

UNIVERSIDADE FEEVALE

VINICIOS DA ROSA

***SISSY THAT WALK: UMA PROPOSTA DE FERRAMENTA PARA CRIAÇÃO DE
PERSONAGENS DRAG QUEEN***

Novo Hamburgo

2018

VINICIOS DA ROSA

***SISSY THAT WALK: UMA PROPOSTA DE FERRAMENTA PARA CRIAÇÃO DE
PERSONAGENS DRAG QUEEN***

Projeto de Conclusão de Curso apresentado para
requisito parcial à obtenção do grau de Bacharel em
Design pela Universidade Feevale.

Orientadora: Professora Me. Dinara Dal Pai.

Novo Hamburgo
2018

VINICIOS DA ROSA

Projeto de Conclusão do Curso de Design, com o título “Sissy that walk: uma proposta de ferramenta para criação de personagens *drag queen*”, submetido ao corpo docente da Universidade Feevale, como requisito necessário para obtenção do Grau de Bacharel em Design.

Aprovado por:

Professora Me. Dinara Dal Pai.
Professora Orientadora

Professora Me. Ana Paula Steigleder
Banca examinadora

Professor Me. Anderson Luiz de Souza
Banca examinadora

Novo Hamburgo, junho de 2018.

Dedico este trabalho à minha família e amigos, e à toda a comunidade LGBTQ+ que enfrenta doses diárias de preconceito.

RESUMO

Figura peculiar, a *drag queen* atrai olhares e chama a atenção. Popular na noite LGBTQ, ela deixa de ser vista apenas como interpretação do feminino pelo ator masculino e passa a ressignificar gêneros, questionando limites impostos por uma tradição heteronormativa. A figura da *drag queen* propõe que se crie algo para vestir, calçar, maquiar e interpretar. Propõe a liberdade de expressão, de sentimento, poesia e arte. Entre as mais diversas possibilidades de construção de uma personagem *drag queen*, há sempre algo que se repete: a criatividade. Nessa perspectiva, o presente trabalho objetiva entender a relação entre o processo intuitivo de construção da personagem *drag queen* e os processos de criação no design para, então, desenvolver uma ferramenta projetual de apoio à criação desses personagens. Para tanto, buscou-se na pesquisa bibliográfica apoio para a compreensão das principais questões relacionadas à personagem *drag queen* e ao público LGBTQ, bem como dos principais métodos e ferramentas utilizados pelo design. Além disso, com o intuito de buscar dados primários, foram realizadas entrevistas com autores e intérpretes de personagem *drag queen*. Após a coleta e análise dos conteúdos, foram desenvolvidas tabelas que possibilitaram o mapeamento e a análise de produtos similares para, então, iniciar a construção da ferramenta destinada à criação de personagens *drag queens*. A ferramenta proposta organiza-se a partir de um conjunto de cartas intitulado *Sissy that walk: crie sua drag queen*. As mesmas apresentam, de forma clara e didática, as etapas observadas como necessárias para a construção do personagem, a saber: motivação, inspiração, produção e adaptação. Visualmente, busca-se estabelecer uma comunicação direta e lúdica com o público do projeto, considerando o uso de cores com bom contraste e tipografia de leitura facilidade nas caixas de texto. Além disso, apropriou-se do uso de linguagem coloquial utilizada no meio LGBTQ, que engaja o público-alvo.

Palavras-chave: Metodologia. Ferramenta projetual. Processo criativo. *Drag queen*. LGBTQ.

RESUMEN

Figura peculiar, la drag queen atrae miradas y llama la atención. Popular en la noche LGBTQ, ella deja de ser vista sólo como una interpretación del femenino por el actor masculino y comienza a dar un nuevo significado a los géneros, cuestionando límites impuestos por una tradición heteronormativa. La figura de la drag queen propone crear algo para vestir, calzar, maquillar e interpretar. Propone la libertad de expresión, de sentimiento, poesía y arte. Entre las más diversas posibilidades de construcción de un personaje drag queen, siempre hay algo que se repite: la creatividad. En esta perspectiva, el presente trabajo tiene como objetivo entender la relación entre el proceso intuitivo en la construcción del personaje drag queen y los procesos de creación en el diseño para luego desarrollar una herramienta proyectiva de apoyo a la creación de esos personajes. Para ello, se buscó apoyo en la investigación bibliográfica para la comprensión de las principales cuestiones relacionadas al personaje drag queen y al público LGBTQ, así como en los principales métodos y herramientas utilizados por el diseño. Además, con el objetivo de buscar datos primarios, se realizaron entrevistas con autores e intérpretes de personaje drag queen. Después de la recolección y análisis de los contenidos, se desarrollaron tablas que posibilitaron el mapeo y el análisis de productos similares para luego iniciar la construcción de la herramienta destinada a la creación de personajes drag queens. La herramienta propuesta se organiza a partir de un juego de cartas intitulado Sissy that walk: cree su drag queen. El juego presenta, de forma clara y didáctica, las etapas observadas como necesarias para la construcción del personaje, a saber: motivación, inspiración, producción y adaptación. Visualmente, se busca establecer una comunicación directa y lúdica con el público del proyecto, considerando el uso de colores contrastantes y una excelente tipografía, facilitando la lectura en las cajas de texto. Además, se apropió del lenguaje coloquial utilizado entre los LGBTQ, que involucra al público objetivo.

Palabras clave: Metodología. Herramienta proyectiva. Proceso creativo. Drag queen. LGBTQ.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Bandeira do orgulho transgênero	15
Figura 2 – <i>Courtney Act</i> no processo de montagem	18
Figura 3 - <i>Lactatia</i> , drag queen interpretada por um menino de 11 anos	20
Figura 4 – <i>Alyssa Edwards</i> como feminina, <i>Bianca Del Rio</i> como caricata e <i>Sasha Velour</i> como andrógina	21
Figura 5 – <i>Pablo Vittar</i>	22
Figura 6 – <i>Gloria Groove</i>	23
Figura 7 – <i>Ivana Wonder</i>	24
Figura 8 – Metodologia de Munari.....	26
Figura 9 – Metodologia de Bonsiepe.....	28
Figura 10 – Processo de Design de Löbach.....	30
Figura 11 – Metodologia de Löbach	31
Figura 12 – Metodologia projetual orientada pelo Design Thinking	36
Figura 13 – Identidade visual e aplicação	46
Figura 14 – Paleta de cores	47
Figura 15 – Estampa no verso das cartas	48
Figura 16 – Esquema organizacional das cartas.....	49
Figura 17 – Faca de corte da caixa	50
Figura 18 – Representação gráfica da caixa que abriga as cartas.....	50
Figura 19 – Representação gráfica do Material de apoio	53

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Detalhamento das entrevistas realizadas	36
Quadro 2 – Análise de similares: Khandu	37
Quadro 3 – Organização do conteúdo e métodos	51
Quadro 4 – Material de apoio	52

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	14
2.1 GÊNERO, SEXUALIDADE E A <i>DRAG QUEEN</i>	14
2.1.1 A construção da personagem drag queen	17
2.2 O PROCESSO PROJETUAL NO DESIGN	24
2.2.1 Munari.....	25
2.2.2 Bonsiepe	27
2.2.3 Löbach.....	29
2.2.4 Design Thinking	32
3 METODOLOGIA	35
3.1 METODOLOGIA CIENTÍFICA	35
3.2 METODOLOGIA PROJETUAL	36
4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS	39
5 FERRAMENTA PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS DRAG QUEEN	45
5.1 IDENTIDADE VISUAL: CORES E TIPOGRAFIA	45
5.2 ELEMENTOS GRÁFICOS	47
5.3 FORMATO.....	48
5.4 CONTEÚDO E RELAÇÃO COM METODOLOGIAS	51
5.5 MATERIAL DE APOIO.....	52
6 CONCLUSÃO	54
REFERÊNCIAS	56
APÊNDICES	59
APÊNDICE A – ROTEIRO DAS ENTREVISTAS SEMI- ESTRUTURADAS.....	60
APÊNDICE B – ANÁLISE DE SIMILARES: JOGOS DE CARTAS	61
APÊNDICE C – IDENTIDADE VISUAL E ELEMENTOS GRÁFICOS	65
APÊNDICE D – ORGANIZAÇÃO DO CONTEÚDO E MÉTODOS	68
APÊNDICE E – MATERIAL DE APOIO.....	74

1 INTRODUÇÃO

Um personagem feminino encenado por um homem através da transformação do masculino em feminino. Esse é um dos pontos de vista sobre quem é a *drag queen* (CHIDIAC; OLTRAMARI, 2004). No entanto, hoje ela é vista com uma perspectiva que vai além do gênero: *drag queen* é arte e pode ser interpretada por todos, sem regras.

Entre a *drag queen* e o ser que serve como quadro para a pintura desta personificação há uma espécie de ritual de transformação, a montagem, que deixa de lado a figura do intérprete e atribui uma série de características físicas e comportamentais à *drag queen*, criando contexto e personalidade à nova figura que surge. Segundo Cardoso (2005), é justamente esta transposição momentânea que difere a *drag queen* de travestis e transexuais. Comumente acompanhadas do público, adota-se por algumas horas a personagem feminina, com trejeitos e adendos voltados ao entretenimento lúdico e/ou profissional.

Os gregos, quando deram início ao teatro e às artes de representação, já exploravam as possibilidades da transformação de personagens com o uso de máscaras e danças ritualísticas, esboçando uma persona sobre um corpo. Nesse contexto, muitas vezes, figuras femininas eram representadas por homens. No Oriente, diversos teatros antigos já apresentavam o homem representando a figura feminina. No Japão, desde o século XIV, haviam teatros tradicionais desta prática (AMANAJÁS, 2015).

Segundo Amanajás (2015), a origem da sigla DRAG pode ser identificada como “*dressed as a girl*” (vestido como menina), termo utilizado por Shakespeare em suas anotações de rodapé, sinalizando as personagens femininas que seriam interpretadas por homens. Quase como uma lenda, já que não há provas concretas, a definição é comentada com orgulho entre as *drag queens*.

O movimento *drag* acontece no Brasil de forma popular desde os anos 70, inspirado pelas divas da música e pelas encenações cômicas. Na década de 90, a *drag queen* se volta a função de entretenimento e ganha espaço na sociedade. O fenômeno RuPaul Charles¹ também surge neste período e impressiona: um negro

¹ *Drag queen* norte americana que trabalha como cantora, modelo, atua em filmes e comanda seu próprio programa de televisão *RuPaul's Drag Race*, trazendo visibilidade e popularidade à causa *drag* (AMANAJÁS, 2015).

alto, de peruca loira, similar a uma *top model*, provocando a dúvida e deixando claro que não se parecia com uma mulher, se parecia com uma *drag queen*, a personificação do feminino. Lançou discos, estrelou programas de televisão e trouxe visibilidade para as *drag queens*, associando-as a este fenômeno popular relacionado também às divas da música, do cinema e da televisão (AMANAJÁS, 2015).

Sabe-se da multiplicidade de estilos e personalidades que podem caracterizar a *drag queen*. São personagens que vão do cômico ao trágico, da silhueta feminina às curvas menos avantajadas: são traduções em personagens expostos através da personalidade e dos gostos daquele que a cria (GADELHA, 2008). No entanto, toda *drag queen* é fruto de um processo criativo que resulta nesta personagem. Para Gomes (2004), a criatividade é entendida como necessidade para conceber, gerar, formar e desenvolver ideias. Tem relação com os cinco sentidos do ser humano e pode apresentar-se como ilusão, invenção e inovação.

Para Ostrower (2013), o homem é um ser consciente-sensível-cultural e a liberdade de criar é um potencial da condição de ser humano, que tem seu comportamento moldado pelos padrões culturais e históricos. Para a autora, a capacidade criativa é influenciada tanto por fatores externos, como por fatores internos do indivíduo que transforma a natureza e, ao mesmo tempo, se transforma e percebe nessas transformações e na sua memória a sua formação como ser humano.

Nessa perspectiva, criar é formar: dar forma a algo novo. Qualquer que seja o objeto, é dar novas coerências estabelecidas pela mente humana, capacidade de compreender, de relacionar e significar. E para poder criar, é preciso sentir. Ter a sensibilidade estimulada através do que lhe é significativo.

É justamente isto que a *drag queen* propõe: criar algo novo, ressignificar aquilo que até então, não fora submetido a este processo. *Sissy that walk* (afeminar o andar) é música e um dos bordões da *drag queen* mais famosas dos Estados Unidos da América, RuPaul.

Assimilando com os processos metodológicos do design, podemos identificar diversos tópicos relacionados com a criatividade. No design, a metodologia criativa é tema de inúmeros estudos. Segundo Bürdek (2010), a atividade exercida pelo design agrega conceitos de criatividade, fantasia cerebral, senso de invenção e inovação: é um processo criativo, assimilado através de metodologias e

construções. Também para Löbach (2001), o processo de design é tanto um processo criativo como um processo de solução de problemas.

A *drag queen*, enquanto personagem e figura feita pelo seu criador, é criada a partir de uma série de processos criativos, mesmo que indiretamente. Podem traduzir àquele que a interpreta nos gostos, personalidade, figurino, ou encenar o perfil de uma figura completamente nova, um ser disposto a viver algo totalmente novo, mesmo que apenas por alguns instantes.

Sabendo quem é a *drag queen* e o universo criativo que está relacionado diretamente com ela, insere-se o questionamento do ponto de vista do Design sobre como os processos criativos e metodologias podem contribuir para orientar a criação de personagens *drag*.

O presente trabalho tem como objetivo geral entender a relação entre os processos de criação no design e o processo intuitivo de construção da personagem *drag queen* para, então, desenvolver uma ferramenta projetual para a criação desses personagens. Especificamente, pretende-se (a) Estudar questões políticas e sociais relacionadas ao público Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais e *Queer* (LGBTQ) e, sobretudo, à *drag queen*, bem como onde está inserida e como é caracterizada a partir da visão de diferentes autores e períodos; (b) Compreender os processos e etapas listados pelos principais autores do design no que diz respeito à metodologia de projeto e processo criativo; (c) Analisar o processo relacionado à criação de personagens *drag queen* e sua relação com os métodos do design; (d) Projetar uma ferramenta voltada à criação de personagem *drag queen* buscando inspiração nos processos intuitivamente utilizados e identificando as possíveis relações com os métodos do design.

A *drag queen* confunde, tumultua, causa alvoroço. E é este o seu papel: indagar sobre os gêneros e os padrões que se estabelecem nas construções dos mesmos. Questionar sobre o quão feminino pode ser um homem de salto – ou não. Sobre o quanto esta personagem abre espaço para um novo ser, uma nova personalidade sobre o mesmo corpo, visto agora com outros olhos (LOURO, 2013).

A comunidade LGBTQ sempre sofreu violência por conta das diferenças. A homofobia, discutida atualmente com certa facilidade, nem sempre foi assunto pautado com tanta clareza. De um comentário maldoso à violência física, os diferentes níveis de homofobia impressionam pela frequência com que ocorrem e pelo simples motivo de não aceitar o que é diferente, atribuindo um caráter de

defeito, falha por conta da sexualidade ou posição perante a sociedade (LOURO, 1997).

Em 2017, Pablo Vittar, *drag queen* brasileira famosa pelas músicas e pelas apresentações ao lado de grandes personalidades da música pop atual, teve sua conta de uma rede social invadida e atacada, fazendo referência a políticos homofóbicos e discursos contra a causa LGBTQ. Depois de ter a conta recuperada, Pablo Vittar ressaltou que a sociedade terá que aceitar que as diferenças existem e ele está ali para mostrar justamente isto (CLICK RBS, 2017).

Outro caso de intolerância cultural aconteceu em Porto Alegre em agosto de 2017. A exposição *Queermuseu*, que apresentava conteúdo sobre diversidade e questões LGBTQ, foi fechada um mês antes do previsto após críticas por parte de grupos conservadores religiosos considerarem o conteúdo apresentado como ofensivo e impróprio (SPERB, 2017).

Em um mundo tomado pela violência contra a comunidade LGBTQ, a representatividade é importante para mostrar que há diferentes faces e que nem sempre é necessário tabelar, mas sim tolerar. A peruca, o salto, o glitter: nada disso é ou será mais importante do que a essência de quem os carrega, seja por uma noite, durante a apresentação em uma boate, ou no rosto do adolescente que não se deixa levar pelo padrão de uma sociedade heteronormativa². A prática *drag queen* é motivada pela diversão e pelo desejo de ser alguém que não a si mesmo, fazendo com que se crie uma nova cara, um novo personagem.

