



UNIVERSIDADE
LUSÓFONA

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA

**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARQUITETURA, ARTES E TECNOLOGIAS DA
INFORMAÇÃO**

DOUTORAMENTO EM ARTE DOS MEDIA E COMUNICAÇÃO

Moda e Performance: A Transição nos Desfiles Contemporâneos

Tese de Doutoramento apresentada a provas públicas para a obtenção do grau de
doutor em Arte dos Media e Comunicação, orientada por Professora Doutora Alexandra Isabel
Cruchinho Barreiros

Sara Elisabete Pinho Vaz, a22109701

2025

www.ulusofona.pt

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARQUITETURA, ARTES E TECNOLOGIAS DA
INFORMAÇÃO
DOUTORAMENTO EM ARTE DOS MEDIA E COMUNICAÇÃO

Moda e Performance: A Transição nos Desfiles
Contemporâneos

VERSÃO FINAL

Tese defendida em provas públicas na Universidade Lusófona – Centro Universitário de Lisboa no dia 16/ 06 2025, perante o júri, nomeado pelo Despacho de Nomeação n.º: 310/2025, de 14 de abril, com a seguinte composição:

Presidente:

Prof. Doutor Victor Manuel Esteves Flores, (Professor Associado da Universidade Lusófona);

Arguentes:

Prof^a Doutora Maria da Graça Pinto Ribeiro Guedes, (Professora Auxiliar da Universidade do Minho);

Prof. Doutor Fernando José Carneiro Moreira da Silva (Professor Catedrático Emérito da Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa);

Vogais:

Prof. Doutor João Manuel Marques Carrilho, (Professor Associado da Universidade Lusófona);

Prof^a Doutora Alexandra Cabral de Andrade Teixeira (Professora Auxiliar Convidada da Universidade Lusófona);

Orientador:

Prof^a Doutora Alexandra Isabel Cruchinho Barreiros (Professora Catedrática da Universidade Lusófona).

Sara Elisabete Pinho Vaz, a22109701

2025

“aos momentos de dúvida, que me fizeram persistir, às pequenas vitórias que me lembraram de celebrar, e ao processo: companheiro de altos e baixos que moldou, desafiou e transformou”

Agradecimentos

Gostaria de começar estes agradecimentos com uma mensagem sincera de agradecimento a todos os que tornaram este projeto possível e marcante, tanto a nível académico como pessoal.

Ao meu namorado, pelo seu apoio incondicional, pelas palavras de conforto nos momentos de desânimo e por ser o meu refúgio seguro todos os dias. A paciência e presença dele foram cruciais para que conseguisse alcançar os objetivos esperados. Dona Clara e Srº Gualter, obrigada por terem educado alguém que não é só meu companheiro, mas também uma inspiração e um pilar essencial nesta conquista, o Gonçalo.

Pela força, carinho e ensinamentos que sempre me inspiraram, à minha Mãe. É um exemplo de resiliência e força.

À minha companheira de 4 patas, a Méggie, que nos momentos mais desafiantes esteve sempre nos meus pensamentos.

Um agradecimento especial à minha orientadora, pela dedicação e atenção durante este percurso. A orientação, foi muito além dos conhecimentos técnicos, proporcionando uma perspetiva crítica e incentivando a ultrapassar a minha zona de conforto e a explorar novas perspetivas. Essencial para validar o potencial desta investigação e para servir de guia indispensável no percurso. Será sempre referência para o meu percurso académico, profissional e pessoal.

Daniela, Rafael, Chloë, Rafael, Lourenço, Leonor, Emilly e Miguel, um profundo obrigado. Cada um de vós trouxe uma energia única e uma dedicação impressionante que fizeram justiça às apresentações e elevaram este projeto a um nível que supera todas as expectativas. A vossa capacidade e entrega foram cruciais para dar vida a tudo o que as palavras e as ideias que por si só não conseguiam. Cada gesto, movimento e expressão deu vida à história, emocionou e encantou, tornando esta experiência imperdível para todos os envolvidos, não apenas para o público.

Obrigada pela paciência, pela capacidade de adaptação e pela paixão que demonstraram em cada apresentação. Foi um privilégio contar com a vossa criatividade e dedicação, que será recordada como uma parte fundamental deste projeto.

Resumo

A investigação apresentada analisa a interseção entre a Moda, Arte, Performance Artística e New Media Art, propondo um desfile que transcende os limites de um desfile de moda convencional, incorporando performances e elementos audiovisuais. Com base numa abordagem interdisciplinar, o estudo analisa como é que a performance artística poderá reforçar a narrativa de uma coleção de moda e influenciar emocionalmente o público presente, enquanto levanta questões sobre o papel da tecnologia e da digitalização no que diz respeito às apresentações de moda. A investigação analisa o impacto da moda como um fenómeno cultural, salientando o carácter efêmero, e a capacidade de produzir memórias e experiências únicas. Adicionalmente, reflete a performance artística como uma linguagem criativa que envolve o público e suporta uma narrativa artística e imersiva.

Enquanto as tecnologias digitais são apresentadas como uma forma de apresentar o vídeo convencional numa narrativa interativa e diversificada, elementos como o som, a luz e o vídeo são analisados como ferramentas que melhoram a experiência visual e emocional do espetador.

Organizada em quatro capítulos, a investigação inclui desde os fundamentos teóricos à aplicação prática, projetos baseados em metodologias criativas e uma análise SWOT dos resultados. As principais conclusões realçam o poder da interdisciplinaridade entre moda, tecnologia e arte performativa, proporcionando novos *inputs* para apresentações de moda no futuro e incentivando mais investigações neste domínio.

Palavras chave

Desfile de Moda, Performance Artística, Media Art, Experiência Visual, Corpo Emocional

Abstract

The research presented analyses the intersection between Fashion, Art, Performance Art and New Media Art, proposing a show that transcends the limits of a conventional fashion show, incorporating performances and audiovisual elements. Based on an interdisciplinary approach, the study analyses how performance art can reinforce the narrative of a fashion collection and emotionally influence the audience, while raising questions about the role of technology and digitalisation in fashion presentations. The research analyses the impact of fashion as a cultural phenomenon, highlighting its ephemeral nature and its ability to produce unique memories and experiences. Additionally, it reflects artistic performance as a creative language that involves the audience and supports an artistic and immersive narrative.

While digital technologies are presented as a way of presenting conventional video in an interactive and diverse narrative, elements such as sound, light and video are analysed as tools that enhance the viewer's visual and emotional experience.

Organised into four chapters, the research ranges from theoretical foundations to practical application, including projects based on creative methodologies and a SWOT analysis of the results. The main conclusions emphasise the power of interdisciplinarity between fashion, technology and performance art, providing new inputs for future fashion presentations and encouraging further research in this field.

Keywords

Fashion show, Performance Art, Media Art, Visual Experience, Emotional Body

Lista de Acrónimos

ADN – Ácido Desoxirribonucleico

AR – Realidade Aumentada

AI – Inteligência Artificial

RV – Realidade Virtual

GUI – Interface Gráfica do Utilizador

3D - Formato Tridimensional

NFT'S - Non-Fungible Token

Índice Geral

Resumo.....	5
Abstract	6
Introdução	15
1.2 Investigação Interdisciplinar	18
1.3 Originalidade e Objetivos na Investigação.....	21
Capítulo II Fundamentos	23
2.1. A Moda: enquadramento geral.....	24
2.1.1 O Desfile de Moda	28
2.2 Performance	39
2.2.1 A Evolução da Performance Artística: Tradição e Inovação	39
2.2.2 A Essência da Performance: Conceitos-Chave	45
2.2.3 A Multidisciplinaridade na Performance	47
2.2.4 A dinâmica entre o performer e o espetador	49
2.2.5 O Futuro da Performance: Novas tecnologias e Práticas Emergentes.....	51
2.2.6 A Integração da Performance no Desfile de Moda	53
2.3 New Media	62
2.3.1 Panorama conceitual New Media e Multimedia	64
2.3.2 Digitalização do Desfile de Moda	67
Capítulo III	71
Da ideia inicial à concretização.....	71
3.1 Fashion Thinking	72
3.2 A metodologia.....	75
3.2.1 Metodologia baseada na Prática Artística	76
3.2.2 Procedimentos Metodológicos	80
3.3 O método Projetual	85
3.3.1 #1st_Composition#.....	87
3.3.2 Fashion & Media Art Performance	97
3.3.3 Fashion & Media Art Performance II.....	111
3.3.4 Análise SWOT dos Resultados Obtidos nas Performances	122
3.4 <i>Fashion & Media Art Performance III</i>	125
Capítulo IV	134
Conclusões e Perspetivas Futuras	134
4.1 Conclusões	135
4.2 Limitações e Futuras Investigações.....	137
Referências Bibliográficas	I

OutPuts da Tese.....	XI
Apêndice	XII

Índice de Figuras

Figura 1 – Esquema de investigação interdisciplinar	20
Figura 2 – Denise Poiret – Esposa do criador Paul Poiret, com looks da marca.....	29
Figura 3 – Desfile Charles Frederick Worth.....	30
Figura 4 – 3 de dezembro de 1996, modelo britânica Twiggy.....	30
Figura 5 – Alexander McQueen A/W96.....	31
Figura 6 – The magnificent impact of Alexander McQueen S/S99.....	31
Figura 7 – Blood – Spattered dress’, SS1994.....	33
Figura 8 – Look 6. Diaphanous chiffon, Point de Beauvais Mousseline empire dress with chandelier headdress.....	34
Figura 9 - Look 27. Shalom Harlow in red velvet wrap-over dress.....	34
Figura 10 - Pretty Baby, ictorian doll look with teetering tiny boater hat and printed muslin dress with giant puffball sleeves.....	35
Figura 11 - Pretty Baby. Edwardian sailor suit elements were mimicked.....	35
Figura 12 - Maison Margiela SS 2024.....	36
Figura 13 - Maison Margiela SS 2024.....	36
Figura 14 - Lisboa passou-se: são 30 anos de Manobras de Maio – Observador_1.....	36
Figura 15 - Lisboa passou-se: são 30 anos de Manobras de Maio – Observador_2.....	36
Figura 16 – Ralph Lauren 4D Experience.....	37
Figura 17 – 17-RL 4D Fashion Show / Katia, Image Courtesy of Ralph Lauren.....	38
Figura 18 – Wolf Vostell. «YOU». 1964.....	40
Figura 19 – Foto de Carolee Schneemann. Up To and Including her Limits, 1973-76.....	41
Figura 20 – Yoko Ono. Cut Piece. 1964_1.....	43
Figura 21 - Yoko Ono. Cut Piece. 1964_2.....	43
Figura 22 – Vista da instalação da exposição “Marina Abramović :A Artist está Presente” _1”	44
Figura 23 - Vista da instalação da exposição “Marina Abramović: A Artist está Presente” _2”.....	44

Figura 24 - Metropolitan Opera, New York, 1976_1	47
Figura 25 - Metropolitan Opera, New York, 1976_2.....	47
Figura 26 - Sleep No More.....	49
Figura 27 - Sleep No More.....	49
Figura 28 – The Far Side of the Moon.....	52
Figura 29 – The Far Side of the Moon.....	52
Figura 30 - Alexander McQueen A/W 2001: "What a Merry-Go-Round"_ 1.....	54
Figura 31 - Alexander McQueen A/W 2001: "What a Merry-Go-Round"_ 1.....	54
Figura 32 - Thom Browne RTW Fall 2023.....	55
Figura 33 - Thom Browne - Fall 2023 Couture.....	55
Figura 34 - Thom Browne as part of his Haute Couture Fall/Winter 2023-2024.....	55
Figura 35 - Viktor & Rolf Spring 2019 Couture Collection.....	56
Figura 36 - The New Royals Autumn / Winter 2021.....	56
Figura 37 – Viktor e Rolf Spring – Summer 2023.....	56
Figura 38 – SS18: Storytailors_1.....	57
Figura 39 – SS18: Storytailors_2.....	57
Figura 40 – SS18: Storytailors_3.....	57
Figura 41 – Tm collection by teresa martins - portugal fashion _1.....	58
Figura 42 – Tm collection by teresa martins - portugal fashion _2.....	58
Figura 43 – Women crossing the water Duration 1'33.....	59
Figura 44 – Self Portrait Duration: 3'04”loop Concept.....	59
Figura 45 – An impossible wardrobe for the invisible (2011) Exhibition view at MUDE Museu do Design e da Moda of Lisbon.....	59
Figura 46 – Lara Torres Wardrobe 2011_1.....	60
Figura 47 - Lara Torres Wardrobe 2011_1.....	60
Figura 48 - Wardrobe Within Timeness.....	60
Figura 49 – Constança Entrudo - primavera/verão 2022_1.....	61

Figura 50 – Constança Entrudo - primavera/verão 2022_2.....	60
Figura 51 – Constança Entrudo - primavera/verão 2022_3.....	60
Figura 52 – A model of creative arts and research processes: the iterative cyclic web of practice-led research and research-led practice.....	78
Figura 53 – Diagrama circular - Modelo de processos criativos e processos de investigação.....	79
Figura 54 – Desenho de Investigação	81
Figura 55 – Esquema #1st _composition#.....	87
Figura 56 – Adaptação esquema Bruno Munari_#1st_Composition#_3.....	88
Figura 57 – A FULL emptiness.....	89
Figura 58 – O Viajante Sobre o Mar de Névoa, Caspar David Friedrich 1818.....	90
Figura 59 – Pannel de Inspiração - coleção "A FULL emptiness"	90
Figura 60 – Imagem de Marca Promocional 1.....	90
Figura 61 – Imagem de Marca Promocional 2.....	90
Figura 62 - Imagem de Marca Promocional 3.....	90
Figura 63 – <i>Poster</i> Performance #1st_ Composition #_elementos Media Art.....	92
Figura 64 – <i>Poster</i> Fotografia Instantâneas performance #1st_Composition# - 1ºMomento.....	96
Figura 65 – Adaptação esquema Bruno Munari_ Fashion & Media Art Performance_3.....	98
Figura 66 – Sequência Moodboard's Processo Criativo The Fashion&Media Art Performance.....	100
Figura 67 – Moodboard The Fashion&Media Art Performance.....	101
Figura 68 – Esboços The Fashion&Media Art Performance.....	101
Figura 69 – Esboços da coleção_1.....	102
Figura 70 – Esboços da coleção_2.....	102
Figura 71 – <i>Poster</i> Performance Fashion&Media Art Performance _elementos Media Art.....	104
Figura 72 – Pannel de imagens 1ºMomento The Fashion&Media Art Performance.....	105
Figura 73 – Transmissão GoPro – Televisor.....	106

Figura 74 – Peça de <i>Toile</i>	106
Figura 75 – Pannel de imagens 2ºMomento The Fashion&Media Art Performance.....	107
Figura 76 – Captação Vídeo GoPro The Fashion&Media Art Performance.....	108
Figura 77 – Pannel de imagens 3ºMomento - Fashion&Media Art Performance.....	109
Figura 78 – Recolha de opiniões para melhorias do projeto.....	110
Figura 79 – Moodboard Performance Fashion&Media Art Performance II _elementos Media Art.....	112
Figura 80 – Vista aérea da Passerelle.....	113
Figura 81 – Vista aérea da Passerelle com Público.....	113
Figura 82 – Pannel de imagens 1ºMomento The Fashion&Media Art Performance II.....	114
Figura 83 – Pannel de imagens 2ºMOMENTO The Fashion&Media Art Performance II.....	115
Figura 84 – 3ºMOMENTO- Momento desfile The Fashion&Media Art Performance II.....	116
Figura 85 – Análise SWOT das apresentações.....	123
Figura 86 - Moodboard Performance Fashion&Media Art Performance III _elementos Media Art.....	126
Figura 87 - Performance Fashion&Media Art III _ Fase 1.....	128
Figura 88 - Performance Fashion&Media Art III _ Fase 2.....	129
Figura 89 - Performance Fashion&Media Art III _ Fase 3.....	130
Figura 90 - Performance Fashion&Media Art III _ Fase 4.....	131
Figura 91 – Performance Fashion&Media Art III _ Foto de grupo.....	132

Índice de Tabela

Tabela 1 – Metodologia Projetual Bruno Munari e Donald Norman

Tabela 2 - Sugestões do público para futuras apresentações

Capítulo I

Introdução

A presente investigação tem como objetivo interligar duas áreas de interesse e curiosidade a nível criativo: moda e performance artística, que passa pelo desenvolvimento de um desfile de moda, caracterizado por um ato performativo, apresentado num espaço físico e conduzido por uma panóplia de objetos audiovisuais¹. Estes objetos contribuirão, também, para uma apresentação digital, recorrendo assim a imagens, vídeo e som, áreas que contribuem para apresentar e destacar o fenómeno moda, ligado à atualidade, à digitalização e às ferramentas digitais.

