



Instituto de Artes
Departamento de Desenho Industrial

Clara Slava de Cavalho Iwanow
11/0147499

Infográfico: Moda como expressão da identidade feminina

Brasília, 2016



UnB

Instituto de Artes
Departamento de Desenho Industrial

Clara Slava de Cavalho Iwanow
11/0147499

Infográfico: Moda como expressão da identidade feminina

Relatório do Trabalho de Conclusão
de Curso de Bacharelado em
Desenho Industrial – Habilitação em
Programação Visual.
Orientadora: Prof^a. Dr^a. Georgia Maria
de Castro Santos

Brasília, 2016

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora professora Georgia, que me guiou pelo extenso e fascinante mundo da moda.

Ao meu orientador professor Rogério, que fez brotar a ideia e me deu o empurrão inicial.

Aos professores Ana Mansur e Victor Guerra, pela participação na banca avaliadora, contribuindo e somando ao projeto.

À Universidade de Brasília, pela oportunidade e por todo o caminho até aqui.

Aos meus pais, que me apoiaram o tempo todo.

Aos amigos, pela paciência.

SUMÁRIO

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

RESUMO

1. INTRODUÇÃO	6
1.1. Justificativa e contexto	6
1.2. Objetivo	6
1.3. Metodologia	7
2. REFERENCIAL TEÓRICO	8
2.1. Design Gráfico	8
2.1.1. Design de informação	8
2.1.2. Design digital	9
2.2. Moda	9
2.2.1. Moda e o papel social da mulher.....	9
2.2.2. A importância social da moda.....	9
2.2.3. Início e trajetória da moda até o século XX.....	10
2.2.4. Acontecimentos que influenciaram a moda e a mulher no século XX.....	13
3. PROJETO GRÁFICO	18
3.1. Referências visuais	18
3.1.1. De ilustração.....	18
3.1.2. De infográfico.....	19
3.2. Análise de similares	20
3.2.1. Evolution of insight.....	20
3.2.2. Graphic Design History Timeline	21
3.3. Geração de alternativas	22
3.3.1. Formato	22
3.3.2. Estilo de ilustração.....	23
3.5. Desenvolvimento	26
3.5.1. Forma e mecanismo do infográfico	26
3.5.2. Leiaute do infográfico	27
3.5.3. Bonecas.....	31
3.5.4. Iconografia e símbolos.....	35
3.5.5. Paleta de cores.....	36
3.5.6. Tipografia.....	37
CONCLUSÃO	39
BIBLIOGRAFIA	41

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

01 - Amelia Bloomer e sua invenção.....	12
02 - Fragmento de revista feminina dos anos 40.....	14
03 - Rebitadora vestindo uniforme em 1942.....	15
04 - Roupas de ginástica de 1933.....	16
05 - Referências de ilustração.....	18
06 - Referências de infográfico fixo em linha do tempo.....	19
07 - Telas do infográfico interativo <i>Evolution of Insight</i>	20
08 - Telas do infográfico interativo <i>Graphic Design History Timeline</i>	21
09 - Alternativa de ilustração nº 1.....	23
10 - Alternativa de ilustração nº 2.....	24
11 - Alternativa escolhida com alterações.....	25
12 - Rascunhos de leiautes.....	28
13 - Leiaute escolhido e seu grid.....	29
14 - Detalhe do leiaute e página de abertura.....	30
15 - Imagens simulando interação com as informações.....	31
16 - Detalhes dos elementos visuais auxiliares.....	33
17 - Grid das bonecas.....	34
18 - Todas as bonecas em ordem cronológica.....	35

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo relatar a execução de um infográfico narrativo interativo sobre a relação entre as mudanças nas formas da moda em conjunção com as mudanças no papel social da mulher. É um projeto acadêmico realizado para a diplomação na habilitação de Programação Visual do curso de Design da Universidade de Brasília.

A revisão teórica conta com uma pesquisa da moda feminina no século XX, acompanhada de breve introdução histórica, com destaque na trajetória social da mulher. O projeto utiliza o design de informação, ilustrações, iconografia e criação de layout para página web para realizar o infográfico.

Palavras-chave: história; moda; design de informação; infográfico.

1. INTRODUÇÃO

1.1. Justificativa e contexto

Em meio às mudanças sociais surgidas com a revolução industrial, as mulheres passaram aos poucos a integrar a vida pública, sendo ainda mais expressivas as conquistas ocorridas no século XX. Do movimento sufragista feminino ao trabalho durante as grandes guerras e a revolução sexual, o papel social da mulher tem mudado. É possível acompanhar essas mudanças, nem sempre linearmente progressivas, através de suas vestimentas. Assim, pode-se questionar sua importância no processo de expansão do mundo feminino. A moda é apenas uma consequência de mudanças sociais, ou pode também ser agente das mesmas?

A moda é importante expressão do espírito de uma época, de sua moral e costumes. Ela também indica posição social e gênero, por exemplo, embora esses indicadores sejam subvertidos ao longo de sua história, e isso delimite momentos muito importantes socialmente. Pode-se então analisar a vida social a partir das vestimentas, as quais podem proporcionar informação visual sobre questões sociais que contextualizam o mundo feminino. Acredita-se que a visualização do traje torna a investigação mais lúdica, mais atrativa e mais acessível ao entendimento.

Embora existam diversas informações apresentadas em livros, teses e artigos em torno do vestuário e da moda, o tema aqui proposto tenciona promover mais um trabalho que discuta e contribua com a história de resgate e empoderamento do mundo feminino através da moda. Portanto, dar uma forma as mulheres, destacá-las através das roupas, poderá realçar sua posição, importância política, econômica e social, no contexto social de cada época. O tema é relevante para uma discussão sobre gênero e para uma discussão da moda num âmbito mais teórico. Portanto, essa questão localiza-se numa área de intersecção entre a moda, a história, e o design.

1.2. Objetivo

Visa-se, através deste projeto, recapitular, pela análise da indumentária, uma breve história da mulher ocidental no século XX. A partir daí, pretende-se tornar essa informação visualmente atrativa e simples, acreditando que as mulheres possam, então, utilizar esse conhecimento como base para pensar mudanças futuras, utilizando a moda como instrumento de linguagem. Além disso, busca-se destacar a importância da moda não como algo ornamental e superficial, mas como forma de expressão individual.

Para isso, intenciona-se coletar e organizar informações acerca do papel social da mulher do Ocidente Europeu em diversos períodos do século XX e relacionar essas informações com a moda da época, fazendo um paralelo entre a estética e as mudanças sociais de cada período. A partir disso, almeja-se traduzir as informações

históricas em linguagem visual através de desenhos e de grafismos. Almeja-se usar as ferramentas do design de informação utilizando infográficos, para a representação das formas dos trajes de moda de maneira clara e atrativa para o formato digital. O intuito desse projeto é trazer discussões sobre a repercussão da história da moda feminina nos dias de hoje através da configuração das vestimentas que moldavam o corpo da mulher.

1.3. Metodologia

A metodologia consiste, basicamente, em pesquisar a história da moda e a história da mulher, e correlacionar ambas, procurando realçar os elementos do vestuário que expressavam a identidade e a ideologia de uma época. Depois, selecionar, filtrar e organizar as informações coletadas para aí, então, sistematizá-las em signos de gráficos que servirão para inspirar a criação e a produção de um infográfico, que será o produto final.

Construir então, em uma página web, um leiaute de infográfico interativo que disponha todas as informações de maneira sucinta e amigável, facilitando a tarefa do objetivo deste projeto, que visa atrair e entreter seu público feminino para informá-lo e gerar reflexão em torno do tema proposto.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Design Gráfico

2.1.1. Design de informação

Na Era da Informação gerada pelo advento e uso intenso da internet, somos bombardeados diariamente com diversos conteúdos, o que torna cada vez mais difícil filtrar e reter toda essa informação e até mesmo se sensibilizar diante dela; é muito fácil ignorar uma massa de texto ou dados estatísticos. O design de informação é uma forma de tornar esses conteúdos mais atraentes a um determinado público, além de facilitar o entendimento e a retenção das informações mostradas. Esse processo começa desde a seleção e organização do conteúdo até a sua interface, a maneira como será apresentado, que utiliza a linguagem visual contando com o alto poder de processamento visual do cérebro humano. O design de informação pode lançar mão de diversos recursos visuais, desde ilustrações e fotografias até mapas e gráficos.

A Sociedade Brasileira de Design de Informação define esta área como “uma área do Design Gráfico que objetiva equacionar os aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos que envolvem os sistemas de informação através da contextualização, planejamento, produção e interface gráfica da informação junto ao seu público alvo. Seu princípio básico é o de otimizar o processo de aquisição da informação efetivado nos sistemas de comunicação analógicos e digitais” (Sociedade Brasileira de Design da Informação, 2008).

Dentro das diversas possibilidades de disposição das informações através do design, uma ferramenta que vem sendo amplamente utilizada é o infográfico, que ditará o formato deste projeto. De acordo com Lankow, Richie e Crooks (2012), o infográfico pode ser dividido em explorativo e narrativo. O infográfico explorativo, mais objetivo, geralmente conta com dados numéricos e estatísticos, e tem o objetivo de expor informação de forma neutra para que o leitor extraia sua própria interpretação; este tipo de infográfico é mais adequado para suportar pesquisas e estudos.

Por outro lado, o infográfico narrativo gera significado intrinsecamente, contando uma história; esse tipo de infográfico pode se dispor de mais ilustrações e elementos decorativos, buscando formar uma conexão emocional com o leitor. Um estudo da Universidade de Saskatchewan sugere que isso pode melhorar a retenção dessa informação (LANKOW, RICHIE e CROOKS, 2012, p. 42).

Assim, neste projeto, optou-se pelo estilo narrativo, já que desde a seleção da informação impôs-se uma narrativa de significado implícito, que busca, por isso, conexão emocional com seu público alvo buscando gerar reflexão em torno do tema. Além disso, o estilo narrativo é mais atraente e facilita na retenção da informação, o que é importante para o objetivo proposto.

2.1.2. Design digital

É o design gráfico aplicado aos meios digitais. Ele permite alguns recursos que não estão disponíveis nas plataformas impressas, como a animação e a interação.

Um infográfico digital interativo é ideal para transmitir maior número de informações sem poluir o projeto gráfico ou assustar o leitor, e permite que ele acesse apenas as informações que o interessam, escolhendo a forma como navega pelo conteúdo.

2.2. Moda

2.2.1. Moda e o papel social da mulher

O tema gira em torno dos caminhos da moda feminina em conjunto com as conquistas sociais das mulheres, com foco no século XX e uma breve introdução histórica importante para o entendimento global da questão. O objetivo é destacar a relação das mudanças nas formas da moda com as mudanças dos papéis sociais femininos; para tanto, é preciso investigar essas mudanças formais e as razões por trás delas, além de eventos históricos que serviram de pano de fundo e personagens que as influenciaram.

2.2.2. A importância social da moda

O principal argumento intelectual contra a moda é de que se trata de assunto superficial que serve apenas para alimentar o narcisismo do mundo das aparências e do consumismo; de fato, a moda trata de frivolidades e paixões efêmeras, do gosto e da estética. Mas para além disso, a moda é expressão dos costumes de um local e uma época específicos, e assim, por inserir-se em contexto sócio-histórico, comunica importantes aspectos de uma cultura e seus feitos; desde as formas e silhuetas, até os tecidos, as cores, os adornos, tudo pode conter significado. “A moda é um fenômeno que surgiu e se estabeleceu como um sistema permanente, **tendo como característica a mobilidade ‘frívola’, podendo esconder, de modo sutil, outros aspectos: psicológicos, ideológicos, de opressão e de submissão [...].**” (SANTOS, 2006, p. 20)

A moda é também uma poderosa ferramenta para a construção de uma identidade pessoal, que só poderia ter surgido no momento em que surgiu: a modernidade. Essa valorização pela busca da individualidade e o rompimento com o passado e as tradições, enaltecida pelo sistema de moda, abre espaço para uma sociedade mais

democrática que permite, por exemplo, maior mobilidade social por meio dos jogos do parecer. No final da Idade Média, início do Renascimento, a moda deixa de ser apenas símbolo de *status* aristocrático para ser expressão pessoal, caracterizar um indivíduo não necessariamente pelo que ele é, em termos de posição social, mas pelo que ele projeta: “Ela [a roupa] é para o Ocidente um símbolo exterior da atividade espiritual, a forma visível do homem interior.” (SANTOS, 2006, p. 38)

Assim, a moda traz consigo um traço teatral, a possibilidade de se criar personagens, manipular a imagem que se projeta de maneira a adequar-se melhor à imagem ideal que predomina o imaginário de uma época, modificando a própria silhueta. Ou, pelo contrário, a moda pode ser utilizada para subverter um ideal, projetando o contrário do que se espera e assim comunicando inconformidade, como fazem os movimentos contraculturais. Principalmente a partir da segunda metade do século XX, quando a sociedade torna-se de fato individualista, a moda passa a afirmar com mais força o eu interior e os diferentes estilos de vida, culminando na pluralidade de estilos que pode ser observada nos dias de hoje.

Conclui-se que a aparência não é algo meramente supérfluo, pois além de ser um retrato importante de culturas passadas e seus costumes, também tem o poder de transmitir valores pessoais, e por vezes está profundamente ligada ao discurso.

- “1. Toda transação social deve ser quebrada em pelo menos dois processos ou componentes analíticos: aparência e discurso,
2. aparência é tão importante para o estabelecimento ou manutenção do ‘eu’ quanto o discurso,
3. o estudo da aparência fornece uma alavanca poderosa da formulação de uma conceituação do eu,
4. aparência é de maior importância em todos os estágios do desenvolvimento”

(HORN; GUREL, 1981, p. 154, tradução nossa)

2.2.3. Início e trajetória da moda até o século XX

A moda surge como fenômeno próprio do Ocidente na Baixa Idade Média, por volta do século XIV. As culturas orientais, muito ligadas à tradição até os dias de hoje, não abriram espaço para o surgimento da moda: diferente do vestuário, ela é um fenômeno mais complexo, um sistema caracterizado principalmente por suas mudanças constantes de curta duração e suas oscilações entre os extremos opostos. Portanto, para que ela surgisse foi necessário um cenário em que as ligações com o passado e a tradição fossem rompidas em prol da paixão pelas novidades, além da busca do individualismo em detrimento do coletivismo dos períodos anteriores.