Associados aos guetos da comunidade LGBTQ, a visão sobre quem é a *drag queen* mudou a partir dos anos 2000. Com presença não somente dentro do meio, a sociedade é obrigada a enxergar que esta multiplicidade de gêneros existe, mesmo que nem todos as aceitem (AMANAJÁS, 2015). O programa de televisão norte-americano *RuPaul's Drag Race*, idealizado e apresentado por RuPaul Charles, também atingiu um grande público e trouxe visibilidade para o meio. Aproximou e fortaleceu o cenário, encorajando o público e incentivando a prática, também pelo seu caráter artístico e potencialmente criativo.

Há muita criatividade, muita imaginação e mesmo sem saber, muito design envolvido no mundo *drag queen*. Muito trabalho é necessário na criação e manutenção deste personagem, e é nesta faísca de criação de um novo ser que se

² Matriz que institui a heterossexualidade como única possibilidade legítima de expressão e rejeita a diversidade de gênero e sexualidade (MISKOLCI, 2009).

insere este trabalho de pesquisa: a relação entre os métodos comumente utilizados na criação de personificações *drag queen* com as tradicionais metodologias do design, para então, criar uma ferramenta projetual para auxiliar na criação de personagens *drag queen*.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este embasamento teórico visa entender quem é a *drag queen* em meio a comunidade LGBTQ, bem como a relação que estabelece com os processos criativos do design quando pensamos na construção destas personagens.

2.1 GÊNERO, SEXUALIDADE E A *DRAG QUEEN*

O gênero pode ser caracterizado como diferenciação entre o masculino e o feminino, conforme o discurso de Meyer e Soares (2004). Segundo Cardoso (2005), não existem percepções certas ou erradas sobre a realidade, o ser humano caracteriza o gênero assim como busca caracterizar o ambiente e tudo ao seu redor. Estas categorizações são apenas construções sociais e culturais, atualizadas com o tempo e apresentadas por ideias temporais.

Socialmente, somos induzidos a pensar a heterossexualidade como natural e normal devido à vários aspectos culturais construídos ao longo do tempo e, a partir disso, as outras formas de sexualidade e/ou representações de gênero são tabeladas como anormais e peculiares. Estes pensamentos são categorizações influenciadas pela cultura e pela sociedade (LOURO, 2013).

Butler (1993) pontua que, a partir do nascimento, quando o bebê é “um menino” ou “uma menina”, acontece um processo de construção deste corpo masculino ou feminino, baseado em características físicas moldadas por aspectos culturais e sociais. É a sequência sexo-gênero-sexualidade: nasce com órgão genital masculino, logo é homem, logo deve ser heterossexual e relacionar-se com uma parceira do sexo feminino. Para Butler (2017), corpos são interpretações culturais, situações interpretadas figurativamente como femininas ou masculinas, moldadas conforme construções sociais.

Os padrões masculinos e femininos são caracterizados por vestimentas, comportamentos e uma série de modos, mas, os mesmos não devem e não são tabelados como adequados ou inadequados a nenhum indivíduo (LOURO, 1995). A formação do corpo como masculino ou feminino deve ser repensada a partir do ponto de vista de Louro (1995), onde a ideia de corpo generificado deve ser deixada de lado para pensar que nos tornamos homens ou mulheres em processos

dinâmicos e continuados, e construímos práticas sociais de caráter masculino e feminino.

Nenhuma identidade sexual - mesmo a mais normativa – é automática, autêntica, facilmente assumida; nenhuma identidade sexual existe sem negociação ou construção. Não existe, de um lado, uma identidade heterossexual lá fora, pronta, acabada, esperando para ser assumida e, de outro, uma identidade homossexual instável, que deve se virar sozinha. Em vez disso, toda identidade sexual é um constructo instável, mutável e volátil, uma relação social contraditória e não finalizada (BRITZMAN, 1996, p. 74).

As construções sobre o que entendemos sobre gênero e todo o universo que o cerca são percepções modernas de fenômenos recorrentes da diversidade sexual humana.

Acrescentando, Britzman (1996) cita que a identidade heterossexual não é uma regra construída, mas que as identidades sexuais são construções mutáveis e possuem relação social em constante mudança, sendo o corpo o plano de inscrição dos acontecimentos, um sistema vivo relacionado com o meio e que se molda por múltiplos processos.

O discurso de Mônica Helms, autora da bandeira do orgulho transgênero (Figura 1) defende um ideal de libertação: “Azul para meninos, rosa para meninas, branco para quem está em transição e para quem não se sente pertencente a qualquer gênero. Simboliza que não importa a direção do seu voo, ele sempre estará correto!” (JESUS, 2012, p. 4).

Figura 1 – Bandeira do orgulho transgênero



Fonte: Blog Ladobi³ (2017)

³ Disponível em: <<http://transliteracao.com.br/leiladumaresq/2013/01simbologia-trans-como-uso/>>. Acesso em: 25 set. 2017.

Este discurso ressalta que, para entendermos quem é a *drag queen* (foco deste trabalho) e onde ela se insere no meio LGBTQ, precisamos entender sobre os gêneros e a sexualidade. Todavia, há também autores que defendem que essa ideologia de “pertencimento” ao sexo masculino ou feminino esteja defasada e estabeleça padrões antigos, relacionados também com a teoria *queer*⁴, que visa quebrar padrões estéticos e comportamentais de gênero (JESUS, 2012). *Queer* quer dizer algo estranho, raro e até mesmo excêntrico (CHIDIAC; OLTRAMARI, 2004). Uma identidade não-fixa e não influenciada pelo masculino ou feminino.

O ato de nomear e tabelar, caracterizando o corpo como imutável e binário é justamente o tipo de discurso contestado pela teoria *queer*: uma viagem, onde o caminho importa mais do que o ponto de chegada e é associada ao processo de construção do corpo e da identidade *queer*. Identificar os padrões e desobedecê-los, afirmar que não pertence à um grupo ou outro, mas sim uma junção de vários (LOURO, 2013).

Esta indagação é pertinente visto que, na medicina, até o final do século XVIII, só se admitia a existência do corpo do homem, fato que evidenciava a valorização do corpo masculino, em detrimento do corpo da mulher (RAGO, 2000 apud MEYER; SOARES, 2004).

Louro (2013) aponta que cruzar as fronteiras de gênero, perambular entre o masculino ou feminino é uma prática motivada por diversas razões e pode ter diferentes dignificados. Esta viagem pode ser um ir e voltar livre e descompromissado. É como se o indivíduo buscasse isso para escapar. Externar esta construção do feminino sobre o corpo masculino é um processo que quebra os padrões da normalidade.

Travestir-se, termo utilizado por Cardoso (2005), é o ato de vestir as roupas do gênero oposto (masculino para feminino no caso da *drag queen*) e esta ação pode ser decorrente de uma série de crenças religiosas, festivas e até mesmo por pura diversão.

Segundo Chidiac e Oltramari (2004), as *drag queens*, diferentemente de travestis e transexuais, fazem referência ao trabalho artístico, pois criam um personagem para encenar. Seja de forma caricata ou luxuosa, o corpo feminino é

⁴ Queer pode ser definido como gênero não-binário que critica e vai contra o normal ou a normalização. É o sentido oposto à caracterização social de identidade, sexo ou gênero (SPARGO, 2017).

representado através de artes performáticas, como dança e dublagem. Sendo identificadas como personagens encenados, são fruto do intérprete da *drag queen*, que as vive em momentos específicos.

A mudança momentânea que transforma o masculino em figura feminina, incorporando seus trejeitos e visual de forma escancarada, normalmente é acompanhada de público, por algumas horas em uma boate (CARDOSO, 2005).

2.1.1 A construção da personagem *drag queen*

A metamorfose – termo empregado por Chidiac e Oltromari (2004) para a identidade *drag* – é a mutação, a transformação no processo de dar vida à *drag*, que em seu cotidiano, normalmente, vive uma vida vestido de homem, exercendo profissões diversas e, muitas vezes, sem relação com a personagem encenada ocasionalmente. O que separa estes momentos de encenação da vida rotineira é justamente a montagem, o processo de transformação corporal-pessoal. Sendo assim, a *montação* é o rito de tornar-se *drag queen* (GADELHA, 2008). A associação da *drag queen* como metamorfose é comum uma vez que há “de um lado a eventualidade de se vestir como *drag queen*; do outro a presença quase que permanente de uma pessoa que sofre metamorfose em sua aparência, mas que também reivindica uma nova identidade” (SANTOS, 2013, p. 2).

Assim, a *montação* é um longo processo de transformação que separa a figura masculina e dá espaço para o novo personagem encenado: a *drag queen*. Adereços, nome próprio e características femininas preenchem este corpo e por um determinado momento fazem com que “ele” seja tratado como “ela”, a *drag* (LOURO, 2004 apud CHIDIAC; OLTRAMARI, 2004). A *montação* representada a seguir (Figura 2) é encenada por Shane Gilberto Jenek que dá espaço à *drag queen* Courtney Act.

Figura 2 – Courtney Act no processo de montagem



Fonte: Imagem disponibilizada em perfil pessoal online⁵ (2017)

É possível descrever a *drag queen* como múltipla e plural:

A *drag* escancara a construtividade dos gêneros. Perambulando por um território inabitável, confundindo e tumultuando, sua figura passa a indicar que a fronteira está muito perto e que pode ser visitada a qualquer momento. Ela assume a transitoriedade, ela se satisfaz com a justaposições inesperadas e com as misturas. A *drag* é mais de um. Mais de uma identidade, mais de um gênero, propositalmente ambígua em sua sexualidade e em seus afetos. Feita deliberadamente de excessos, ela encarna a proliferação e vive à deriva, como um viajante pós-moderno. (LOURO, 2013, p. 21).

Ainda sobre a montagem *drag queen*, “trata-se de encarnar, ao mesmo tempo e a partir da teatralidade, as propriedades simbólicas responsáveis pela divisão do mundo em dois gêneros” (SANTOS, 2013, p.2). A inversão do gênero como espetáculo e não como identidade faz da *drag queen* uma figura transformista, e não transexual (JESUS, 2012). Neste papel de transformista, a *drag queen* encena a figura feminina em determinados momentos, e volta ao gênero masculino em suas rotinas diárias.

Fabrin (2016) utilizou a fotografia para registrar e divulgar a construção da personagem *drag queen* na cena *drag* de Porto Alegre. Em uma revisão do

⁵ Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BXWSgYAgEF5/?taken-by=magnushastings>>. Acesso em: 01 out. 2017.

conteúdo visual apresentado, elementos femininos constroem a personagem, e estas imagens foram utilizadas de forma fascinante colocando a *drag queen* como protagonista em uma reflexão sobre a cultura *drag* e as minorias.

Perucas, vestidos, bijuterias, salto, maquiagem, cílios postiços. As ferramentas são inúmeras e estão associadas diretamente ao processo de construção da *drag queen*, seja para um show em uma boate, ou para dar *close* (exibir-se) com um grupo de amigos. Vale ressaltar que a construção do feminino na *drag queen* é um item que varia de acordo com a personalidade da personagem. Nem sempre é idealizada a figura feminina extrema, inclusive por influência do *queer* e da busca por desconstrução de gênero (COELHO, 2009).

Pensando nos métodos quanto à criação de personagem *drag*, segundo Gadelha (2008), a escolha do nome é uma das primeiras etapas do processo de *montação*. A escolha do nome *drag* pode ser influenciada por personagens de cinema, teatro ou televisão ou até mesmo por um produto ou marca famosa. Além disso, as *drags* também podem surgir de “batismos” de *drags* mais experientes, através de uma espécie de apadrinhamento.

Também as características físicas e psicológicas moldam a personagem *drag queen*, a partir dos gostos e vontades do seu criador. Muitas vezes, aquele que dá vida à *drag queen* pouco se parece com ela, seja no modo de falar ou no comportamento, uma vez que ela aparece em determinados momentos e acompanhada de uma transformação. Até mesmo as falas que saem durante uma apresentação jamais seriam ditas pelo intérprete quando fora da personagem. Cada *drag* possui um determinado temperamento, qualidades e defeitos: são *drags* e não sujeitos, são a oportunidade de expressar uma extensão que não o seu próprio interior (CHIDIAC; OLTRAMARI, 2004).

Com fronteiras de gêneros e sexualidade tão vigiadas e robustas, a *drag queen* entra com papel revolucionário: crítica paródica acerca da imitação do que é feminino. Possivelmente estranha e fora das normas, provoca desconforto, curiosidade e frequentemente fascínio. Construída de referências para seus gestos, corpo e princípios, o seu personagem apresenta o desejo de encenar outra coisa que não o seu próprio eu (LOURO, 2013).

Lactatia (Figura 3), personagem *drag queen* interpretada por um menino de 11 anos, defende a ideia de que a prática *drag* não é provocativa nem tampouco ofensiva. Em defesa da prática *drag* por crianças, comenta: “Não é algo que os pais

deveriam ter medo dos filhos fazerem. Faz com que eu me sinta muito bem comigo mesmo” (WOWPRESENTS, 2017).

Figura 3 - Lactatia, drag queen interpretada por um menino de 11 anos



Fonte: Imagem disponibilizada em vídeo no perfil de Wowpresents do Youtube (2017)

Os tipos de *drag queens* e os motivos que fazem surgir estes personagens são variados. Gadelha (2008) apresenta três modalidades de montagem *drag queen*, quando passando do extremo feminino à desconstrução de gêneros. A primeira, a Amapô, é a *drag queen* feminina que ressalta o corpo e o molde feminino e comumente preocupa-se com o glamour e o luxo. Figura que pode ser sensual, ousada, ou mais contida, mas se apoia na figuração da mulher pelos padrões heteronormativos. Já a *drag queen* caricata faz uso do humor e até mesmo de elementos bizarros, visando a descontração e figura o feminino de forma humorística ou sarcástica, quebrando alguns padrões e sugerindo um tom de comédia. A terceira é a figura andrógina, que não costuma seguir um gênero e transborda o surrealismo, misturando elementos animais e fantasiosos, buscando inspiração naquilo que nem sempre é óbvio ou esperado.

Como exemplo, a Figura 4 apresenta participantes do programa de televisão *RuPaul's Drag Race*, que encarnam três tipos distintos de *drag queens*: *Alyssa Edwards*, extremamente feminina, apresenta coreografias em seus *shows*, *Bianca Del Rio*, satiriza as colegas e o público, com traços exagerados em sua maquiagem, e *Sasha Velour*, defende a teoria *queer* e busca uma pitada de arte em suas performances, que costumam chocar a plateia pelo inesperado.

Figura 4 – *Alyssa Edwards* como feminina, *Bianca Del Rio* como caricata e *Sasha Velour* como andrógina



Fonte: Elaborado pelo autor⁶ (2017)

A motivação para a prática *drag* é muito ampla e pode ter surgido por diversos motivos no passado: em comemoração nos eventos festivos, assim como fazemos no carnaval atualmente, por exemplo, ou até mesmo mítico, como os gregos encenando figuras femininas nos antigos teatros (CARDOSO, 2005).

Percebe-se esta necessidade de criar as personagens de acordo com o papel que ela exerce na sociedade ou grupo: os diversos tipos de personagens ora fazem papel de comédia, ora buscam uma aparência feminina, ora buscam representatividade e aceitação perante os outros, ora simplesmente estão ali para divertir ou tentar algo novo.

No Brasil, vive-se um momento onde o assunto e a polêmica *drag queen* ganha destaque através de nomes como Pablo Vittar (Figura 5), que posa ao lado de grandes celebridades e conquista espaço levantando também a bandeira da aceitação e da luta LGBTQ, apontado como expoente da nova cultura *drag* (TORRE, 2017).

⁶ Montagem elaborada a partir de imagens disponibilizadas em perfis e páginas pessoais *online*.

Figura 5 – Pablo Vittar



Fonte: Imagem disponibilizada em página pessoal de *Pablo Vittar*⁷ (2017)

Acompanhada de outros nomes na cena trans brasileira como Gloria Groove, Lia Clark e Ivana Wonder, as funções que exercem com suas personagens são múltiplas e afirmam seu discurso para derrubar preconceitos. Estas personagens são exemplos de que a prática *drag queen* é moldada para atender necessidades, seja da diversão ao exercício profissional. Em alguns momentos, refletem a personalidade do seu criador. Em outros, criam um novo ser, fluída conforme a necessidade ou buscando se moldar ao novo momento.

Gloria Groove (Figura 6) enxergou no universo *drag* a possibilidade de mostrar ao mundo quem é. Inspirada pelas divas negras da música americana, seu nome é uma homenagem a Gloria Gaynor, cantora norte-americana. Sua personagem surgiu inspirada por *RuPaul Charles*. Ela mesma criou seus traços através da maquiagem e escolhe suas roupas de acordo com seu gosto pessoal. Canta hits a favor do empoderamento das minorias e em uma de suas músicas explica: Não é mulher, não é bicho, é arte! (RODINI, 2017).