A valorização do ato performativo durante o desfile de moda, torna-se assim o foco para o desenvolvimento do conceito que gira em torno daquilo que será o desvendar de um momento que é estruturado para despertar todos os sentidos que no todo completam a performance de Moda.

Nasce, assim, o projeto que foi pensado para dar resposta à necessidade de proporcionar sensações e emoções ao público através de uma performance que, de certa forma poderá ser uma alternativa ao desfile convencional. Propõe-se uma nova abordagem que dará lugar à interpretação de uma narrativa “desenhada” como prefácio do evento, integrando as peças de vestuário a ser apresentadas. A abordagem inicial do evento proposto é complementada, por todo um conjunto de elementos definidores e caracterizadores do momento, sempre numa inter-relação com o espaço e as câmaras. Neste universo, a experiência criativa é um dos elementos mais relevantes a ter em conta quando se desenvolve uma ideia daquilo que será o objeto final que pretende reunir o que consideramos importante nas duas abordagens: a analógica/ física e a digital.

A expressão e a perceção irão atuar como aspetos simbólicos que vão procurar enaltecer uma ideia ou um conceito que irá estabelecer impacto sobre o espectador. A perceção leva-nos a situações em que é possível fazer associações a momentos vivenciadas, dando-nos impulsos para gerar outras composições de imagens e elementos, criando assim, uma sinergia e empatia pela envolvimento de quem está a assistir.

¹ Segundo o dicionário Porto Editora, audiovisual poderá ser relativo, simultaneamente, à audição e à visão, como também poderá dizer-se do meio de comunicação ou método de ensino que utiliza som e a imagem. (Língua Portuguesa, 2023)

Daqui parte-se para a análise do papel da performance como elemento artístico durante o desfile de moda, levando este estudo ao encontro da definição do problema ligado ao impacto que a performance artística poderá ter perante um espectador que se dirige ao espaço com a ideia de que vai assistir a um desfile de moda tradicional. O público acaba por se ver envolvido num ato performativo complementado por diversos elementos audiovisuais.

Neste contexto questiona-se: **A existência de um ato performativo contribui para a criação de novos formatos de desfile?**

Tradicionalmente considerado como um desfile de moda que apresenta coleções, o desfile evolui para um espaço multifacetado onde a moda, a arte e a tecnologia colidem de formas cada vez mais dinâmicas. Ao longo do tempo, o efeito irreversível da moda, que Gilles Lipovetsky (2010) descreveu como uma manifestação social de breve duração, obrigou à necessidade de repensar a forma como as coleções são apresentadas e vividas. Neste cenário, a performance surge como uma ferramenta crucial para ultrapassar a natureza utilitária do desfile e transformá-lo numa experiência imersiva e artística.

Assim, a ligação entre Moda, Tecnologia e Arte dos Media é cada vez mais evidente, fomentando novas formas de manifestação e inovação. De acordo com Diana Taylor (2015), a performance permite que o corpo e o espaço funcionem como linguagens expressivas, oferecendo narrativas distintas e memoráveis. Esta abordagem reforça a capacidade do desfile para moldar e refletir valores culturais, sociais e estéticos, para além de aumentar o seu efeito visual e emocional. Este paradigma interdisciplinar surge como resposta às exigências de um mundo em constante mudança. A base desta integração, é a interdisciplinaridade, que permite uma interação com tecnologias emergentes e práticas artísticas, enriquecendo não só os processos criativos, como também ultrapassa os desafios do design de moda tradicional através da utilização de ferramentas digitais, elementos interativos e novos formatos visuais. Desta forma, deixa de ser um campo estético e funcional para se tornar numa plataforma de experimentação e ligação com outros campos criativos e tecnológicos.

A investigação está organizada de forma a fazer uma análise abrangente e multidisciplinar da integração da performance artística e da *New Media Art* no contexto das manifestações da moda. Os objetivos e a proposta do estudo são apresentados na introdução, destacando a moda como um modo de expressão e a performance artística como uma linguagem que potencializa esse formato. Além de discutir o papel da *New Media Art* como complemento

da performance durante as apresentações, esta investigação discute a criatividade como metodologia através do conceito de *Fashion Thinking*. Explora ainda a utilização do som, da luz, do vídeo e de outras tecnologias na Arte dos *Media*. Esta secção destaca ainda a originalidade da investigação e a abordagem multidisciplinar aplicada.

O capítulo II, está dividido em três grandes secções. A primeira discute as características do design de moda e analisa os fenómenos culturais e artísticos. A segunda parte centra-se na performance, estudando o seu desenvolvimento histórico, os conceitos-chave, a relação entre o *performer* e o público, bem como as novas tecnologias e práticas emergentes neste domínio. Por fim, a última secção discute os Novos Media, centrando-se na digitalização da moda e na influência das tecnologias digitais na criação de uma indústria da moda mais conectada e interativa.

O capítulo III, centra-se na aplicação da prática e nos desenvolvimentos dos projetos. Inicialmente, o *Fashion Thinking* é apresentado como uma metodologia criativa e estratégica. De seguida, são apresentados os procedimentos metodológicos, incluindo a utilização da prática artística como base para a construção do projeto. Este capítulo termina com uma descrição detalhada do projeto, dividida por 4 momentos de performance – #1st_Composition#; Fashion&Media Art I e II, uma análise SWOT dos resultados obtidos e por fim a última apresentação Fashion&Media Art III juntamente com reflexões críticas sobre as práticas realizadas.

No capítulo IV, apresentam-se os principais resultados e *insights* da pesquisa, identificando as contribuições do trabalho e propondo novas oportunidades para pesquisas futuras. Discutem as limitações encontradas durante o processo e indicam diretrizes que podem ser exploradas em estudos futuros.

O trabalho é finalizado com uma bibliografia que enumera as fontes utilizadas para fundamentar teoricamente a investigação. Esta organização proporciona uma visão abrangente do tema da investigação, refletindo uma articulação ponderada entre a teoria, a metodologia e a prática.

1.2 Investigação Interdisciplinar

A investigação interdisciplinar, nasce da abordagem de questões, resolução de problemas, ou da exploração de temas demasiado vastos ou complexos para serem tratados de forma eficiente por uma única área académica. “Recorre-se assim a várias disciplinas, para se combinar as suas perspetivas, com o objetivo de criar uma compreensão mais abrangente e holística do tema em questão” (Allen F. Repko 2017, p.50).

Assim, pretende-se ir mais a além das noções básicas da interseção entre a moda e a performance artística, emergindo num campo de exploração e inovação que transcende fronteiras interdisciplinares. Para Klein (1996), deverá existir a construção de uma visão mais completa de um problema e a comunicação dessa mesma, poderá implicar a exploração de questões filosóficas e políticas, ou até mesmo de mudanças significativas nas políticas existentes. Assim a interdisciplinaridade não é apenas uma ideia isolada, mas sim um conjunto complexo de referências, atividades e estruturas interligadas. A abordagem interdisciplinar na área da Moda refere-se à integração e colaboração de conhecimentos, perspetivas e práticas provenientes de diversas áreas científicas, transcendendo os limites tradicionais da moda, explorando as conexões entre moda e disciplinas como: arte, tecnologia, psicologia, design, sociologia, entre outros.

Assim, é possível compreender as interações entre diferentes elementos, como a expressão criativa, a estética, a comunicação, a tecnologia, a experiência do espetador e até mesmo questões socioculturais.

Christopher Fraylling (1993), destaca a importância, de olhar para além das fronteiras disciplinares tradicionais para compreender as complexidades e as influências que moldam a criação artística, o Design e a Moda. Refere ainda que a interdisciplinaridade pode abrir portas para uma compreensão mais rica e abrangente da criação artística e do design ao considerar as relações e influências entre essas áreas distintas. De acordo com o autor, a pesquisa precisa de ser motivada para além do *status*, promoção ou financiamento, como razões institucionais, técnicas, pedagógicas ou académicas. De acordo com o autor, a noção de “*Design as researchs*”, é compreendida como pesquisa aplicada (o conhecimento será utilizado para uma aplicação específica) ou uma pesquisa – ação (as ações são usadas para gerar conhecimento e validar novos conhecimentos).

A interdisciplinaridade desempenha assim um papel fundamental ao debater a questão de quando é que um ato performativo transcende a arte e rompe com os formatos tradicionais do desfile de moda. Essa abordagem interdisciplinar envolve a integração de conhecimentos,

perspetivas e metodologias provenientes de outras áreas, no caso específico, moda, arte, performance, design, tecnologia, psicologia, entre outras.

Ao considerar a colaboração entre moda e performance, pode-se explorar as maneiras pelas quais a interação entre modelos, peças de vestuário, espaço físico, música, iluminação e elementos visuais poderão criar uma experiência única ao espectador. Permite ainda analisar como as influências da arte de performance, poderá quebrar as barreiras entre a passerelle convencional e a narrativa envolvente, transformando o desfile numa expressão artística tridimensional.

A interdisciplinaridade oferece uma perspetiva mais ampla e profunda, permitindo investigar não apenas a interação entre moda e performance, mas também como a fusão de múltiplas disciplinas poderão criar uma experiência de moda transformadora. Assim sendo, ao abordar a interdisciplinaridade e desvenda-se novas possibilidades e trazer novos *insights* sobre como é que a moda e a performance se podem complementar para transcender as convenções e criar experiências inovadoras (Fig.1)

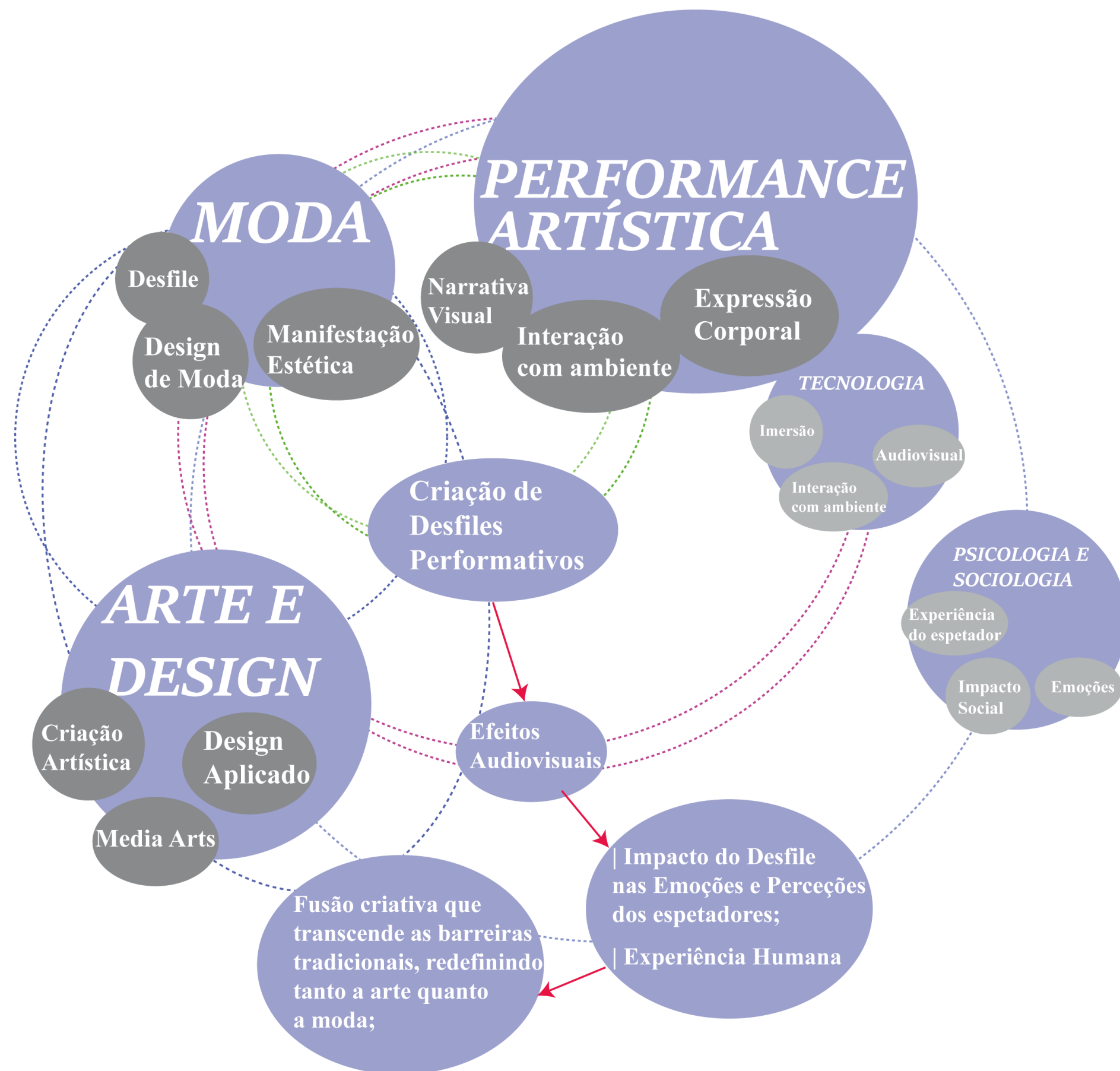


Figura 1 - Esquema investigação interdisciplinar

1.3 Originalidade e Objetivos na Investigação

A indústria da moda é um campo que está em constante evolução, conseguindo sempre encontrar opções inovadoras para se reinventar e cativar um público que se torna cada vez mais exigente. A partir desse cenário dinâmico, e a fim de encontrar soluções e ideias inovadoras para fins de investigação, surge a análise do papel da performance como elemento artístico durante os desfiles de moda. Assim sendo, este estudo leva-nos a refletir sobre como o encontro desta grande indústria – Moda, e a Performance Artística poderão redefinir a experiência dos espectadores durante um desfile de moda.

Ao criar uma narrativa que vai além da simples apresentação das peças de vestuário, o projeto visa proporcionar uma experiência sensorialmente rica para os espectadores. Deixa-se assim algumas noções descritas, que vão ao encontro da originalidade da presente proposta:

- A interação das peças de vestuário com o espaço e as câmaras pode envolver elementos como iluminação, som e projeções visuais, criando uma atmosfera imersiva e estimulante;
- A proposta de transformar o desfile numa performance amplia as possibilidades criativas e artísticas. As peças de vestuário não são apenas mostradas, mas também ganham vida e tornam-se elementos ativos na narrativa. Isso permite explorar novas formas de expressão, misturando moda, arte e performance de maneira original e cativante;
- Ao considerar o espaço como parte integrante da apresentação, o projeto cria uma relação dinâmica entre as peças de vestuário, o ambiente e o público. Isso possibilita explorar o potencial do espaço como elemento de expressão e comunicação, levando a moda além dos limites tradicionais da passarela e criando conexões entre moda, arquitetura, design, entre outras áreas de exploração;
- A proposta de integração de elementos audiovisuais e digitais no desfile traz uma abordagem inovadora. Através do uso de tecnologias como projeções, telas interativas, realidade aumentada ou virtual, é possível criar efeitos visuais impactantes, apresentar informações adicionais sobre as peças de vestuário e criar uma experiência mais imersiva e envolvente para os espectadores;
- Ao destacar a digitalização, a proposta mantém-se alinhada com as tendências e transformações do setor. A combinação entre moda e tecnologia reflete as mudanças na forma como a moda é criada, apresentada e consumida, tornando a presente proposta relevante e atual.

Nesta exploração, a harmonia entre a moda e performance, associa-se os detalhes entre a fusão criativa e as possibilidades que esta nos revela, questionando-se se a integração de um ato performativo poderá realmente moldar um novo modelo de apresentação de desfile de moda. Ao fazê-lo, estaremos diante de uma oportunidade para redefinir não apenas a maneira como percebemos o vestuário, mas também como experimentamos a arte e a expressão num mundo em constante evolução. Assim sendo, descreve-se os principais objetivos presentes nesta proposta:

- Investigar a interligação entre moda, performance artística e arte dos media ao criar um desfile de moda que proporcione uma experiência artística e sensorial;
- Promover a performance como forma de expressar emoções e narrativas através da interação entre modelos, vestuário e ambiente de desfile;
- Investigar como moda e tecnologia se relacionam;
- Valorizar a experiência criativa, criando uma fusão entre o físico e o digital, a fim de proporcionar sensações e emoções;
- Analisar como a performance influencia os espectadores em desfiles de moda;

Em suma, a exploração da ligação entre moda e performance revela uma intrínseca fusão criativa que levanta questões profundas sobre a transformação dos formatos tradicionais do desfile de moda. A partir da questão: **a existência de um ato performativo contribui para a criação de novos formatos de desfile?**

Esta questão centra-se num foco principal da criação de propostas para novos formatos de desfiles de moda, explorando a forma como a integração de elementos performativos podem transformar os eventos em experiências mais imersivas e interativas. Ao investigar oportunidades que emergem da união entre performance, tecnologia e criatividade, procura-se compreender de que forma as práticas inovadoras podem redefinir os desfiles de moda como manifestações artísticas e culturais, desenvolvendo os limites tradicionais e promovendo novas formas de diálogo com o público.