Na antiguidade e na maior parte da Idade Média os trajes femininos e masculinos eram pouco diferenciados, se baseando em túnicas para ambos os sexos, com corte retangular simples e importância apenas utilitária e cerimonial. Com a melhoria das técnicas de construção da roupa, esta passa a ser moldada ao corpo e ter importância estética e ornamental, pelo menos na nobreza. As cidades e a burguesia cresciam, e logo na gênese da moda, na Baixa Idade Média, surge o traje bipartido para os homens e a acentuação das diferenças entre as roupas feminina e masculina,

que destacariam as características físicas próprias de cada sexo.

As modificações na estrutura do vestuário masculino e feminino que se impõem a partir de 1350 são um sintoma direto dessa estética preciosista da sedução. O traje marca, desde então, uma diferença radical entre o masculino e feminino, sexualiza como nunca a aparência. O vestuário masculino desenha a cintura no gibão curto e valoriza as pernas apertadas em calções longos; paralelamente, a nova linha do vestuário feminino molda o corpo e sublinha as ancas, faz aparecer nos decotes os ombros e o colo. O vestuário empenha-se, assim, em exibir os encantos do corpo acentuando a diferença dos sexos: o gibão estofado dá relevo ao tórax masculino, as braguilhas terão por vezes formas fálicas; um pouco mais tarde, o espartilho, com sua armação, permitirá durante quatro séculos afinar a cintura feminina e erguer o colo.

(LIPOVETSKY, 1989, p. 65-66)

Essa sexualização da aparência, porém, é contraditória, pois ela dá à mulher, que antes, no sistema feudal, não tinha relevância alguma, o poder de sedução. Ao mesmo tempo que é permitido à mulher a expressão de sua feminilidade, ela é reprimida pelo discurso da Igreja, que cria leis para tentar manter uma moral e controle do comportamento feminino.

A princípio a moda masculina era mais exuberante, devido à um regime patriarcal em que a presença do homem era realçada em todos os âmbitos da vida pública e do poder, portanto, nos jogos do parecer e da ostentação. A vestimenta e a moda também eram um recurso para a manifestação das mulheres, sendo que estas possibilitavam a construção de uma identidade social, e também simbolizavam a busca por uma individualidade. Conforme as palavras de Duby: “Enquanto os homens utilizavam as armas, a força e a diplomacia para forjar identidades políticas e individuais, [...], as mulheres também utilizavam, através da moda, seu poder de sedução para modelarem personalidades sociais individuais” (apud SANTOS, 2006, p. 32). Entretanto, já de início, nota-se que o discurso que domina a moda é o de controlar o corpo da mulher. Surgem roupas rígidas que moldam a silhueta feminina e, através de corpetes e espartilhos apertados, apresenta-se uma silhueta inflexível. As roupas femininas, desde sempre, parecem querer tolher os movimentos e a ação. O espartilho vai reinar por séculos, com poucas exceções, até o fim do século XIX.

Se a igreja regulava as formas e regras da moda, por vezes a influência dos monarcas era muito maior. A roupa, em diversos reinados, expressava os valores ditados por seus reis e rainhas. A moda espanhola no Renascimento, sombria e rígida, deriva do conservadorismo religioso de Carlos V. Luis XIV na França, conhecido como Rei Sol e muito vaidoso, dá grande importância à aparência em todos os níveis e baseia seu reinado nela, criando um grande império de tecidos e iniciando, assim, a influência francesa na moda. No reinado de Luis XV, o valor da frivolidade e dos prazeres na corte se manifesta nos excessos do Rococó. A era vitoriana na Inglaterra, no século XIX, traz o puritanismo e o recato nas formas rígidas e coberturas excessivas das roupas e, quando da morte do consorte da Rainha Vitória, todas as mulheres entram em longo luto com ela, vestindo-se de cores escuras.

No final do século XVIII, a Revolução Francesa muda brevemente a tendência de pesadas e rígidas roupas femininas, de extravagantes e enfeitadas roupas masculinas, para uma nova tendência inspirada na sobriedade. As roupas masculinas

passam a ser criadas com cortes militares e as roupas femininas criadas com uma silhueta inspirada na antiguidade greco-romana. As mulheres experimentam, assim, a liberdade de não usar mais o espartilho, e sim vestidos leves, simples, pouco volumosos e de cintura logo abaixo do busto que contrastavam gritantemente com a era de exageros do Rococó – propositalmente, posto que naquele período, os valores eram outros e a ostentação da nobreza estava contrastando com ideais igualitários da Revolução. O vestuário feminino confortável, porém, dura pouco, pois logo chega o romantismo para se contrapor à racionalidade iluminista deste período.

Depois do romantismo, na era vitoriana, há um retorno das muitas camadas de saias, dos corpetes e espartilhos bem apertados. A invenção da crinolina apareceu como meio de aliviar o peso das camadas de tecido engomados das anáguas, mas devido ao exagero da armação, chegava até a machucar o corpo das mulheres. Entretanto, ocupou muito espaço na moda. Antes dela já outras formas de armação haviam sido usadas pelas mulheres desde a Renascença, como na era elisabetana e no período barroco e rococó, com suas amplas ancas e penteados que dificultavam o caminhar.



Fig. 1: Amelia Bloomer veste sua invenção, as Bloomers. Capa da partitura da canção *I want to be a Bloomer*, composta por Henry Abrahams e W.H. Montgomery, anos 1860.

Fonte: MACKENZIE, Mairi. *Ismos: para entender a moda*. São Paulo: Globo, 2010.

Ainda no século XIX, em meio à era vitoriana, alguns começariam a se opor veemente ao estilo feminino vigente. Um exemplo foi a tentativa de Amelia Bloomer, em 1851, de criar uma espécie de calça feminina bufante com inspiração no estilo turco – as Bloomers, que seriam ridicularizadas em sua época mas que, algumas décadas depois, no final do século, seriam resgatadas para o ciclismo. Em torno de 1880, movimentos por reformas no vestuário que contavam com alguns intelectuais, como Oscar Wilde, repudiavam a silhueta engessada e as ancas do estilo vitoriano, e propunham trajes mais racionais por razões do trabalho exercido pelas mulheres. Nesse período elas já começavam a ser mais ativas socialmente, e algumas mais rebeldes deixaram de usar os espartilhos e vestiam roupas mais soltas. No final do século XIX, as anquinhas são abandonadas em troca de uma silhueta em forma de sino, bem menos volumosa, mas ainda antinatural.

2.2.4. Acontecimentos que influenciaram a moda e a mulher no século XX

O começo do século XX, inaugurado pela Belle Époque, parece ainda uma continuação do século anterior com a retomada da silhueta antiga e dura, assegurada pelo espartilho que reduz muito a cintura e destaca a curva do busto, além de chapéus excessivamente adornados, cabelos armados, luvas e uma profusão de detalhes na roupa. Todas essas frivolidades que eram exclusivas de uma elite saudosa de tempos aristocráticos negavam a modernidade que estava por vir nas décadas seguintes, que priorizaria o conforto, com formas limpas e geométricas; bem como a democratização da moda, que se tornaria na metade do século mais acessível para os menos abastados. Poderia ser dito então que, para a moda, o século XX só começa de fato, após a 1ª Guerra Mundial.

As tensões políticas que circundam guerras, revoluções, reviravoltas e lutas sociais pelos direitos humanos parecem fazer com que a moda viole seu contorno fundamental: normalmente saias largas podem se tornar justas ou curtas, e cinturas delgadas podem se tornar largas ou deslocadas em posição.

Assim, a sensibilidade da moda em relação aos problemas sociais oferece um indicador visível de agitação ou inconformidade. Mudanças drásticas nos padrões das vestimentas são evidências de mudanças em outras áreas. Em 1953, Mandelbaum previu que se os vestidos de festa das mulheres de repente ‘tomassem a forma de calças apertadas, ou se os presentes parâmetros de exposição da pele fossem abandonados, observadores sérios da nossa sociedade poderiam tomar isso como um símbolo de uma inquietação social verdadeiramente importante’. Curiosamente, quando as demonstrações da contracultura atingiram seu ápice depois do fim da guerra do Vietnã, foi precisamente isso o que aconteceu.

(HORN; GUREL, 1981, p. 118)

Certamente as Grandes Guerras estão entre os eventos de maior influência do século XX, não só para a política e a economia, mas também socialmente, o que se reflete de forma clara na moda. Se a Primeira Guerra Mundial desencadeou, após seu término, uma noção de que se deveria viver intensamente os prazeres da vida

enquanto ainda era tempo, isso certamente pôde ser notado nas roupas dos loucos anos 20, mais frouxas, mais curtas, com franjas que acompanhavam a dinâmica das noites de dança. A mulher símbolo da década de 20 – embora fosse uma minoria – acostumada a ocupar cargos masculinos durante a guerra, agora bebia e fumava em público e usava os cabelos curtos, além de silhueta reta e andrógina. Não somente a Guerra influenciou a construção dessa nova mulher, mas também a arte. Pode-se observar nas linhas geométricas das roupas da época a inspiração do *Art Déco*; Além disso, o estilo *garçonne* faz referência ao romance de mesmo nome, que pregava a igualdade de gêneros e causou escândalo em sua época.

Já na Segunda Guerra, a indústria produz em massa roupas de tamanhos padronizados, surgidas para atender a demanda pelos uniformes, fato que depois contribuiria para baratear os custos de se vestir em acordo com a moda. O racionamento de roupas popularizou o uso de máquinas de costura em casa e revistas com moldes que ensinavam a reformar peças antigas ou reproduzir modelos em voga (às vezes até a partir dos lençóis e cortinas, a guisa de tecidos mais nobres). Tudo isso tornaria a moda mais popular nos anos seguintes, sendo a partir de então acessível a um público maior.



Fig. 2: Revista feminina ensina a transformar calças de flanela usadas em novas peças para economizar cupons no racionamento de roupas durante a Segunda Guerra.

Fonte: SEELING, Charlotte. *Moda, o século dos estilistas: 1900-1999*. Konemann, 1999.

Os uniformes das mulheres, que novamente ocupavam cargos masculinos em indústrias e outros meios, incluíam macacões e calças por questões práticas, além de lenços que seguravam os cabelos. A escassez de materiais ditou muitas vezes novas maneiras de se vestir, diminuindo chapéus, encurtando vestidos, simulando bolsos, fazendo com que as mulheres desenhasssem linhas nas pernas para simular o uso de meias-calças. Talvez tenha sido a sobriedade compulsória na moda do período de guerra, regulada por lei, mas dessa vez a reação no pós-guerra foi diferente dos anos loucos: as mulheres abraçavam o New Look, que recuperava a silhueta extremamente feminina inspirada na Belle Époque e causou reações adversas. Se de um lado as mulheres agradeciam a delicadeza e leveza que lhes faltara nos tempos difíceis de guerra, outras mostravam-se revoltadas com o retrocesso à uma silhueta que não condizia com o novo papel da mulher na sociedade – além de que o figurino exigia muito tecido, em um momento em que o material ainda era racionado para recuperar os danos do pós-guerra.



Fig. 3: Rebitadora trabalhando em um bombardeiro, 1942. Ela usa uniforme com calças e lenço segurando os cabelos. Fotografia por Howard R. Hollem.

Fonte: Library of Congress. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/library_of_congress/>

Além das guerras, um grande agente de mudança na moda do século XX foram os esportes. Nos anos 1930, passou-se a valorizar um estilo de vida saudável que incluía exercícios e banhos de sol. A pele bronzeada não era mais sinal de trabalho pesado no campo, mas era elegante e saudável – e endossada por Chanel –, o que certamente colaborou para a redução gradual do tamanho dos trajes de banho. Já os esportes exigiam roupas com maior mobilidade e conforto, e acabaram permitindo a adoção e adaptação pelas mulheres de algumas peças consideradas masculinas,

como o cardigã e a calça. Saias plissadas, que possibilitam maior movimento das pernas, foram criadas para a prática do tênis. Calças, desde o começo do século, já eram utilizadas no ciclismo.

Com o tempo, as roupas de esportes também se tornaram elegantes, sendo utilizadas em meios sociais, e davam a chance às mulheres de exibir mais o corpo, o que ia normalizando essa exibição. Por outro lado, toda essa cultura de esportes e exibição do corpo gerou uma nova exigência pelo físico jovem, esbelto e atlético, que fazia com que as mulheres passassem a fazer dietas e tomar remédios em busca de um padrão ideal que, a partir de então, tendeu a ser cada vez mais de magreza e juventude. Junto a isso, o conceito de adolescência, termo muito recente que só surgiu oficialmente em torno dos anos 50, favoreceu a construção de um culto da juventude, de vanguarda, que desafiava os padrões vigentes, dos *beatniks* aos *hippies* e além.



Fig. 4: curtas roupas de ginástica, 1933.

Fonte: BLACKMAN, Cally. *100 anos de moda*. São Paulo: Publifolha, 2012.

Paralelamente, nos anos 1960 surge o *prêt-à-porter* e as boutiques londrinas que democratizam ainda mais a moda e a rejuvenescem, trazendo influência das ruas. Diz-se que nesse contexto surge a minissaia de Mary Quant – embora existam divergências sobre a autoria desta peça, mas deve-se mencionar que o estilista de alta-costura Courrèges finalizou oficialmente o *look* libertário com meias-calças opacas coloridas e botas de salto baixo, o que certamente amplia ainda mais a liberdade de movimento. A revolução sexual, impulsionada pelo lançamento da pílula anticoncepcional no mercado em 1961 e pelo início de um ideário *hippie* que chegaria no final

dessa década, teve algo a ver com o surgimento da mini.

O movimento *hippie*, que se libertava das convenções dos anos 50, rejeitava valores tipicamente familiares, como papéis de gênero e a fidelidade. Assim, abriram-se as portas definitivamente à revolução sexual e a busca da igualdade dos sexos, que ganharia forças nos anos 70, momento de maior ativismo político, passados os tempos de festa psicodélica. Junto a isso, outros tantos movimentos de contracultura começam a surgir na década de 1970, refutando uma moda única e padronizada. Uma variedade de modas passa a conviver no mesmo espaço: o *glam*, o *disco*, o *punk*, tudo é permitido, e a música é grande influenciadora nesse momento. A partir de então a tendência é haver sempre várias tendências simultâneas, que aumenta ainda mais as possibilidades de expressão individual no vestir.