⁷ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/BYg_S5CjY-9/?taken-by=pablovittar>. Acesso em: 10 out. 2017.

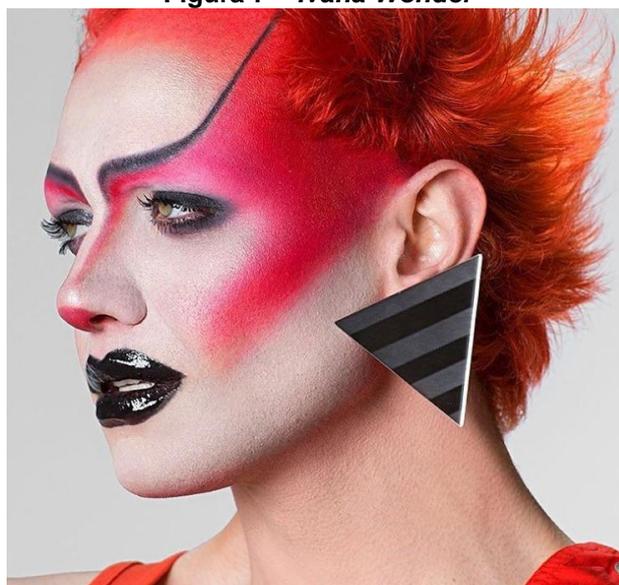
Figura 6 – Gloria Groove

Fonte: Imagem disponibilizada em página pessoal de *Gloria Groove*⁸ (2017)

Ivana Wonder (Figura 7), personagem *drag queen* interpretada por Víctor Ivanon, em entrevista à VOGUE afirma que sua existência é a sua luta. Andrógina, sem gênero, Ivana é um ser noturno e visualmente exótica. Apaixonada por moda, seus looks remetem à cena dos anos 80, cabaré e neon. Lia Clark iniciou no mundo drag por diversão, e acabou fazendo isso profissionalmente. Enquanto se tornava reconhecida, tomava consciência da sua representatividade, e por isso, levanta bandeira da liberdade de expressão do corpo.

⁸ Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BXWLnZXhR0s/?taken-by=gloriagroove>>. Acesso em: 10 out. 2017.

Figura 7 – Ivana Wonder



Fonte: Imagem disponibilizada em página pessoal de *Ivana Wonder*⁹ (2017)

A maquiagem, o figurino, a postura e a mensagem que ecoam em suas personagens formam um conjunto que, em algum momento, foram criados para atender uma necessidade. A montagem é um momento em que as habilidades são postas em prática e uma série de decisões são tomadas. Dos traços mais simples às personagens mais absurdas, houve o momento de separação entre o criador e a criatura, abrindo espaço a uma *drag queen* e todo o mundo que ela carrega.

2.2 O PROCESSO PROJETUAL NO DESIGN

Este capítulo direciona-se à uma revisão de algumas metodologias do design. Buscou-se abranger metodologias variadas e de caráter diferenciado que possam atender à possível relação com a construção de personagem *drag queen*.

Segundo Oliveira e Mont'Alvão (2016), o ato de projetar demanda a necessidade de métodos de projeto, que fundamentam a própria existência da atividade. É o que faz do design a união de ação criativa, conhecimento, informações e experiência. Os mesmos autores trazem referências ao significado de metodologia dentro do campo acadêmico como descrição, explicação e avaliação dos métodos: é a ciência dos métodos que podem ser aplicados no projeto.

⁹ Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/BZpGqbYFO6i/?taken-by=ivanawonder>>. Acesso em: 10 out. 2017.

Ambrose e Harris (2011) definem os processos de design de uma forma geral em sete etapas: definir, pesquisar, gerar ideias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender. Todavia, há metodologias específicas para determinados tipos de problemática bem como diferentes autores e pontos de vista. Alguns deles serão pontuados para entendermos as suas peculiaridades.

2.2.1 Munari

Fazendo analogia à receita culinária, Munari (2008, p. 10) define que “o método de projeto não é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência. Seu objetivo é o de atingir o melhor resultado com o menor esforço”. O autor comenta que muitas pessoas entendem o método como um processo contrário à criatividade. Porém, criatividade não é improvisar sem método. As fases metodológicas são, justamente, instrumentos de trabalho a serem utilizados pelo projetista criativo.

Munari (2008) defende a ideia de que os métodos de projeto não são absolutos e nem definitivos: sofrem modificações conforme a necessidade do *designer* para melhorar o processo e isso se deve também à criatividade do projetista enquanto aplica o método.

A Figura 8 apresenta a estrutura metodológica proposta pelo sugerindo que, iniciada pelo Problema, algumas definições e desmembramentos devem acontecer antes da etapa de ideação ou criatividade.

Figura 8 – Metodologia de Munari



Fonte: Desenvolvido pelo autor com base em Munari (2008)

O processo metodológico inicia pelo **Problema**: “o problema não se resolve por si só, no entanto, contém já todos os elementos para sua solução” (MUNARI, 2008, p. 31). Na sequência, **Definição do problema** é a etapa que define os limites dentro dos quais se deve trabalhar, trazendo à tona alguns detalhes cruciais na execução do projeto. **Componentes do problema** é uma divisão que evidencia os pequenos problemas isolados ou em categorias entrando em ação a criatividade. Isso ajuda na hora de projetar quando o problema é muito complexo e complicado. A **Coleta de dados** é o momento em que deve-se tomar conhecimento do que há de existente no mercado e que possa se assemelhar, ou que já exista. Com dados em mãos, o passo seguinte é a **Análise de dados**, importante para levantar pontos positivos e negativos observados na concorrência e nos produtos similares. Na sequência, a **Criatividade** assume o lugar da ideia (que sugere algo pronto, num método romântico e artístico) e projeta-se dentro dos limites impostos pela coleta e análise de dados. **Materiais e Tecnologia** é mais uma pequena coleta de dados acerca das ferramentas disponibilizadas para realizar o projeto. Depois, a

Experimentação é a etapa que sugere experimentar materiais e técnicas para descobrir novas aplicações ou resultados e que pode levar aos **Modelos**, realizados para demonstrar possibilidades e técnicas potenciais. A **Verificação** é a etapa de teste, de validação junto à potenciais usuários. Por fim, o **Desenho de construção** orienta na fabricação de protótipos e comunica todas as informações úteis ao projeto, chegando à provável **Solução** do problema.

Em sua estrutura de formatação metodológica, Munari (2008) sugere um raciocínio visualmente linear, embora os passos possam acontecer de forma fluída.

O esquema de método de projeto ilustrado não é fixo, não é completo, não é único nem definitivo; é aquilo que a experiência ensinou até agora. É preciso esclarecer, no entanto, que, embora seja um esquema elástico, é melhor realizar as operações citadas pela ordem indicada [...]. Se houver porém alguém capaz de demonstrar, objetivamente, que é melhor alterar a ordem de algumas operações, o designer deverá estar sempre pronto a modificar seu pensamento diante da evidência objetiva. É dessa forma que todos podem dar contribuição criativa à estruturação de um trabalho que procura, como se sabe, obter o melhor resultado com o mínimo esforço (MUNARI, 2008, p. 54).

Como a maioria dos processos, a metodologia descrita não é engessada e pode sofrer alterações conforme a necessidade do projeto. A sensibilidade do designer é de extrema importância para ponderar os processos mais relevantes e aqueles que nem sempre precisam preencher lacunas no desenvolvimento do projeto.

2.2.2 Bonsiepe

Bonsiepe, Kellner e Poessnecker (1984) apresenta revisões sobre diversos autores e defende que as metodologias devem ser utilizadas seletivamente de acordo com a necessidade do designer. Todavia, seu processo metodológico sugere cinco passos para o desenvolvimento de um projeto. As técnicas projetuais não devem ser usadas sem questionamento, e sim de acordo com a necessidade dentro do quadro do problema (BONSIEPE, 1984).

Inicialmente, Bonsiepe, Kellner e Poessnecker (1984) aponta definições do problema específicas: o que (a situação ou coisa que se deve melhorar), por que (os objetivos e finalidades do projeto) e como (o caminho, meios e métodos). Sua metodologia (Figura 9), apresenta as 5 etapas sugeridas para o desenvolvimento de um projeto de produto.

Figura 9 – Metodologia de Bonsiepe



Fonte: Desenvolvido pelo autor com base em Bonsiepe, Kellner e Poessnecker (1984)

A problematização leva à primeira fase, a fase de análise, que apresenta diversos métodos de verificação e funcionalidade. Análises de similares, em período histórico de caráter evolutivo e em concorrentes atuais, no caso da sincronia e diacronia, são comumente utilizadas em diversos projetos de design. Análise de uso do produto, análise funcional e estrutural buscam atrair informações sobre manuseio e funcionalidade, através de documentação fotográfica, desenhos esquemáticos e listas de verificação. São diversas análises que tendenciam a determinados assuntos conforme a necessidade do projeto, e podem fazer uso de diversas ferramentas igualmente determinadas.

A definição do problema exige uma listagem dos requisitos funcionais e parâmetros norteadores para o desenvolvimento do projeto. Orienta as metas que

buscam atingir e estruturar o problema em grupos de afinidades, estabelecendo prioridades e restrições.

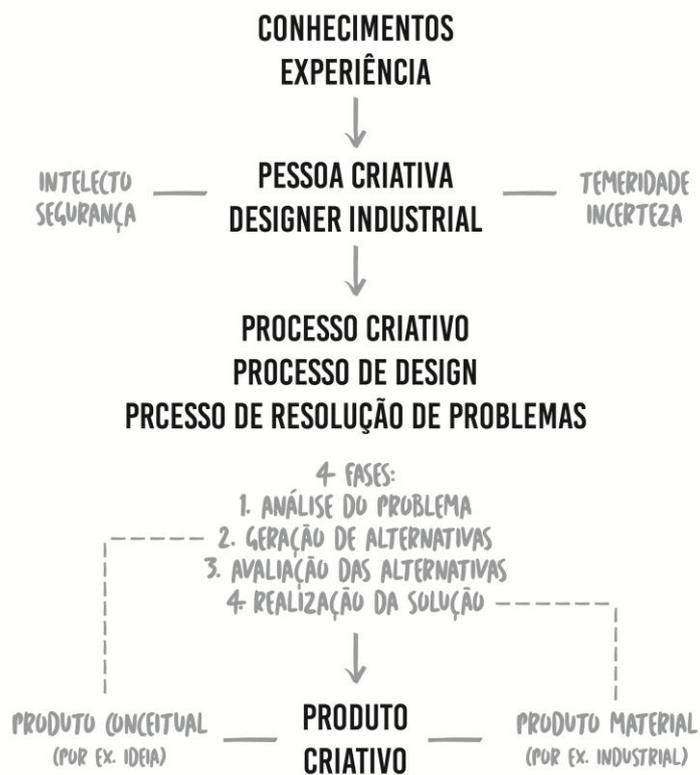
A terceira estrutura da metodologia é a geração de alternativas, onde há diversas técnicas sugeridas pelo autor para ideações de possíveis soluções. Entre as ferramentas sugeridas estão: brainstorming, método 365, analogias, caixa morfológica, entre outros. Estes métodos facilitam a chegada à uma solução final, norteada pelos direcionamentos analíticos iniciais. É possível também fazer uma análise final da solução, como forma de conferência do resultado.

2.2.3 Löbach

Löbach (2001) apresenta um processo metodológico voltado à produção industrial e define design como “processo de adaptação do ambiente artificial às necessidades físicas e psíquicas dos homens na sociedade” (LÖBACH, 2001, p. 13). O processo de design é tanto um processo criativo como uma questão de solução de problemas, pois no decorrer do projeto reúnem-se informações sobre o problema, criam-se alternativas e desenvolve-se a alternativa mais adequada. Assim, o trabalho do designer é encontrar uma solução para o problema.

O processo de design apresentado por Löbach (2001), conforme Figura 10, coloca o designer em meio à segurança psicológica e incertezas, partindo para a metodologia projetual para que se chegue a um resultado, apontado como produto criativo.

Figura 10 – Processo de Design de Löbach



Fonte: Desenvolvido pelo autor com base em Löbach (2001)

A metodologia de Löbach (Figura 11) apresenta 4 fases caracterizadas por preparação, geração, avaliação e realização.

Figura 11 – Metodologia de Löbach

PROCESSO CRIATIVO	PROCESSO DE SOLUÇÃO DO PROBLEMA	PROCESSO DE DESIGN (DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO)
1. FASE DE PREPARAÇÃO	ANÁLISE DO PROBLEMA CONHECIMENTO DO PROBLEMA COLETA DE INFORMAÇÕES ANÁLISE DAS INFORMAÇÕES DEFINIÇÃO DO PROBLEMA, CLARIFICAÇÃO DO PROBLEMA, DEFINIÇÃO DE OBJETIVOS	ANÁLISE DO PROBLEMA DE DESIGN ANÁLISE DA NECESSIDADE ANÁLISE DA RELAÇÃO SOCIAL (HOMEM-PRODUTO) ANÁLISE DA RELAÇÃO COM AMBIENTE (PRODUTO-AMBIENTE) DESENVOLVIMENTO HISTÓRICO ANÁLISE DE MERCADO ANÁLISE DE FUNÇÃO (FUNÇÕES PRÁTICAS) ANÁLISE ESTRUTURAL (ESTRUTURA DE CONSTRUÇÃO) ANÁLISE DE CONFIGURAÇÃO (FUNÇÕES ESTÉTICAS) ANÁLISE DE MATERIAIS E PROCESSOS DE FABRICAÇÃO PATENTES, LEGISLAÇÃO E NORMAS ANÁLISE DE SISTEMA DE PRODUTOS (PRODUTO-PRODUTO) DISTRIBUIÇÃO, MONTAGEM, SERVIÇO A CLIENTES, MANUTENÇÃO DESCRIÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS DO NOVO PRODUTO EXIGÊNCIAS PARA COM O NOVO PRODUTO
2. FASE DE GERAÇÃO	ALTERNATIVAS DO PROBLEMA ESCOLHA DOS MÉTODOS DE SOLUCIONAR PROBLEMAS, PRODUÇÃO DE IDEIAS, GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	ALTERNATIVAS DE DESIGN CONCEITOS DO DESIGN ALTERNATIVAS DE SOLUÇÃO ESBOÇOS DE IDEIAS MODELOS
3. FASE DE AVALIAÇÃO	AValiação DAS ALTERNATIVAS DO PROBLEMA EXAME DAS ALTERNATIVAS, PROCESSO DE SELEÇÃO, PROCESSO DE AVALIAÇÃO	AValiação DAS ALTERNATIVAS DE DESIGN ESCOLHA DA MELHOR SOLUÇÃO INCORPORAÇÃO DAS CARACTERÍSTICAS AO NOVO PRODUTO
4. FASE DE REALIZAÇÃO	REALIZAÇÃO DA SOLUÇÃO DO PROBLEMA REALIZAÇÃO DA SOLUÇÃO DO PROBLEMA, NOVA AVALIAÇÃO DA SOLUÇÃO	SOLUÇÃO DE DESIGN PROJETO MECÂNICO PROJETO ESTRUTURAL CONFIGURAÇÃO DOS DETALHES (RAIOS, ELEMENTOS DE MANEJO, ETC) DESENVOLVIMENTO DE MODELOS DESENHOS TÉCNICOS, DESENHOS DE REPRESENTAÇÃO DOCUMENTAÇÃO DO PROJETO, RELATÓRIOS

Fonte: Desenvolvido pelo autor com base em Löbach (2001)

A primeira fase, análise do problema, que é a preparação para o projeto, apresenta passos para que se consiga informações sobre o problema a partir de diferentes aspectos. Análise de necessidade sugere que se estude quantas pessoas estariam interessadas na solução do problema. A análise da relação social visa a interação entre o usuário e o produto planejado, enquanto a análise de relação com o meio ambiente leva em conta a reciprocidade pensando no produto e ambiente em que está inserido.

Em alguns casos, pode ser importante para o projeto passos como a análise de mercado, estudando os concorrentes de mesma classe. A análise de função pode desmembrar especificações técnicas sobre os tipos de produtos e pode ser importante para extrair questões funcionais, bem como a análise estrutural na busca de um desmembramento da complexidade estrutural. As demais análises que compõem a fase de análise de problema, consistem, em resumo, em reunir informações suficientes sobre o contexto em que se insere o problema e analisá-las

para extrair exemplos positivos e negativos e nortear a fase de geração. A importância desta fase é notável também pela quantidade de itens apresentados, uma vez que não se pode executar um bom projeto, sem dominá-lo em quantidade de informações suficientes.