Depara-se com uma oportunidade única para redefinir não só a forma da nossa percepção do vestuário, mas também a forma como experienciamos a arte e a expressão num mundo em constante evolução. A procura por um novo modelo de apresentação de desfile de moda e performance não é apenas uma exploração estética, mas sim um caminho para redefinir a maneira como a moda se conecta com a expressão artística, a experiência humana e até a vanguarda da inovação.

Capítulo II

Fundamentos

A temática moda explora diferentes vertentes na moda, explorando conceitos diferentes dentro da mesma. Neste projeto encontrou-se pontos de partida, essenciais para a compreensão geral do tema numa fase inicial, refletindo de seguida algumas referências chave, que se achou oportuno explorar para o entendimento do projeto. Para construir uma base sólida, e abrangente, foram identificados pontos de partida essenciais que serviram como pilares fundamentais para a compreensão do tema.

Serão estas: *O Desfile de Moda* | *A Performance* | *New Media*

2.1. A Moda: enquadramento geral

Enquadrando moda na sua definição geral, moda refere-se a estilos e costumes que prevalecem num determinado tempo e local no que diz respeito a vestuário, calçado, acessórios, maquilhagem, penteados e proporções corporais. É uma forma de expressão, que reflete o contexto cultural, social e económico da época. A moda está em constante evolução, com novas tendências a emergir a cada estação em resposta a influências culturais, tecnologia e *design* inovadores.

Em *Fashion-ology* (Kawamura, 2023), os termos “moda” e “vestuário” normalmente são utilizados como sinónimos, mas enquanto a moda transmite uma série de significados sociais diferentes, o vestuário refere-se às matérias-primas que o utilizador usa diariamente. Já no dicionário *Oxford New English Dictionary on Historical Principles* (1901), define a palavra moda principalmente como ação/processo de fazer, uma maneira, um costume predominante, o uso atual ou convencional em termos de vestuário e/ ou modo de vida.

Para o autor (Brenninkmeyer, 1963, p. 4) “a moda é definida como um uso predominante do vestuário adotado na sociedade no momento. É, o resultado da aceitação de valores culturais, todos os quais estarão sujeitos a influências relativamente rápidas de mudanças.”

Ainda, para (Polhemus, 1994, 1996) destaca-se a associação da moda com uma ideologia de mudança social e uma situação em que a mudança é possível e desejável.

Para Lipovetsky (2010), a moda não é de todos, nem de todas as civilizações. É, contudo, multifacetada, podendo ser compreendida de maneiras e perspetivas diferentes. Pode ser associada a ideias e formas de expressão e autoexpressão, podendo suscitar respostas emocionais complexas de grupos, setores da sociedade e até moldar os comportamentos, valores e atitudes de grupos ou sociedades (Hopkins, 2021).

Frequentemente associamos a moda como uma mudança constante, podendo também ser considerada o agente da mudança, tendo em consideração a sua natureza efémera e a essência da moda como um estímulo para o discurso académico e popular, sendo vista pelo sociólogo George Simmel (2014 [1904]) como um processo de imitação e não como um processo evolutivo em que o vestuário é mais um impulso decorativo e uma forma de destacar ou distanciar que é tanto uma forma de “olhar” como uma forma de “ser”. Afirma ainda, que a moda é um fenómeno das classes sociais de elite e é uma forma de separação. Estes grupos de elite têm certas formas de vestir e de agir que os distinguem do resto da sociedade.

A moda é um sistema de significados sociais que comunica estatuto e identidade, bem como um conjunto de práticas estéticas. No entanto segundo Simmel (2014 [1904]), a moda é efêmera e enfrenta constantemente uma renovação, assim que os grupos subordinados começam a imitar o grupo predominante, refletindo o seu desejo de ascensão social e de inclusão, a elite, por outro lado larga esse estilo e procura algo novo. A constante renovação da moda é criada por este ciclo de imitação e abandono, levando assim à procura constante de diferenciação resultando numa introdução de novos estilos, garantindo que uma elite é única e inimitável para aqueles que não são acessíveis a esse círculo social.

Naturalmente existirão variadas teorias sobre os primórdios do vestuário, não obstante, Hopkins (2021), reforça que as primeiras tentativas de construir uma filosofia de vestuário incluíram crenças e suposições de que os seres humanos estariam de certa forma incompletos sem vestuário, e que uma vez que não havia provas conclusivas da origem única do vestuário, o vestir representava um tipo de comportamento inconsciente coletivo que estaria a moldar a evolução humana. No contexto do design de moda, o género e o corpo estão intrinsecamente ligados a teorias e construção de identidade.

Quando se fala em novidade, entende-se que esta estará ligada crucialmente à moda, sendo muito valorizada na moda. Para Koenig (1973), a receptividade da humanidade para qualquer coisa que seja nova, é entre outros aspetos, essencial ao comportamento orientado para a moda.

Como afirma (Barthes, 1967, p. 300),

“A moda pertence sem dúvida a todos os fenómenos de neomania, que possivelmente surgiram na nossa civilização com o nascimento do capitalismo: de uma forma totalmente institucional o novo é um valor comprado. Na nossa sociedade, o que é novo na Moda parece ter uma função antropológica bem definida, uma função que deriva das suas incertezas: simultaneamente imprevisível e sistemática, regular e desconhecida.”

Neste contexto, a moda poderá ser entendida de diversas formas e teorias, mas é frequentemente abordada como um fenómeno social hierárquico, regulado por investigadores de moda e influenciados pelos grupos sociais dominantes. O poder da moda é assim concebido como sendo exercido por grupos cujas decisões sobre o que está na moda são reproduzidas por camadas sucessivas da sociedade. Considera-se assim este ciclo de imitação e inovação interminável.

Cada indivíduo recorre à moda para projetar uma imagem única que reflete as suas referências pessoais, valores e identidade, acrescentando um toque pessoal, mesmo quando seguem uma tendência comum. Este processo de reprodução explora a forma como a moda pode ser um método coerente e consistente de autoexpressão, em detrimento da mera cópia dos outros. Os indivíduos, formam uma identidade de moda que é um manifesto de autoconsciência interna e não apenas uma resposta a influências externas, mantendo assim uma consistência e coerência na sua representação em todo o lado, sendo capaz de se adaptar e responder às mudanças nas tendências de moda. Por conseguinte, a moda funciona como um método através do qual os indivíduos não só respondem às suas necessidades de distinção e imitação. Desta forma, a moda representa tanto a unificação como a diferenciação, desenvolvendo a dualidade inerente à experiência humana.

De acordo com a teoria de Simmel (2014 [1904]), argumenta que sempre que a criação tem lugar, a moda tem tendência para procurar abordagens que poupem esforços, ou seja, procura atingir os seus objetivos de inovação de uma forma mais eficiente com recursos escassos. Em vez de criar algo inteiramente novo e original, a moda recicla ou revisita frequentemente estilos e conceitos anteriores. O autor compara este processo a um círculo, em que a moda regressa periodicamente a formas anteriores. As antigas tendências são frequentemente descobertas e recuperadas, aparecendo como novas para a sociedade contemporânea. Esta característica é particularmente evidente na moda do vestuário. Quando uma moda antiga se perde parcialmente, não existe qualquer barreira à sua recuperação, oferecendo assim o fascínio da diferença que é essencial à moda.

A moda segue assim, um ciclo de obsolescência e redescoberta, recorrendo ao passado para revitalizar e renovar o presente, mantendo-se dinâmica e atual.

Simmel (2014 [1904]), destaca o debate sobre a interação entre os elementos da realidade e a sua capacidade de serem obras artísticas, estabelecendo uma analogia entre seletividade presente na moda e na arte. O autor critica a visão superficial de que todos os elementos da realidade têm o mesmo potencial para assim serem transformados em arte. Segundo o autor, esta visão não leva em consideração, que ao longo da história, as formas de arte foram influenciadas por vários fatores históricos e técnicos. Esses fatores criaram uma tendência para que alguns objetos do mundo real, sejam mais facilmente transformados em arte, enquanto outros resistem a essa transformação. Como forma de expressão artística global, a moda liga-nos a todo o mundo sendo afetada por várias estruturas, como a televisão a internet,

e a publicidade. O papel da moda na sociedade do espetáculo, é cada vez mais significativo, estando no centro da teatralização da vida quotidiana e das representações pessoais.

Como disseminou Michel Foucault (1998), refere-se às práticas e atitudes que os indivíduos escolhem para formar e regular as suas próprias vidas, dando-lhes uma aparência que reflete os seus próprios valores e identidade. De acordo com Foucault, a consciência de si não é apenas uma prática individual, mas está estreitamente ligada ao comportamento moral e à forma como os indivíduos interagem uns com os outros. Assim, a moda pode ser vista como uma prática contemporânea através da qual as pessoas expressam e reinventam as suas identidades, assim como os primitivos utilizavam práticas filosóficas, religiosas e comportamentais para moldar as suas vidas e identidades. A moda tornou-se um meio pela qual o indivíduo se reinventa, criando uma estética de existência. Uma ferramenta para esta autorrecriação e apresentação ao mundo é a moda, sendo uma forma de as pessoas expressarem as suas identidades através de escolhas estéticas.

Em suma, a moda pode ser vista como uma forma de linguagem com o seu próprio conjunto de símbolos e regras. Cada peça de vestuário tem significados específicos relacionados com a cor, a materialidade e o estilo. A escolha de uma peça não é assim, uma forma de comunicar informações sobre a identidade do utilizador, o seu estatuto social, as suas preferências pessoais e até as suas convicções políticas ou culturais. A moda é um sistema complexo de significados sociais e estéticos, com as suas variações intermitentes. No entanto, a dinâmica da permanente atualização é criada pela moda, procurando inovar através da reprodução de estilos e tendências passadas. Este processo é comparável ao fenómeno observado na arte, em que nem todos os aspetos da realidade são igualmente suscetíveis de se terem tornado em obra artísticas. Tal como as formas artísticas são marcadas por influências históricas e técnicas que favorecem a transformação de objetos em obras de arte, a moda também escolhe e altera elementos do passado e do presente para criar expressões.

Por esta razão, existe uma interação constante entre inovação e tradição tanto na moda como na arte, um ciclo de desvalorização e redescoberta que garante a sua constante relevância. Tal como a arte, a moda é um meio de expressão que molda as identidades e as perceções que as pessoas têm de si próprias e das suas sociedades, para além de reagir a influências internacionais. Como tal, é um fenómeno diversificado e dinâmico, muito influenciado pelos contextos culturais e históricos em que se insere.

2.1.1 O Desfile de Moda

Os desfiles de moda são eventos efêmeros, há muito aguardados, muito antecipados e raramente repetidos. Normalmente duram menos de dez minutos, mas deixam um impacto perdurável sobre aqueles que os assistem e os veem. São concebidos para criar desejo para o *designer* ou marca, e tornaram-se uma parte importante da cultura popular, servindo múltiplos propósitos tais como entretenimento, comunicação, e muitas vezes é palco para críticas sociais e políticas. O desfile de moda torna-se uma experiência multissensorial e imersiva que é coletivamente consumida como parte do nosso zeitgeist² cultural contemporâneo, com capacidade de criar impacto emocional e visual, desafiando convenções e provocando a opinião pública. O desfile de moda, é também considerado um meio artístico, enquanto é também uma apresentação mais comercial funcionando como um local de comunicação entre empresas e consumidores, focando o seu principal objetivo na venda e promoção da indústria da moda, que aposta cada vez mais na vertente do espetáculo, na aceleração de tendências, na utilização de meios digitais e na criação de cenas perduráveis. A intenção emocional do evento é cuidadosamente construída por uma equipa multidisciplinar: o *designer* concebe a identidade criativa, o coreógrafo transforma roupas em movimento, o DJ e o técnico de som constroem a atmosfera sonora, enquanto cenografia e luz moldam o ambiente e a percepção. Cada detalhe é pensado para despertar emoção, fascínio e memória. Os eventos são apresentados em diversos cenários, desde espaços interiores previamente preparados, ar livre, ou mesmo ambientes totalmente artificiais.

Para Tiziana Ferrero-Regis (2020), os autores descrevem-nos o desfile como sendo a interseção do vestuário, do corpo e do espaço, comandando diferentes práticas de encenação em diferentes espaços, representados através de vários meios ao longo dos anos da história da moda. A organização de um desfile de moda requer a exploração de como as suas manifestações têm sido representadas através de tendências comerciais, culturais e sociais ao longo da história. Assim, sendo o desfile poderá ser visto como um espaço discursivo, onde regras, ruturas, corpos, formas, objetos, vestuário, e práticas juntam-se para criar uma narrativa.

Neste contexto, na publicação online “Como nasceram os desfiles de moda: uma história de sedução” (Moura, 2017), faz-nos uma resenha sobre o início do desfile de moda, contemplando diversos testemunhos de diferentes identidades ligados à área do Design de Moda.

² Espírito da época, mundividência. (Editora, zeitgeist no Dicionário infopédia de Inglês - Português, 2023)

Tendo origem com Paul Poiret³, no início dos anos XX, Poiret adotou uma estratégia que de certa forma foi considerada contraditória, visto que optou por ir buscar manequins norte americanas consideradas atléticas, e ligadas à emancipação feminina, em vez de escolher manequins que se aproximassem àquilo que ele considerava ser o perfil das suas clientes, resultando assim, num fenómeno, levando as suas clientes a olharem para a sua “estratégia” como forma de melhorar a sua aparência, tornarem-se mais atraentes, e possivelmente mudarem a sua aparência (Fig.2).



Figura 2 - Denise Poiret - esposa do criador Paul Poiret com looks da marca

Fonte - <https://www.lilianpacce.com.br/moda/a-volta-do-paul-poiret/>

Paul Poiret, é considerado o impulsionador da moda teatral. Organizava encontros sociais exuberantes na sua casa de alta-costura, transformando-os em espetáculos, enaltecendo e dando vida às suas criações. As indumentárias apresentadas nos encontros tornavam-se tendências imediatas, demonstrando o poder da influência que Poiret exercia sobre o gosto do público. Poiret foi ainda, um visionário no marketing de moda, usando os seus encontros como meio de publicidade.

Da mesma forma Charles Frederik Worth, costureiro do séc. XIX, é considerado o pai da “alta-costura”, remetendo-nos para a forma como se olha para uma peça de vestuário, criando desejo.

Segundo Baldini, Worth “criou o conceito de estação e foi o primeiro a mandar as chamadas raparigas “sósia”, as modernas manequins, vestir os seus modelos” (Baldini, 2018, p. 18).

Com ele a moda do vestuário transformou-se num espetáculo. Portanto a noção de alta-costura tem a ver já não com a modista que vai a casa da pessoa, mas a pessoa que vai a casa do costureiro (Paulo Morais-Alexandre para Moura, 2017).

Worth, passa assim, a contratar manequins para assim conseguir obter objetos em tamanhos reais, exibidos em corpos tridimensionais, transformando assim o vestuário em esculturas vivas (Fig.3).

³ Paul Poiret foi um costureiro francês inovador que vestiu o melhor de Paris antes da Primeira Guerra Mundial.



Figura 3 - *Desfile Charles Frederick Worth*

Fonte - <https://www.milapetry.com.br/blog/semanasdemoda>

Para Cristina Duarte “o papel de Worth é fulcral na definição do vestuário feminino do final do séc. XIX e ele é recordado como o primeiro criador de moda a apresentar coleções de Verão e Inverno, a utilizar manequins vivos, bem como a vender os seus moldes de papel para o mercado exterior” (Duarte, 2017, p. 48).

Durante a segunda metade do XX, houve uma notável alteração na vida cotidiana das mulheres, levando à transformação da moda feminina. Assim sendo, a moda passou a ser de restringida e pesada, a uma moda leve, prática e libertadora gradualmente, deixando para trás os espartilhos e os corpetes.