Se o a cultura *disco* exhibe roupas cada vez mais apertadas, intensificando toda uma cultura prejudicial de obsessão pelo corpo, o movimento *glam* já questiona a masculinidade com uma androginia diferente daquela dos anos 20, pois dessa vez é o homem quem se aproxima do visual feminino. Os anos 70 como um todo exploram essa nova androginia, com homens de cabelo comprido, salto alto e camisas floridas. O *punk* vem como uma quebra total de vínculo com a beleza convencional, e choca como nenhuma outra moda conseguirá depois dele. Muitas barreiras são quebradas nessa década.

Como uma resposta ao movimento hippie e a uma década extremamente politizada, predomina em 1980 o reinado do consumismo. As mulheres já conquistaram um espaço bem maior no mercado de trabalho, e se impõe vestindo roupas masculinizadas com grandes ombreiras. A mulher tem aparência forte, agressiva e sensual, como Grace Jones ou Madonna. O homem, por outro lado, continua a experimentar pequenas liberdades do guarda-roupa feminino, em continuidade com o espírito do *glam* – pelo menos no meio artístico – mas mesmo fora dele utiliza mais cores e tem mais vaidades.

O final do século XX se encerra com um minimalismo antimoda na década de 1990 que rejeita as extravagâncias e o consumismo da década anterior. O movimento feminista prossegue na subcultura das bandas *riot grrrl* (compostas somente de mulheres), nas zines políticas e até no breve movimento grunge, que foi assimilado muito rapidamente pela grande mídia. O visual grunge, que para as mulheres consistia em vestidos delicados de boneca combinados com botas e jaquetas pesadas, além da maquiagem borrada, mostrava desleixo e um contraste de delicadeza e dureza que certamente fazia um *statement* sobre o conceito de feminilidade.

3. PROJETO GRÁFICO

3.1. Referências visuais

3.1.1. De ilustração

Para o estilo de ilustração do infográfico realizado neste projeto, buscou-se seguir uma linha mais estilizada, geométrica e minimalista, com uso de cores vibrantes, como nas referências abaixo.

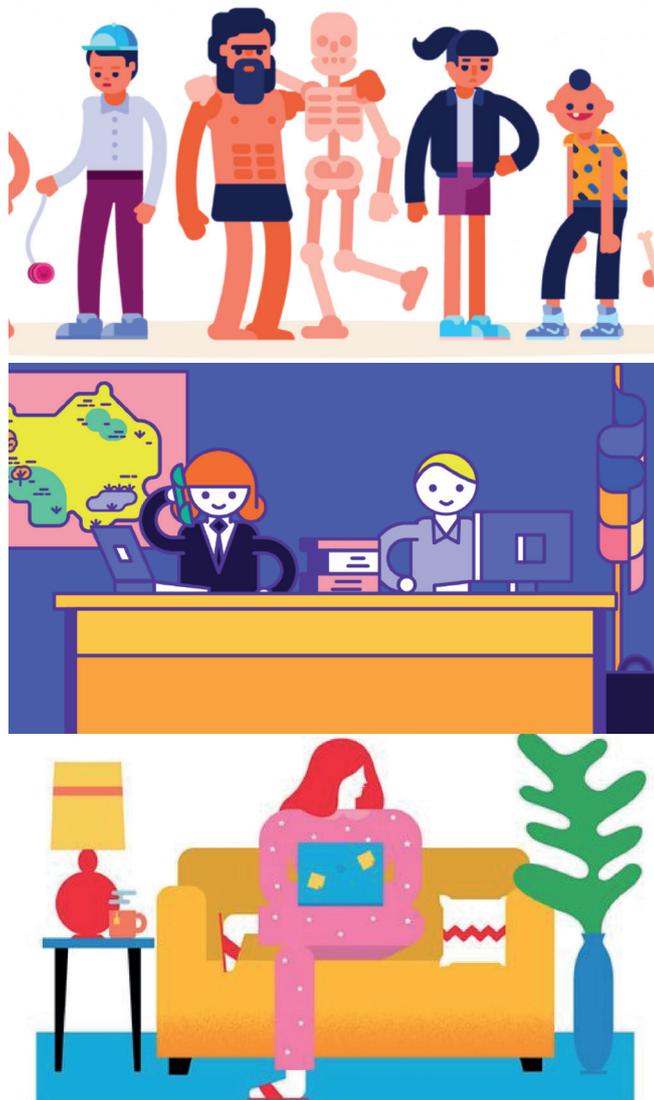


Fig. 5: As primeiras duas imagens foram retiradas do site do estúdio Kurzgesagt – In a nutshell. Disponível em: <<http://kurzgesagt.org/>>.

A última, imagem de um fragmento de infográfico criado por Lemonly. Fonte: Pinterest.

Com esse estilo, esperou-se que o projeto fosse atraente principalmente para o público mais jovem, que busca saber mais sobre a história da moda e das mulheres. Além disso, a intenção era representar de forma mais simpática informações que poderiam ser, por vezes, dramáticas. Dessa forma, conteriam uma ironia sutil mas também amenizariam a narrativa, dando um tom menos agressivo.

3.1.2. De infográfico

O infográfico deste projetos basearia-se em uma linha do tempo, de forma a reforçar o caráter cronológico e narrativo de seu conteúdo, como nas referências a seguir.

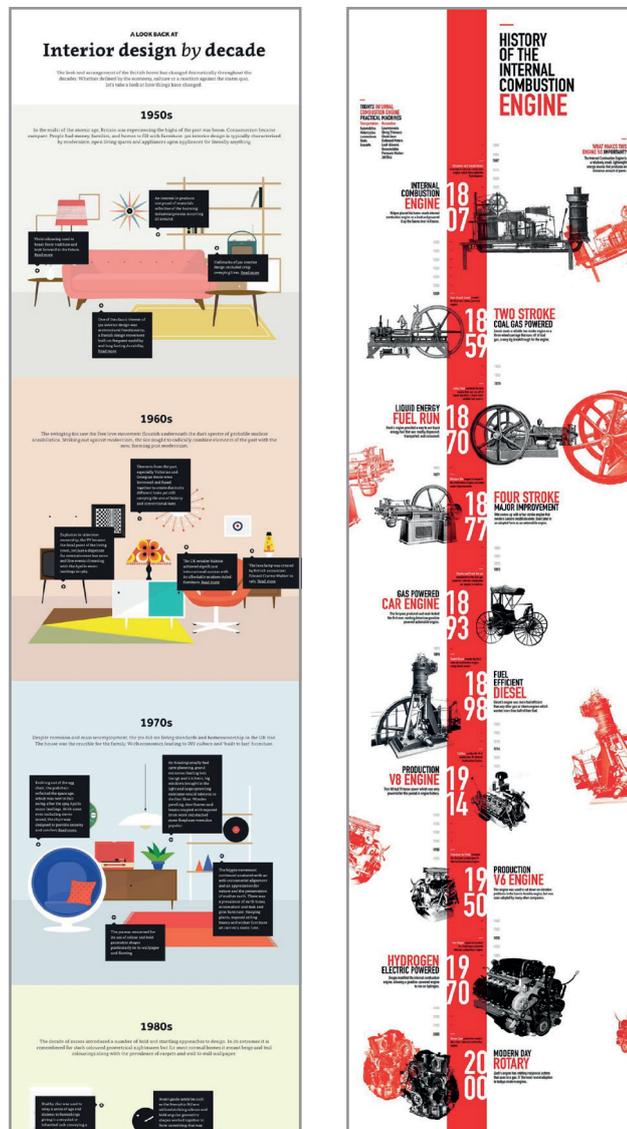


Fig. 6: À esquerda, infográfico sobre a história do motor de combustão interna, por Timothy Dole. Fonte: Pinterest. À direita, fragmento de um infográfico sobre design de interiores separado por década, criado por Harvey Water Softeners. Fonte: Pinterest.

3.2. Análise de similares

3.2.1. Evolution of insight

Trata-se de um infográfico interativo cujo tema é a evolução da pesquisa de mercado, feito pelo site Vision Critical. Consiste em uma linha do tempo na parte inferior da tela, que permite navegar entre os períodos, na ordem que o usuário desejar, ou na ordem cronológica através das setas na lateral da tela. Ainda nessa linha do tempo constam gráficos simples com outras informações relevantes para o tema, como custo e tempo, em forma de linhas coloridas que variam entre os valores positivo (*high*) e negativo (*low*). Na parte central, um cenário contextualiza cada informação em sua respectiva década visualmente, utilizando ilustrações estilizadas de construções arquitetônicas, e tipografia própria de cada período indicado.

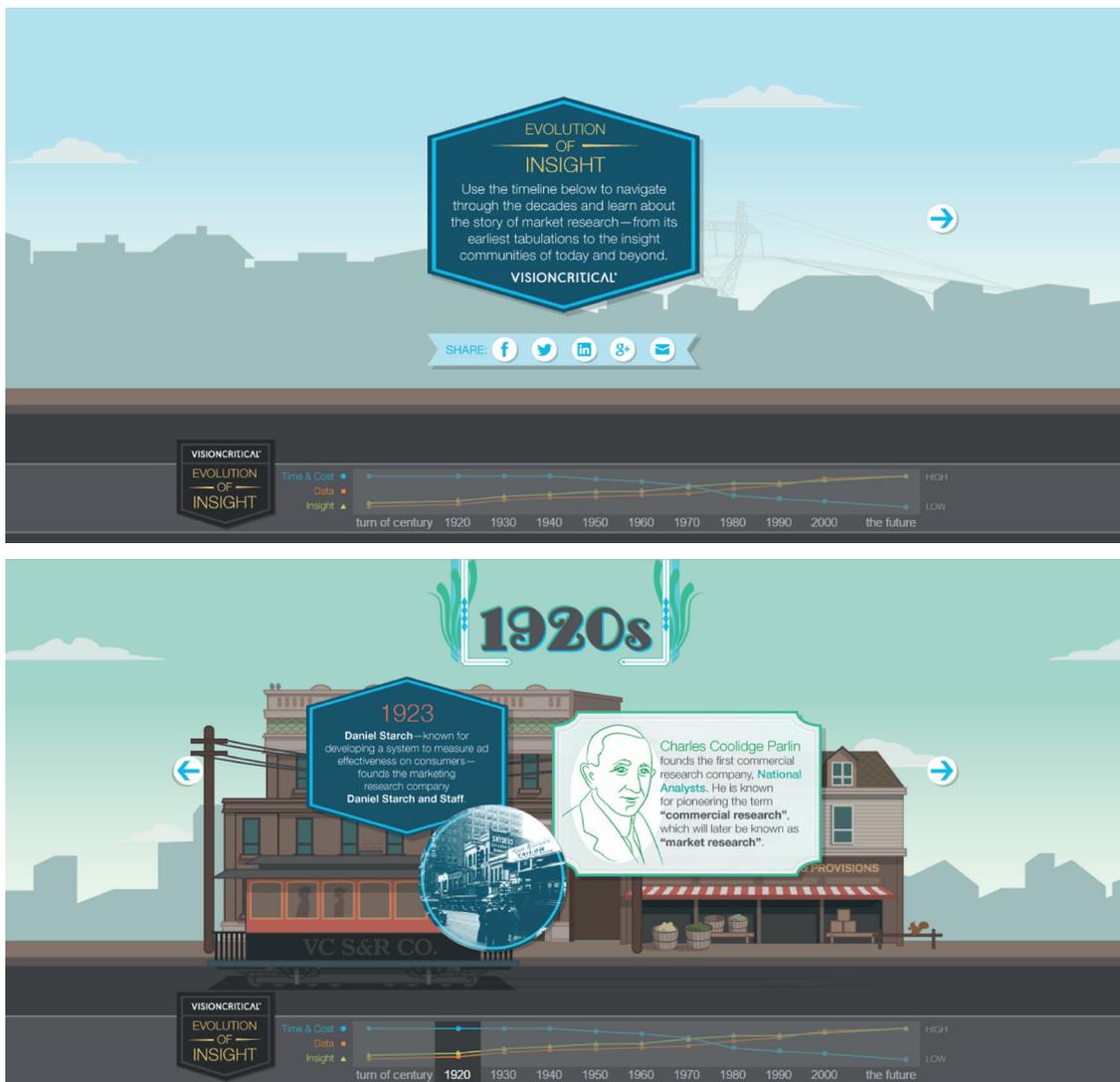


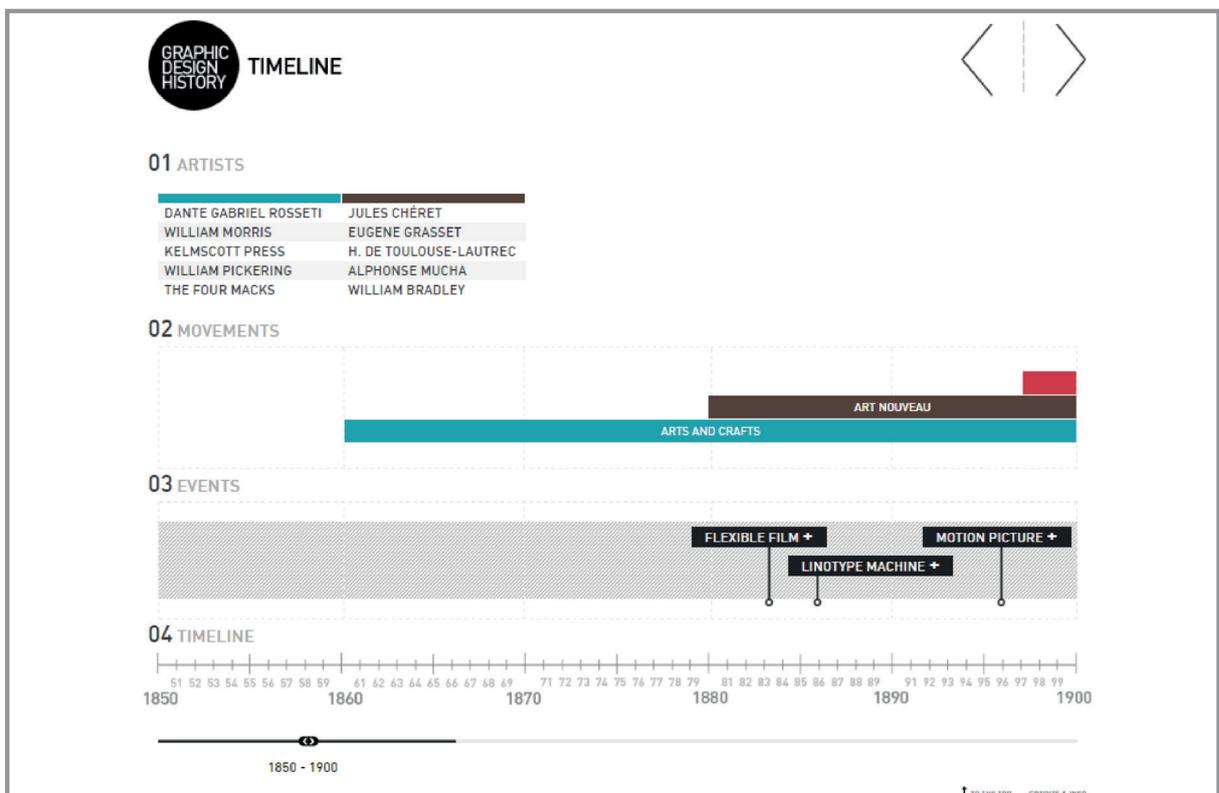
Fig. 7: Prints das telas do infográfico *Evolution of Insight*.