Com dados em mãos, pode-se gerar alternativas para o projeto. Nesta fase, a mente precisa trabalhar livremente, sem restrições, gerando a maior quantidade possível de alternativas. Para elaborar soluções, o trabalho do designer pode ser menos aleatório, por isso pode-se usar métodos adequados, melhorando o prazo de desenvolvimento do projeto e buscando soluções viáveis.

A geração de alternativas é a produção de diversas ideias possíveis, deixando de lado fatores restritivos que inibem a criatividade. Assim, desenvolvem-se alternativas e modelos, e a fase seguinte, avaliação, examina os resultados propostos em caráter de seleção. Os critérios estabelecidos na preparação são combinados e o processo de avaliação gera novos critérios de aceitação do novo produto.

Por fim, a realização da solução é a materialização da alternativa escolhida, que deve ser revista, retocada e aperfeiçoada. Muitas vezes, a solução pode ser uma combinação entre diversas ideias geradas alternadamente. No caso do projeto de produto, são determinadas estruturas e especificações técnicas, acabamentos e elementos, que costuma gerar um modelo visual e textos explicativos.

Apesar do foco em design industrial, a metodologia de Löbach (2001) mostra o quanto é importante dominar o assunto quando falamos em problemática em design. A fase de preparação pode ser norteadora tanto para a geração de alternativas quanto para as restrições no afinamento destas ideias, bem como para chegar-se à melhor solução.

2.2.4 Design Thinking

Para encontrar a solução para problemas diversos, o designer precisa seguir uma metodologia. Mas, na medida em que os problemas se tornam mais complexos, os métodos utilizados também devem ser repensados (MELO; ABELHEIRA, 2015). É neste contexto que surge o Design Thinking (pensamento do designer) a partir dos anos 90.

Assim, podemos contextualizar o Design Thinking como uma metodologia que aplica ferramentas do design para problemas complexos.

Propõe o equilíbrio entre o raciocínio associativo, que alavanca a inovação, e o pensamento analítico, que reduz os riscos. Posiciona as pessoas no centro do processo, do início ao fim, compreendendo a fundo suas necessidades. Requer uma liderança ímpar, com habilidade para criar soluções a partir da troca de ideias entre perfis totalmente distintos (MELO; ABELHEIRA. 2015. p. 15).

O mercado atual exige inovação em velocidade acelerada perante a concorrência e, em paralelo a isso, os produtos precisam ser cada vez mais completos e atrativos, considerando também os serviços e as experiências. O Design Thinking pode ser considerado um campo novo de atuação do designer ou até mesmo de outras áreas relacionadas à inovação. Vale ressaltar que as metodologias para resolução de problemas complexos tornaram-se necessárias a medida em que os novos problemas do século XXI apareceram. A era atual, tomada pela internet, potencializa a participação do consumidor e dita onde está o valor em um produto ou serviço.

Pensando na metodologia proposta pelo Design Thinking, os autores apontam que ela estimula a criação de ideias que surgem de todas as partes, com baixo risco. Uma analogia sobre a relação entre razão e emoção também é cabível neste caso, uma vez que equilibra o “pensar fora da caixa” e o “pensar com os pés no chão”: o pensamento analítico e o pensamento intuitivo, combinados com equilíbrio de experimentações e verificações.

O **pensamento intuitivo** reflete sobre o futuro, resolve problemas, arrisca e normalmente apresenta resultados inovadores. Por outro lado, o **pensamento analítico** dá voz à razão, recolhe dados do passado, reduz custos, apresenta provas de eficácia e apresenta resultados consistentes e seguros. Além disso, o Design Thinking apresenta três pilares: empatia, colaboração e experiência. A **empatia** é a capacidade de colocar-se no lugar do outro, imergir em determinado cenário ou situação. A **colaboração** surge a partir do conceito de inteligência coletiva (cocriação) onde “duas cabeças pensam melhor que uma”. A **experimentação** visa reduzir riscos, através de prototipação. É preciso experimentar para verificar uma série de fatores e deve estar presente desde o início do processo, eliminando os primeiros erros.

O processo metodológico do Design Thinking divide-se em três partes: a inspiração, onde o problema ou necessidade motiva a solução; a idealização, que pode ser entendida como o desenvolvimento das ideias e testes; e a implementação, que procura aplicar o projeto e testar os resultados. Estas etapas podem acontecer de forma não linear, sendo possível retomá-las ao longo do processo para garantir o sucesso do projeto. (BROWN, 2010)

Além desta divisão macro do processo, há uma série de ferramentas que auxiliam na busca de uma solução como descrevem Mello e Abelheiro (2015). Assim, a **Pesquisa** busca embasar o assunto relacionado ao problema com uma análise profunda. De forma complementar, ferramentas como a **observação**, a **entrevista**, a netnografia (ou etnografia digital), a jornada do usuário e persona possuem foco na compreensão do usuário.

Storytelling visa a cocriação, através da organização de uma história para possibilitar o surgimento de conexões. O enquadramento é uma ferramenta de ideação que pode acontecer através de mapa mental, painel semântico e outros recursos capazes de evidenciar divergências e convergências.

A **Brainstorming** é a principal ferramenta da cocriação, o termo significa tempestade de ideias. A função da ferramenta é capturar muitas ideias rápidas em uma equipe. Outra técnica, o **Mescrai** é uma sigla para substituir, combinar, adaptar, modificar, rearranjar, eliminar e inverter. É um processo de afinamento para as ideias vindas do brainstorming, por exemplo, trabalhando nelas as possibilidades sugeridas pela ferramenta.

Triz para serviços consiste no estudo sobre projetos similares bem sucedidos, uma espécie de análise de similares sobre projetos que estabelecem-se com uma certa proximidade. Os Protótipos são construções para experimentação, de forma tangível ou não, abstraindo ideias, expondo conceitos para os possíveis usuários avaliarem o desempenho. Assim, ressalta-se que os testes com usuários são parte importante do Design Thinking. A **Encenação** é necessária quando se busca concretizar a simulação de um serviço, com um determinado roteiro, ambiente e papel do cliente, buscando possíveis reações e ações ao longo da execução.

Por fim, a **captura de feedback** pode ser uma das ferramentas mais importantes. É a confirmação das suposições e momento de captura da opinião dos clientes sobre o valor proposto com o projeto, e pode acontecer através da Matriz de captura de feedback.

3 METODOLOGIA

3.1 METODOLOGIA CIENTÍFICA

De natureza aplicada, o presente estudo busca compreender a relação entre o processo de criação da personagem *drag queen* e os tradicionais processos de design para, posteriormente, projetar uma ferramenta híbrida capaz de orientar o processo de criação de uma personagem *drag queen*.

Em relação aos procedimentos técnicos necessários, iniciou-se pela revisão bibliográfica em livros, artigos, *sites* e revistas que possibilitaram o aprofundamento teórico sobre o tema e a compreensão da relação entre gênero, sexualidade e o conceito de *drag queen*. Ao mesmo tempo, buscou-se analisar, teoricamente, o processo de criação da personagem *drag queen* e a perspectiva de alguns autores sobre as metodologias de projeto no design.

Com base em Prodanov e Freitas (2013), a pesquisa possui abordagem qualitativa, uma vez que interessa o conteúdo oferecido e não a quantidade de informação captada. Assim, os métodos de interpretação são dinâmicos e buscam entender o universo em que estão as *drag queens*, bem como o método de criação que deu origem à essas personagens.

Para compreender na prática o processo de construção da personagem *drag queen*, sua relação com a identidade do autor, as influências contextuais e as principais ferramentas utilizadas nesse processo, foram realizadas três entrevistas semi-estruturadas com o apoio de mídias *online* que buscaram entender o processo de criação de distintas personagens *drag queens* (roteiro da entrevista no apêndice A).

Ressalta-se que todos os entrevistados realizam o trabalho de *drag queen* profissionalmente, mesmo que sendo de maneira secundária. Os perfis das personagens criadas pelos entrevistados são distintos: duas delas dialogam com uma estética tradicionalmente feminina, e uma possui características performáticas mais voltadas ao estilo gótico, conforme mostra o Quadro 1:

Quadro 1 – Detalhamento das entrevistas realizadas

Entrevistos (E)	Data	Estilo	Profissão	Cidade	Idade
E1	Março 2018	Feminina	Publicitário	Porto Alegre	23 anos
E2	Abril 2018	Feminina	Professor de dança	Porto Alegre	24 anos
E3	Mai 2018	Gótica	Maquiador	Frederico Westphalen	19 anos

Fonte: Elaborada pelo autor (2018)

Após a coleta e análise dos dados, foi possível a identificação de cada um dos processos criativos, considerando suas diferenças e similaridades, bem como a organização de conteúdos relevantes para a criação da ferramenta metodológica construída com apoio de uma metodologia projetual.

3.2 METODOLOGIA PROJETUAL

Para o desenvolvimento da ferramenta voltada à criação de personagens *drag queens*, buscou-se apoio no *Design Thinking*. Nessa perspectiva, considerou-se a interpretação de Brown (2010) onde o processo é dividido em três etapas principais: a inspiração, a idealização e a implementação.

Figura 12 – Metodologia projetual orientada pelo Design Thinking



Fonte: Desenvolvido pelo autor com base em Brown (2010)

Para o autor, a inspiração busca entender aquilo que motiva o projeto na busca por soluções. Nessa etapa, buscou-se estudar a teoria já publicada sobre o

assunto abordado, resultando na fundamentação teórica deste trabalho. Ao mesmo tempo, foram realizadas entrevistas (descritas na metodologia científica) com o intuito de ampliar a compreensão sobre o processo criativo de construção do personagem *drag queen* e assim relacioná-lo com os métodos do design.

Após, foi realizada uma pesquisa de ferramentas similares voltadas à divulgação didática e visual de metodologias. Abaixo, é possível observar um exemplo de tabela com os critérios de análise:

Quadro 2 – Análise de similares: Khandu

<i>Nome</i>	KHANDU
<i>O que é</i>	Baralho de cartas
<i>Objetivo</i>	Ensinar métodos e ferramentas para a solução criativa de problemas
<i>Público-alvo</i>	Crianças
<i>Cores</i>	Cores infantis e vibrantes (azul, laranja, rosa, amarelo)
<i>Elementos gráficos</i>	Ilustrações de tema infantil, com personagens “monstrinhos” lúdicos, já que a ferramenta se destina ao público infantil.
<i>Composto por</i>	Cartas e Caixa em papelão, além dos materiais de apoio (camiseta, embalagens especiais e bolsas)
<i>Como funciona</i>	4 fases: - Desafios (para resolver criativamente); - Ferramentas (para <u>buscar</u> inspiração, gerar novas ideias e criar protótipos), - Khandus, os monstrinhos protagonistas do jogo; - Cartas de Ação, que são pílulas criativas.
<i>Disponível em</i>	https://www.behance.net/gallery/30845795/Khandu-Little-Thinkers-Card-Game
	

Fonte: Elaborada pelo autor (2018)

No apêndice B encontram-se todos os projetos de ferramentas similares analisadas e que serviram como referência em seu aspecto visual e funcional.

Na idealização, iniciou-se o processo de esboços de ideias e criação dos primeiros protótipos de baixa complexidade. Para o autor citado, a idealização é entendida como o processo de desenvolvimento e teste das ideias, buscando gerar alternativas para a solução dos problemas. Após os experimentos, concluiu-se que a

melhor solução seria aplicar a metodologia à algo que se assemelha a um jogo de cartas acompanhado de materiais de apoio que auxiliam o processo de criação. Essa decisão está relacionada à ideia de flexibilidade do método e vai ao encontro da intenção de disponibilizar o projeto gratuitamente pela internet.

Por fim, para a etapa de implementação, a ferramenta poderá ser testada por meio de um protótipo que permitirá a avaliação da ferramenta e da metodologia proposta pelo público-alvo.

4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Após a realização da coleta de dados (pesquisa bibliográfica e entrevistas), iniciou-se a fase de análise dos conteúdos primários e secundários. Para tanto, foram definidas categorias de análise que permitiram agrupar e relacionar os conteúdos a partir de seu significado. Ressalta-se que a base teórica permitiu compreender as metodologias e fases de projeto na perspectiva de diferentes autores e esse processo de revisão permitiu identificar a seguinte lógica de categorização no discurso dos entrevistados: motivação, inspiração, produção e adaptação.

A **motivação** pode ser relacionada com a interpretação de um problema nos casos de projeto de design. Fazendo uma analogia, pode-se entender como problemática “criar uma personagem *drag queen*”, que surge como objetivo principal daqueles que às interpretam. Esta fase, que pode ser também entendida como a problematização, é encontrada em grande parte das metodologias dos autores citados (MUNARI, 2008; LOBACH, 2001; BONSIPE; KELLNER; POESSNECKER, 1984; BROWN, 2010), tendenciando a pequenas mudanças em alguns casos. Há a necessidade de entender quem é a *drag queen* e quais são os passos para que ela aconteça de fato.

Pode-se até mesmo dizer que, a partir da motivação, os entrevistados sentiram necessidade de traçar caminhos que os levassem a criação de sua personagem, quando a comparamos a um projeto. Assim como aponta a metodologia de Löbach (2001), onde se busca informações sobre o problema, o intérprete da *drag queen* busca abastecer-se com informações sobre diversos assuntos para ser capaz de criar sua personagem. Mesmo que já existam habilidades sobre determinados assuntos (como a maquiagem, por exemplo), é necessário capacitar-se sobre o todo. Conforme relata um dos entrevistados, a motivação é a partida para iniciar um projeto que não se sabe bem como vai acontecer, mas que se pretende fazer.

A motivação pra entrar no meio *drag* surgiu por influência de amigos. Depois do primeiro contato com *drag queens* (que aconteceu por volta de 2012), eu passei a admirar essa arte cada vez mais. Comecei ajudando amigos que se montavam e, mais tarde, comecei a me montar. Sempre gostei de maquiagem, o que também me motivou a começar no meio. Lembro que minha primeira montagem teve auxílio de uma amiga. (E1)

A partir disso, cada entrevistado relata um caminho diferente para concretizar a sua personagem, mas todos orientados pela vontade (ou problema), a partir da interpretação de que o projeto é o veículo que transporta uma ideia de conceito à realidade (BROWN, 2010).

Ressalta-se que, no caso do projeto de design, na maioria dos casos a demanda parte de empresas ou de necessidades sociais identificadas pelo designer. No entanto, nos processos de criação das *drag queens*, sobressaem motivações pessoais e culturais do indivíduo a partir do meio no qual está inserido. Nessa perspectiva, a motivação para a criação de uma personagem *drag queen* pode acontecer por diversos motivos, como acontecimentos ao longo da vida ou vontade de expressar algo através da sua personagem *drag*. Assim, entende-se que a motivação pode ser despertada por vontades internas e também por influência do meio externo.

A **inspiração**, segunda etapa identificada durante as entrevistas, sugere que a partir do primeiro momento, o criador da *drag queen* buscou em diferentes meios ferramentas e fontes de conteúdos para sua personagem. De maneira geral, percebe-se que as inspirações visuais foram captadas através de redes sociais (como o Instagram e Pinterest), revistas, personalidades famosas e até mesmo de mulheres (pois falamos de *drag queens*, figuras que encenam o feminino na grande maioria) que são referências pessoais.

Mentalmente acabei criando *moodboards*, pois é algo que já conhecia no meio publicitário. Criei pastas na rede social Pinterest, com referências de roupas, maquiagem... me ajudou muito a reunir ideias e essa inspiração foi um passo importante no processo. Acho que nesse momento eu misturei tudo que gostava, sem me preocupar com o que estava criando. Além dessas inspirações visuais que coletei, também me inspiro muito no estilo gala, glamour. Adoro os looks de *red carpet*, por exemplo. (E1)

Mesmo que indiretamente, fica nítido que há etapas que se assemelham com etapas projetuais. Assim como aponta Brown (2010) sobre a ferramenta do pensamento divergente e convergente, a fase de inspiração pode ser entendida como uma abertura para criar opções possíveis de serem incorporadas pelas personagens *drag queens*. É muito mais uma abertura para as possibilidades do que tomada de decisão. Além disso, ferramentas como o *moodboard* podem acontecer, uma vez que os entrevistados reúnem no perfil de sua *drag* um aparado de referências coletadas ao longo do processo (sejam elas físicas ou apenas guardadas na memória).