Apresenta-se então, Twiggy (Fig.4) nos anos 60, em Londres, a manequim que era a personificação da nova abordagem descontraída e divertida nos desfiles das principais casas de moda. Twiggy representava uma nova abordagem ao desfile de moda, cujo objetivo principal era enaltecer os detalhes, com movimentos calmos, permitindo que o espetador apreciasse cada detalhe da peça de vestuário.

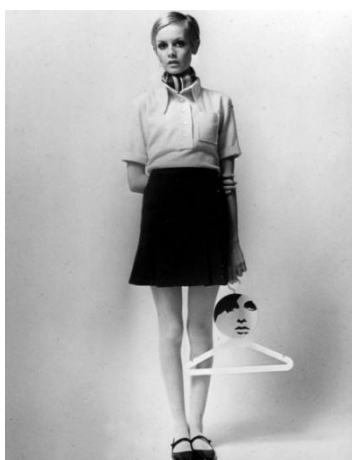


Figura 4 - 3 de dezembro de 1996, modelo britânica Twiggy

Fonte – Getty Images

No entanto, as marcas a determinada altura, apresentaram uma mudança estrutural no que apresentavam, incluindo acessórios e cosméticos, criando assim uma tendência, iniciada com o icónico perfume Chanel nº5, passando os eventos de moda, a ser uma vitrine aberta para a publicidade, cujo objetivo era não só vender peças de vestuário, mas também criar desejo e atenção em torno da marca (Moura, 2017).

Assim sendo, Magelssen (2014) descreve o termo “simulação” como a criação de cenários premeditados, ou mesmo encenações predefinidas com o propósito de influenciar resultados sociais. “*Simming*” descreve-se assim, como a utilização de técnicas teatrais e performativas para a criação de ambientes nos quais os participantes desempenham papéis em narrativas previamente escritas ou improvisadas (Magelssen, 2014; Halliday, 2022).

“*Simming*” envolve duas operações complementares: “a reificação, que fortalece a transformação de ideias abstratas em realidades concretas, servindo para consolidar as estruturas do poder político já existentes, e a estética que visa proporcionar prazer em termos sensoriais e artísticos” (Magelssen 2014, p. 17).

Alexander McQueen (Fig.5 e 6) destacou-se assumindo variadas vezes a *passerelle* como o lugar ideal para aquilo que só acontece uma vez na vida.



Figura 5 - Alexander McQueen A/96

Fonte - <https://www.anothermag.com/fashion-beauty/10818/the-era-defining-alexander-mcqueen-show-which-took-fashion-to-church>



Figura 6 - The magnificent Impact of Alexander McQueen S/S99

Fonte - <https://www.anothermag.com/fashion-beauty/9225/the-magnificent-impact-of-alexander-mcqueen-ss99>

“As roupas ficam, mas o ambiente musical, as expressões de desafio ou de horror nas caras das modelos, ou até o anel de fogo da Semana da Moda de Londres no outono/inverno de 1998/99 só acontecem uma vez. No seu caso, o choque inesperado entre o grotesco das cenas e o belo que se espera da passerelle é o grande motivo do bulício à volta do evento.”

Moura (2017)

O *designer* Alexander McQueen, foi reconhecido pelas suas criações inovadoras e pelas apresentações de moda teatrais e estimulantes. Nascido em 1969 em Londres, rapidamente se afirmou no mundo da moda, devido às suas competências técnicas, à sua criatividade sem limites e principalmente à sua audácia em desafiar as convenções. McQueen explorou aspetos inquietantes da existência humana, utilizando a passerelle como um espaço para expressar temas controversos e obscuros. É conhecido ainda, por abordar assuntos como a brutalidade da vida quotidiana e traumas psicológicos que são frequentemente ignorados.

Na sua coleção “*Nihilism*” (Fig.7), utilizou plástico para cobrir as modelos com substâncias que representavam sangue, tornando as peças de vestuário transparentes quando se molhavam, mostrando a nudez dos corpos. A estética de McQueen era distinta, indo ao encontro da ideia do sublime, defendida por teóricos ilustres como Edmund Burke e Immanuel Kant, incluindo o belo e o feio, interpretando assim a estética de McQueen como uma forma de ultrapassar as normas estéticas e expedindo o âmbito do que será válido na moda. Ao aliar o belo e o feio, levando o público a confrontar-se com aspetos da realidade que muitas vezes são escondidos e ignorados. O *designer* desafia as noções tradicionais de estética e apela a uma reflexão profunda sobre o papel da moda como meio de expressão artística e social. McQueen não se limitou a criar peças de vestuário, mas também produziu narrativas complexas que despertaram o debate e desafiaram as perceções.



Figura 7 - *Blood - spattered dress', SS1994*

Fonte -

<http://stylejournoblogspot.com/2013/11/stage-d-in-october-1993-nihilism-which.html#more>

“Com McQueen mente e o corpo são sempre virados do avesso, nunca perseguem o cânone positivista. Com McQuenn, a única sanidade reside na capacidade e coragem de trazer à superfície os recantos esconsos e descontrolados do reprimido. Por muito negros que sejam – e com ele são quase sempre... Com McQueen, trata-se de revelar a ferida escondida, de saber – e mostrar – que toda a luz implica sombra. E que a sombra é densa.”
(Rato, 2015)

Em Callahan (2014), o testemunho de Marion Hume, crítica de moda realça a sua indignação face ao desfile “*Nihilism*”, considerando o evento como “catálogo de horrores”, afirmando que as imagens apresentadas evocavam mulheres maltratadas e a violência de que são vítimas, assim como momentos de vida decadente e noturna, caracterizado pelo uso de drogas. Assim, intensifica o impacto e o desconforto causados pelo espetáculo, causando um caráter atrevido e perturbador da apresentação.

O célebre *designer* de moda John Galliano é também reconhecido pelas suas apresentações teatrais, muitas vezes controversas, nas *passerelles*, que associam a alta-costura a uma narrativa dramática. Os desfiles são assim caracterizados por serem mais do que simples manifestações de moda, sendo frequentemente marcados por conteúdos rebuscados, música eclética e narrativas extremamente estimulantes. Ainda estudante, Galliano trabalhava à noite como costureiro no *National Theatre* em Londres, produzindo alguns figurinos para os atores.

A compreensão pelo vestuário histórico, a construção, a forma como as peças de vestuário eram usadas e o lugar que um ator ocupa em cima de um palco foram pontos fulcrais para o que viria a ser a sua imagética como diretor criativo das marcas por onde tem passado.

Em 1996, John Galliano enfrenta uma realidade completamente diferente, tendo sido convidado para integrar a equipa da Givenchy (Fig. 8 e 9) como diretor criativo. Em (Taylor K. , 2019, p. 118), *Galliano Spectacular Fashion*, defende-se que a abordagem que Galliano teve desde o início foi contrária aos antigos e rigorosos protocolos da casa de moda, que estavam em vigor há décadas.



Figura 8 - Look 6. Look 6. Diaphanous chiffon, Point de Beauvais Mousseline empire dress with chandelier headdress.

Fonte - Taylor (2019), Galliano Spectacular Fashion



Figura 9 - Look 27. Shalom Harlow in red velvet wrap-over dress

Fonte - Taylor (2019), Galliano Spectacular Fashion

Em 1997, Galliano é convidado a integrar a equipa da Dior, novamente como diretor criativo. As suas coleções eram extravagantes e inovadoras, utilizando ainda referências históricas aliado a uma estética moderna e vanguardista, fazendo com que a marca ficasse mais revitalizada (Fig.10 e 11).



Figura 10 - Pretty Baby, ictorian doll look with teetering tiny boater hat and printed muslin dress with giant puffball sleeves.

Fonte - Taylor (2019), Galliano Spectacular Fashion



Figura 11 - Pretty Baby, Edwardian sailor suit elements were mimicked

Fonte - Taylor (2019), Galliano Spectacular Fashion

Mais tarde, em 2011 Galliano foi demitido da Dior, ficando afastado do cargo de diretor criativo. Em 2014 integra o cargo de diretor criativo na Maison Margiela, explorando agora novas formas de expressão, o mesmo estilo, mas adaptando-se à linguagem da Margiela.

De destacar, o desfile Maison Margiela Artisanal Collection 2024, um espetáculo que combinou a vibração de elementos visuais e performáticos, evocando uma sensação de decadência e nostalgia que se fez sentir no público presente. Cada modelo dançou em torno de uma cena caótica composta por vidros partidos, mesas de centro desordenadas, copos partidos, etc.

No centro da cena existia uma mesa de bilhar (Fig.12) desgastada e com espelhos de um *bistrô*, transformando em telas planas, proporcionando uma visão ampliada da performance inicial. Foram apresentadas personagens que pareciam ter saído diretamente de Pigalle⁴, um século atrás (Fig.13): um veterano saído da Primeira Guerra Mundial transformado em “*spiv*” com medalhas militares, recordando a figura de Johnny Depp em “Alice no País das Maravilhas”, até dançarinos burlescos.

O desfile foi uma narrativa visual intensa e multifacetada que homenageou o espírito livre de Paris e encobriu um momento de fantasia através da mistura eclética de figuras e cenários.

⁴ O popular Pigalle é conhecido pelo seu bairro de luz vermelha, iluminado a néon e pela sua fascinante vida noturna, que vai desde o cabaré de Moulin Rouge do séc.XIX até aos bares de cocktails.



Figura 12 - Maison Margiela SS 2024

Fonte - <https://br.fashionnetwork.com/news/John-galliano-triunfa-na-maison-margiela-no-encerramento-da-semana-da-alta-costura-de-paris,1598615.html>



Figura 13- Maison Margiela SS 2024

Fonte - <https://www.youtube.com/watch?v=DgMJq67ZOwE>

Em Portugal, em 1986, evidenciou-se uma manifestação artística, Manobras de Maio, dando oportunidade a estudantes de artes apresentarem os seus trabalhos ao ar livre no bairro alto, cujo objetivo foi dar a conhecer ao público, as áreas de moda e teatro, em que os participantes não se limitaram a desfilarem como manequins convencionais, mas sim interagindo com o público de maneira mais ousada e teatral.

Segundo Moura (2016), o testemunho de Filipe Faísca lembra as Manobras de Maio como sendo um evento para tornar a moda mais “*arty e pública*”, caracterizando o momento como algo inédito, descrevendo a rua como *passerelle* de novas ideias, contracorrente e interventivas (Fig.14 e 15).



Figura 14 - Lisboa passou-se: são 30 anos de Manobras de Maio – Observador_1

Fonte - <https://observador.pt/2016/05/17/lisboa-passou-sao-30-anos-manobras-maio/>



Figura 15 - Lisboa passou-se: são 30 anos de Manobras de Maio – Observador_2

Fonte- <https://observador.pt/2016/05/17/lisboa-passou-sao-30-anos-manobras-maio/>

Atualmente, o desfile de moda estará inteiramente ligado com o crescimento populacional, mudanças climáticas e a escassez de recursos, levando as marcas a pensarem em alternativas mais comerciais para venderem diretamente o seu produto ao consumidor, por meio de uma experiência imersiva, verdadeiramente mais criativa e divertida, seja online ou mesmo em eventos. Stark (2018), refere que a *passerelle* também passou por uma mudança em direção à glocalização, o que fez com que os *designers* e marcas utilizem agora os desfiles para conseguirem integrar novos mercados, adaptando cuidadosamente os seus produtos às preferências dos consumidores locais.

Stark (2018), indica-nos ainda, que os desfiles não são mais direcionados só para as elites. As marcas agora, têm oportunidade de promover as suas coleções diretamente aos públicos, usando a comunicação em massa para convidarem os seus consumidores e seguidores a estarem presentes nos seus eventos, que anteriormente eram destinados a um público mais específico e restrito da própria marca. Atualmente, as marcas usam pequenos vídeos para fazerem a sua comunicação quer no Instagram, quer no YouTube, e um vídeo mais longo, com a duração do desfile no seu site, para que o público se sinta cada vez mais próximo da marca e até mesmo do desfile.

O impacto da tecnologia também é um fator a ter em consideração para a mudança dos paradigmas de um desfile de moda dito convencional, alterando por completo a natureza do mesmo, resultando em mudanças radicais na indústria da moda.

Ralph Lauren, apresentou a 10 de novembro de 2010, o desfile que se dizia ser o primeiro com experiência 4D do mundo (Fig.16), em Nova Iorque e Londres usando as fachadas das lojas principais como pano de fundo, para exibir histórias dinâmicas e animações, conseguindo assim cativar uma enorme quantidade de espetadores, que rapidamente ficaram a par das últimas novidades da coleção, dando assim mais um impulso para reforçar o valor da marca.



Figura 16 - Ralph Lauren 4D Experience

Fonte- <https://www.yatzer.com/Ralph-Lauren-4D-Experience-Behind-the-scenes>

Hernandez (2010), refere que a utilização de modelagem para o envolvimento de cada detalhe da fachada do prédio, foi ao encontro da essência da marca Ralph Lauren, conseguindo integrar o espetáculo, dando ênfase aos detalhes arquitetônicos do edifício utilizando os detalhes como parte integrante da narrativa, ligando áreas como a arquitetura, animação e projeção. Este evento marcou o mundo da moda, e reforçou fortemente o compromisso da marca com o seu design e a inovação, combinando arte, moda, música e a experiência imersiva 4D (Fig.17).



Figura 17 -RL 4D Fashion Show / Katia, Image Courtesy of Ralph Lauren

Fonte - <https://www.yatzer.com/Ralph-Lauren-4D-Experience-Behind->

A tendência em direção a experiências imersivas, e a rejeição da ideia de posse material poderão transformar o propósito dos desfiles de moda, tornando os eventos voltados para a venda ao público mais direta ao consumidor, proporcionando uma experiência de compra mais envolvente, online ou em eventos ligados à área da moda, levando a uma disponibilidade imediata de produtos após os desfiles. A utilização de novas tecnologias, como desfiles virtuais e o uso da realidade aumentada, está a transformar a *passerelle* convencional e a comunicação sobre os desfiles de moda.

Segundo Stark (2018), o mais provável é num futuro muito próximo o consumidor de moda do futuro assista a desfiles de moda presenciais, e consiga completar uma compra da peça de vestuário através da realidade aumentada.

Para além de alterar a forma como os arquivos de moda são pensados e vividos, a tecnologia também reforça o efêmero do evento, preservando-o através do registo digital. Devido ao seu carácter transitório, o desfile encontra na tecnologia uma ferramenta poderosa que pode ser documentada, revista e amplificada, atingindo um público alargado para além do espaço físico e do tempo atual. Esta convergência entre a moda e a tecnologia reforça os elementos artísticos e emocionais da exposição, potenciando o seu efeito visual e simbólico, enquanto proporciona novas formas de interação entre marcas e consumidores.

2.2 Performance

A *performance* vai ao encontro daquilo que é uma apresentação artística ou cultural, podendo transmitir mensagens políticas, sociais, culturais e artísticas, além de estabelecer uma conexão emocional e física entre o *performer* e o público. A *performance* é uma forma de arte viva e dinâmica que é diferente em cada apresentação, com interação entre o *performer* e o público tornando assim cada *performance* irrepetível e única.

Segundo Taylor (2015), historiadores de arte como RoseLee Goldberg, consideram os antecedentes da performance com o trabalho dos Futuristas, Dadaístas e Surrealistas que se concentram mais no processo criativo do que no produto final artístico. A autora sugere ainda que a performance enquanto intervenção artística, possui características que a tornam mais difícil de ser controlada pelos regimes do poder em comparação com os meios de comunicação convencionais, como televisão, rádio e internet.

A arte performativa, emerge como uma forma artística intrinsecamente desafiadora que resiste a definições e convenções estabelecidas. O seu poder reside na superação de barreiras, na rutura deliberada das estruturas estabelecidas e no desafio constante aos limites e regras convencionais. De facto, a natureza do espetáculo reside na sua tendência inerente para desafiar, questionar e transcender as normas estabelecidas, tornando a quebra de normas.

A natureza transgressiva da arte performativa manifesta-se através de muitas expressões artísticas, como o teatro experimental, a dança contemporânea, os espetáculos ao vivo e as intervenções públicas, levando-nos a um ambiente em que a estética e a expressão visual desempenham papéis cruciais, adicionando elementos performativos que nos levam dimensão única, desafiando as expectativas e elevando a performance a um espetáculo multifacetado. Apresentar uma performance num desfile de moda representa assim, um mergulho ousado na área da inovação artística que desafia os limites visuais e performativos, oferecendo e transcendendo a moda, tornando-a num espetáculo memorável e impressionante.