Fonte: Vision Critical. Disponível em: <<http://www.visioncritical.com/evolution-of-insight/>>.

O infográfico é atrativo e sua linha do tempo é bem utilizada. O cenário, embora localize a informação em uma determinada época, contém muitos detalhes que não são relevantes para a informação dada, podendo distrair o usuário do que se pretende comunicar.

3.2.2. Graphic Design History Timeline

Este é um infográfico cujo objeto é uma linha do tempo da história do design gráfico, um projeto acadêmico por Jan Rosicky. O infográfico é dividido em três períodos, separados em três telas diferentes, que citam os nomes dos principais designers, movimentos artísticos e eventos relacionados de cada período mostrado. Os movimentos e eventos contam com breves descrições, que surgem em um pequeno retângulo na parte superior da tela, podendo ser fechado em seguida. A linha do tempo, na base da página, indica o período que o usuário está visualizando, e permite também que se pule algum período, se desejado.



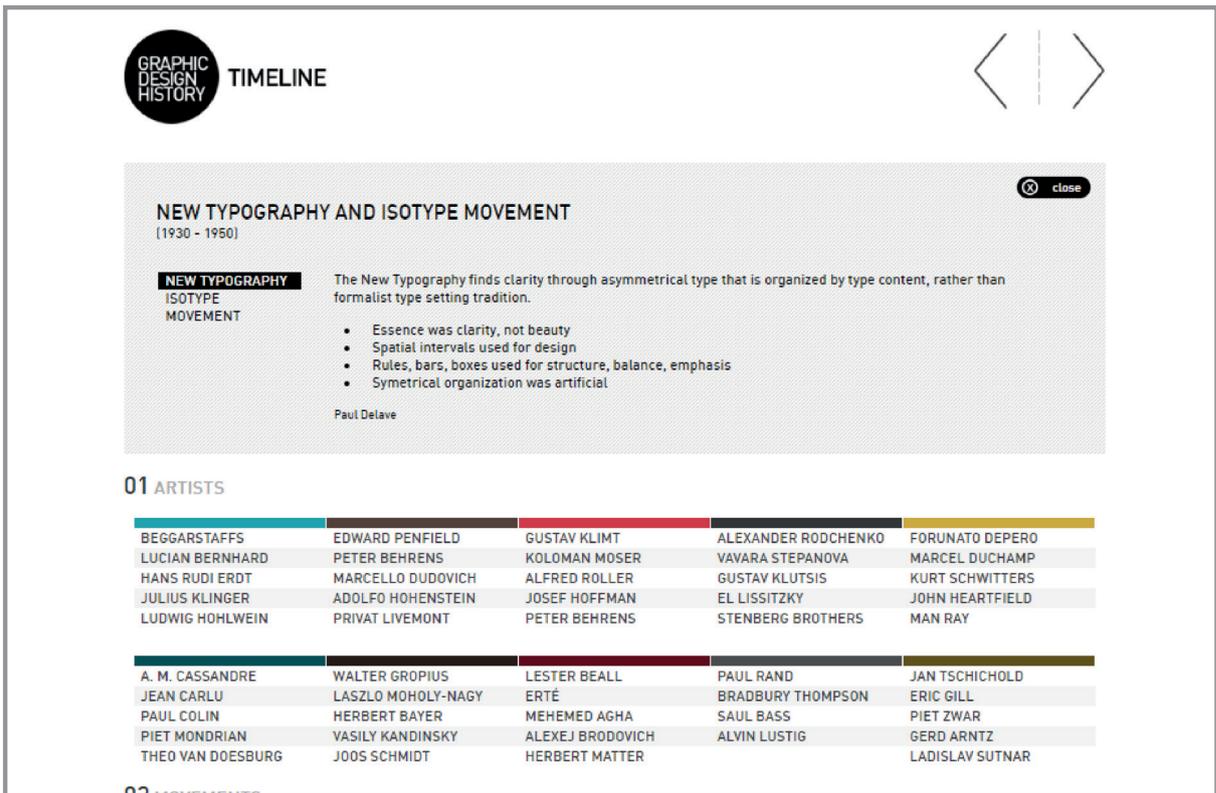


Fig. 8: Prints das telas do infográfico Graphic Design History Timeline. Página mostrando a linha do tempo, página de outro período com retângulo de informação aberto.

Disponível em: <<http://gdh.2rsolutions.cz/>>

Esse infográfico é simples, mas utiliza a linguagem visual de maneira clara, fazendo proveito das medidas e cores das barras, além da referência espacial da linha do tempo, para transmitir informação visualmente. Apesar disso, o fluxo da visualização é quebrado quando o usuário deseja ver a descrição dos eventos e movimentos artísticos, o que faz com que a tela role para cima para que a informação apareça. A linha do tempo, situada só no fim da página sem grande destaque, pode deixar o usuário perdido, fazendo com que demore para se localizar cronologicamente assim que abre o infográfico.

3.3. Geração de alternativas

3.3.1. Formato

O projeto se insere no campo de design de informação, e implica a execução de infográficos, ilustração e diagramação das informações. Dentro dos possíveis formatos que atenderiam o objetivo do projeto, destacaram-se duas plataformas muito diferentes: um livro impresso, que utilizaria conhecimentos de editorial, ou um infográfico interativo em plataforma digital, cujo funcionamento poderia ser simulado por meio

de um protótipo. As duas alternativas foram propostas no anteprojeto.

O livro permitiria recursos táteis que poderiam ser interessantes para uma exibição diferenciada da informação, como texturas que remeteriam a tecidos, por exemplo; e teria maior volume de texto corrido em seu conteúdo. Já o infográfico interativo dá a possibilidade de ocultar e mostrar informações ao comando do usuário, o que permite mais informações em volta das imagens, substituindo o texto corrido – que poderia ser pouco atrativo para o leitor – por pílulas de conhecimento que se relacionam diretamente com a informação visual, além de permitir que cada usuário leia na ordem que deseja. A plataforma digital permite também fácil compartilhamento do conteúdo e inserção de links para leituras aprofundadas de conteúdos externos. Por isso, acabou sendo a escolha deste projeto.

3.3.2. Estilo de ilustração

Foram geradas alternativas do estilo de ilustração a ser utilizado. A primeira tentativa (fig. 9) é de um estilo de desenho mais fluido, com uso de padronagens, lembrando recortes de papel, levemente inspirado em colagens e nas texturas dos tecidos. Com amplo uso de cores, testou-se uma paleta mais realista e uma mais lúdica.

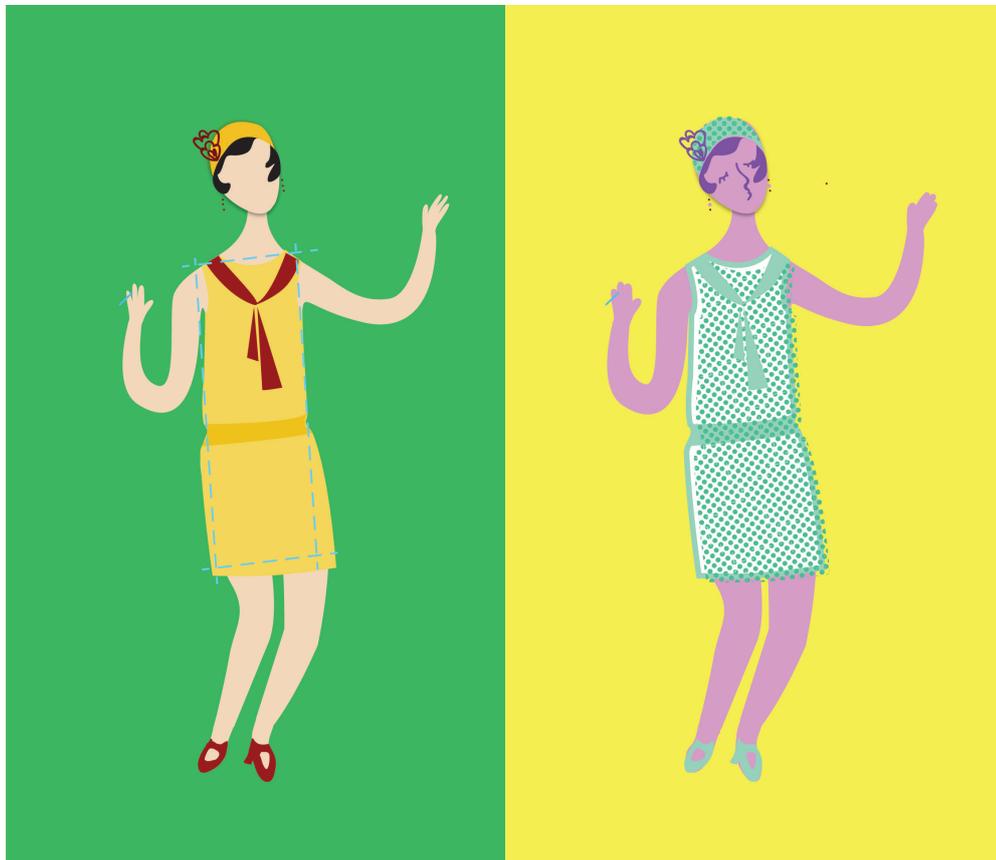


Fig. 9: Primeira alternativa de estilo de ilustração.

A segunda alternativa (fig. 10) propõe um estilo de desenho mais geométrico e padronizado, e também mais limpo, sem padronagens. Além disso, tem a paleta de cores reduzida, se limitando à variação de luminosidade de uma mesma cor.

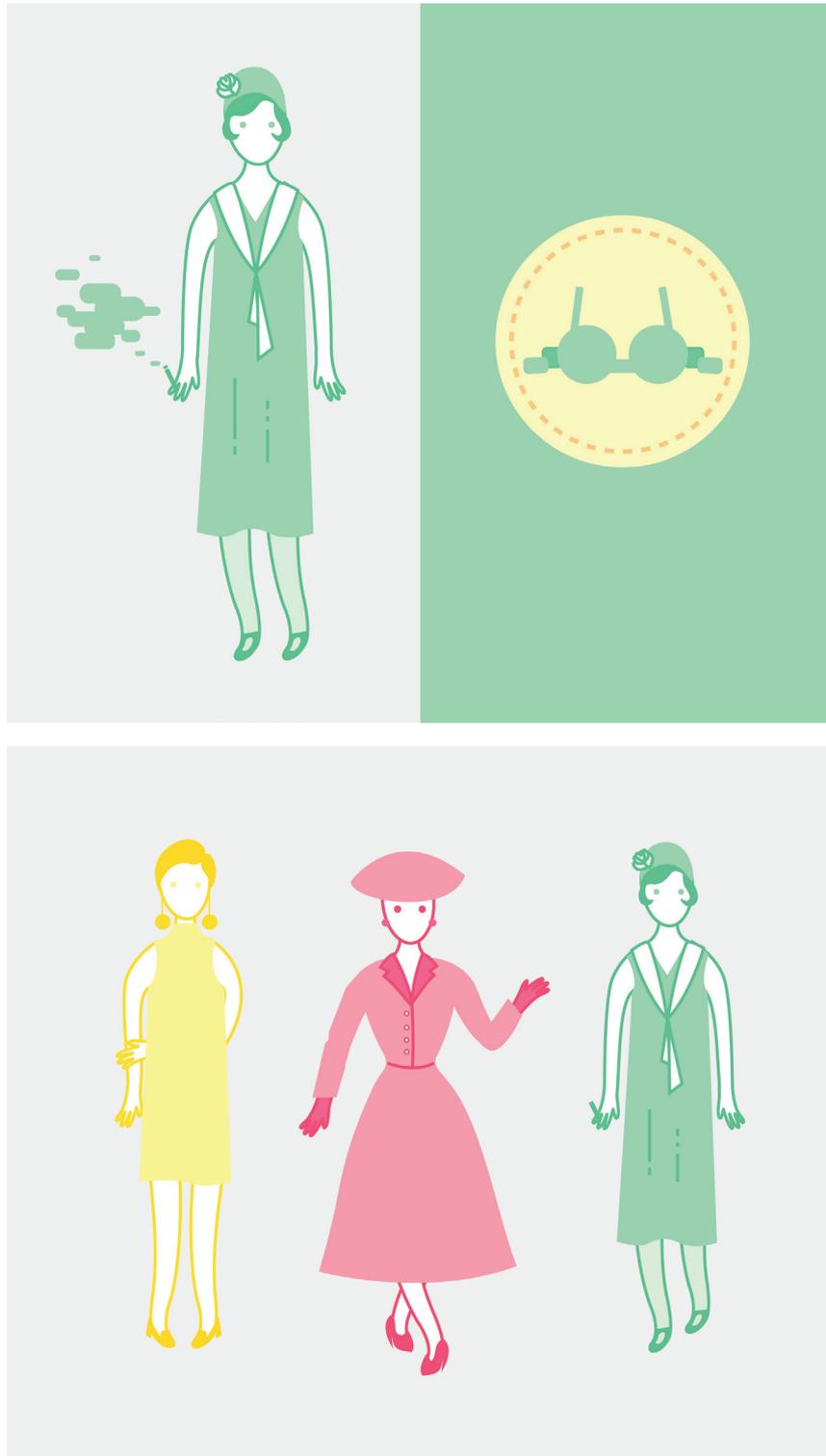


Fig. 10: segunda alternativa de estilo de ilustração.