Identificada de uma forma um pouco diferente, um dos entrevistados aponta a inspiração como um conjunto de fontes inspiradoras:

Minha personagem tem muito de mim, é quase eu mesmo. Gabriel e Bibi são a mesma pessoa, por isso meu nome *drag* é meu apelido desde sempre. Mas busquei inspiração em pessoas fortes e confiantes. Minha mãe me inspira muito. Celebidades como Beyoncé, Rihanna, Ivete Sangalo, são pessoas que me inspiram pela personalidade e também no sentido visual. (E2)

Assim, pode-se entender que mesmo acontecendo de uma maneira mais indireta, a inspiração ainda é entendida como um conjunto de referências que ajudam a construir a personalidade *drag queen*. Percebe-se, de maneira bastante importante, como a inspiração e o conjunto de referências que circulam sobre o criador da drag queen é capaz de influenciar conforme seus gostos, como aponta o entrevistado que possui estética gótica em sua personagem:

As minhas primeiras inspirações, e principais também, foram as da minha infância. As vilãs da Disney, filmes do Tim Burton, família Addams é claro. Tudo mais voltado pra estética dark, mais gótica, que mais me brilhava os olhos. Foram aparecendo mais inspirações em *drags* famosas, me inspirei também em *drags* de *Rupaul*. Lady Gaga é minha maior diva inspiradora no mundo pop. Me inspiro também no rock, Marilyn Manson, Emily do Evanescence, Taylon Momsen... Mais relacionado a essa estética e estilo mais dark. (E3)

Vale ressaltar que, neste momento, mesmo sem refinamento, as personagens já são executadas. Não há um momento identificado como tomada de decisões sobre o conjunto de ideias reunidas. A etapa seguinte já tem caráter prático.

Para Munari (2008), a criatividade é o momento dedicado à geração de alternativas que segue o momento onde se captou informações acerca de determinado assunto. Por isso, é o momento de criar, de levar ao prático as referências visuais e de personalidade (no caso da criação de uma personagem *drag queen*) coletadas no momento de inspiração.

A **produção** pode ser comparada com a experimentação ou prototipação apontada por Brown (2010): há uma fase onde os entrevistados não sabem exatamente se estão preparados para iniciar, mas começam a executar suas *drags* (mesmo que em fase de construção ainda) para que se tenha ao menos uma ideia do que está por vir. Não há de maneira expressa um refinamento das ideias que se reúnem na fase de inspiração, mas a medida em que as personagens surgem à vida, acontece um refinamento de ideias.

Quando comecei, sentia que reproduzia de tudo que gostava e sentia falta de personalidade. Era como se estivesse experimentando. Precisei refinar e definir tipos de coisas que gosto de acordo com a personalidade da minha *drag*. Foi difícil definir questões visuais, mas tenho uma lente de contato que não troco por exemplo, faz parte da minha personagem. (E1)

Novamente, entende-se a produção como passo prático para dar vida a *drag queen*. Há ideias reunidas (sejam elas visuais ou não) e colocá-las em prática reúne o conjunto de habilidades sendo posto em prova, e servindo também para entender e analisar aquilo que pode ou não ser melhorado, aquilo que cai bem, aquilo que é melhor ou pior. Algumas características presentes nas personagens foram descobertas ou criadas apenas depois que a *drag queen* ganhou vida, de fato. Conforme o entrevistado aponta, o nome da sua *drag queen* foi decidido desconstruindo nomes, e encontrou em seu próprio sobrenome uma inspiração:

Meu nome, Vitz, acabou surgindo do meu sobrenome, depois de muito bater a cabeça procurando um. Houve um processo de desconstrução de nomes, e acabei gostando desse, junto de um amigo que me ajudava a escolher. (E1)

A medida em que as personagens foram sendo executadas, os entrevistados afirmaram construir e definir personalidades às suas *drag queens*. Hoje, quando questionados sobre quem são enquanto encenadas em palcos, definem com facilidade seus gostos, desgostos e afinidades:

Katrina é muito sensual, glamourosa, um pouco engraçada, mas não caricata, mais sarcástica e debochada. Misteriosa também, muito misteriosa. Se fosse um objeto, seria um livro de feitiços. Se fosse um animal, seria uma coruja. As cores que compõem minha paleta são as nuances entre o vermelho e o azul, além do preto. (E3)

É interessante como mesmo sem se dar conta, os processos percorridos ao longo da criação foram importantes para compor a personagem. Mesmo que, levando muito de si, da sua própria personalidade para a *drag queen*, elas acabam assumindo comportamentos específicos e necessitam de definições e ideias que foram coletadas nas etapas de motivação e criatividade. Assim, entende-se que mesmo indiretamente, os processos entendidos como motivação, inspiração e produção aconteceram para ambos os entrevistados, com pesos diferentes em algumas etapas, mas sempre direcionando para o refinamento da personagem, conforme as referências captadas ao longo do processo.

Depois da execução das personagens e início da produção das personagens *drag queens*, ressalta-se também que uma etapa de **verificação** foi identificada em

alguns casos dos entrevistados. Assim como Brown (2010) aponta, a etapa de verificação pode acontecer a partir da validação do projeto com o público a quem se destina – neste caso, percebe-se um feedback do público a partir do contato da drag queen com o mesmo em apresentações, shows e boates. Segundo um dos entrevistados, o retorno do público foi capaz de aprimorar sua personagem, não no sentido de modificar inspirações ou manifestações de sua personagem, mas muito mais voltada às questões particulares e de refinamento:

Só na prática consegui ver o que funciona de verdade e o que poderia virar realidade na minha drag queen. Como hoje vivo de moda e da minha drag queen, aprendo constantemente com este universo e aprimoro o tempo todo minha personagem, também a partir do feedback de amigos e do público pra quem me apresento. (E1)

Ainda nesta perspectiva, outro entrevistado aponta que entende o feedback como uma crítica positiva do público e das casas onde se apresentava para que ele pudesse elevar o nível da sua drag queen.

No início eu me preocupada muito com a dança, por exemplo. Recebi feedbacks das casas (em que me apresentava) e a direção artística retornava pra gente com o intuito de nos fazer melhores. São fases, eu criei o que eu queria fazer, fiz e também fui me observando. Isso aconteceu na maquiagem também, é uma questão de evolução, de se descobrir e ir evoluindo. Percebo uma evolução muito grande do início das minhas performances pra hoje, e sempre tento me superar. (E2)

A partir desta lógica, percebe-se como o refinamento, ou verificação, é importante para o aprimoramento da personagem que já passou por diversas fases, mas ainda precisa adaptar-se para executar o seu melhor. Além da produção, o processo pós criação acaba tornando esta metodologia (identificada indiretamente) como sendo um processo não linear, onde os entrevistados apontam retomadas de pontos ao longo da criação da sua personagem. Foram necessárias ferramentas (entendidas e executadas também de maneira inconsciente) e as mesmas são vistas se repetindo ao longo do processo, a medida em que a personagem vai criando vida e em que se sente necessidade de refinamento, por exemplo.

Finalizada a análise do conteúdo, ressalta-se que a criação da ferramenta metodológica, objetivo deste trabalho, foi orientada a partir das etapas identificadas no discurso dos entrevistados, considerando diferentes perspectiva da criação de personagens e relacionando-as com as metodologias identificadas em autores do design e, mais especificamente, Brown (2010). Assim, quatro etapas, que foram descritas na interpretação das entrevistas (motivação, inspiração, produção e

verificação) norteiam a proposta de metodologia projetual para a criação de uma nova personagem *drag queen*.

O produto proposto, tem como base um jogo de cartas que apresenta, em etapas, ferramentas e métodos que ajudam o usuário a criar sua personagem *drag queen*. Além da ferramenta exposta através de modelo de jogo de cartas, identificou-se a necessidade de criar um material de apoio que fosse capaz de dar suporte ao processo a ser seguido pelo usuário. No próximo capítulo, será descrito todo o processo de criação dessa ferramenta, bem como a perspectiva que norteou a escolha dos elementos básicos de design gráfico.

5 FERRAMENTA PARA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS DRAG QUEEN

Após a análise dos dados coletados, a metodologia sugeriu a geração de alternativas. Ao final do processo, chegou-se à proposta de ferramenta projetual para criação de personagens drag queen, denominada: *Sissy that walk*, crie sua *drag queen*, resultado apresentado em forma de jogo de cartas com material de apoio.

O resultado foi pensado de maneira que as peças físicas (cartas, embalagem e material de apoio) estivesse disponível para compra/venda em caráter físico, mas há também a possibilidade de veiculação online para download e impressão do próprio usuário. Nos resultados apresentados a seguir, foca-se na utilização do material de maneira impressa.

5.1 IDENTIDADE VISUAL: CORES E TIPOGRAFIA

A identidade visual assume um perfil divertido, com tipografia simples, sem serifa, mas com características além do básico, que remetem à trabalhos manuais e interferência do feito à mão, pensando na ferramenta como suporte para a criação artística de algo novo. O nome da ferramenta busca inspiração na música da *drag queen* RuPaul, que se refere a “afeminar o andar”. O apêndice C apresenta alguns estudos de cores e identidade durante o processo de criação.

Assim, a ferramenta seria o suporte para a criação de personalidade *drag queen*. A identidade recebe frase de apoio “crie sua drag queen”, e a composição de cores destaca cada uma das etapas, sugerindo visualmente a separação das mesmas, facilitando o entendimento na hora da realização das tarefas.

A figura a seguir mostra a assinatura visual da ferramenta, junto de uma aplicação na primeira carta. As especificações sobre formato e demais informações sobre as cartas serão exploradas a seguir.

Figura 13 – Identidade visual e aplicação



Fonte: Elaborado pelo autor (2018)

A explanação gráfica do resultado foi inspirada no próprio universo *drag*, com cores que remetem aos gêneros, cores marcantes e fortes. Segundo Ambrose e Harris (2009), a cor pode destacar informações que de outra forma passariam sem receber a merecida atenção, oferecendo oportunidades ilimitadas dentro de um projeto. Assim, foram estabelecidas 4 cores, ordenadas também pela necessidade de diferenciar cada uma das 4 etapas do projeto.

Motivação foi orientada pela cor roxa, de característica vibrante e chamativa, remetendo também à ideia de junção dos gêneros feminino e masculino. A etapa de inspiração recebeu a cor rosa, produção foi sinalizada com o lilás e a etapa final, verificação, foi diferenciada pelo verde azulado, agregando ideia de finalização.

A seleção de cores escolhida para o projeto recebeu ainda 3 variações de tonalidade e saturação, para diferenciar o peso das informações dentro do layout e inserir hierarquia de informações.

Figura 14 – Paleta de cores



Fonte: Elaborado pelo autor (2018)

O uso de tipografias foi simplificado e abrangeu apenas dois tipos: a fonte de característica *handmade* nos títulos das etapas projetuais, acrescentando um ar mais caligráfico, e fonte com serifa nos títulos dos cards e textos corridos. Segundo Fonseca (2008), a fonte serifada melhora a legibilidade pois conduz o olho do leitor ao longo das linhas, formando linhas óticas paralelas que agem como uma linha imaginária. Pensando nas cartas como sendo um formato pequeno, houve limitação em relação ao tamanho das fontes aplicadas. Por isso, optou-se pelos textos corridos com grafia serifada.

Pensadas para que a ferramenta recebesse mais destaque e unicidade, junto da identidade visual criou-se elementos gráficos para textura de superfície, conforme será descrito a seguir.

5.2 ELEMENTOS GRÁFICOS

Para agregar mais personalidade e vivacidade, criou-se uma estampa inspirada no universo drag para compor o verso das cartas, conforme disposição de cores para cada uma das etapas. No apêndice C encontra-se o estudo de identidade visual, família tipográfica e criação de estampas que compõe o conjunto gráfico do resultado. A figura a seguir mostra a textura colorida original (utilizada na abertura e caixa) e variações para cada uma das etapas, com uma representação de aplicação no verso das cartas:

Figura 15 – Estampa no verso das cartas



Fonte: Elaborado pelo autor (2018)

As ilustrações foram feitas manualmente e digitalizadas para que se pudesse então criar o rapport de superfície. Segundo Rubim (2013), o design de superfície pode ser um complemento ao conjunto de figuras do design gráfico, sendo neste caso peça chave na composição de fundo da peça gráfica (cartas). Sendo a textura bidimensional, utilizou-se das cores, apontadas anteriormente para se criar volume e destaque.

Os elementos encontrados no grafismo de superfície inserem o tema: imagens sobre gênero, transposição do masculino e feminino, elementos da drag queen (maquiagem, salto) e da figura masculina (sapato, gravata) junto de elementos da comunidade LGBTQ (símbolo do masculino/feminino, estrelas, corações e uma representação da bandeira do orgulho LGBTQ). A sobreposição da estampa com as cores do projeto cria unidade entre as cartas mas ao mesmo tempo catalogando-as pelas etapas.

Assim, entende-se a estampa criada como uma necessidade visual do projeto e também um elemento de organização, facilitando o entendimento do usuário em relação à divisão dos grupos de atividades.

5.3 FORMATO

Explorando as 4 fases (identificadas nas entrevistas) do processo projetual, a ferramenta sugere para que o usuário crie sua drag queen utilizando as ferramentas metodológicas do design: motivação, inspiração, produção e verificação.

O jogo é composto por 27 cartas de tamanho 5,7 x 8,9 cm com cantos arredondados, bem como um baralho de cartas padrão, sendo: 2 cartas para abertura e introdução à ferramenta, 4 cartas de abertura de etapas e 21 cartas com ferramentas e métodos, indicando ações a serem executadas.

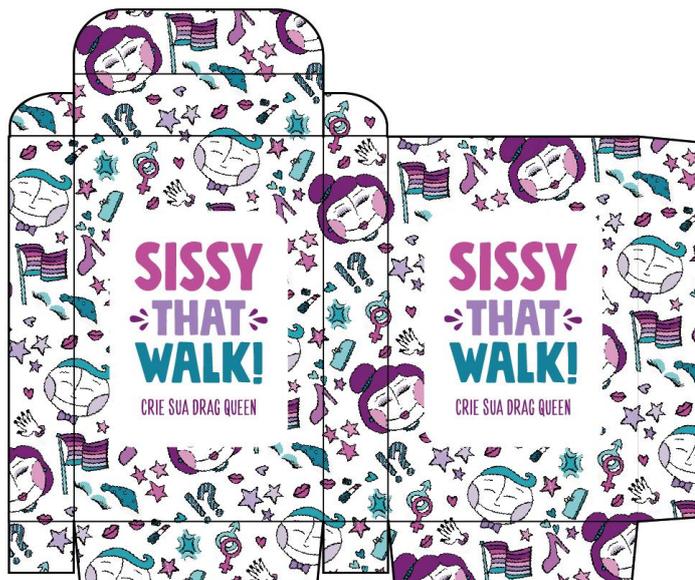
Figura 16 – Esquema organizacional das cartas

	VERSO	ABERTURA	CONTEÚDO						
INTRODUÇÃO									
ETAPA 01									
ETAPA 02									
ETAPA 03									
ETAPA 04									

Fonte: Elaborado pelo autor (2018)

O verso de cada carta é estampado com o padrão criado com ilustrações de tema *drag queen*, facilitando o entendimento e indicando a etapa em que o usuário se encontra. Além do verso das cartas, a estampa padrão foi aplicada na embalagem das cartas, conforme Figura 17 a seguir:

Figura 17 – Faca de corte da caixa



Fonte: Elaborado pelo autor (2018)

A caixa recebeu ainda a aplicação da identidade visual, compondo assim o perfil gráfico e abrigando as cartas da ferramenta e comunicando a proposta.

Figura 18 – Representação gráfica da caixa que abriga as cartas



Fonte: Elaborado pelo autor (2018)

5.4 CONTEÚDO E RELAÇÃO COM METODOLOGIAS

A ordenação e criação de conteúdo para a ferramenta foi estabelecida através da tabela que se encontra no apêndice D. Foram categorizadas as atividades dentro das 4 etapas e relacionadas com os métodos do design, conforme fundamentação teórica. O quadro 3 apresenta o modelo de categorização aplicada:

Quadro 3 – Organização do conteúdo e métodos

CARD 01	MOTIVAÇÃO Se olhando no espelho	Card Extra: Abertura de etapa
CARD 01 A	01. O QUE TE TROUXE ATÉ AQUI? Bem, há algo que tenha te motivado a isso, não? Pode ser uma motivação interna, vontade de expressar algum sentimento ou... simplesmente dar close! Vale a pena fazer uma reflexão sobre o que te motiva a fazer isso e qual o objetivo da sua montagem. Que tal citar os motivos pelos quais vale a pena investir em uma drag queen? “Desconstruir para construir”	Situação problema: Identificar necessidade. Promover reflexão interna dos objetivos deste “projeto”, bem como possíveis insights.
CARD 01 B	02. VOCÊ SABIA? A comunidade LGBTQ+ sofre doses diárias de preconceito, por simplesmente ser quem se é... Mas calma! É preciso jogar na cara da sociedade que a liberdade de expressão tá mais do que na hora de ser aceita. A drag queen pode desempenhar diversos papéis em relação ao contexto em que está inserida: ela pode defender uma causa, pode batalhar por uma ideologia ou simplesmente divertir. vai de você definir quem é e o que faz... E lembre-se: a regra principal é se divertir, afinal, drag é diversão! O que vai te fazer feliz como drag? Drag é diversão	Definição do problema: Definir objetivos pretendidos com a criação da drag queen e contextualizar com alguns dados

Fonte: Elaborado pelo autor (2018)

O conteúdo das cartas possui fundamentação e linguagem que aproxima e engaja o público-alvo: expressões coloquiais do universo LGBTQ. O objetivo é justamente criar uma atmosfera onde o usuário sinta que o material foi pensado no contexto do universo *drag*. Houve a preocupação de inserir os métodos de maneira facilitada e levar a informação sobre as ferramentas de forma simples ao usuário. Ao longo das etapas as dicas são inseridas, mas mantém o usuário livre para experimentar e executar ações que lhe sejam úteis no desenvolvimento do processo.