2.2.1 A Evolução da Performance Artística: Tradição e Inovação

Como reação à insatisfação com as formas artísticas convencionais, o movimento da arte da performance surgiu nas décadas de 1960 e 1970, procurando colocar o corpo vivo no centro das práticas artísticas. Em oposição à “*dead art*” dos objetos estáticos, esta tendência representa uma procura de práticas artísticas mais envolventes e diretas. Um exemplo de um dos movimentos que rejeitou as convenções tradicionais da arte, que explorou novos materiais e formas de expressão, bem como uma mistura de diferentes disciplinas artísticas. Esta rejeição

da “*dead art*” tinha como objetivo ultrapassar as fronteiras da arte convencional, procurando uma forma de expressão mais dinâmica e acessível. As atividades dos artistas performativos deste período são diversas, com abordagens e contextos muito diferentes. Os artistas trabalham no domínio das artes visuais, enquanto outros se concentram nas artes performativas, como a dança, a música e o teatro.

Enquanto muitos grupos e artistas começavam a criar as suas projeções na década de 1960, outros começavam a experimentar utilizar imagens de arquivo, e meios alternativos, como o vídeo. Um dos primeiros espetáculos a utilizar um vídeo em vez de filme foi “*You*” (1964), de Wolf Vostell, uma performance que incorpora uma crítica à cultura televisiva emergente. Durante a performance, três ecrãs de televisão, cada um com imagens distorcidas de jogos de basquetebol, foram colocados em camas de hospital junto a uma piscina aberta (Fig.18). Uma mulher deitada de costas num trampolim, entre dois pulmões de vaca insufláveis, e outra mulher nua em cima de uma mesa, a segurar num aspirador era o resultado do cenário, juntamente com elementos surreais e perturbadores (Dixon, 2007).



Figura 18- Wolf Vostell, «YOU», 1964

Fonte - <http://www.medienkunstnetz.de/works/you/>

Vostell recorre ao filme para criticar as forças de opressão, a desintegração social e a propaganda política envolvidas na televisão e noutros meios de comunicação social. Na obra apresentada, o vídeo serve de metáfora para o aprisionamento da consciência, com as televisões a representar a hegemonia cultural que manipula e controla. Apesar de apresentar ao público uma libertação simbólica sob forma de destruição efetiva dos aparelhos de televisão, a performance é marcada pela ironia. O público recebe instruções através de altifalantes de uma voz autoritária que emite um som orwelliano⁵ que ecoa pelo espaço.

⁵ Relativo a George Orwell, pseudónimo do escritor britânico Eric Arthur Blair (1903-1950), à sua obra ou à visão distópica de um futuro totalitário exposta no seu livro «1984» (Editora, orwelliano no Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, 2024)

“Allow yourself to be tied to the beds where the TVs are playing”, the voice commands, “Free yourself. . . 41nvolv a gas mask when the TV burns and try to be as friendly as possible to everyone.” (Dixon, 2007, p. 90).

Esta recomendação final confirma o tom irônico e crítico de Vostell, tendo em conta que a manipulação e o controlo continuam mesmo durante a destruição.

A artista Carolee Schneemann, foi uma figura muito importante para a arte performativa nos Estados Unidos. Inicialmente começou a sua carreira como pintora, alargando de seguida a sua prática para incluir o seu corpo como meio, tema e artista (MoMA, 2017).

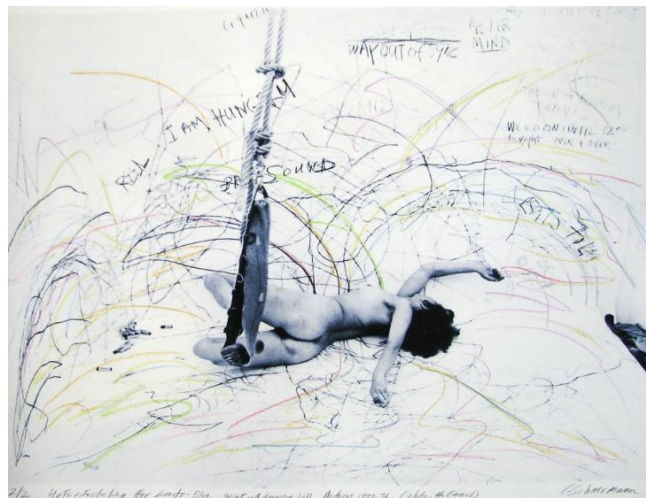


Figura 19 - Foto de Carolee Schneemann, *Up To and Including her Limits*, 1973-76

Fonte - <https://halesgallery.com/news/861-carolee-schneemann-action-gesture-performance-women-artists/>

Schneemann, trabalha o corpo em relação às imagens que trabalha, usa diferentes materiais, criando dinâmica nas suas apresentações. “*Up to and Including Her Limits*” (Fig.19) é uma das obras mais icónicas da artista. Realizada entre 1973 e 1976 a performance/instalação é uma reflexão profunda sobre o corpo feminino e o processo de criação artística.

Inspirado no autor Jackson Pollock “*action painting*”⁶, explora a interação entre o espaço e o corpo da artista, além das restrições físicas e sociais apresentadas pela obra. Durante a performance, Schneemann ficou suspensa num arnês dentro de uma sala com uma dimensão muito grande, movendo-se livremente à volta de uma folha de papel que estava pendurada nas

⁶ **Action painting**, é um tipo de arte direta, instintiva e altamente dinâmica, que envolve a aplicação espontânea de pinceladas vigorosas e amplas e os efeitos casuais de pingos e derrames de tinta na tela. O termo foi cunhado pelo crítico de arte americano Harold Rosenberg para caracterizar o trabalho de um grupo de expressionistas abstratos americanos que utilizaram o método a partir de 1950 (Britannica, 2024).

paredes e no teto. À medida que ia girando, deixou marcas no papel de acordo com o movimento do seu corpo. O desenho em grande escala, e na grande superfície evidenciava a expressão física imediata e intensa como também o comportamentalismo da “*action painting*”

A obra é uma exploração do corpo feminino como meio de expressão artística, questionando as convenções artísticas tradicionais que frequentemente marginalizavam ou objetificavam o corpo feminino. Schneemann, desafia a noção de que a arte deve ser contida ou circunscrita, apresentando-se como criadora e protagonista do seu próprio trabalho.

Segundo Rebecca (Schneider, 2011), temos de ter em conta os muitos e variados inícios da arte performativa, valorizando cada vez mais os estudos. Neste contexto é importante reconhecer que “Performance Art” tem muitas origens diferentes. Pela sua complexidade, a arte da performance é suscetível de ir além das suas raízes e conjugar diferentes aspetos para produzir resultados novos. Na sua essência, a arte performativa utiliza frequentemente o corpo do artista como meio principal com extrema importância.

Segundo (Taylor D., 2015), ao longo das décadas de 1960 e 1970, a performance desempenhou um papel significativo na eliminação de barreiras políticas, institucionais e económicas que impediam os artistas de entrar em teatros, galerias, museus, ou outros espaços artísticos comerciais e elitistas. Consequentemente, uma manifestação pode ter lugar em qualquer altura. O artista só precisava do seu corpo, da sua imaginação e das suas palavras para exprimir ideias perante um público que, muitas vezes, se via inesperada e involuntariamente envolvido no acontecimento.

Ainda, as intervenções que a performance exerce são suscetíveis de interromper os circuitos das indústrias culturais que produzem artigos para consumo. O controlo dos corpos é uma tarefa muito mais complicada do que o controlo das emissões televisivas, das plataformas, da internet e da televisão. Assim, a *performance* não depende de textos ou editores. Não requer a presença de espaços específicos; tudo o que é necessário é a atuação do artista, ou eventualmente a presença do público, se este estiver contemplado na *performance*.

Yoko Ono's, em 1964 apresentou o projeto “*Cut Piece*” (Fig.20), onde convidou o público a aproximar-se e a cortar os pedaços da sua roupa enquanto ela se sentava calmamente no palco. Durante a performance, a artista não expressou as suas emoções, deixando os participantes escolherem a parte de roupa que queriam cortar. “*Cut Piece*”, analisa especificamente a vulnerabilidade da artista. A artista expôs-se a possíveis danos físicos e psicológicos ao colocar-se à disposição do público. Este ato de cedência à vontade do público transmite uma mensagem forte sobre a dinâmica do controlo e da confiança (Fig.21).



Figura 20 - Yoko Ono. Cut Piece. 1964

Fonte -

<https://www.moma.org/audio/playlist/15/373>



Figura 21 - Yoko Ono. Cut Piece. 1964

Fonte - <https://harpersbazaar.uol.com.br/cultura/bazaarart-entre-as-performances-historicas-yoko-ono/>

Assim, poderá ser considerado uma crítica à objetivação da mulher e do corpo feminino. O corpo da artista foi exposto, quando os membros da audiência rasgaram as suas roupas, chamando a atenção para questões sobre permissão e o olhar, representando assim a supressão da privacidade e dos limites pessoais. A apresentação foi um exemplo pioneiro de arte interativa em que a participação do público é essencial para a realização da peça. Tornou os espetadores mais do que simples espetadores, ultrapassando as fronteiras entre o artista e o público.

“*Cut Piece*” é uma obra influente e marcante no domínio da arte performativa, que se relaciona com questões de género, poder e o papel do artista e do público na criação de valores.

Marina Abramović, é mais uma das artistas de referência, é considerada uma das artistas mais famosas da atualidade, apresentou “*The 43nvolves43 Present (2010)*” no Museu de Arte Moderna (MoMA) em Nova Iorque. A performance teve uma totalidade de setenta e seis horas e trinta minutos, durante os quais a artista permaneceu imóvel numa cadeira enquanto o público se dirigia à artista para estabelecer contacto visual.

Durante a interação, Abramović permaneceu imóvel e silenciosa, não respondendo aos indivíduos verbalmente e foneticamente. A artista comprometeu-se a estar presente no museu durante todo o horário de funcionamento, seis dias por semana. À exceção das horas de fecho, não abandonou a sua cadeira durante o período em que o museu estava aberto aos visitantes, destacando o papel de resistência física e mental da artista. Os participantes criaram um espaço onde emoções intensas puderam ser expressas e partilhadas através de uma interação silenciosa e direta; muitos visitantes sentiram-se comovidos, alguns choraram, enquanto outros refletiram sobre o que se estava ali a passar (Akers, 2012).

Para além de explorar os limites do corpo e da mente humana, a performance também testou a resistência da artista, realçando a sua capacidade de manter uma presença constante e uma ligação de empatia com cada indivíduo.

De acordo com a abordagem de Abramović à arte como uma experiência vivida, em que a interação do público é crucial, na obra não era apenas uma exposição para ser vista, mas um evento para ser sentido e vivido. Durante a performance, o silêncio acentuou a comunicação não verbal e a intensidade da interação (Fig.22 e 23).



Figura 22 - Vista da instalação da exposição “Marina Abramović: A Artista está Presente” _1

Fonte -

https://www.moma.org/calendar/exhibitions/964?installation_image_index=121

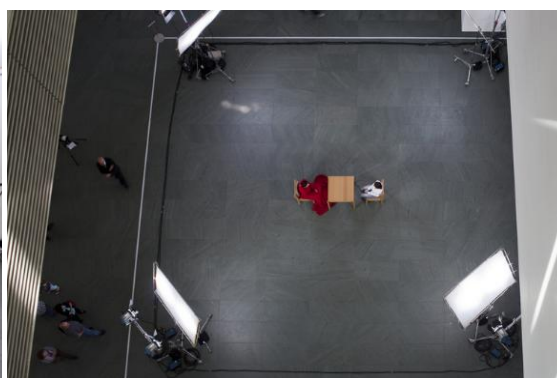


Figura 23 - Vista da instalação da exposição “Marina Abramović: A Artista está Presente” _2

Fonte -

https://www.moma.org/calendar/exhibitions/964?installation_image_index=121

Segundo Taylor (2015), o relacionamento entre o espectador e o artista é frequentemente complicado. As palavras utilizadas para descrever este papel são diversificadas: participante, testemunha, espectador, ouvinte, observador, crítico e espectador.

“Performance, even when understood strictly as live art, is always mediated. Works function within systems of representation, and the body 44nvolv more media that transmits 44nvolves4444n and participates in the circulation of 44nvolves and images. In this sense, 44nvol the 44nvolv as well as the message. The Aztec priest, the Tarahumara shaman, the contemporary performer always negotiate between the 44nvolves, the future, and the past, between here and the beyond, not only in relation to contemporary techniques or supernatural forces, but also in conversation with social, religious, and political values.”

(Taylor D. , Performance, 2015, p. 60)

A evolução da arte performativa é um testemunho da capacidade da humanidade para explorar e ultrapassar os limites da expressão criativa. Desde as suas raízes em rituais e práticas tradicionais até às manifestações contemporâneas que desafiam normas e convenções, a arte performativa tem servido como uma poderosa ferramenta de transformação e comunicação. Através de figuras pioneiras e inovadoras, a performance continua a evoluir, combinando tradição e inovação para criar formas de interação e reflexão.

Este campo reflete não só as mudanças sociais e culturais, mas também a sua influência, oferecendo um espaço para desafiar, examinar e reinventar o mundo que nos rodeia. Assim, a prática fundamental e em constante mudança é a arte performativa, capaz de captar a experiência humana.

2.2.2 A Essência da Performance: Conceitos-Chave

Uma das formas mais complexas e dinâmicas de expressão cultural é a arte da performance, que se define pela interação entre o corpo, o espaço, o tempo e o público. Ao contrário de outras obras artísticas que podem ter sido realizadas como produtos finais ou objetos tangíveis, a performance é fundamentalmente efêmera e imediata, ocorrendo em tempo real e muitas vezes de uma forma única. Esta natureza transitória centra a atenção não só na ação em si, mas também nas experiências do público e do intérprete. Nesta perspetiva, compreender a essência da performance implica pesquisar conceitos transversais como a performatividade e a multidisciplinariedade relacionadas com esta prática artística.

Em *Unmarked, The Politics of Performance* (Phelan, 2003), a autora faz referência às exigências da arte performativa ao vivo como um método de resistência à ideologia reprodutiva das representações na ontologia da performance: representação sem reprodução. Ainda, refere que a performance é específica e não pode ser documentada. Assim valoriza-se a natureza efêmera e única da prática artística, levando em consideração a experiência imediata e presente, salientando a exclusividade das *performances* irrepetíveis, argumentando que qualquer tentativa de registar ou reproduzir uma performance a transformará em algo diferente do que era originalmente.

Para o autor Phelan (2003), reconhece-se que a performance não pode ser reproduzida de forma autêntica, porque a experiência viva e o contexto temporal específico, são elementos essenciais para o decorrer da performance, perdendo uma certa essência quando esta, é captada ou reproduzida. A representação ou registo só será captada quando uma performance é recordada através de vídeo, fotografia ou mesmo através de outro meio de comunicação. Apesar

de ser útil para fins de investigação e memória, esta técnica de documentação não consegue captar totalmente a experiência original, que está radicada no presente.

Assim, prevê-se que a escrita possa envolver-se de uma forma performativa, que reconheça a sua própria efemeridade. Em vez de tentar capturar e preservar definitivamente as experiências, a escrita celebra e reflete a natureza transitória da vida e da subjetividade humana.

Seguindo a teoria de Benjamin (2018) na *Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade*, argumenta que a reprodutibilidade técnica permite que as obras de arte sejam separadas da sua existência única e autêntica, resultando assim na perda daquilo a que se refere como “*aura*”, a presença única e irrepetível de uma obra de arte no seu ambiente de origem. Assim, reflete o impacto da tentativa de preservação e comercialização de algo que, pela sua própria natureza, destina-se a existir apenas no momento do presente. Por conseguinte, a documentação de uma performance serve apenas como um estímulo à memória, incentivando a memória a tornar-se presente.

Durante a apresentação, o público é obrigado a absorver tudo o que for possível, uma vez que não existe qualquer cópia ou reprodução daquele momento. O caráter efêmero da performance significa que ela existe apenas enquanto é vista e vivida, desaparecendo assim que termina, incentivando o público a viver o momento intensamente devido à consciência de finitude e irrepetibilidade.