Optou-se pelo segundo estilo, o estilo geométrico, que tem maior poder de abstração e síntese das formas, de maneira que não contenha excessos que atrapalhem a absorção da informação, além de proporcionar mais unidade ao conjunto. Quanto ao uso reduzido de cores, não só ajudaria a codificar a informação, separando-a por períodos e facilitando a busca na linha do tempo no infográfico, como também reduziria a quantidade de informação visual dentro de cada período, de forma que as cores das peças de roupa individualmente não chamem mais atenção do que a forma total dessas roupas.

Algumas mudanças foram feitas a partir desse estilo. Por exemplo, a forma da boneca tornou-se menos alongada, distanciando-se dos desenhos de criação de moda, e aproximando-se de proporções um pouco mais próximas da realidade, favorecendo uma análise mais precisa das formas femininas ao longo das décadas. Também foram acrescentadas feições mais detalhadas no rosto, para que pudesse ser feita uma demonstração minimalista do estilo de maquiagem de cada época, de forma que acrescentasse a análise do ideal feminino.

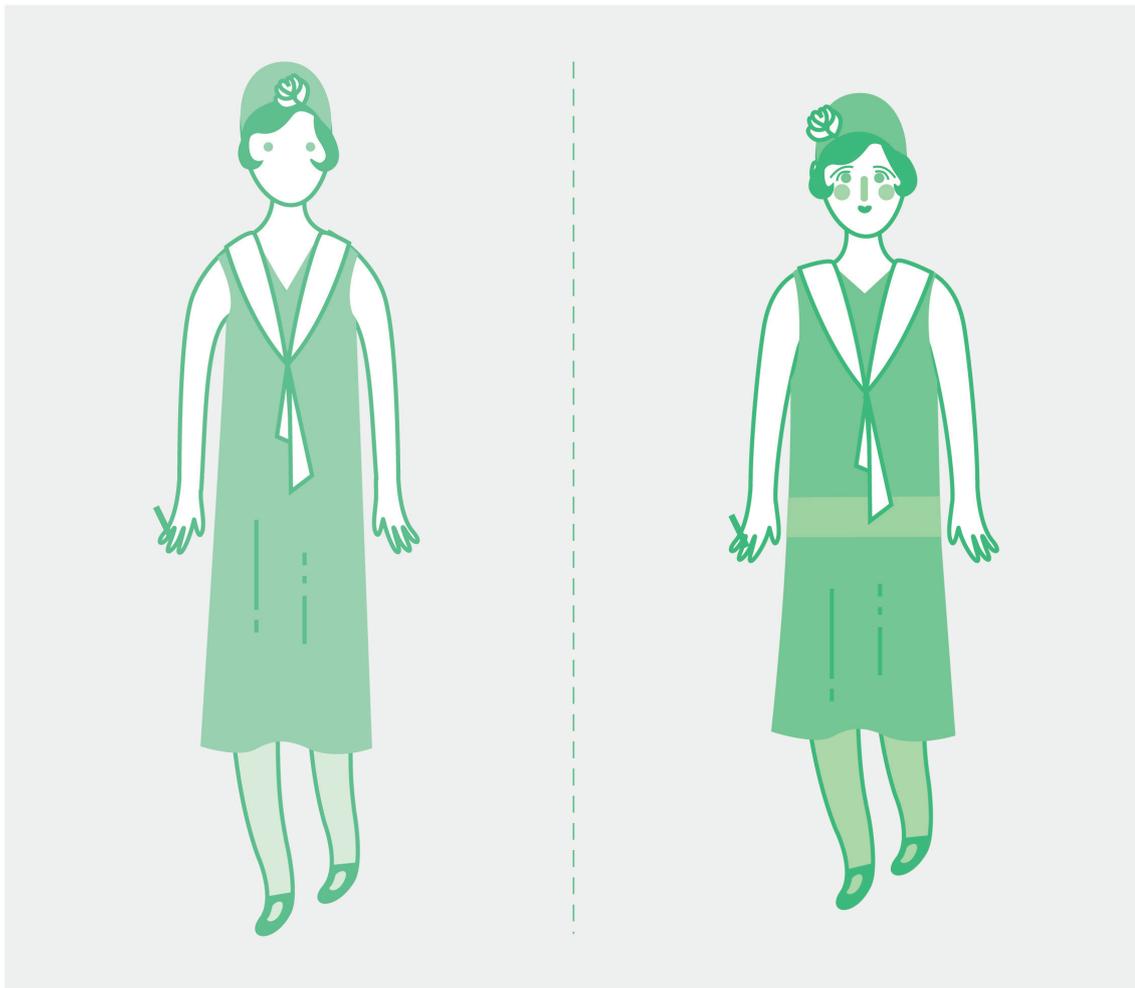


Fig. 11: Segunda alternativa de estilo de ilustração, antes e depois das alterações feitas.

3.5. Desenvolvimento

3.5.1. Forma e mecanismo do infográfico

a. Linha do tempo

O infográfico se dará em formato de linha do tempo, considerando-se seu caráter narrativo e histórico. A linha do tempo ajudará a localizar visualmente os acontecimentos de uma época em relação à outra, propiciando assim uma visão global mais clara da evolução dessa trajetória da moda dentro do universo feminino.

b. Bonecas e silhueta

Serão utilizadas ilustrações de “bonecas” para representar a figura feminina, destacando a silhueta predominante de cada década em detrimento das peças de roupa em si e seus detalhes mais superficiais. A silhueta tem o poder semiótico de transmitir profundo significado em sua forma, e assim poder expressar e sintetizar o pensamento predominante da época em relação ao que deveria ser a forma da mulher ideal.

Detalhes supérfluos serão evitados nas bonecas, para que o excesso de informação visual não atrapalhe o entendimento da mensagem a ser passada, exceto que esses detalhes também tenham algo a dizer ou sejam essenciais para localizar a roupa em sua determinada época. Assim, excluem-se padronagens e texturas nas bonecas.

c. Ícones

Uma iconografia simples poderá ser usada para indicar, no infográfico, o tipo de informação que se dá naquele momento, categorizando-a.

d. Paleta de cores

A paleta de cores será utilizada para identificação visual e separação das épocas, utilizando-se apenas variação de luminosidade da cor predominante em cada período. As cores serão inspiradas em cores predominantes de cada época, tomando

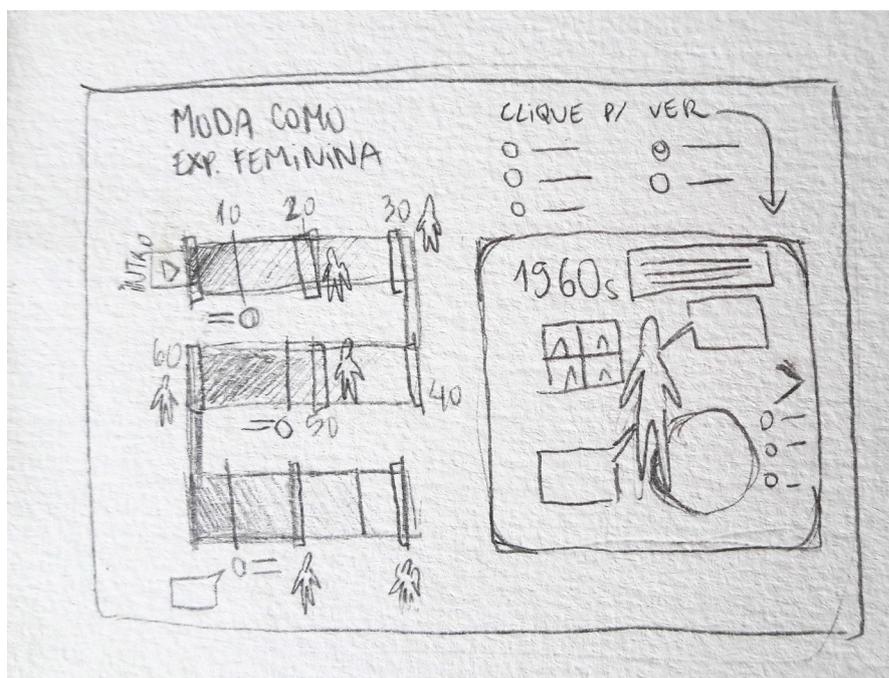
como referência, para isso, a observação dos movimentos artísticos, tendências do design gráfico e ilustrações ou fotos das roupas dos períodos retratados. Além disso, o efeito arco-íris na linha do tempo seria divertido e mais atraente para o público jovem, e ajudaria a memória do usuário a atribuir posteriormente cada boneca à sua época por meio desse código de cores.

3.5.2. Leiaute do infográfico

Determinou-se que o infográfico seria inserido em página web, plataforma adequada para o projeto, que contará com interações simples e informação fixa. Estabeleceu-se a resolução de tela em 1366x768px, por ser um dos tamanhos mais utilizados atualmente de acordo com pesquisa do site Screen Resolution (disponível em: <www.screenresolution.org>). A partir daí, determinou-se que o leiaute seria fixo, e não fluido, para que o redimensionamento da tela não afetasse a organização dos elementos, prejudicando a informação. Deu-se alguma flexibilidade de redimensionamento, mantendo as proporções, para que coubesse em diferentes formatos de tela evitando, porém, o uso desnecessário da barra de rolagem na horizontal.

Partiu-se do princípio de que a base do infográfico seria em forma de linha do tempo, em uma espécie de zigue-zague descendo verticalmente, para que a navegação em página web não fosse muito longa horizontalmente, o que poderia ser desgastante para o usuário. O zigue-zague, ao contrário da reta vertical, permite ver mais informações ao mesmo tempo no mesmo espaço de tela.

A partir dessas informações, tendo em mente o formato em linha do tempo, os conteúdos a serem mostrados e os elementos visuais que auxiliariam o infográfico, foram rascunhados dois leiautes.



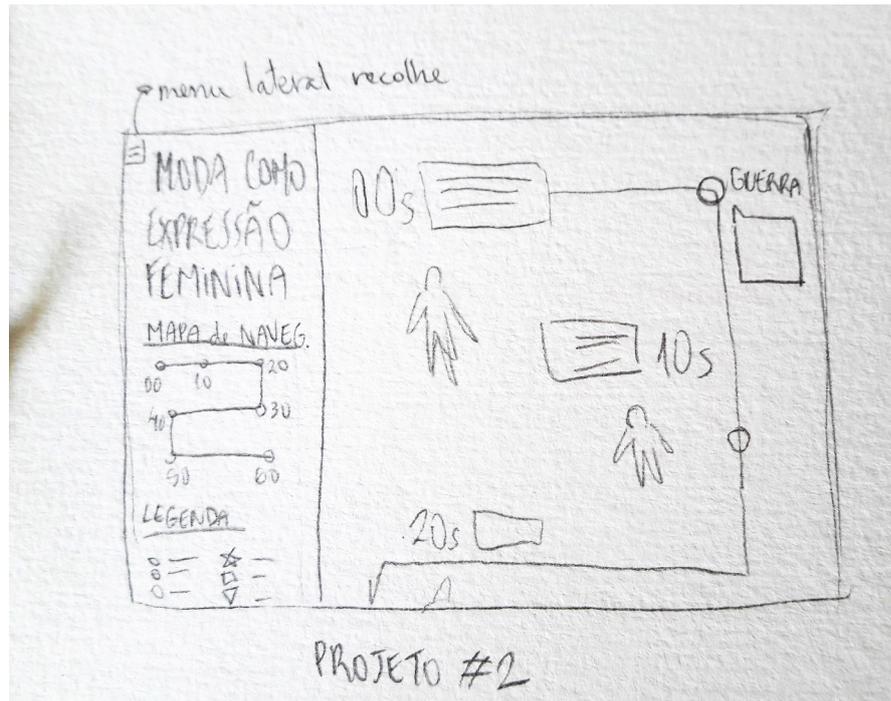


Fig. 12: Rascunhos dos dois leiautes pensados

A partir desses rascunhos, geraram-se duas alternativas. A primeira conta com o título, uma breve descrição do projeto ao lado deste e a linha do tempo em zigue-zague à esquerda, com pequenas informações e as bonecas dispostas ao longo da linha, enquanto a direita fica reservada a mostrar uma visualização mais detalhada dos manequins com informações adicionais.

Na segunda, a linha do tempo ocupa toda a tela e reúne todas as informações do infográfico, assim como as bonecas e seus detalhes, o que exige uma visualização em zoom de partes da linha do tempo para poder acessar detalhes. Por isso, contaria com uma barra lateral que poderia alternar entre oculta e à mostra, contendo um esquema simplificado do infográfico que funcionaria como um mapa de navegação, mostrando em que ponto o usuário está e permitindo-o pular para um ponto distante sem ter que atravessar todos os períodos. Além disso, a barra mostraria legendas dos ícones e informações adicionais necessárias, como créditos e informações sobre o infográfico.

Depois de passadas as ideias a limpo no meio digital, optou-se pelo modelo do primeiro rascunho, com algumas alterações (fig. 13), onde o lado esquerdo é fixo e o lado direito muda a cada período sob o clique do usuário. Uma das mudanças foi a retirada das miniaturas das bonecas da linha do tempo na esquerda, de forma a deixá-la mais simples e limpa e permitir a inserção de outras informações, como eventos históricos importantes e suas durações. O *grid* é simples, dividindo a tela no meio, onde a linha do tempo fica centralizada na metade da esquerda e o espaço das bonecas fica centralizado na parte direita da tela. A linha do tempo tem marcações de eventos históricos relacionados ao conteúdo, e é separada em um gradiente de cores de cada época. O gradiente pretende passar a noção de que a transição entre os períodos não é abrupta, mas sim gradual.