5.5 MATERIAL DE APOIO

Além das cartas com as ferramentas, sentiu-se necessidade de um material de apoio que pudesse oferecer suporte às atividades solicitadas. Algumas cartas sugerem coleta de dados através de recorte de revistas e materiais impressos, e na sequência a criação de *moodboards* (ferramenta utilizada no Design Thinking) para possível geração de alternativas e criatividade. Assim, o material de apoio apresenta este e outros suportes para executar tarefas práticas, que ficam entre o processo de criação e a execução, de fato, da personagem *drag queen*. O quadro 4 mostra a organização do material de apoio, bem como as ferramentas que explora e a ligação com as ferramentas.

Quadro 4 – Material de apoio

MA 01	Brainstorming para criação de nome	Espaço para atividade de Brainstorming (DT) com objetivo de criar um nome para a drag queen
MA 02	Moodboard de Beleza	Espaço para compilar imagens de beleza (maquiagem, cabelo...) e incentivar a Coleta e Análise dos Similares
MA 03	Moodboard de Figurino	Espaço para compilar imagens de figurino (roupas, sapatos, acessórios...) e incentivar a Coleta e Análise dos Similares
MA 04	Moodboard Amplo	Espaço para compilar imagens de referências amplas (cores, texturas, objetos...) e incentivar a Coleta e Análise dos Similares
MA 05	Quadro de Definições	Executa papel de “certidão de nascimento” da drag queen, com dados sobre a personalidade. Incentiva que o usuário trace o perfil do personagem criado (Gráfico de polaridades e Similares)
MA 06	Manequim para criação de figurino	Desempenha função de Criação prática levando em consideração a análise dos dados coletados no MAT 03 (Moodboard de Figurino)
MA 07	Face chart para criação de beleza	Desempenha função de Criação prática levando em consideração a análise dos dados coletados no MAT 02 (Moodboard de Beleza)

Fonte: Elaborado pelo autor (2018)

As últimas etapas geram, junto de várias ferramentas, o preenchimento do material de apoio denominado Quadro de Definições, que foi significado como uma espécie de certidão de nascimento *drag*. Ele serve para catalogar o perfil criado e uma série de preferências e gostos desta nova personagem. A imagem a seguir mostra uma representação do material de apoio, impresso em tamanho A3:

6 CONCLUSÃO

Com o objetivo de relacionar os métodos do design com o processo criativo na construção de personagens drag queen, o delineamento metodológico da presente pesquisa permitiu compreender questões históricas, sociais e culturais relacionadas à comunidade LGBTQ, bem como conceitos, classificações e modos de atuação deste personagem tão simbólico em nossa sociedade. O contato direto com autores e intérpretes de personagens drag queens durante as entrevistas foi de extrema importância para que se pudesse identificar as etapas e conceitos utilizados de maneira intuitiva ao longo do processo criativo que, na maioria dos casos, explora a personalidade de seus autores, misturando-a com contextos imaginários, cuja construção é fortemente relacionada ao ambiente cultural.

Os conteúdos levantados sobre as drag queens puderam ser relacionados com os conceitos acerca das metodologias do design através da fundamentação teórica, que abordou importantes metodologias propostas por autores consagrados da área. Através da análise dos conteúdos coletados, foram geradas alternativas para solucionar o problema de pesquisa que buscou entender como os processos criativos e metodologias podem contribuir para orientar a criação de personagens drag. A proposta de solução foi pensada considerando a criação de uma ferramenta híbrida e didática que apresenta um método que une a perspectiva do design em relação ao projeto com a prática real de criação do personagem drag queen. O propósito é favorecer a criação de novos personagens drag queens de forma prática, rápida e divertida.

Diante de múltiplas possibilidades de solução para a parte tangível da ferramenta, optou-se pelo formato de um jogo de cartas e material de apoio que busca facilitar a compreensão e o uso das ferramentas indicadas. Ressalta-se que a criação prática da ferramenta exigiu uma série de habilidades relacionadas à design gráfico, uso de softwares (Adobe Illustrator) e ferramentas para a construção dos protótipos.

Assim, acredita-se que os objetivos propostos pelo presente trabalho foram alcançados, pois a relação entre os processos de criação no design e o processo intuitivo de construção da personagem drag queen permitiu, efetivamente, o desenvolvimento de uma ferramenta projetual para a criação desses personagens, explorando uma linguagem que dialoga com o público-alvo do projeto.

A arte drag é livre e assim deve ser. A ferramenta para guiar a construção de personagem propõe manter essa liberdade de criação. As ferramentas sugeridas são apoio, mas o movimento no processo só é possível através da criatividade inserida por parte do usuário.

Levar assuntos como este ao universo de pesquisa é de extrema relevância, visto que, como seres humanos, ainda temos muito a aceitar, além de julgar. Com relações amplas, entende-se que o presente trabalho possa contribuir com futuros projetos em âmbito acadêmico que englobem processo criativo, método e a comunidade LGBTQ, exercendo papel importante sobre a inovação de caráter criativo, junto de aspectos de preocupação e responsabilidade social.

REFERÊNCIAS

- AMANAJÁS, Igor. Drag queen: um percurso histórico pela arte dos atores transformistas. **Revista Belas Artes**, Campinas, n. 16, set./dez. 2015. Disponível em: <<http://www.belasartes.br/revistabelasartes/downloads/artigos/16/drag-queen-umpercurso-historico-pela-artedos-atores-transformistas.pdf>>. Acesso em: 07 set. 2017.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- _____. **Cor**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- BONSIEPE, Gui; KELLNER, Preta; POESSNECKER, Holger; **Metodologia experimental: desenho industrial**. 1. ed. Brasília: CNPq/Coordenação editorial, 1984.
- BRITZMAN, Deborah P. O que é esta coisa chamada amor: identidade homossexual, educação e currículo. **Educação & realidade**, Porto Alegre, v. 21, n. 1, p. 71-96, 1996. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71644/40637>>. Acesso em: 07 set. 2017.
- BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. 11. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.
- BUTLER, Judith P. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. 13. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.
- _____. **Bodies that matter**. Nova York: Routledge, 1993.
- BÜRDEK, Bernhard E. **Design: História, teoria e prática do design de produtos**. 2. Ed. São Paulo: Blucher, 2010.
- CARDOSO, Fernando Luiz. Inversões do papel de gênero: “drag queens”, travestismo e transexualismo. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Santa Catarina, v. 18, n. 3, p. 421-430, 2005. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/prc/v18n3/a17v18n3.pdf>>. Acesso em 31 ago. 2017.
- CHIDIAC, Maria Teresa Vargas. OLTRAMARI, Leandro Castro. Ser e estar drag queen: um estudo sobre a configuração da identidade queer. **Estudos de psicologia**, Natal, v. 9, n. 3, p. 471-478, 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/epsic/v9n3/a09v09n3.pdf>> Acesso em: 27 ago. 2017.
- CLICK RBS. **Após invasão de hackers, canal de Pablo Vittar no YouTube volta ao normal**. 2017. Disponível em: <<http://zh.clicrbs.com.br/rs/entretenimento/musica/noticia/2017/08/apos-invasao-de-hackers-canal-de-pablo-vittar-no-youtube-volta-ao-normal-9881596.html>>. Acesso em: 11 set. 2017.

COELHO, Juliana Frota da Justa. As performances de travestis, transformistas e drag queens: visibilidades, agenciamentos e subjetividades. In: Encontro Nacional da ABRAPSO, 15., 2009, Maceió, AL. **Anais...** Ceará: UFC, 2009. P. 1-7. Disponível em: <http://www.abrapso.org.br/siteprincipal/images/Anais_XVENABRAPSO/325.%20as%20performances%20de%20travestis%2C%20transformistas%20e%20drag%20queens.pdf>. Acesso em: 30 set. 2017.

FABRIN, Matheus Thiago. **Design editorial e fotografia: a mídia independente como difusão da arte e cultura drag.** 2016. 111 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) Curso de Design, Universidade Feevale, Novo Hamburgo-RS, 2016.

FONSECA, Joaquim da. **Tipografia & design gráfico: Design e produção gráfica de impressos e livros.** 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.

GADELHA, José Juliano B. Performance e etnoestética: a montagem como ritual ou como nasce uma drag-queen. In: FAZENDO GÊNERO: CORPO, VIOLÊNCIA E PODER, 8., 2008, Florianópolis, SC. **Anais...** Florianópolis: UFSC, 2008. p. 1-7. Disponível em: <http://www.fazendogenero.ufsc.br/8/sts/ST61/Jose_Juliano_B_Gadelha_61.pdf>. Acesso em: 27 ago. 2017.

JESUS, Jaqueline Gomes de. **Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos.** Brasília, 2012. Disponível em: <<http://www.diversidadessexual.com.br/wp-content/uploads/2013/04/GÊNERO-CONCEITOS-E-TERMOS.pdf>>. Acesso em: 07 set. 2017.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais.** 1. ed. São Paulo: Blucher, 2001.

LOURO, Guacira Lopes. **Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer.** 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

_____. **Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

_____. Produzindo sujeitos masculinos e cristãos. In: VEIGA-NETO, Alfredo (Org.). **Crítica pós-estruturalista e educação.** Porto Alegre, RS: Sulina, 1995.

MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. **Design thinking & thinking design.** 1. ed. São Paulo: Novatec, 2015.

MEYER, Rosângela Estermann; SOARES, Rosângela de Fátima Rodrigues. **Corpo, gênero e sexualidade.** Porto Alegre: Mediação, 2004.

MISKOLCI, Richard. A teoria queer e a sociologia: o desafio de uma analítica da normalização. **Sociologias**, Porto Alegre, v. 11, n. 21, p. 150-182, jan./jun. 2009. Disponível em: <<http://www.unisalesiano.edu.br/salaEstudo/materiais/p206631d11402/material3.pdf>>. Acesso em 11 set. 2017.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

OLIVEIRA, Gilberto Rangel de; MONT'ALVÃO, Cláudia. Revisão dos métodos de design industrial no final do século XX e o contexto socioeconômico brasileiro. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM DESIGN, 12., 2016, Belo Horizonte, MG. **Anais...** Belo Horizonte: Blucher Design Proceedings, 2016. p. 1331-1343. Disponível em: <https://pdfdocumento.com/revisao-dos-metodos-de-design-industrial-no-final-do-_59d07a8c1723dd6c195b2633.html>. Acesso em: 11 out. 2017.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 28. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico**: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013. Disponível em: <<http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>>. Acesso em: 15 out. 2017.

RODINI, Rosana. Rainbow power. **Vogue**. São Paulo, n. 468, p. 182-189, ago. 2017.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. 3 ed. São Paulo: Rosari, 2013.

SANTOS, Joseylson Fagner dos. Cara, coroa e rainha: gênero no espelho das drag queens. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL FAZENDO GÊNERO, 10., 2013, Florianópolis, SC. **Anais...** Florianópolis: UFSC, 2013. p. 1-10. Disponível em: <http://www.fg2013.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/20/1373310494_ARQUIVO_Cara,coroaeRainha_FazendoGenero10_.pdf>. Acesso em: 07 set. 2017.

SPARGO, Tamsin. **Foucault e a teoria queer**: seguido de Ágape e êxtase: orientações pós-seculares. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

SPERB, Paula. Veja imagens da exposição cancelada pelo Santander, no RS. **Veja**, set. 2017. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/blog/rio-grande-do-sul/veja-imagens-da-exposicao-cancelada-pelo-santander-no-rs/>>. Acesso em: 28 out. 2017.

TORRE, Luigi. Rede de ideias. **Elle**. São Paulo, n. 352, p. 132, set. 2017.

WOWPRESENTS. **Lactatia Feeling Her Fantasy at RuPaul's DragCon NYC 2017**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AYpe-aGY9Eg>>. Acesso em: 01 out. 2017.

APÊNDICES

APÊNDICE A – ROTEIRO DAS ENTREVISTAS SEMI- ESTRUTURADAS

NOME:

NOME *DRAG*:

CIDADE:

DIA E A HORA DA ENTREVISTA:

1. Como e quando surgiu a ideia de construir e interpretar uma personagem *drag*? Qual a sua motivação? (entender motivações internas e identificação desta necessidade)
2. Quais foram as suas principais inspirações (referências visuais, músicas, estilo...)?
3. Como você escolheu seu nome *drag*?
4. O processo de criação da personagem *drag* levou quanto tempo?
5. Pode-se dizer que houveram fases no processo de criação da *drag queen*?
6. Você utilizou algum tipo de recurso ou ferramenta para facilitar a construção da personagem (*moodboard*, sites de referência, redes sociais, sites...)?
7. Houveram transformações durante o tempo a partir da experiência com o público?
8. Descreva a bio de quem é a sua Drag considerando a personalidade. O quanto ela se assemelha com você e o quanto ela interpreta um personagem diferente do seu criador.
9. Se ela fosse um objeto, qual seria? E se fosse um animal, qual seria? Quais cores compõem a paleta de cores da sua drag?
10. Quais elementos visuais caracterizam sua drag? (Por exemplo: flores, coração, arco-íris...)
11. Quais destas características compõem a personalidade da sua drag queen? ROMANTICA, COMICA, TRÁGICA, SENSUAL, FEMININA, MASCULINA, MACABRA, outros.

APÊNDICE B – ANÁLISE DE SIMILARES: JOGOS DE CARTAS

NOME	KHANDU
O QUE É	Baralho de cartas
OBJETIVO	Ensinar métodos e ferramentas para a solução criativa de problemas
PARA	Crianças
CORES	Cores infantis e vibrantes (azul, laranja, rosa, amarelo)
ILUSTRAÇÕES	Tema infantil, com personagens “monstrinhos” lúdicos, já que a ferramenta se destina ao público infantil.
COMPOSIÇÃO	Cartas e Caixa em papelão, além dos materiais de apoio (camiseta, embalagens especiais e bolsas)
COMO FUNCIONA	4 fases: - Desafios (para resolver criativamente); - Ferramentas (para buscar inspiração, gerar novas ideias e criar protótipos), - Khandus, os monstrinhos protagonistas do jogo; - Cartas de Ação, que são pílulas criativas.
DISPONÍVEL EM	https://www.behance.net/gallery/30845795/Khandu-Little-Thinkers-Card-Game

IMAGENS



NOME	TRIGGERS
O QUE É	Baralho de cartas
OBJETIVO	Ferramenta para agências e freelancers para facilitar e ter insights mais rapidamente em projetos. Uma maneira de gerar ideias criativas.
PARA	Agências e designers
CORES	Cores neutras e vibrantes
ILUSTRAÇÕES	Elementos gráficos básicos, muito uso de cores
COMPOSIÇÃO	Cartas e Caixa em papelão
COMO FUNCIONA	4 fases, que podem ser mixadas ou usadas separadamente: - O conjunto inicial contém questões com os elementos básicos das ideias; - O segundo conjunto foca nas necessidades do usuário; - O terceiro conjunto é relacionado a inovação e tecnologia; - O quarto e último contém questões aleatórias.
DISPONÍVEL EM	https://www.kickstarter.com/projects/alejandromasferrer/triggers-a-better-way-of-generating-creative-ideas

IMAGENS



NOME	PUBLI DECK
O QUE É	Baralho de cartas
OBJETIVO	Contém definições divertidas em forma de baralho sobre o universo e conceitos de publicidade e agências
PARA	Publicitários e colaboradores de agências
CORES	Cores quentes (vermelho e laranja)
ILUSTRAÇÕES	Elementos gráficos e uso de tipografia misturados a ilustrações minimalistas e ícones
COMPOSIÇÃO	Cartas e Caixa em papelão
COMO FUNCIONA	O baralho segue uma sequência de jogo nem é utilizado para aplicar um método. Esta referência se baseia muito mais no sentido visual e inspiração gráfica. O baralho apresenta conceitos do universo publicitário de maneira divertida, servindo como uma ferramenta lúdica para um bate-papo engraçado, por exemplo.
DISPONÍVEL EM	http://laciaturacreativa.com/2016/04/12/publi-deck-una-baraja-de-cartas-con-definiciones-del-mundo-de-la-publicidad/