Para Jakobson, “um dos principais especialistas em linguística e comunicação do século XX, torna-se importante para a teoria semiótica moderna. De acordo com o autor, qualquer ato de fala pode ser dividido em seis componentes” (Carlson, 2017, p. 63). O emissor (ou destinatário) é o indivíduo que envia a mensagem. É da responsabilidade do emissor codificar a mensagem, transformando ideias e pensamentos numa forma compreensível para o recetor. O destinatário (ou recetor) é a pessoa que recebe a mensagem. A mensagem deve ser decodificada pelo destinatário, que deve interpretá-la à luz do código partilhado como o remetente. A mensagem, que o emissor quer transmitir ao recetor chamado de mensagem. Pode ser escrita, falada, verbal ou não verbal, entre outras modalidades. O código, é um sistema de significados e normas partilhadas, utilizadas pelo emissor e recetor para codificar e decodificar a mensagens. Os códigos incluem símbolos, gestos, línguas, entre outros. O contexto é o background em que a conversa se desenrola. O que influencia a interpretação da mensagem é o físico (local onde decorre a conversa), psicológico (o estado mental das pessoas envolvidas), social (relações e normas sociais presentes) ou mesmo qualquer outro valor. E por fim o Canal, a mensagem é enviada do remetente para o destinatário. Pode ser utilizado num canal físico,

com uma voz ou um texto escrito, canal eletrônico, como um email ou mesmo uma mensagem de texto.

Em suma, a arte da performance ressalta a relevância da interação entre o público e o performer, onde o contexto temporal e uma experiência viva são elementares, destacando a sua natureza efêmera e imediata. Uma performance é assim, impossível reproduzir de forma autêntica, o que explora o seu lado único e irrepetível, verdadeiramente apreciado apenas no momento presente.

2.2.3 A Multidisciplinaridade na Performance

Artistas de várias áreas colaboram para criar uma obra que não se enquadra exclusivamente numa categoria artística tradicional, graças à sua multidisciplinaridade. Essa integração de várias práticas culturais permite que os espetáculos espelham uma variedade de pontos de vista e influências, levantando frequentemente questões sociais, culturais e políticas de uma forma mais detalhada e apelativa.

“Einstein on the Beach” (1976), é uma das obras mais reconhecidas e inovadoras do século XX (Fig.24 e 25), proveniente da aliança entre o compositor Philip Glass, e o encenador Robert Wilson. Ao combinar música minimalista, teatro de vanguarda, dança e artes visuais, esta ópera visionária, desafia as convenções tradicionais de caráter lírico e cria uma experiência que ultrapassa os limites das disciplinas artísticas convencionais. A obra é elaborada no âmbito de uma sequência de imagens e temas abstratos ligados a Albert Einstein, seguindo uma estrutura de ópera segmentada e repetitiva, refletindo as técnicas minimalistas de Philip Glass, em que os esquemas musicais são repetidos com pequenas variações ao longo do tempo, criando um efeito de hipnose e reflexão (Rockwell, s.d.).



Figura 24- Metropolitan Opera, New York, 1976_1
Fonte -<https://robertwilson.com/einstein-on-the-beach>



Figura 25 - Metropolitan Opera, New York, 1976_2
Fonte -<https://robertwilson.com/einstein-on-the-beach>

Robert Wilson, conhecido pelas suas encenações visualmente marcantes e experimentais, criou um cenário minimalista e abstrato para *“Einstein on the Beach”*, utilizando

a luz, a cor e o movimento para criar uma atmosfera que complementasse a música. A dança desempenhou um papel muito importante, desempenhado pelas coreografias que, além de narrarem uma história, têm como foco a forma, o ritmo e a repetição. Os artistas não seguem planos definidos, e o texto, que consiste em letras, números e discursos fragmentados, é recitado ou citado de forma não linear, ajudando à percepção da exploração e da mudança temporal. A inexistência de uma narrativa clara permite que o público utilize as imagens e os sons de forma subjetiva, tornando casa espetáculo único.

“*Sleep No More*” (2011), é outro exemplo em que é utilizado a multidisciplinaridade. Trata-se de um espetáculo de teatro imersivo criado pela Punchdrunk Theatre Company, permitindo ao público que se desloque livremente pelo espaço e interaja de forma não linear, transformando a experiência teatral convencional. Elementos da literatura de Shakespeare, principalmente a tragédia “Macbeth”, são aliados a atmosferas de mistério e suspense Noir, à dança contemporânea e a uma cenografia minuciosa, criando uma experiência única e altamente imersiva.

Em *Sleep No More* (Brantley, 2011) os espectadores usam uma máscara (Fig.26), e são incentivados a explorar livremente os ambientes, perseguindo a personagem ou a história que quiserem. Não existe uma ordem certa ou errada, significando assim que cada pessoa vivencia a apresentação de forma diferente, tornando uma experiência extremamente individualizada. O teatro imersivo possibilita uma maior proximidade física e emocional entre os espectadores e os atores. Os convidados optam por seguir uma personagem durante todo o espetáculo, explorar ambientes ou até mesmo sentarem-se sozinhos numa sala e desfrutar do ambiente e dos detalhes criados pela cinematografia. A tragédia é retratada através de uma estética Noir, que enfatiza os temas da traição e ambição. A cinematografia detalhista, inclui quartos de hotel, bares, jardins floridos e até cemitérios, criando uma atmosfera saída diretamente de um filme dos anos 1940 (Fig.27).



Figura 26 - Sleep No More

Fonte - <https://slate.com/culture/2024/06/sleep-no-more-new-york-play-closing-macbeth-punchdrunk-immersive-theater.html>



Figura 27 - Sleep No More

Fonte - <https://www.nytimes.com/2011/04/14/theater/reviews/sleep-no-more-is-a-macbeth-in-a-hotel-review.html>

Os objetos encontrados pelo espaço podem ser manipulados e explorados pelo público, resultando numa sensação total de realismo e imersão.

Em vez de diálogo convencionais, a narrativa é contada principalmente através da dança contemporânea e de ações físicas violentas. Os atores, movem-se numa coreografia que transmite as emoções e reações das personagens, permitindo uma passagem emocional e visual da narrativa “*Macbeth*”.

A ausência de diálogo, permite intensificar a atmosfera de mistério e ambiguidade. Assim, cada interpretação é única e garantida porque os espetadores devem interpretar as ações e os ambientes por si próprios. Esta abordagem incentiva a imaginação e convida o público a tornar-se participativo no enredo.

2.2.4 A dinâmica entre o performer e o espetador

O papel do performer no contexto das artes performativas é superior à execução técnica; torna-se o artífice de uma experiência que liga a obra ao público, é o responsável pela transmissão de emoções. Ao assumir papéis de criador e mediador ao mesmo tempo, o intérprete tem uma responsabilidade significativa na comunicação e no envolvimento do público. Para tal, utiliza uma preparação rigorosa, uma ligação emocional genuína e uma técnica eficaz para criar uma ligação entre o espetáculo e o público.

Um dos elementos essenciais e presente numa performance, é a dinâmica entre o espetador e o intérprete. Um espetáculo não pode começar sem esta relação, sendo através desta, que a interação nasce ganhando vitalidade e significado. A relação entre quem está no palco, e quem está na plateia torna-se numa interação constante de energia, sentimento e propósito que

pode transformar uma simples apresentação numa experiência significativa, havendo assim uma ligação emocional muito forte.

A energia que o público emana influencia tanto o espetáculo como o artista, sendo um elemento invisível, mas palpável. Durante uma performance o artista transmite energia através de movimentos, voz e presença, e o público retribui essa energia através da atenção transmitida, reações ou mesmo através do silêncio. As reações da plateia podem assim aumentar a intensidade da performance, fazendo com que os níveis de intensidade e expressividade aumentem, ou mesmo fazer o oposto, se porventura o público for apático, tornando-se difícil de manter a intensidade necessária para uma atuação impactante.

Para Taylor (2015) a ideia de “*ver é uma forma de saber*”, demonstra até que ponto a compreensão e interpretação do mundo está envolvida no espetáculo e nas artes visuais. No contexto do teatro, do grego “*thisatron*”, significa um lugar para ver, levando-nos a um espaço intelectual e filosófico, em que o foco é a observação, reflexão e pensamento, assim como um espaço físico em que as pessoas se juntam, para assistir a uma peça de teatro. Os artistas são obrigados a ultrapassar os limites da sua competência, criatividade e coragem através do espetáculo, especialmente quando exploram novos territórios artísticos ou sociais.

O público que normalmente frequenta a arte do espetáculo e do teatro é participante ativo na construção do significado, e não um mero observador. Quando os artistas transgridem as convenções ou expõem temas difíceis e perturbadores, requerem que o espetador não se limite a observar, mas que compreenda, questione e reaja. Assim, as dinâmicas existentes podem ter uma vertente mais interativa, em que o público participa diretamente no espetáculo. Este tipo de interação pode ir desde dar respostas visuais simples até à participação ativa na criação da história.

Mesmo em espetáculos mais convencionais o autor (Brook, 2019) descreve-nos as reações do público, seja em forma de aplausos, gritos ou mesmo alguma tensão silenciosa, fazem com que o artista consiga decifrar até que ponto houve comunicação eficaz entre performer-público. Os artistas mais experientes, conseguem ser mais abrangentes e capazes de “ler” a sala e o público, adaptando assim o seu discurso e a sua presença de acordo com a resposta do público, resultando assim numa dinâmica mais fluida e ajustável.

A dinâmica entre o performer e o público, tem o poder de ser transformador para ambas as partes. Para o artista, a resposta imediata e a interação com o público estimulam novas formas de comunicação e desenvolvimento artístico. Já para o espetador, o mesmo pode experimentar

uma mudança pessoal através de um espetáculo que oferece novas perspectivas, provocando emoções fortes ou mesmo desafiar preconceitos.

2.2.5 O Futuro da Performance: Novas tecnologias e Práticas Emergentes

Ao longo das décadas, a performance tem-se transformado, adaptando-se e respondendo às transformações sociais, tecnológicos e culturais. No panorama atual, as tecnologias digitais e virtuais desempenham um papel cada vez mais significativo na definição do que é possível na performance artística.

Diretores e associações de teatro como Robert Lepage, The Builders Association e George Coates Performance Works foram precursores na utilização de tecnologias digitais nas suas produções. Criaram cenários dinâmicos e interativos com ecrãs e projeções de imagens manipuladas digitalmente, convertendo o palco num espaço de multimédia, onde a realidade física e a realidade virtual se fundem. A forma inovadora como foi visto este uso da tecnologia, permitiu que os atores interagissem em tempo real com ambientes digitais, expandindo as possibilidades narrativas e artísticas do espetáculo.

Robert Lepage, conhecido como um dos mais inovadores e conceituados encenadores do teatro contemporâneos, é caracterizado pela sua capacidade única de integrar a tecnologia e o espetáculo ao vivo. É conhecido pela sua realização que combina elementos de teatro, cinema, vídeo e multimédia. Robert Lepage, cria cenários multidimensionais e vivos, onde as projeções de vídeo de alta-definição, cenários em movimento e os efeitos digitais estão envolvidos e se relacionam diretamente com os atores. Os cenários utilizados na apresentação, “*The Far Side of the Moon*”, representam tanto o interior dos pensamentos das personagens como os grandes espaços do universo através de cenários rotativos, e móveis que alteram constantemente o espaço. Particularmente importante de destacar, é a utilização dos espelhos, que produzem ilusões visuais que simbolizam a dualidade e a reflexão dos temas abordados na peça.

Os usos das projeções de vídeo criam paisagens cósmicas envolvendo as personagens, aproximando o público da experiência imersiva do espaço (Fig.28,29).



Figura 28 - The Far Side of the Moon

Fonte - <https://www.indaily.com.au/arts-culture/adelaide-festival/2018/03/03/festival-review-far-side-moon>



Figura 29 - The Far Side of the Moon

Fonte - <https://archiv.steirischerherbst.at/de/projects/2505/the-far-side-of-the-moon>

Em Dixon (2007), o autor faz referência a autores que desenvolveram projetos com auxílio das tecnologias: Yacov Sharir utilizou software chamado Life Forms e o Poser para coreografar projetos completos de dança por computador. Merce Cunningham, utilizou uma combinação de software de animação avançada e técnicas de captura de movimento para chegar ao resultado pretendido, projeção de imagens de bailarinos virtuais num ecrã. Para manipular imagens, avatares, som e iluminação diretamente a partir do palco, Troika Ranch, Company in Space e Marcel.lí Anthúnez Roca utilizaram software de movimentos feito à medida; Toni Dove e Sarah Rubidge disponibilizaram estas tecnologias ao público para que este as experimentasse em primeira mão em instalações avançadas de desempenho dos media.

Ainda, para criar reproduções inovadoras e complexas para o público, a Blast Theory combinou paradigmas do teatro, da realidade virtual (RV), dos jogos de computador e da “vida real”. David Saltz, digitou as direções das peças de Samuel Beckett diretamente no computador, que as representou como espetáculo de luz em algorítmicos. Richard Beacham utilizou a realidade virtual, para recriar peças históricas e realidade virtual imersiva, utilizando a tecnologia para criar cenas tridimensionais controladas por computadores e representadas por atores reais.

Em suma, a integração das tecnologias digitais transformou significativamente o espetáculo contemporâneo, apresentando novos modelos de oportunidades criativas. A fusão entre a tecnologia e o teatro não só alarga o âmbito do espetáculo, como também dá oportunidade ao público de cada vez mais, ser participativo e ativo durante as apresentações.

2.2.6 A Integração da Performance no Desfile de Moda

A fusão da moda e da performance, não se limita à apresentação do vestuário, mas transforma a passerelle num palco dinâmico onde cada passo, gesto e interação ajudam a contar uma história emocional e estética.

Kollnitz (2021), vê as práticas da moda como desempenho e/ performatividade dependendo da maneira como são executadas/ recebidas. Para o autor a performance poderá ser vista como um ato imaginário e espetacular, enquanto a performatividade refere-se ao efeito mais permanente que um ato escrito, visual, e oral poderá ter no nosso dia a dia. Para o autor a moda, ainda é uma tensão entre a ação e a representação, o autoritário e o subversivo, o real e o ficcional, que poderá ser usada como forma de perturbar a hegemonia, através de intervenções artísticas.

Atualmente, os *designers* repensam a forma como os desfiles de moda tradicionais são apresentados, considerando o corpo como um sistema físico, é intrínseco à lógica da moda, ou mesmo integrando a peça sobre forma extravagante através do espetáculo. Adam Geczy (2015) considera o desfile Outono\Inverno de Alexander McQueen 2001, “*What a Merry-Go-Round*” uma instalação de moda, realizado num ambiente circense, numa atmosfera arrepiante escura e misteriosa.

Inicialmente, o público foi induzido para um ambiente familiar, que trazia à memória viagens em família, diversão e jogos. Mas logo quando as luzes se apagaram o ambiente tornou-se sinistro, sombrio, inquietante e macabro, marcando assim o início do desfile de moda. O último ato do desfile foi deveras marcante para o público presente, representado pelo tema de Carnaval, onde modelos com maquilhagem de palhaço começaram a ressuscitar dos mortos, estando estas, agarradas através de teias de aranha a esqueletos, bonecos e marionetas que se encontravam no palco (Fig.30, 31).

Assim, pode-se definir que um desfile de moda poderá ser um espetáculo, dando origem a eventos que se assemelham às representações ao vivo de teatro, show e óperas.



Figura 30 - Alexander McQueen A/W 2001: "What a Merry-Go-Round" _1

Fonte - <https://the-widows-of-culloden.tumblr.com/post/69399562731/alexander-mcqueen-aw-2001-what-a>



Figura 31 - Alexander McQueen A/W 2001: "What a Merry-Go-Round" _2

Fonte - <https://the-widows-of-culloden.tumblr.com/post/69399562731/alexander-mcqueen-aw-2001-what-a>

Também Thom Browne é um bom exemplo disso, é conhecido pelas suas abordagens inovadoras e teatrais na moda. Os desfiles de moda ultrapassam frequentemente e tornam-se experiências artísticas completas. Browne é conhecido pelas suas narrativas visuais detalhadas e pela criação de histórias que complementam a sua coleção. Os cenários escolhidos para as apresentações da sua marca são sempre cenários muito dramáticos, transformando por vezes o espaço do pódio num ambiente teatral, muitas vezes inspirado por determinados temas, levando assim, à criação de ambiente pessoal que cria a atmosfera do espetáculo. Browne vê os modelos em desfile não só como utilizadores do vestuário, mas também como intérpretes de papéis.

Utiliza frequentemente características únicas, seja acessórios extravagantes, maquilhagem teatral ou penteados complexos, transformando os seus modelos em personagens que se enquadram na história de cada espetáculo. Não só desenha peças de vestuário inovadoras, como também brinca com proporções e estruturas que desafiam as expectativas, criando uma estética impressionante e marcante como forma de expressão artística. Por último Thom Browne, ainda integra elementos performativos nos seus desfiles tais como coreografias, movimentos coreografados de modelos, e até interação com cenário e adereços, levando assim, a uma experiência que vai para além da contemplação estática das peças de vestuário (Fig. 32,33,34).