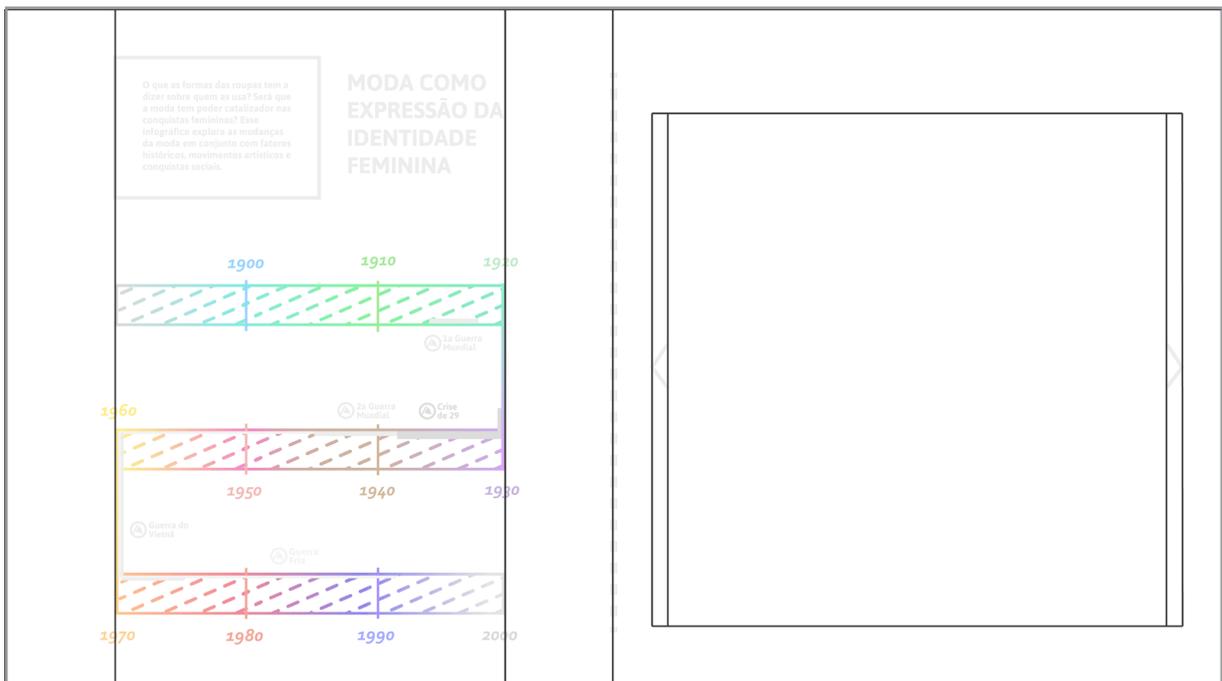
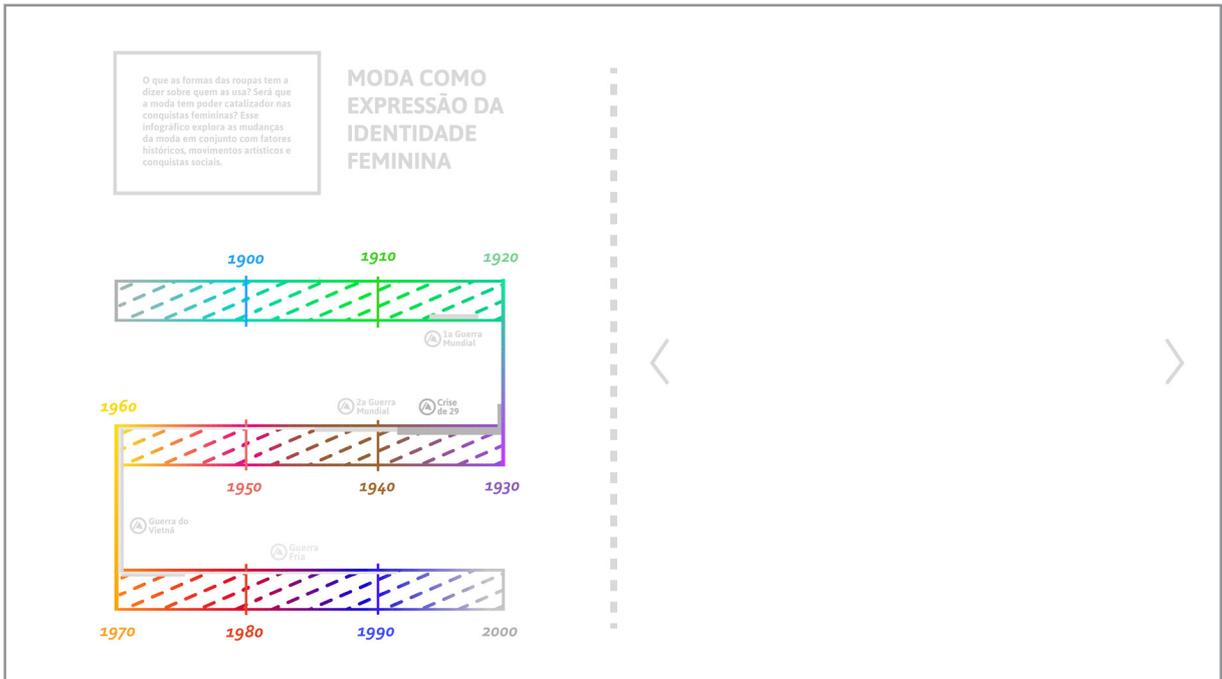


Fig. 13: Leiaute escolhido e seu grid.

A página de abertura, além do título, contém uma introdução que explica o objetivo e conteúdo do infográfico. Ao fundo, um padrão criado a partir dos três símbolos criados para sintetizar as principais silhuetas analisadas, e que serão explicados posteriormente no item 3.5.4.

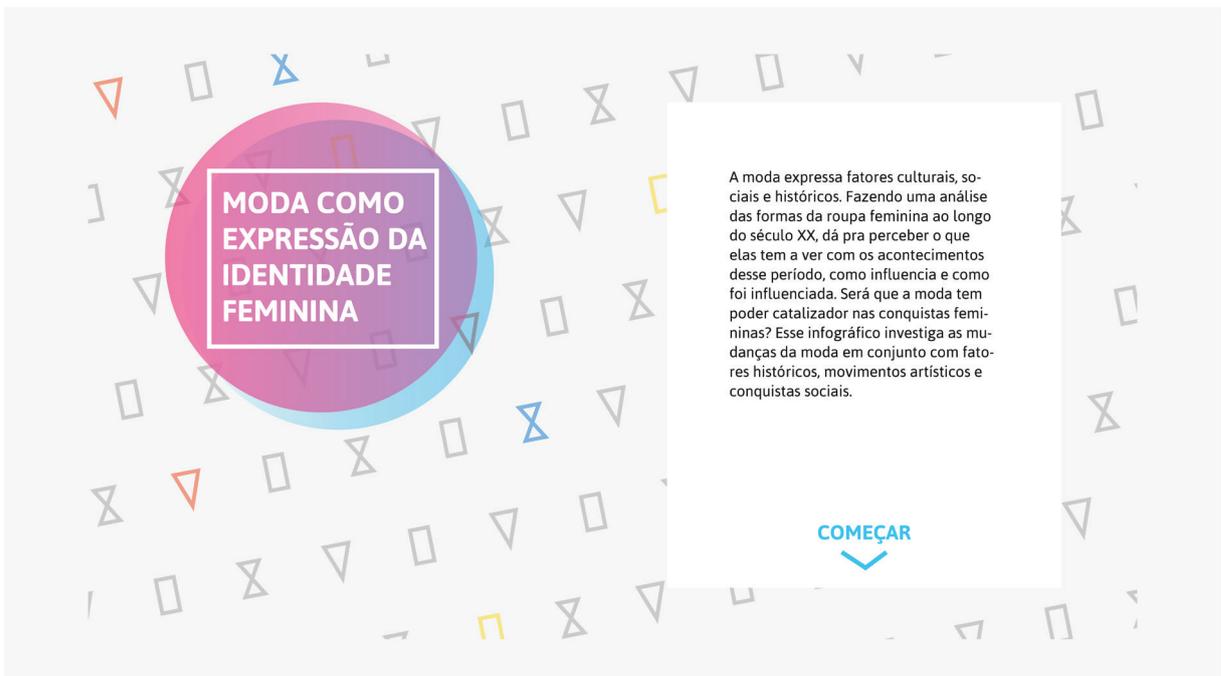
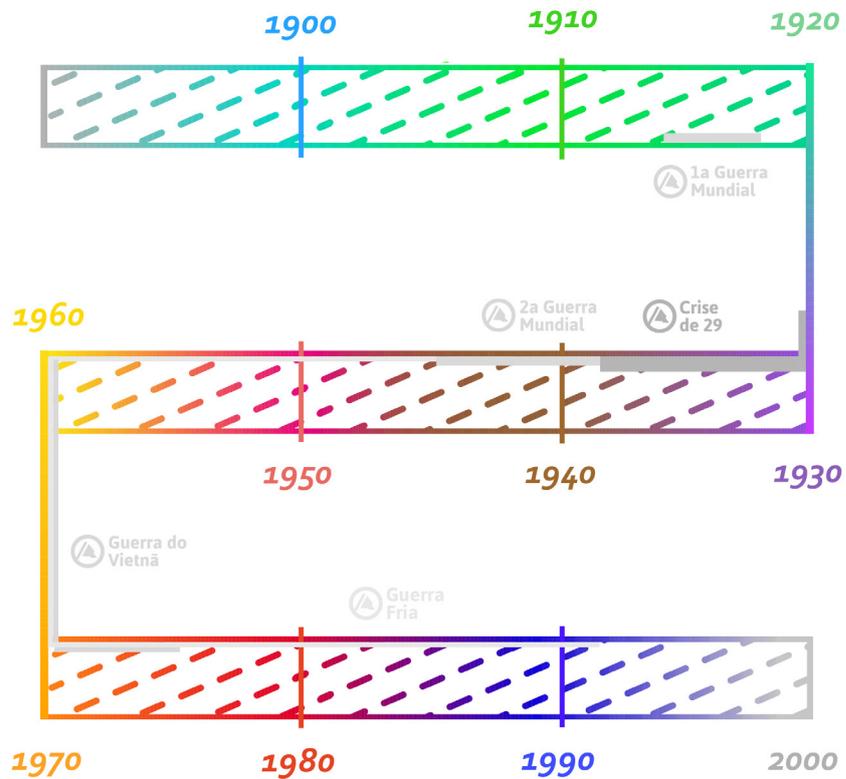
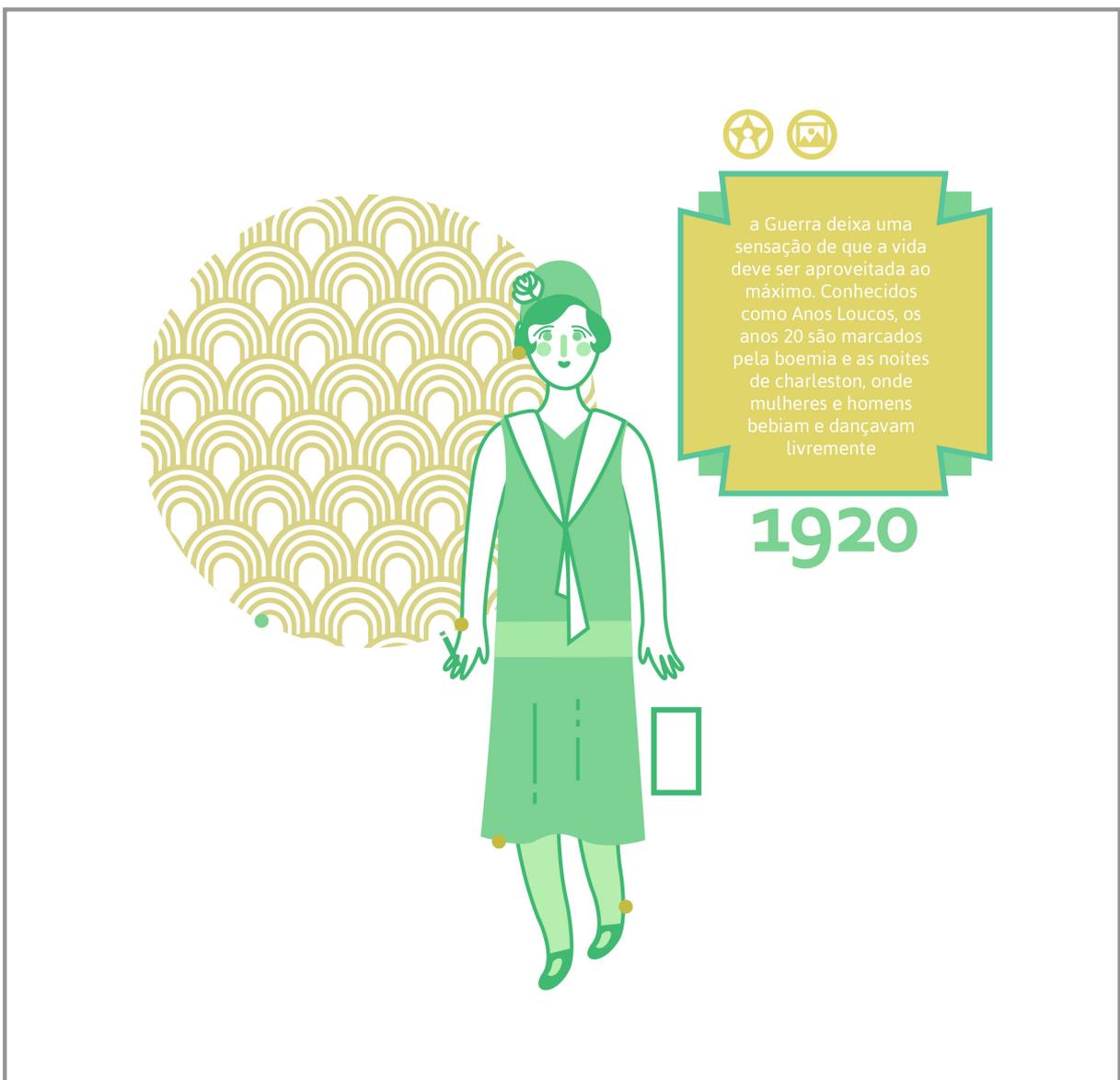


Fig. 14: Detalhe ampliado da linha do tempo, com ícones indicando períodos históricos auxiliados por barras que mostram a abrangência desses períodos; embaixo, página de abertura.