IMAGENS



NOME	DRIP SIP DESIGN THINKING CARD DECK
O QUE É	Baralho de cartas
OBJETIVO	Ensinar o processo do Design Thinking através da sequência de cartas do baralho
PARA	Diferentes contextos e disciplinas (aplicando Design Thinking)
CORES	Cores vibrantes (azul, verde, roxo, laranja, vermelho) de acordo com as fases.
ILUSTRAÇÕES	Minimalistas, coloridas, utilizadas como ícones.
COMPOSIÇÃO	Cartas e Caixa em papelão
COMO FUNCIONA	O baralho apresenta as ferramentas do Design Thinking para serem aplicadas em diversos contextos, facilitando o uso desta metodologia em projetos. Há QR codes nas cartas que direcionam para vídeos, que ensinam a ferramenta através de uma plataforma digital.
DISPONÍVEL EM	http://www.red-dot.sg/de/drip-sip/

IMAGENS



NOME	CUSTOM CABINETRY STARTER PACK
O QUE É	Impressos que consistem em ferramentas e informações para coleta de dados de clientes para reforma de cozinhas.
OBJETIVO	Coletar informações sobre os gostos e informações específicas dos clientes para ajudar os designers de interiores de determinada empresa a realizarem os projetos dentro das especificações dos clientes.
PARA	Clientes que buscam reformar a cozinha
CORES	Preto e branco basicamente. Cor laranja aplicada na capa da pasta.
ILUSTRAÇÕES	Apenas tipografia e pequenos elementos
COMPOSIÇÃO	Folhas impressas e pasta de papelão.
COMO FUNCIONA	O cliente leva pra casa algumas folhas impressas dentro de uma pasta com uma série de perguntas e questionamentos sobre o espaço que se vai reformar e os gostos pessoais. Os materiais necessários, além das folhas estão indicados para que a pessoa consiga realizar tarefas simples, como medir o cômodo, por exemplo.
DISPONÍVEL EM	http://www.carynaudenried.com/work/stofanak-custom-cabinetry-starter-kit/

IMAGENS



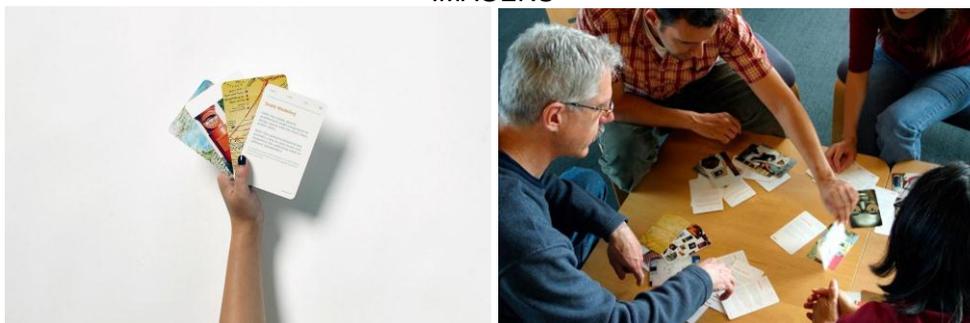
NOME	SECRET METHOD CARDS
O QUE É	Cartas individuais
OBJETIVO	As cartas contém “métodos secretos” com o intuito de serem colecionadas.
PARA	Público em evento relacionado a design voltado a experiência de usuário
CORES	Vibrantes, cada método ilustrado por uma cor
ILUSTRAÇÕES	Fotografia e gráficos ilustrados, tipografia simples
COMPOSIÇÃO	Cartas impressas em papel
COMO FUNCIONA	O baralho foi criado para despertar entre os participantes de um determinado evento relacionado a experiência de usuário a curiosidade sobre os métodos “secretos” apresentados, que na verdade são métodos utilizados no desenvolvimento de projetos que tem como foco a usabilidade. Na frente de cada card uma imagem e descrição do nome, no verso a explicação da ferramenta, gráficos e/ou link para mais conteúdos em plataforma digital.
DISPONÍVEL EM	https://experience.sap.com/skillup/collect-them-all-an-activity-to-bring-people-together/

IMAGENS



NOME	IDEO METHOD CARDS
O QUE É	Baralho com 51 cartas que descrevem métodos de design
OBJETIVO	Inspirar projetos de design com métodos através de cartas agrupadas neste baralho.
PARA	Público em evento relacionado a design voltado a experiência de usuário
CORES	Poucas cores
ILUSTRAÇÕES	Fotografia e tipografia simples
COMPOSIÇÃO	Cartas impressas em papel
COMO FUNCIONA	O baralho não procura guiar projetos, mas sim inspirá-los através de ferramentas práticas para aprimorar resultados no desenvolvimento de projetos.
DISPONÍVEL EM	https://www.ideo.com/post/method-cards

IMAGENS



APÊNDICE C – IDENTIDADE VISUAL E ELEMENTOS GRÁFICOS

IDENTIDADE VISUAL, CORES E TIPOGRAFIA

Assinatura visual do jogo, estudo de cores e aplicações em fases, estudo de tipografia com Serifa para utilização nos textos das cartas.

SISSY
THAT!
WALK!
CRIE SUA DRAG QUEEN



MOTIVAÇÃO
INSPIRAÇÃO
PRODUÇÃO
VERIFICAÇÃO

Cambria Regular
Cambria Italic
Cambria Bold
Cambria Bold Italic

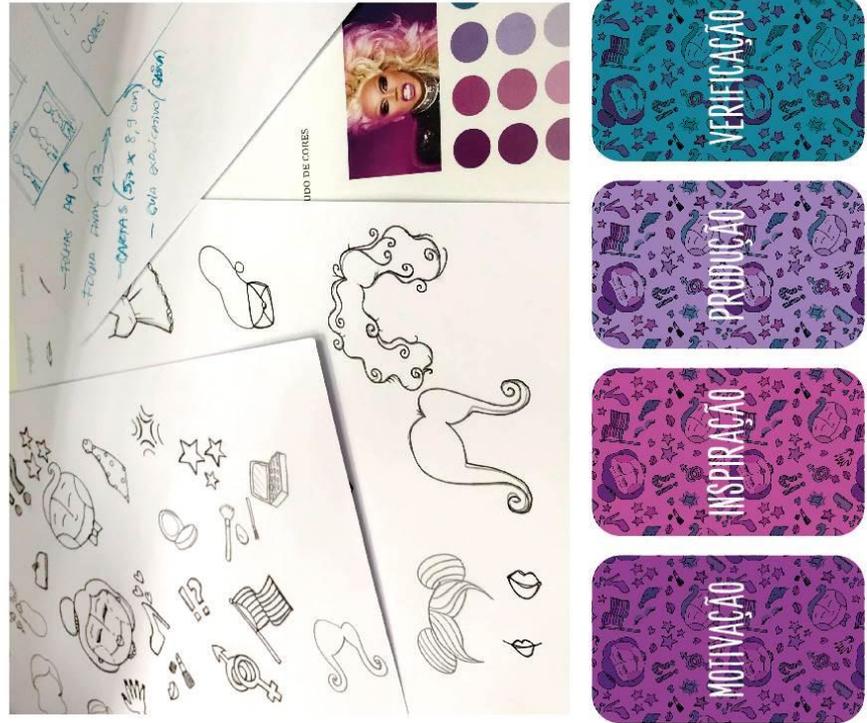
Título:
Bold Colorido

Texto em caixa baixa, com tipografia serifada que facilita a leitura e interpretação de textos em pequenos formatos. Palavras recebem destaque através de marcação **Bold**, para orientações ou ferramentas.

Texto no rodapé com frase informal

ELEMENTOS GRÁFICOS

Geração de alternativas e criação de ilustrações para estampa, Versão colorida e variações de cores, aplicadas nas fases do jogo para separação e identificação fácil.



APÊNDICE D – ORGANIZAÇÃO DO CONTEÚDO E MÉTODOS

CÓD	Texto	Ferramenta/ Objetivo
CARD 00	SISSY THAT WALK Crie sua Drag Queen	Card extra: Abertura
CARD 00 A	BEM-VINDX! Esta ferramenta busca facilitar a criação de sua Drag Queen: aproximar você das suas inspirações, refinar sua personalidade a partir dos seus gostos e te guiar pro caminho do sucesso. O kit possui cards, divididos em 4 etapas com ferramentas pra te auxiliar, mas sinta-se a vontade pra dar asas a sua imaginação. Além disso, há um material de apoio, com espaço pra você executar algumas tarefas e gerar ideias, conforme as instruções dos cards. Good luck, and don't f*ck it up!	Card Extra: Busca contextualizar os cards e materiais de apoio e dar as boas-vindas ao usuário
CARD 01	MOTIVAÇÃO Se olhando no espelho	Card Extra: Abertura
CARD 01 A	01. O QUE TE TROUXE ATÉ AQUI? Bem, há algum motivo que tenha te motivado a isso, não? Pode ser uma motivação interna, vontade de expressar algum sentimento ou... Simplesmente dar close! Vale a pena fazer uma reflexão sobre o que te motiva a fazer isso e qual o objetivo da sua montagem. Que tal citar os motivos pelos quais vale a pena investir em uma drag queen? Desconstruir para construir	Situação problema: Identificar necessidade. Promover reflexão interna dos objetivos deste "projeto", bem como possíveis insights.
CARD 01 B	02. VOCÊ SABIA? A comunidade LGBTQ+ sofre doses diárias de preconceito, por simplesmente ser quem se é... Mas calma! É preciso jogar na cara da sociedade que a liberdade de expressão tá mais do que na hora de ser aceita. A drag queen pode desempenhar diversos papéis em relação ao contexto em que está inserida: ela pode defender uma causa, pode batalhar por uma ideologia ou simplesmente divertir. vai de você definir quem é e o que faz... E lembre-se: a regra principal é se divertir, afinal, drag é diversão! O que vai te fazer feliz como drag? Drag é diversão	Definição do problema: Definir objetivos pretendidos com a criação da drag queen e contextualizar com alguns dados
CARD 01 C	03. QUE DRAG É VOCÊ NA FILA DA BOATE? Você pode encenar diferentes tipos de personalidades: amapô (drag feminina, sensual), caricata (que pode exagerar, fazer comédia ou satirizar alguma coisa/situação) e andrógina (que vai além das barreiras de gênero). Você não necessariamente precisa escolher uma categoria, a ideia é ser livre: ser tudo ou não ser nenhuma, ser várias... ser única. Vamos te ajudar a encontrar sua personalidade e expressá-la da melhor forma possível nas ferramentas da próxima etapa. Por enquanto, apenas pense com qual delas você mais se identifica. Drag é liberdade	Componentes do problema: contextualizar tipos de drag queens e orientar sobre os mesmos, ainda pensando nesta inserção como identificação de uma problemática.

CARD 01 D	<p>04. VOCÊ VAI PRECISAR DE...</p> <p>Além deste conjunto de cards com ferramentas pra te guiar, os materiais de apoio vão te auxiliar a executar algumas tarefas (você verá na sequência). Você também vai precisar de: Canetas coloridas, pra rabiscar a vontade; Fonte de inspiração (revistas, livros, redes sociais como o Pinterest e Instagram); Maquiagem, porque esse rostinho não vai ficar lindo sozinho; Peruca, ou não... você quem manda; Looks maravilhosos, acessórios e tudo mais (vale colocar a criatividade em jogo); E claro, muita vontade pra arrasar. E agora? Calma! A gente vai te ajudar.</p> <p>Let's get sickening!</p>	Card Extra: Prepara o participante para começar a executar o processo.
CARD 02	<p>INSPIRAÇÃO Bebida direto da fonte</p>	Card extra: Abertura
CARD 02 A	<p>05. SE SITUA, GAROTA!</p> <p>Uma boa maneira de saber quem você quer ser é começar procurando as referências de quem já faz isso! Você pode procurar as drags por tipo de estilo, por localização (drags da sua cidade/estado, de outros países...) transformistas dos anos 80, 90, da atualidade... Que tal classificar suas referências? Você pode fazer isso online de uma maneira bem fácil: o Pinterest tem referências ótimas, por exemplo!</p> <p>Nada discreta e dentro do meio</p>	Pesquisa de similares , sugerindo análise sincrônica e diacrônica , buscando entender o contexto e comparar similares.
CARD 02 B	<p>06. VOCÊ VAI PRECISAR DE UM NOME...</p> <p>É óbvio! Que tal misturar referências aleatórias? O nome do seu pet com um sobrenome chiquérrimo, por exemplo. E as divas? Que tal criar um nome a partir de uma personalidade famosa com alguma grife internacional? Eu por exemplo não sei como não existe nenhuma drag chamada Celine Dior... Difícil encontrar um nome? Vá pelo óbvio: João pode virar Maria, Fernando pode virar Nanda, Junior pode virar Sandy. Criar um nome feminino nem sempre é necessário, Pablo Vittar usa um nome masculino... Break the rules! Lembre-se de anotar as referências e, se preferir, peça ajuda de alguém. Vocês podem fazer um brainstorming, que tal?</p> <p>Nati Natini Natili Lohana Savic de Albuquerque...</p>	Criatividade / Brainstorming (DT) com objetivo de criar um nome. Colaboração (DT) que explora o trabalho em grupo. Sugere também algo semelhante a Mescrai (DT).
CARD 02 C	<p>07. ME SOLTA, É A MINHA MÚSICA!</p> <p>Música! Sim, todo mundo ama uma boa playlist. Que tal criar a sua? Ela pode conter músicas que tem a ver com a sua personalidade, com as divas que você gosta, com ritmos que te fazem feliz... Seus gostos podem ser peculiares, mas é importante que seja original, todinha feita por você. Essa playlist pode te inspirar nos momentos de montagem, nas futuras apresentações... ou simplesmente pra ouvir quando der vontade.</p> <p>It's Britney, B*tch!</p>	Card Extra: gerar trilha sonora pra motivas, inspirar e até mesmo criar associações no processo criativo.
CARD 02 D	<p>08. EU SOU A DIVA QUE VOCÊ QUER COPIAR</p> <p>Quais as suas divas do coração? Que celebridade você sempre teve o sonho de conhecer? Elas podem servir de inspiração pra você criar sua drag. Vale ouvir o álbum mais legal, analisar um show marcante, um look icônico de algum red carpet... Não há porque se limitar. Preste atenção: Você pode se inspirar nos looks, no cabelo, na maquiagem, na música, na coreografia...</p> <p>Please come to Brazil</p>	Análise de similares / busca por inspiração, associando celebridades e figuras famosas.