Figura 32 - Thom Browne RTW Fall 2023

Fonte -

<https://wwd.com/fashion-news/shows-reviews/gallery/thom-browne-rtw-fall-1235527748/thom-browne-rtw-fall-2023-3/>



Figura 33 - Thom Browne - Fall 2023 Couture

Fonte -

<https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2023-couture/thom-browne/slideshow/collection#29>



Figura 34 - Thom Browne as part of his Haute Couture Fall/Winter 2023-2024

Fonte- <https://www.reuters.com/lifestyle/thom-browne-debuts-paris-haute-couture-with-dramatic-show-opera-2023-07-03/>

Segundo Duggan (2001), os elementos que compõem a performance, como as personagens, no caso do desfile de moda as modelos, a trilha sonora, o cenário projetado, a localização, e a iluminação são fundamentais para a concretização do desfile, sugerindo ainda que, a grande diferença entre o desfile de moda e uma peça de teatro é principalmente o seu objetivo central.

Viktor and Rolf, destaca-se pela sua abordagem única e inovadora. A marca tem desafiado as convenções tradicionais de moda, incorporando elementos artísticos, conceituais e performativos nas suas coleções e desfiles. Como Duggan (2001) argumenta, a performance tem um papel crucial nos desfiles de moda. Cada desfile pretende ser mais do que um simples desfile de moda; torna-se uma história visual, uma expressão artística que transcende as barreiras tradicionais (Figuras 35 e 36).

A dupla utiliza a moda como meio de comunicação artística, desafiando os padrões estéticos e provocando reflexões sobre questões sociais e culturais. As suas criações desafiam frequentemente a funcionalidade convencional do vestuário, aproximando-se da escultura e da expressão visual (Fig.37).



Figura 35 - Viktor & Rolf Spring 2019 Couture Collection |

Fonte - <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2019-couture/viktor-rolf>



Figura 36- The New Royals Autumn / Winter 2021

Fonte - <https://www.viktor-rolf.com/collection/haute-couture-the-new-royals-autumn-winter-2021>



Figura 37 - Viktor e Rolf Spring - Summer 2023

Fonte - <https://edition.cnn.com/style/article/viktor-and-rolf-paris-haute-couture-week/index.html>

Para Taylor (2015), na obra *Performance*, destaca-se a complexidade da performance e as suas múltiplas possibilidades. A performance poderá ir ao encontro de muitas coisas, que por vezes se tornam paradoxais. Para a autora a performance pode ser visível ou invisível, ser efêmera e duradoura, podendo levar à normalização de comportamentos, mas também chocar e pôr à prova o papel do espetador de forma frontal e direta. Pode ainda ser radicalmente instável, dependendo do enquadramento, da ocasião e até para quem é.

Em Portugal, destaca-se a dupla *Storytailors*, conhecida pelas suas coleções que vão para além do vestuário convencional, integrando fortes elementos performativos e de forte narrativa visual. As coleções são caracterizadas por um estilo teatral e fantasioso, inspirado em conto de fadas, lendas e mitologias.

De acordo com (Vogue, 2017), “*Palindrome*” simboliza o início de uma nova era para *Storytailors*, um capítulo que liga o passado ao futuro da marca. A coleção “*Palindrome*” estabelece os alicerces de um percurso renovado, que se irá desenvolver e consolidar nas próximas coleções.

De acordo com a dupla nacional,
“diz-se Palindrome de uma palavra, frase, número,
sequência de símbolos ou elementos que podem ser
lidos ou interpretados num sentido ou noutro”, a
expressão perfeita para significar uma coleção que
aposta na transformação da silhueta, com várias
peças a poderem ser usadas e exploradas de modos
diferentes. Aqui, a liberdade criativa e interpretativa
não está apenas do lado do designer, está também
no lado do consumidor.”
(Vogue, 2017)

A apresentação combinou o ADN característico da marca com novas abordagens
estéticas, desafiando o formato convencional de desfile em passerelle, optando por uma
performance com o Rive Rouge como cenário.

Segundo Luís Sanchez (dupla da marca Storytailors), a coleção “Palindrome” (Fig. 38,
39, 40) relaciona-se com a numerologia, a partir de uma sequência de número que encontravam
frequentemente. Os números que mais apareciam eram 11:11 e 22:22, ligando assim a coleção
aos sinais de bom presságio, otimismo e prosperidade. Para a dupla significou energia,
dualidade, versatilidade, e a ideia de que eram todos um e iguais. A coleção foi composta por
peças *genderfluid* e sem género definido. Durante a performance, os modelos/ figurantes
relacionavam-se num ambiente descontraído sem pudor e preconceitos transmitindo a ideia de
liberdade e fusão de géneros.



Figura 38 - SS18: Storytailors_1
Fonte – vogue Portugal
<https://www.vogue.pt/portugal-fashion-ss18-storytailors>



Figura 39 - SS18:
Storytailors_2
Fonte -
<https://www.storytailors.pt/ficheiros/collection/?lang=en&id=20#!>



Figura 40 - SS18:
Storytailors_3
Fonte -
<https://www.storytailors.pt/ficheiros/collection/?lang=en&id=20#!>

Enquanto dupla, optavam sempre por um formato de desfile mais teatral, afastando-se do desfile convencional. Acreditam, pois que, precisam contar uma história para fazer chegar o conceito ao público presente. Na apresentação “Palindrome” o público estava ao nível dos modelos, podendo interagir e integrar-se ao longo da performance transmitindo melhor o conceito, de forma mais emotiva e direta, enfatizando a ideia de quem sente nunca se esquece.

A criadora Teresa Martins com “TM Collection by Teresa Martins” apresentada na plataforma Portugal Fashion Outono/Inverno 2018, integrou na sua apresentação uma performance no início com o objetivo de fazer uma introdução artística e sensorial àquilo que seria apresentado posteriormente, fazendo sintonia com a ideia da moda como uma forma de arte com diversidade. O espetáculo pré-desfile, foi inaugurado com um cenário que remetia elementos naturais e tradicionais. A ideia foi criar um ambiente que remetesse para as raízes culturais e para a simplicidade da vida rural, elementos esses que dão vida às coleções de Teresa Martins. Este cenário preparou o público para a narrativa que iria ser apresentada posteriormente em formato de desfile convencional.

A criadora integrou elementos sonoros e visuais no espetáculo. Apostou numa sala escura, com luzes verdes de fundo para enaltecer ainda mais a ideia de natureza. O som escolhido de certa forma faz lembrar um ambiente melancólico, mas ao mesmo tempo de relaxamento.

A primeira parte da apresentação esteve concentrada numa interpretação de contemporâneo concebida por 3 bailarinos (Fig.41 e 42). Ainda, na primeira parte optou por colocar uma cantora a cantar ao vivo durante a performance.

O espetáculo passou assim a ser uma preparação emocional e psicológica para as criações que estavam para ser reveladas, a antevisão do desfile também ajudou a estabelecer expectativas entre os espetadores.



Figura 41 - Tm collection by teresa martins – portugal fashion _1

Fonte-

<https://www.youtube.com/watch?v=jv7ivyfeqkc>



Figura 42 - Tm collection by teresa martins – Portugal Fashion_2

Fonte-

<https://www.youtube.com/watch?v=iV7IvYFEqkc>

Outra referência é, Lara Torres é uma *designer* e artista portuguesa, reconhecida pelo seu trabalho inovador na interseção entre arte, performance e moda. Lara Torres assume uma abordagem muito concetual no que diz respeito à área da moda, abordando temas como a identidade, a memória, a efemeridade e a própria natureza do processo criativo. As performances de Lara Torres são experiências artísticas que desafiam as noções convencionais da moda e incentivam os espetadores a considerar o significado do vestuário e do corpo no espaço. A essência das suas performances, partem do princípio do conceito de moda efêmera, criando peças de vestuário que são concebidas para se dissiparem, derreterem ou mesmo transformarem-se.



Figura 43 - Women crossing the water
Duration 1'33"

Fonte - <https://www.laratorres.com/an-impossible-wardrobe-for-the-invisible>



Figura 44 - Self Portrait
Duration: 3'04"loop

Concept

Fonte -

<https://www.laratorres.com/an-impossible-wardrobe-for-the-invisible>



Figura 45 - An impossible wardrobe for the invisible (2011) Exhibition view at MUDE Museu do Design e da Moda of Lisbon

Fonte - <https://www.laratorres.com/an-impossible-wardrobe-for-the-invisible>

Um dos projetos onde esse conceito é mais visível “*Na Impossible Wardrobe for the Invisible*”, consiste na construção de peças de vestuário feitos de materiais solúveis em água, que se vão desfazendo gradualmente no corpo dos modelos em contacto direto com água (Fig.43,44).

Assim, leva o público a questionar a longevidade da moda e a nossa obstinação em manter a nossa aparência, desafiando o público a considerar os aspetos temporais e o impacto ambiental da moda

O projeto apresentado, explora o trabalho artístico e cinematográfico associando áreas como moda, design, performance e o carácter simbólico, enfatizando a memória e a efemeridade (Fig.45). Lara Torres demonstra como é que o desaparecimento, tanto literal como figurativo, poderá ser um processo de design, implicando a destruição intencional das peças de vestuário, uma componente essencial na criação. Destaca-se a importância de realçar a ideia do que

permanece após a destruição – vestígios e memórias – tão significativo como o objeto original que foi criado e destruído.

Em suma, “*Na Impossible Wardrobe for the Invisible*”, faz uma ligação ao processo criativo como algo que é intrinsecamente ligado à destruição, à memória e à transformação, utilizando o design de moda e a performance como veículos para explorar esses temas.

Em (Torres, 2024), Lara Torres apresentou “*Wardrobe*” (2011), concebido para transmitir preocupações que a *designer* sentia acerca dos processos de produção na indústria da moda, destacando a necessidade de haver uma consciência crítica em relação às práticas atuais (Fig.46, 47). A *designer* reconhece, que o *designer* de moda não é apenas um criador de peças de vestuário, mas desempenha um papel fundamental na aceleração dos processos de produção em massa. Assim, analisa formas de manter a capacidade da escolha dos consumidores num ambiente em que a moda rápida domina, enfrentando as incidências das escolhas de vestuário.



Figura 46 - Lara Torres Wardrobe 2011_1

Fonte -

<https://www.laratorres.com/wardrobe>



Figura 47 - Lara Torres Wardrobe 2011_2

Fonte -

<https://www.laratorres.com/wardrobe>



Figura 48 - Wardrobe | Within Timeness

Fonte -

<https://www.laratorres.com/wardrobe>

Daí propõe um “*kit de guarda-roupa*” (Fig.48) que se destaca por ser básico, unissexo, intemporal e neutro. Esta abordagem, tem como objetivo analisar a homogeneidade e a repetição na moda, questionando os limites da reprodutibilidade e a falta de inovação criativa imposta pelo ritmo acelerado da indústria de moda atual.

A *designer*, desafia as convenções da moda tradicional e propõe uma alternativa que promove a longevidade e a sustentabilidade do vestuário, convidando o consumidor a refletir sobre as suas escolhas e a reavaliar o seu papel neste ciclo de consumo.

Lara Torres, uma *designer* e artista inovadora no campo da moda e da arte, provoca as tradições e os desafios do que é possível para a moda com as suas performances. A efemeridade é uma metáfora eficaz, explorando profundamente questões filosóficas e sociais relacionadas

com o vestuário, a memória e a identidade. Com uma forma de arte dinâmica e em constante mudança, a moda tem tanto um potencial para inspirar e influenciar artistas como *designers*.

Destaca-se ainda, a criadora Constança Entrudo, explorando frequentemente a interseção entre moda, arte e performance nas suas coleções. Ao integrar elementos de performance nos seus desfiles, a criadora cria experiências mais envolventes e conceituais para o público. Para a coleção primavera/verão 2022 convida os seus convidados a entrarem num mundo de relação entre poemas escritos e formas visuais (Fig.49,50 e 51).



Figura 49 - Constança Entrudo - primavera/verão 2022_1
Fonte - <https://www.lofficiel.com/fashion-week/3-createurs-emergents-issus-de-portugal-fashion-et-modalisboa-a-connaître>



Figura 50 - Constança Entrudo - primavera/verão 2022_2
Fonte - <https://www.lofficiel.com/fashion-week/3-createurs-emergents-issus-de-portugal-fashion-et-modalisboa-a-connaître>



Figura 51 - Constança Entrudo - primavera/verão 2022_3
Fonte - <https://www.lofficiel.com/fashion-week/3-createurs-emergents-issus-de-portugal-fashion-et-modalisboa-a-connaître>

Desenvolveu uma instalação Multimédia composta por cinco elementos: área têxtil, performance, som, escultura e poesia visual, resultando numa coleção profundamente pessoal, em que os poemas visuais escritos em colaboração com a artista Isabella Toledo, manifestando através de temas de fragmentação e distorção, de tecidos feitos à mão que se desdobram e interagem com o cenário de uma forma ilusória e lúdica.

Em suma, segundo a autora Taylor (2015), a *performance* é uma forma de expressão artística que poderá ser interpretada de maneiras diversas e pode ter diferentes impactos sobre o público.

2.3 New Media

Os novos media (ou mesmo a era dos Novos *media*), marcam uma mudança significativa na forma como interagimos com a informação, a cultura e a comunicação. Com o progresso da tecnologia de informação e da internet, surgiu uma variedade de tecnologias e plataformas digitais conhecidos como Novos *Media*, que transformaram a forma como consumimos, produzimos e partilhamos conteúdos.

De acordo com (Manovich, 2002), salienta a dimensão e a intensidade da transformação dos meios informáticos em relação a transformações do passado nos media, como a fotografia e a imprensa. Refere que o impacto das tecnologias digitais está a provocar uma transformação ainda mais ampla e profunda na forma como a cultura é produzida, distribuída e comunicada. À semelhança de uma revolução, a invenção da imprensa por Johannes Gutenberg, no século XIV permitiu a distribuição em massa de informação. Até aí, a produção de livros era lenta e restrita, sendo só alcançada por um público muito restrito. O acesso à informação foi democratizado pela imprensa, tendo sido essencial para a divulgação de ideias que contribuiu para a evolução do Iluminismo e a Reforma Protestante.

No século XIX, a invenção da fotografia trouxe uma nova forma de captar e reproduzir imagens fixas com precisão. A fotografia alterou a forma como a realidade era representada, influenciando profundamente as artes visuais, o jornalismo e a documentação histórica. No entanto, o seu impacto limitou-se principalmente à comunicação visual, sem alterar diretamente outro tipo de meios de comunicação. O autor (Manovich, 2002) explora assim, como é que os novos media são uma reconstrução completa do conceito dos media, realçando a interatividade e flexibilidade dos formatos digitais, e não apenas uma atualização dos media tradicionais.

Deste modo, com base no autor referenciado apresentam-se os cinco princípios dos novos media apresentados pelo autor, servindo como base para a compreensão desta linguagem.

Para o autor os novos media são essencialmente “*Numerical Representation*” (Manovich, 2002, p. 49), isto é, “números codificados digitalmente, o que significa que ao contrário dos media analógicos, todo o conteúdo dos novos media é manipulável e programável.”

“*Modularity*” (Manovich, 2002, p. 51), o autor refere que os novos media podem ser combinados e recombinaos de diversas formas. “No caso das técnicas digitais, como imagens, sons e vídeo, podem ser modificadas, reproduzidas ou reutilizadas sem comprometer o conteúdo original, dando origem a uma grande flexibilidade e capacidade de reconfiguração na produção e distribuição dos media.”

“*Automation*” (Manovich, 2002, p. 52), “a criação e manipulação de meios de comunicação através da utilização de algoritmos e processos automáticos é conhecida como automatização”. A opção de aplicar filtros em imagens ou a edição automática de vídeo, é um exemplo concreto, permitindo que os processos complexos sejam concluídos rapidamente e com o mínimo de intervenção do utilizador.

“*Variability*” (Manovich, 2002, p. 55), “os novos media podem existir em vários formatos, ao contrário dos media tradicionais, que são estáticos e fixos”. As diferentes versões de um website ou mesmo a personalização de conteúdos digitais para diferentes utilizadores são exemplos convencionais.

E por fim “*Transcoding*” (Manovich, 2002, p. 63), define-se pelo “processo de converter o conteúdo de um media para diversos formatos digitais, conhecido por transcodificação”. Segundo o autor, esta característica implica não só uma troca técnica, mas também uma transformação cultural, em que as representações do meio digital, influenciam as formas de expressão cultural.