3.5.3. Bonecas

As ilustrações das bonecas, uma para cada década, contém informações escritas ocultas que são reveladas com o passar do mouse em determinados pontos, evitando que o infográfico seja visualmente poluído e disponibilizando a informação apenas quando solicitada pelo usuário. Cada informação relacionada à ilustração se localiza próxima a seu elemento de origem, e é sinalizada com pequenos círculos coloridos para que o usuário saiba onde buscar as informações ao invés de passar o mouse pelas imagens à esmo em busca das mesmas.

Além das informações ocultas, algumas informações são fixas e mostradas o tempo todo, como as caixas que contém um pequeno texto introdutório de cada década e, por vezes, um elemento visual ao fundo da imagem.



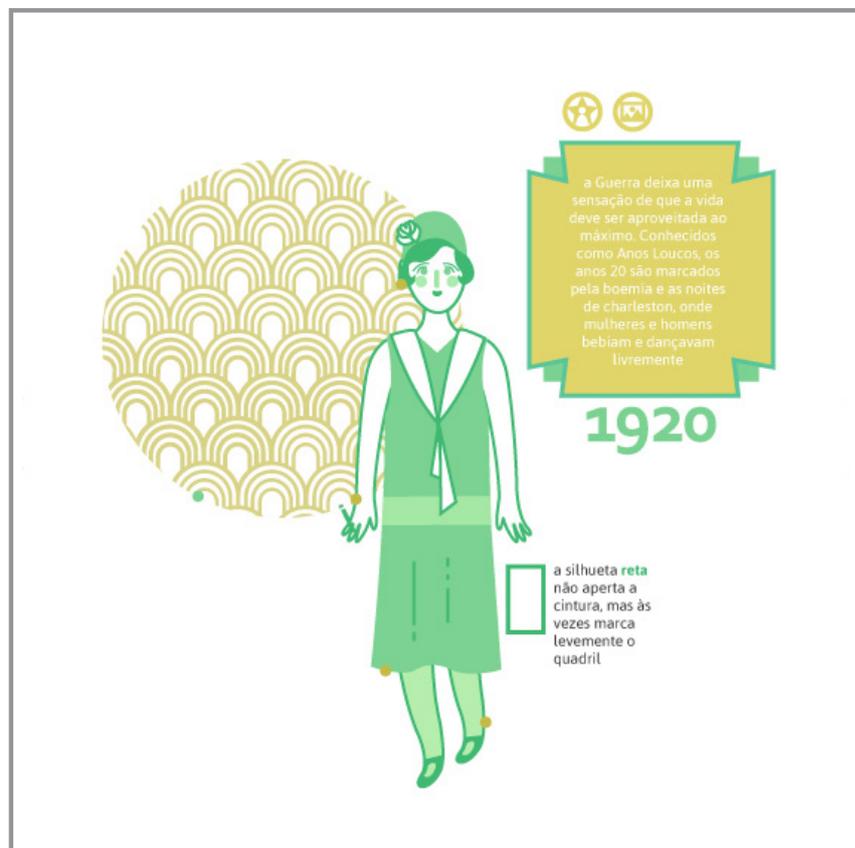


Fig. 15: Sequência de imagens, a primeira mostrando informações fixas, as outras simulando a interação com as outras informações, que podem ser mostradas ou ocultadas de acordo com o usuário.

Cada boneca tem uma única cor predominante, mas, quando inseridas no infográfico, contam com uma cor auxiliar para que haja harmonia e também contraste entre a boneca e as informações que a rodeiam. Cada par de cores é único, mesmo que uma das cores seja semelhante à de outro período, e os pares devem ter um bom contraste em si, para que uma cor possa ser sobreposta a outra em alguns casos sem que se fundam numa só forma e de maneira bem visível. Os pares de cores procuram refletir a estética da época, com base na pesquisa visual e leituras realizadas. Além das cores, cada período tem elementos visuais auxiliares, também inspirados em uma pesquisa de referências do design gráfico, movimentos artísticos e fotos ou ilustrações das vestimentas de cada período.

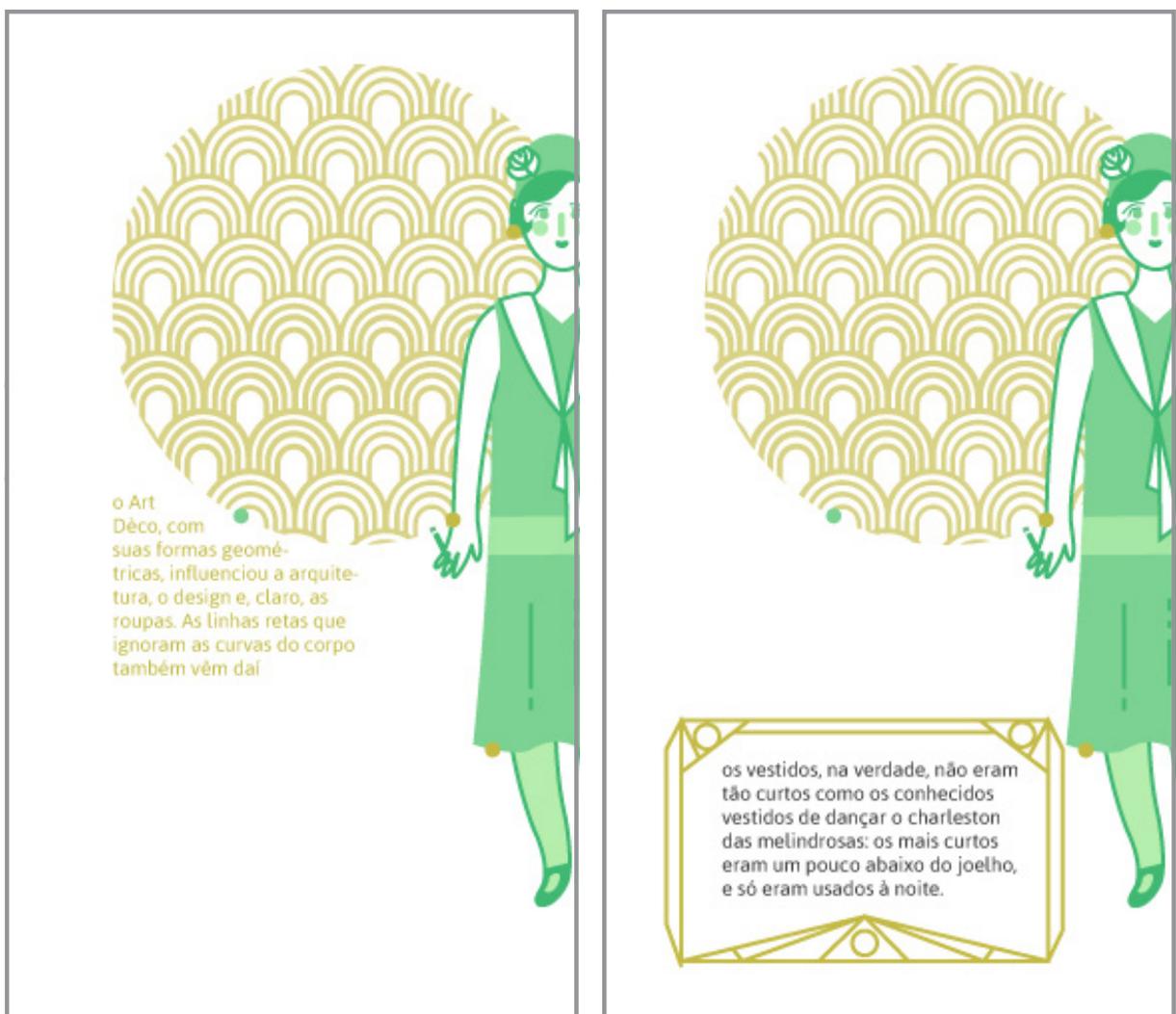


Fig. 16: Detalhes dos elementos visuais auxiliares que contextualizam a época de cada boneca, as vezes passam informações e também servem para equilibrar visualmente e ornamentar o infográfico. Nesse exemplo, padronagem com inspiração Art Deco que passa informação sobre tal movimento artístico; ao lado, caixa de informação com inspiração no mesmo movimento.

A padronização se limita praticamente ao *grid*, bem flexível, que conta apenas com margens e a manequim em posição central. Assim, a disposição dos elementos visuais se adapta com fluidez às informações que devem ser mostradas. A outra padronização são as informações que devem aparecer junto às bonecas, fixas. Essas informações são o ano em fonte padrão com a cor da boneca, uma caixa de texto personalizada à estética do período e o símbolo da silhueta predominante da época. Além disso, algum elemento visual que sirva de fundo ou cenário, às vezes apenas ornamental, mas de preferência contendo informação em si, com o intuito de equilibrar a composição e contextualizar visualmente o período.

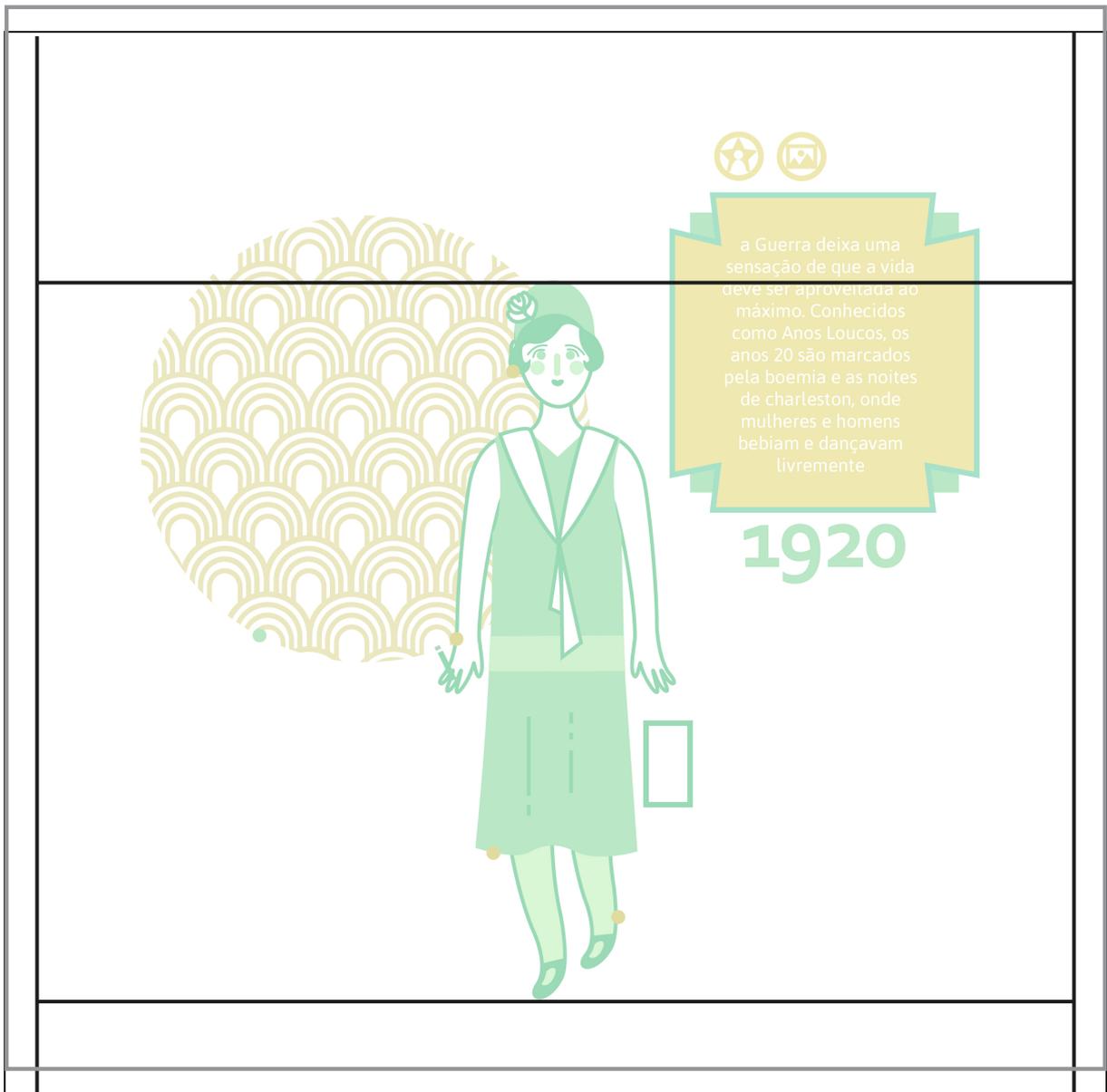


Fig. 17: *Grid* do espaço das bonecas

Fora essas padronizações, a disposição das informações é livre, e pode ser representada de diversas maneiras, dentro da estética de cada década.