CARD 02 E	<p>09. VOCÊ QUER BELEZA? VOCÊ QUER CLOSE?</p> <p>Ah, a famigerada maquiagem... Temida por muitos, amada por todos. É ela que vai fazer esse rostinho ficar mais fino, mais feminino, mais belo. Recorte referências de beleza em revistas e materiais impressos... Não se esqueça dos penteados e cabelos. Eles serão referência até você aprender o que fica bom ou não em você... Utilize o Moodboard de Beleza (material de apoio) pra colar as referências e criar um painel conceitual. Você já pode começar a praticar algumas das referências coletadas e ir treinando a maquiagem... é mais difícil do que parece, mas a prática leva à perfeição (ou quase).</p> <p>Toda linda, toda natural</p>	<p>Coleta de dados através de Moodboard (DT) para referências de maquiagem e cabelo</p>
CARD 02 F	<p>10. UM LOOK É UM LOOK, NÉ MORES?</p> <p>Mais e mais referências: quanto mais informações você tiver, mais forte você fica. Procure referências de moda (elas podem estar em diversos lugares) e reúna em mais um moodboard. Lembre-se: agora você não precisa se preocupar com o que fazer nem com o que você vai vestir de fato. Não esqueça dos acessórios, sapatos, e tudo que surgir. Recorte e agrupe as referências de moda em mais um compilado: Moodboard de Figurino, disponível no material de apoio.</p> <p>B*tch, I'm fabulous</p>	<p>Coleta de dados através de Moodboard (DT) para referências de moda (looks)</p>
CARD 02 G	<p>11. A BELEZA ESTÁ NOS OLHOS DE QUEM VÊ</p> <p>Você já procurou referências de beleza e de moda... Que tal se inspirar no que não é tão óbvio assim? Um animal, uma comida, um objeto, um filme, um personagem... Abra seu coração e procure por referências visuais independente do que elas são... Novamente, volte aos livros e revistas e faça um aparado de coisas que gosta, visualmente. Guarde tudinho em mais um conjunto de imagens: Moodboard Amplo, que vai te ajudar no futuro.</p> <p>Diferentona</p>	<p>Coleta de dados através de Moodboard (DT) para referências amplas, inspiração visual a partir de diversas fontes.</p>
CARD 03	<p>PRODUÇÃO Workroom</p>	<p>Card extra: Abertura</p>
CARD 03 A	<p>12. O QUE VOCÊ FAZ DE BOM?</p> <p>Convenhamos, fica mais fácil se a gente começar por onde tem mais facilidade... Reflita sobre suas habilidades: Sabe cantar? Se não sabe, duble... Sabe atuar? Sabe fazer graça? Faça a platéia rir... Toca algum instrumento? Ou então sabe fazer malabarismo, contorcionismo, tiro ao alvo com facas... Explore suas capacidades e arrase do seu jeito. Aposto que alguma qualidade você tem. O que sua mãe sempre elogia em você? Foca nisso garota! Chegou a hora de usar o Quadro de Definições da sua drag, no material de apoio. Pra começar, preencha lá seu nome e suas habilidades.</p> <p>U better work!</p>	<p>Pensamento crítico, iniciando o processo de produção do "objeto", além de entender as capacidades do usuário.</p>
CARD 03 B	<p>13. REFINANDO AS IDEIAS</p> <p>É hora de revisar os conteúdos que você coletou. Aposto que muita coisa que você recolheu como informação não é tão útil como você imaginou que fosse... Ou então você recolheu referências que não se encaixam tanto assim no seu perfil. Seja crítico e analise o material que tem em mãos, como um funil: só o mais importante passa por ele. Vale a pena uma</p>	<p>Análise dos dados e Refinamento das ideias, a partir das referências coletadas.</p>

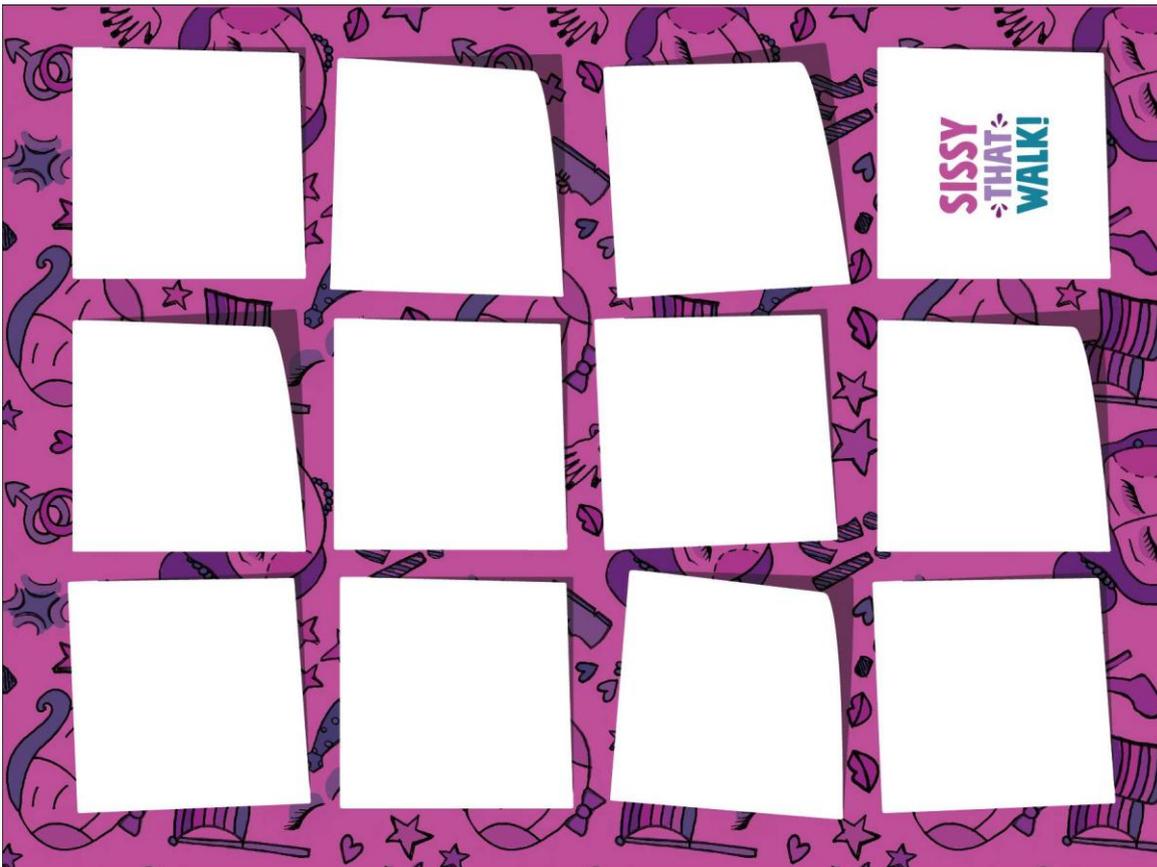
	<p>revisão dos moodboards que você criou e, se necessário, destacar o que é mais importante. As próximas etapas vão exigir que você tenha em mente aquilo que é mais importante pra você.</p> <p>Shantay you stay</p>	
CARD 03 C	<p>14. QUEM SOU EU?</p> <p>Seja sincero: muito de você vai refletir na sua drag, mas esta também é uma oportunidade de perder a timidez e encarar seus medos. Quem você quer ser quando estiver montada? Você também pode traçar o gráfico de polaridades da sua personalidade drag, ele tá lá no Quadro de Definições da sua drag (material de apoio), e vai te ajudar a enxergar quem você vai ser quando estiver montada.</p> <p>Meiga e abusada</p>	<p>Gráfico de polaridades para definir personalidade drag</p>
CARD 03 D	<p>15. UM CLOSET DE POSSIBILIDADES</p> <p>Dica: você não precisa de roupas caras... alguns brechós tem opções ótimas a preço de banana, e você ainda ajuda o planeta no quesito sustentabilidade. Outra opção é confeccionar algo com tecidos e outros materiais... Nem sempre habilidades de costura serão necessárias: Cola quente, grampeador e criatividade podem modelar algumas peças. Só não faça a coreografia de Single Ladies, não há cola quente que resista... Mãos à obra! Mas antes, que tal rabiscar algumas ideias de looks nos Manequins do material de apoio pra ficar mais fácil de visualizar seu look? Lembre-se do foco da sua drag e não se esqueça dos acessórios.</p> <p>Um ícone fashion</p>	<p>Análise de dados (a partir do moodboard de figurino) e geração de alternativas e ideias para looks</p>
CARD 03 E	<p>16. SÓ UM DELINEADO E UM BATOMZINHO...</p> <p>Já testou sua maquiagem? E a peruca, tá boa? Se você tentou e acha que não serve pra isso, peça ajuda pro coleguinha. As grandes divas tem uma equipe de apoio, não tem? Se consegue se virar sozinho, siga em frente! Lembre-se do conceito que quer transmitir e dos truques que favorecem o seu rosto. Utilize os Facecharts do material de apoio e crie maquiagens pra executar nas próximas montações. Elas podem ser inspiradas em alguma temática, cor, ou simplesmente em referências que você curtiu.</p> <p>Girl, look how orange u f*cking look, girl</p>	<p>Análise de dados (a partir do moodboard de beleza) e geração de alternativas e ideias para maquiagem</p>
CARD 03 F	<p>17. QUASE LÁ!</p> <p>Você já traçou seu estilo, seus gostos... Que tal definir isso tudo no Quadro de Definições? Anote tudo sobre o perfil da sua drag, quase como uma certidão de nascimento. Agora você já pode anotar suas principais inspirações: cores preferidas, tendências, e mais algumas informações apontadas lá... Ele vai ser seu guia de personalidade, pra te ajudar a executar um trabalho bem feito, dentro do seu estilo e das suas preferências.</p> <p>We all born naked and the rest is drag</p>	<p>A partir da geração de alternativas, tomar decisões sobre o perfil drag, refinando as ideias e seguindo para a prototipação e criação prática no passo seguinte</p>
CARD 04	<p>VERIFICAÇÃO</p> <p>Charisma, uniqueness, nerve and talent</p>	
CARD 04 A	<p>18. DIGITAL DRAG INFLUENCER</p> <p>Chegou a hora de brilhar! Mas, se você acha que não tá preparada pra sair ainda, que tal praticar em casa e registrar tudo? Você pode criar um</p>	<p>Validação através de redes sociais. Possível captura de feedback</p>

	<p>blog/rede social pra divulgar sua drag. Pode ser uma maneira de receber feedbacks de amigos (reais ou virtuais) ou simplesmente ganhar uns likes, que fazem bem pra autoestima, né?</p> <p>Você quer biscoito?</p>	
CARD 04 B	<p>19. THE TIME HAS COME</p> <p>Com tudo em mãos, é hora de reunir todas as informações: o estilo de música, de beleza, de moda, de comportamento... E aplicar isso. Um show? Uma performance? Perfeito! Ou simplesmente sair pra boate e bater cabelo? Perfeito também! Você pode treinar em casa antes de mostrar pra alguém, por exemplo... O que vale é praticar. Reúna-se com amigos que tem o mesmo gosto (se juntas já causa imagina juntas) e dê close por aí.</p> <p>De novo: drag é diversão!</p>	Validação em grupo através da prática
CARD 04 C	<p>20. MIGA SUA LOKA</p> <p>Se apresentou? Criou uma página? Que tal pedir um feedback pros amigos e pessoas próximas? Pode ser legal pra verificar se não passou nada batido, se alguém tem alguma sugestão ou até mesmo pra saber se você realmente dança como acha que dança... Caso alguma observação seja relevante, você pode avaliar pra uma próxima montagem, afinal, o céu é o limite, não é mesmo?</p> <p>Arrasou amiga</p>	Captura de Feedback (DT)
CARD 04 D	<p>21. YOU ARE A WINNER!</p> <p>Se você chegou até aqui é porque já treinou, já avaliou, já viu o que lhe cai bem... Sua drag está pronta pra brilhar!</p> <p>Lembre-se que quanto mais se pratica, mais bela você fica. E mais experiente.</p>	Card de encerramento: Sugere que o projeto não é linear e caso necessário pode-se fazer uma Revisão de alguma etapa.

APÊNDICE E – MATERIAL DE APOIO

MA 01	Brainstorming para criação de nome	Espaço para atividade de Brainstorming (DT) com objetivo de criar um nome para a drag queen
----------	------------------------------------	--

BRAINSTORMING PARA CRIAÇÃO DE NOME
(Instruções no Card 06)



MA 02	Moodboard de Beleza	Espaço para compilar imagens de beleza (maquiagem, cabelo...) e incentivar a Coleta e Análise dos Similares
----------	------------------------	--

MOODBOARD DE BELEZA
(Instruções no Card 09)

MA 03	Moodboard de Figurino	Espaço para compilar imagens de figurino (roupas, sapatos, acessórios...) e incentivar a Coleta e Análise dos Similares
----------	--------------------------	--

MOODBOARD DE FIGURINO
(Instruções no Card 10)



MA 04	Moodboard Amplo	Espaço para compilar imagens de referências amplas (cores, texturas, objetos...) e incentivar a Coleta e Análise dos Similares
----------	-----------------	---

MOODBOARD AMPLO
(Instruções no Card 11)

**SISSY
-THAT-
WALK!**

<p>MA 05</p>	<p>Quadro de Definições</p>	<p>Executa papel de “certidão de nascimento” da drag queen, com dados sobre a personalidade. Incentiva que o usuário trace o perfil do personagem criado (Gráfico de polaridades e Similares)</p>
------------------	-----------------------------	---

QUADRO DE DEFINIÇÕES

Sua certidão de nascimento Drag

NOME

MEU ESTILO É...

UMA FRASE QUE ME DEFINE

MUSICAS E ARTISTAS FAVORITOS

REFERÊNCIAS DE MODA

GRÁFICO DE POLARIDADES
Entre um extremo e outro, onde você se encaixa?

Feminina	Masculina
Sexy	Recatada
Moderna	Clássica
Divertida	Gótica
Romântica	Trágica
Séria	Cômica
Básica	Fashion

HABILIDADES

	Nada	Muito
Canto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dublagem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dança	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atuação	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comédia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ginástica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GOSTO DE:

NÃO GOSTO DE:

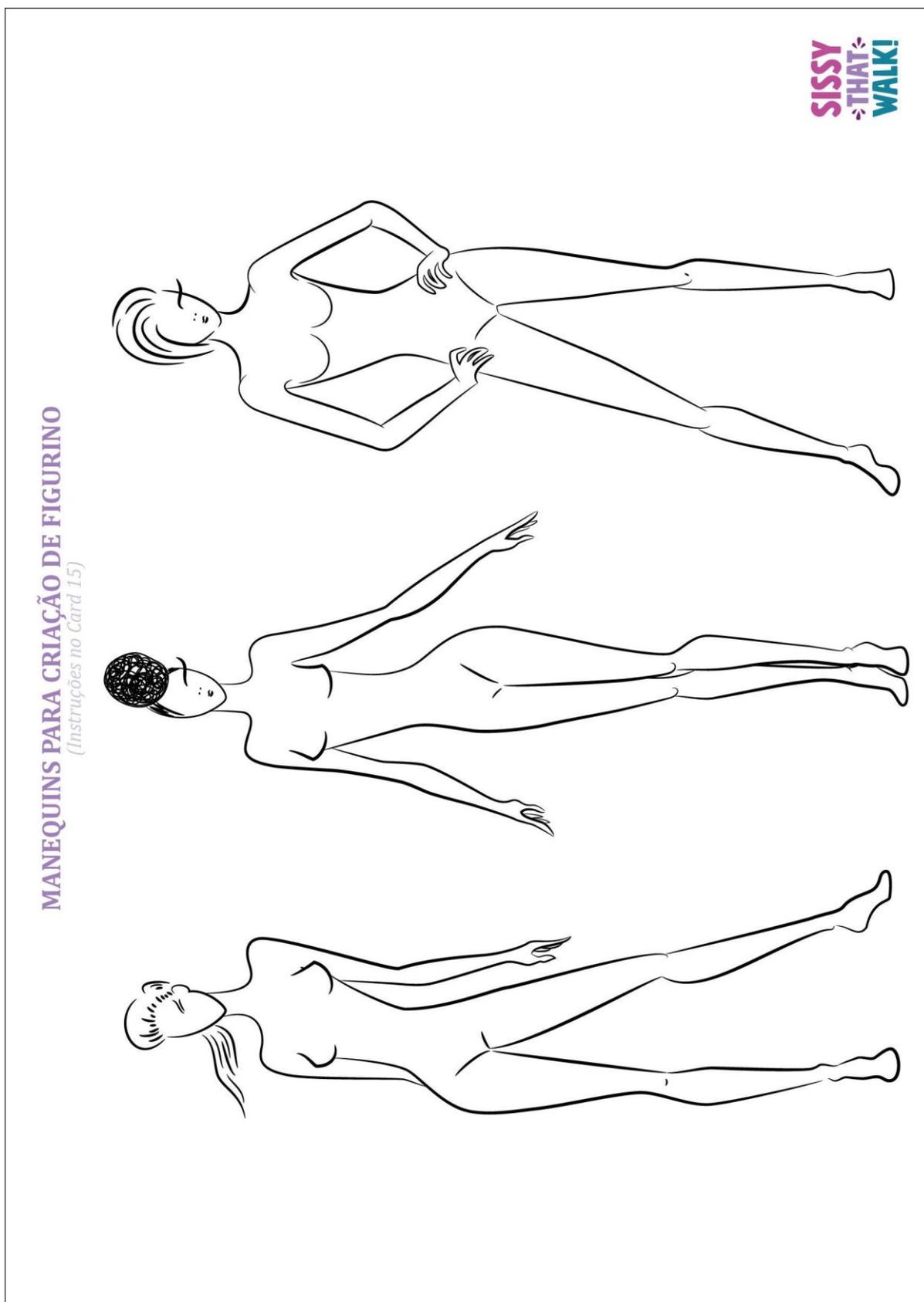
PESSOAS QUE ME INSPIRAM

MEU SONHO

MINHAS CORES E TEXTURAS



MA 06	Manequim para criação de figurino	Desempenha função de Criação prática levando em consideração a análise dos dados coletados no MAT 03 (Moodboard de Figurino)
----------	-----------------------------------	--



MA
07Face chart para
criação de belezaDesempenha função de **Criação** prática levando em consideração a **análise dos dados** coletados no MAT 02 (Moodboard de Beleza)

FACE CHART PARA CRIAÇÃO DE BELEZA
(Instruções no Card 16)

PELE

OLHOS

BOCA

SISSY THAT WALK!