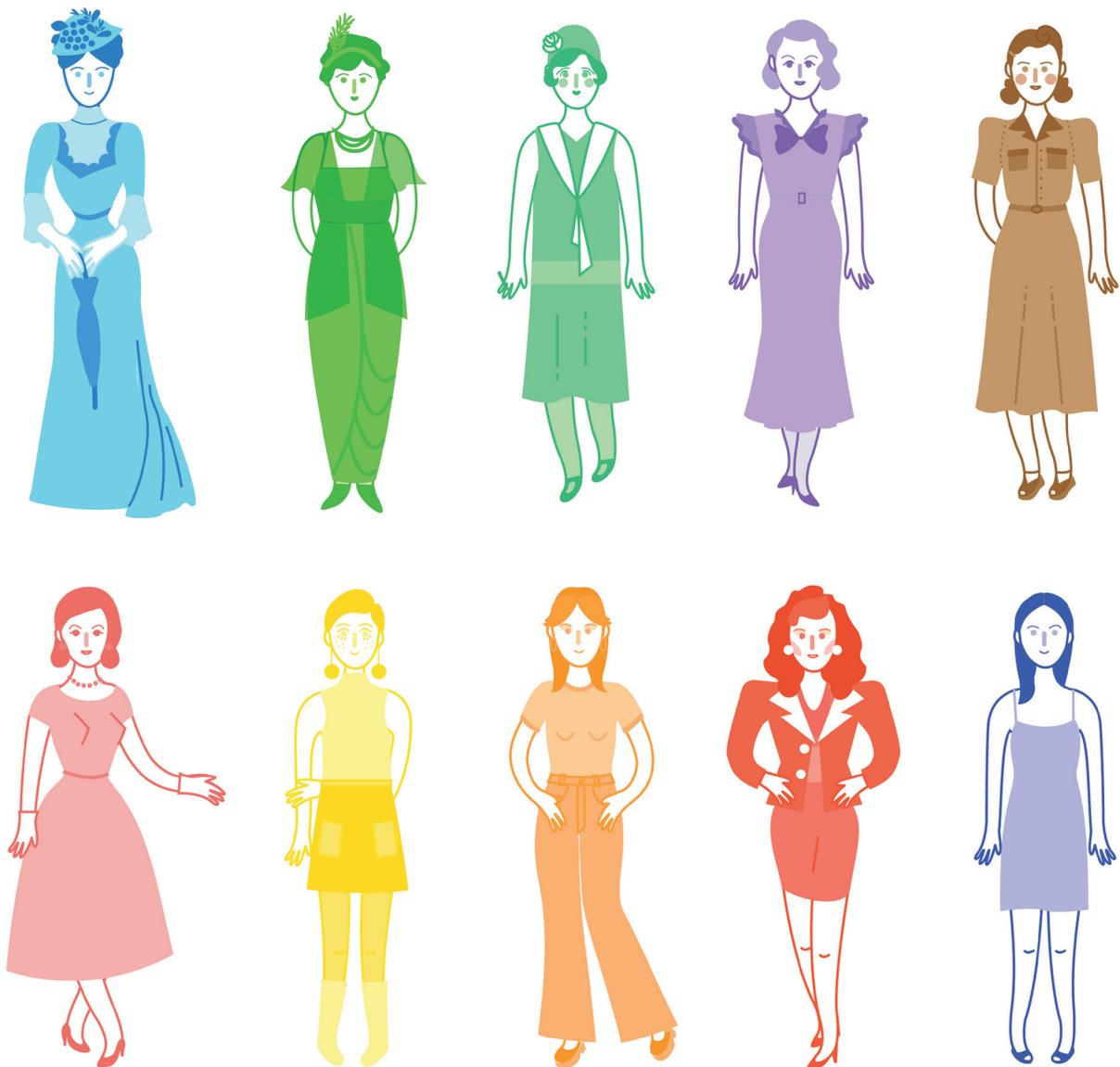


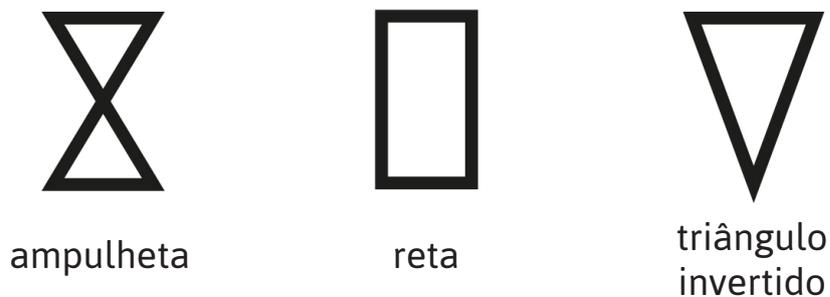
Fig. 18: Todas as bonecas feitas para o infográfico, em ordem cronológica, de 1900 a 1990.

3.5.4. Iconografia e símbolos

Foram criados ícones para ajudar a reduzir o número de informações escritas e codificar o tipo de informação dada. Assim, os ícones indicam na linha-do-tempo e junto aos manequins de cada época as seguintes categorias de informação: eventos históricos, personagens influentes ou ícones da época, movimentos artísticos e *links* externos.



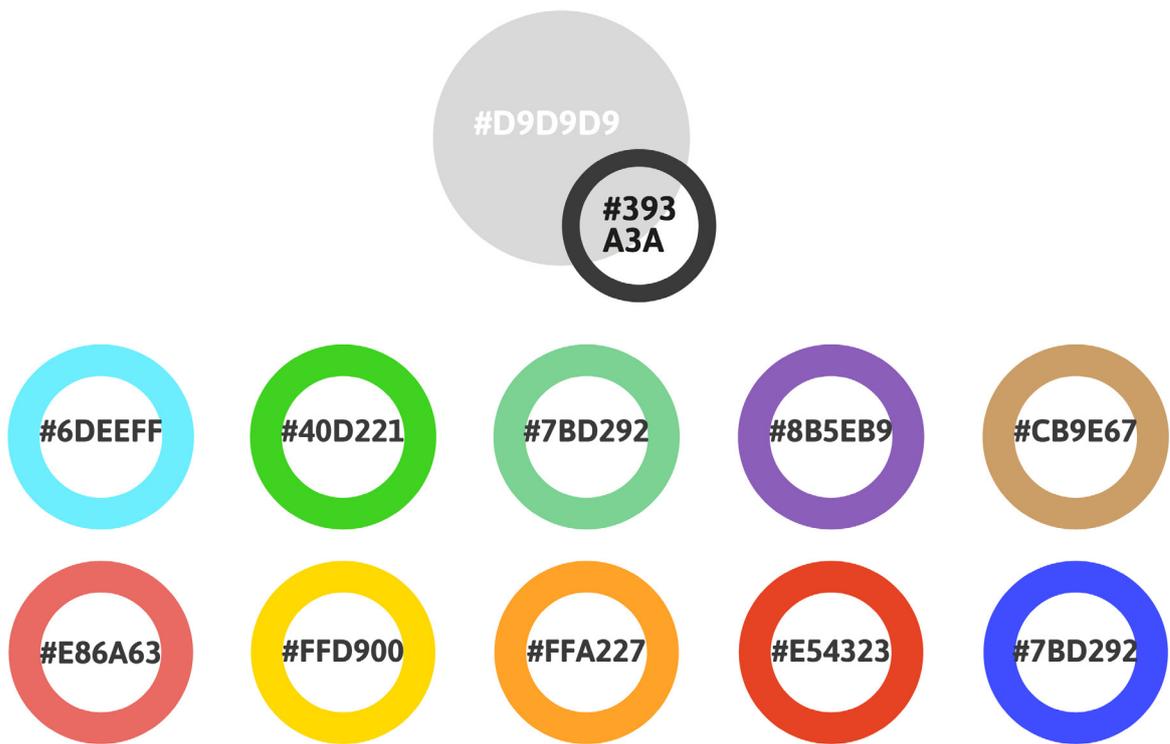
Também foram criados os três símbolos a seguir, que são sínteses das silhuetas predominantes analisadas: reta, triângulo invertido e ampulheta. A partir dessas formas, criou-se também uma padronagem, que foi aplicada na página de abertura do infográfico.



Esses símbolos aparecem ao lado das bonecas, indicando a forma predominante, e contam com um texto auxiliar que analisa essa forma. De maneira geral, a forma de ampulheta costuma indicar tempos em que os papéis de gênero são bem definidos e separados, e em que a feminilidade tradicional é muito acentuada, com a cintura bem fina e muito volume em cima e abaixo dela. Já a forma retangular costuma predominar em momentos de subversão do ideal feminino, trazendo uma androginia que confunde os papéis de gênero, ignorando as curvas da mulher. Por fim, a silhueta de triângulo invertido aparece em momentos de gravidade e sobriedade, em que as mulheres buscam se impor em posições tradicionalmente masculinas.

3.5.5. Paleta de cores

Cada manequim tem uma única cor predominante, mas, quando inseridos no infográfico, contam com uma cor auxiliar. Os pares de cores procuram refletir a estética da época, com base na pesquisa visual e leituras realizadas. O cinza claro é a cor base e, para as informações, branco ou cinza grafite, de forma a se destacar e não se confundir com a paleta de cores já extensa. Abaixo, as cores com os respectivos códigos html.



3.5.6. Tipografia

A tipografia dos títulos e informações é a *Asap*, gratuita e própria para *web*, disponível no Google Fonts. Ela permite uma boa legibilidade em tamanhos pequenos, ideal para se adaptar ao espaço relativamente limitado em torno das bonecas. É uma fonte relativamente neutra, mas amigável, que se mescla bem no estilo geometrizado das ilustrações e combina com os elementos visuais de todas as épocas justamente por não se sobrepôr demasiadamente a eles. No texto corrido é utilizada em tamanho 10, em todos os pesos disponíveis: *bold* para destaques ou fundos de cor escura, *italic* para termos estrangeiros e *regular* para o resto.

Em tamanhos grandes se torna uma boa fonte display, utilizada inclusive no título da página de abertura e cabeçalho do infográfico em peso *bold* e caps lock. Também em *bold*, é utilizada na linha do tempo.

Asap Regular
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Asap Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Asap Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Para os números das décadas, foi utilizada a fonte Corbel em bold junto as bonecas e bold italic na linha do tempo, por sua característica *old style*, com números desalinhados que tornam as datas mais dinâmicas e diferenciáveis.

Corbel Bold
1234567890

Corbel Bold Italic
1234567890

CONCLUSÃO

Este projeto foi realizado, de início, com o intuito de afirmar a importância da moda como expressão pessoal, e também como influenciadora da trajetória feminina ao longo do século XX, período que viu grandes mudanças acontecerem. Além disso, buscou-se destacar que o caminho nunca é uma linha reta em direção ao progresso, mas que por vezes se regride e tropeça em obstáculos. O objetivo em traçar esse caminho era propor uma apropriação da moda como “coisa de mulher” no melhor sentido da expressão, tornando-a instrumento de discurso e pavimentando discussões futuras sobre igualdade de gêneros.

As pesquisas e o trabalho permitiram, além de responder as perguntas iniciais, também levantar novos questionamentos. Sim, a moda é consequência e também agente de mudanças sociais. E, com a apropriação de seus símbolos e sua história, o uso da moda como instrumento de discurso pode ser otimizado. O produto final, como intencionado, parece leve e divertido, mas consegue, por vezes, suscitar reflexões relevantes. As informações não estão ali simplesmente como fatos, mas são processadas e reinterpretadas em favor de uma narrativa maior. A análise das silhuetas, por mais pessoal e especulativa que seja, não foge da realidade e traz uma perspectiva nova a quem consome a informação. Finalmente, trata-se de um trabalho autoral, com o intuito de ser global, e parece ter sido bem sucedido nesse aspecto.

Ao longo das pesquisas, outros *insights* vieram. A moda, com suas mudanças bruscas, é sim coerente mesmo quando é extravagante. Ela busca se renovar e reciclar sempre, no constante jogo dos opostos, sempre tentando contrariar a regra vigente – ao contrário do que se pensa. Moda é, sem dúvidas, *statement*. Assim, não só se confirmou a proposta inicial, mas aprendeu-se muito com a pesquisa, que na verdade nunca cessará, já que se trata de um universo tão amplo e cheio de significados. Acompanhando a trajetória feminina em conjunto, percebeu-se também o quanto ainda há para ser feito.

Diante de tal pesquisa, a ideia de que a igualdade de gêneros caminha para uma neutralidade, uniformidade e androginia pode ser questionada. Não necessariamente a igualdade se faz apagando as diferenças. Ao longo do século, o guarda-roupa masculino foi sendo cada vez mais apropriado e adaptado pelas mulheres, até os dias de hoje, em que praticamente todas as peças masculinas tem sua versão feminina. Não se pode dizer o mesmo sobre os homens e o guarda-roupa feminino, mas é cada vez mais frequente uma exploração lúdica esporádica dos homens no universo feminino, como aconteceu com as mulheres há mais de um século. Também é importante notar, na pesquisa, como os gêneros nem sempre foram codificados da forma que são hoje.

Compartilhar essas descobertas no infográfico realizado foi muito satisfatório, mas não se sabe se só demonstrar essas informações de forma despreziosa e lúdica trará realmente alguma reflexão. O que se sabe é que, nos tempos atuais, cada vez mais se absorve informações de maneiras diferentes das de outrora. Criar o infográfico foi um desafio em vários momentos, como na hora de representar os diversos tipos de mulheres em uma só. Buscou-se fugir de um padrão de corpo, não pretendendo representar o ideal de um corpo feminino inalcançável, mesmo se tratan-

do de uma estética distinta a cada época. Portanto, manteve-se um tipo de silhueta padrão personalizada para o projeto gráfico, diferente do que se vê nas revistas e passarelas.

Espera-se que o projeto tenha contribuído mutuamente para as áreas da moda e do design através do projeto gráfico e de informação. No projeto gráfico realçou-se as formas da moda utilizadas como elementos de uma síntese visual para propor, também, uma discussão teórica sobre os movimentos da moda. E, claro, almeja-se contribuir para as discussões futuras em torno da história feminina, de maneira a impulsionar novas iniciativas e mudanças que ainda estão por vir.

BIBLIOGRAFIA

BLACKMAN, Cally. 100 anos de moda. São Paulo: Publifolha, 2014.

HORN, Marilyn J.; GUREL, Lois M. *The Second Skin: an interdisciplinary study of clothing*. 3rd ed. Houghton Mifflin, 1981

KURZGESAGT. Kurzgesagt.org. Último acesso em dezembro 2016.

LANKOW, Jason; RITCHIE, Josh; CROOKS, Ross. *Infographics: the power of visual storytelling*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2012.

LIBRARY OF CONGRESS, THE. Flickr.com. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/library_of_congress/>. Último acesso dezembro de 2016.

LIPOVETSKY, Gilles. *O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989 [1944]. Tradução: Maria Lucia Machado.

MACKENZIE, Mairi. *Ismos: para entender a moda*. São Paulo: Globo, 2010. Tradução: Christiano Sensi.

ROSICKY, Jan. *Graphic Design History Timeline*. 2011. Disponível em: <<http://gdh.2rsolutions.cz/>>. Último acesso em dezembro de 2016.

SANTOS, Georgia M. de Castro. *A Roupas, a Moda e a Mulher na Europa Ocidental Medieval*. 2006. 159f. Dissertação (Mestrado em Arte Contemporânea), Universidade de Brasília, 2006.

SEELING, Charlotte. *Moda, o século dos estilistas: 1900-1999*. Konemann, 1999. Tradução: Letrário, 2000.

VISION CRITICAL Visioncritical.com. *Evolution of Insight*. Disponível em: <<http://www.visioncritical.com/evolution-of-insight/>>. Último acesso em dezembro de 2016.