Já para (Fuery, 2017), a autora faz uma analogia entre Michel Foucault e a noção do “novo”, no contexto dos novos media, levando às transformações nas estruturas de poder e do saber ao longo do tempo ocorrendo através de ruturas e descontinuidades, e não de um processo regular e contínuo. A emersão de novas ideias e conceitos, é possibilitada pelos espaços entre diferentes períodos ou discursos estabelecidos. Assim o “novo” é visto como algo que surge de uma rutura com o que era anterior, em vez de uma simples evolução do antigo.

O autor frisa o facto de que a ideia do “novo” é uma rutura entre tecnologia e formas mediáticas atuais. O termo “novo” possui uma série de implicações ideológicas e teóricas, sendo uma rutura cultural e política. Assim “novos media” não se limitam à utilização de novas tecnologias, práticas emergentes ou técnicas inovadoras. *New Media* inclui uma tipologia que dá origem a textos, teorias e processos, tornando-se um processo contínuo de definição e interpretação, e não apenas uma questão de técnica ou estética. Deste modo, *New Media* não se circunscreve à produção ou aplicação digital, mas abrangem um domínio cultural mais vasto onde as novas inovações são acessíveis e reconsideradas.

2.3.1 Panorama conceitual New Media e Multimedia

Na era digital, estes dois conceitos surgiram como forças transformadoras que alteraram a forma como consumimos, produzimos e interagimos com a informação. Ambos os conceitos estão centrados na necessidade de mudanças que ocorreram em vários campos, como a moda, a comunicação, a arte e a cultura, nas últimas décadas.

Multimedia é um conceito que será a combinação de vários *media*, como texto, áudio, vídeo, imagens e animações que serão usados juntos para criar uma experiência de media interativa.

As áreas de tecnologia e comunicação tornaram-se mais dinâmicas e inovadoras, transformando consideravelmente a forma como criamos, consumimos e interagimos com os conteúdos. A combinação de texto, som, imagem, vídeo e animação em plataformas interativas. Multimédia transcende as limitações dos media tradicionais proporcionando experiências imersivas envolventes. Multimédia foca-se na transmissão de informação, como também redefine a narrativa das histórias, arte e educação criando assim formas de expressão e envolvimento no contexto da era digital, em que a convergência de diferentes formas de media se tornou essencial.

Segundo Mayer (2014), o termo multimédia poderá levar-nos para variados caminhos e significados. Poderá enaltecer uma experiência de mão, se nos referirmos a ver um podcast no telemóvel ou mesmo jogar um jogo no tablet; poderá também ser pensado num *sit- ting* numa sala onde as imagens são apresentadas num ou mais ecrãs, juntamente com sons que saem dos altifalantes. Outras possibilidades podem passar por incluir um vídeo num ecrã de televisão, enquanto se ouve as palavras, músicas e sons correspondentes ou mesmo ver uma apresentação juntamente com um áudio.

Define ainda, que no que diz respeito aos meios de entrega, o conceito de multimédia requer dois meios de entrega, como por exemplo um ecrã de computador, com colunas ou mesmo um projetor. Uma apresentação, requer representações verbais e pictóricas, como texto e animação no ecrã ou texto impresso e ilustrações. As modalidades de apresentação dos sentidos, já procuram sentidos auditivos e visuais, como a narração e animação ou mesmo uma palestra.

Costello (2016) identifica alguns conceitos pertinentes para o desenvolvimento teórico e prático do projeto:

. Componente Gráfica

Os gráficos suportam elementos visuais muito atraentes e impactantes da experiência, abrangendo um vasto leque de elementos como fotos digitais, ilustrações, *clipart* e qualquer outro tipo de imagem estática que possa ser exibida num monitor ou tela digital. Considera-se *softwares* como o *Illustrator* e *Photoshop* para criar e editar gráficos. O *photoshop* é usado para editar fotos digitais e gráficos *bitmap*, onde os pixels são os grupos de construção de uma imagem digital. O *illustrator* é usado para editar gráficos vetoriais, que serão definidos por caminho formados por pontos, linhas, curvas e formas.

. Vídeo

Em *Multimedia Foundations* (Costello, 2016), o autor refere-nos que antes da era da produção digital, os termos filme e vídeo referiam-se somente a métodos específicos analógicos para a gravação de imagens em movimento. O filme era assim um meio ótico baseado na fotografia, que dependia de processos químicos de filmes cinematográficos e projetores de filmes para as apresentações. O vídeo era uma plataforma eletrónica que dependia de fita magnética, disco ótico e transmissão televisiva para divulgação de programas.

Atualmente o vídeo é considerado uma forma de comunicação visual que utiliza a tecnologia de gravação e reprodução de imagens em movimento para transmitir uma mensagem ou contar uma história. O vídeo pode ser gravado em diferentes formatos e resoluções, desde vídeos caseiros até produções cinematográficas de alta qualidade. Com o surgimento das plataformas de *streaming*, o vídeo tornou-se forma de conteúdo amplamente consumida em todo o mundo.

O uso do vídeo como meio expressivo e como meio artístico na área da moda estabelece assim uma linguagem própria, enaltecendo características que vão ao encontro de capturar e transmitir imagens em movimento, possibilitando a edição e manipulação de imagens e sons, e a utilização de recursos técnicos com efeitos visuais e sonoros.

Referenciando Pierre Cardin em 1970, um dos pioneiros dentro da área da moda a explorar a vertente de desfile em formato de vídeo, presenteou-nos com um desfile de moda com a temática *pop*, voltado para a divulgação de roupas contemporâneas inspiradas no futurismo, enaltecendo a simbologia futurista, incutindo gestos e movimentos de *performance* que claramente teriam sido estudados para este fim.

Em 2020 Alessandro Michele para Gucci, sob direção Gus Van Sant apresentou uma minissérie em sete partes, expondo assim a coleção “*Ouverture of Something That Never Ended*”, tendo como ponto de partida duas questões oportunas para o momento pandêmico: “Quais são os novos horizontes que surgem quando a moda sai da sua zona de conforto?”, “Que vida é que as roupas ganham, quando param de ser desfiladas na passerelle?” (Phelps, 2020). Foi retratado o dia a dia de uma jovem a viver em Roma. A ideia de que o mundo é percebido através dos nossos sentidos, não poderá ser completamente compreendido ou até explicado pelo mundo inteligível, ou seja, o mundo das ideias e dos conceitos abstratos levou os autores a aprofundarem este conceito a fim de cada pessoa chegar à sua interpretação final.

Fashion Video apresentam a moda de diversas maneiras e para diversificados fins, como desfiles, editoriais de moda, campanhas publicitárias e vídeos promocionais de marcas e *designers*. Em suma, os vídeos são uma forma importante de captar a atenção dos seus clientes de maneira visual e atraente, permitindo que marcas/*designers* se interliguem com o seu público de forma impactante.

. Fotografia

Segundo Costello (2016), a fotografia é um processo de fixação da imagem através da ação da luz. No processamento químico tradicional, as imagens fotográficas são criadas expondo uma emissão sensível à luz num ambiente controlado.

Atualmente a fotografia poderá ser usada como uma forma pessoal e artística, facilitando o processo de criação de imagens únicas e impactantes, tanto a fotógrafos amadores como a profissionais da área. Através de técnicas de iluminação, enquadramento e composição, o fotógrafo consegue criar as suas próprias narrativas, criando atmosferas próprias, seguindo a sua linguagem artística.

Citando Walter Benjamin numa das suas obras sobre fotografia “*The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*”:

“Earlier much futile thought had been devoted to the question of whether photography is an art. The primary question whether the very invention of photography had not transformed the entire nature of art—was not raised” (Benjamin, 1973, p. 229).

Benjamin retrata em parte a evolução da produção fotográfica e a reprodução em massa de imagens gerando uma tendência de relacionamentos sociais, objetos de arte, pessoas e espetadores. Argumenta que a tecnologia da reprodução, como a fotografia e o cinema, mudou

fundamentalmente a relação da arte com a sociedade. Já para André Bazin (1960), grande crítico do cinema realista, no que diz respeito à fotografia e ao cinema já não será uma questão de sobrevivência após a morte, mas de um conceito mais amplo, a criação de um mundo ideal à semelhança, ou mesmo o realismo, “*essentially the story of resemblance, or if you will, of realism*”. (Bazin, 1960).

A fotografia de moda é uma forma de arte e comunicação visual que pode ser usada para expressar ideias e conceitos, bem como promover os produtos. É uma forma de fotografia muito criativa, com finalidades de criar imagens atraentes e impactantes criadas a partir de capacidades técnicas e artísticas. Em *Fashion's Double* (Adam Geczy, 2015), a fotografia de moda é retratada e modelada a partir de componentes do mundo exterior para criar uma hipótese visual do que esse mundo poderia vir a ser. Segundo o autor ao contrário da arte, que se destina a servir algum propósito superior que vai para além das condições materiais do que ela representa. A perseverança da imagem de moda em ser especial está inscrita nas exigências e na expressividade da própria mensagem.

A temática da fotografia de moda foi expandida pela digitalização dos desfiles e pelos novos media, que permitiram a captura e partilha de imagens em plataformas digitais. Paralelamente o desempenho artístico na moda digital, e o desenvolvimento de campanhas interativas, desafiam os fotógrafos a explorar novas oportunidades criativas, através de imagens estáticas com vídeos, animações e elementos de realidade aumentada.

Compreender os fundamentos conceptuais dos novos meios de comunicação e multimédia é crucial para perceber as transformações tecnológicas, bem como compreender a forma como estas inovações estão a transformar a própria essência da fotografia de moda como forma de arte e comunicação na era digital.

2.3.2 Digitalização do Desfile de Moda

O acesso aos conteúdos de moda é democratizado e as barreiras geográficas são eliminadas com a digitalização, permitindo que os desfiles de moda sejam transmitidos em direto via *streaming*, divulgados nas redes sociais e integrados em plataformas interativas. O resultado passa assim a ser, a transformação da experiência do espetador, que pode interagir com os conteúdos, partilhar opiniões ou mesmo comprar diretamente online as peças visíveis na passerelle. Agora, as marcas podem incluir elementos de realidade aumentada (AR), realidade virtual (VR) nas suas apresentações, criando experiências imersivas e multissensoriais

para além da convencional passerelle física. Assim as marcas poderão aliar os dois mundos o físico e o digital, proporcionando ao público uma visão futurista da moda.

Autores como Lev Manovich (2002) exploram a forma como a tecnologia digital abre novas vias de expressão e como é que as interfaces digitais alteram a forma como interagimos com os conteúdos. Estes conceitos, são fortemente aplicados à indústria da moda, particularmente na digitalização dos desfiles de moda e na criação de experiências interativas. Manovich refere que várias funções dos novos media como alteração de imagens, começam como algoritmos e podem ser integrados em programas como o Photoshop. O processo de digitalização dos produtos são operações baseadas na automação e algoritmos que foram desenvolvidos principalmente no domínio da informática.

Num desfile digital de moda, é possível transformar e manipular digitalmente as imagens e vídeos capturados através de ferramentas e filtros automatizados, que funcionam por meio de algoritmos desenvolvidos para esse fim. Isto não só possibilita a criação de novas estéticas, como também altera a essência do desfile de moda, tornando-o numa experiência em que as interfaces digitais e os processos automatizados desempenham um papel fundamental.

Em (Manovich, 2002), o autor demonstra a forma incisiva como a digitalização está a começar a influenciar e a transformar tanto o mundo físico como o ambiente virtual. Destaca-se a importância da Interface Gráfica do Utilizador (GUI), e outras formas de interação digital, estarem de regresso à realidade do mundo físico, mostrando assim os efeitos profundos e contínuos da digitalização. A forma como organizamos e acedemos à informação é profundamente transformada pela digitalização. As bases de dados e o espaço virtual interativo 3D são duas formas de *New Media* mencionados pelo autor, que ilustram a possibilidade de redefinição dos métodos convencionais de organização dos dados e das experiências humanas no contexto digital. Refere ainda, que uma base de dados digital é por exemplo uma estrutura dinâmica que facilita o acesso, a classificação e reorganização eficiente de grandes volumes de informação, em vez de ser apenas uma recolha de documentos. A digitalização, introduz novas lógicas e sistemas operacionais, como a programação, transformando fundamentalmente a forma como interagimos com os dados. A digitalização é assim um processo dinâmico que altera a estrutura do mundo físico e transforma o ambiente informático, mostrando a relação de interdependência entre ambos e remodelando a forma como organizamos, acedemos e interagimos com a informação e o espaço que nos rodeia.

Ainda, em (Manovich, 2002), o autor refere que a composição digital pode ser dividida em três partes:

- Construção de um espaço virtual 3D sem descontinuidades a partir de diferentes elementos – Construir um ambiente virtual 3D sem interrupções através da inclusão de vários elementos. Neste processo é criado um ambiente tridimensional contínuo e coeso através de vários elementos digitais. Estes componentes podem incluir modelos 3D, texturas, luzes, entre outros elementos que, em conjunto, criam um espaço realista e acessível. A ideia é que a composição digital permita a integração de diferentes elementos, criam um ambiente único e sem falhas, ao contrário de uma colagem ou montagem tradicional, em que a junção dos elementos díspares pode ser perceptível;
- Simulação do(s) movimento(s) de uma câmara através deste espaço (opcional) – Nesta fase, o autor propõe simular os movimentos de uma câmara dentro do ambiente virtual criado. Esta simulação permite ao espetador ou utilizador experimentar o ambiente 3D a partir de vários ângulos, como se estivesse a navegar através dele. Os movimentos da câmara têm a função de seguir trajetórias específicas, seguir ângulos dramáticos ou apenas proporcionar uma visão geral do espaço, o que aumenta a imersão e o realismo;
- Simulação dos artefactos de um determinado meio (opcional) – Por fim o autor faz referência, à possibilidade de simular os artefactos associados a um determinado método. Para simular as características audiovisuais da filmagem, como o ruído, as variações de cor ou mesmo as variações óticas, é possível ajustar a um espaço virtual. Uma categoria de autenticidade ou nostalgia pode ser adicionada ao espaço virtual através da simulação de artefactos, estabelecendo uma experiência digital com estilos ou tecnologias visuais mais antigos.

A composição digital é frequentemente utilizada em muitos tipos meios de comunicação, como filmes, vídeos musicais, imagens em movimento criadas a partir do ambiente informático, anúncios de televisão. O uso intenso e regular de técnicas digitais transformou como a cultura visual é produzida e consumida, permitindo níveis de complexidade e sofisticação impossíveis com as técnicas analógicas convencionais.

Em suma, a composição digital representa uma grande evolução, na criação de imagens em movimento, expandindo as capacidades técnicas e criativas disponíveis para os produtores de media.

Kawamura (2023), o autor faz referência à forma como a tecnologia alterou fundamentalmente as nossas ideias sobre produção e o consumo da moda, afetando a estrutura organizacional e as hierarquias sociais no sistema da moda convencional e alterou os processos de divulgação de informações relacionadas com a moda. A transformação que aconteceu ao longo dos tempos, reflete uma mudança fundamental na forma como a moda é produzida, promovida e consumida. No passado os grandes desfiles de moda eram os principais canais de lançamento e divulgação de novas tendências. Atualmente a internet permite aos profissionais partilharem e globalizarem a moda, destruindo barreiras geográficas e culturais.

O processo de digitalização está assim a facilitar o aparecimento de um sistema de moda alternativo, no Metaverso, em que a moda digital é apresentada como uma oportunidade para experimentar novas técnicas de produção e distribuição, assim como uma fronteira criativa. O Metaverso representa a globalização da moda e uma constante evolução da indústria à medida que esta se adapta às exigências da economia digital global.

Capítulo III

Da ideia inicial à concretização

A ideia inicial é o ponto de partida do projeto, e é neste momento que algo novo é pensado e idealizado de forma a ser inovador, procurando dar resposta a um problema encontrado. A partir desta ideia, o processo de desenvolvimento, irá consistir em aprimorar e desenvolver a idealização, transformando o projeto viável e concreto, a fim de chegar ao que é pretendido.

Primeiramente, é importante definir os objetivos, estabelecendo claramente quais serão os resultados esperados, quem é o público-alvo, e principalmente qual o impacto esperado. Identificar os recursos necessários para o desenvolvimento do projeto é outro ponto bastante importante a ter em conta, identificando os recursos financeiros, humanos, tecnológicos, e materiais para a concretização do projeto, de seguida a definição de uma planificação que nos permita identificar as etapas do projeto, os prazos, cada atividade e os recursos necessários leva-nos a obter maior controlo no desenvolvimento do projeto. Por fim a monitorização e avaliação do progresso do projeto, é importante para analisar se está a alcançar, ou não, os objetivos pretendidos.

3.1 Fashion Thinking

Fashion Thinking leva-nos a refletir criticamente sobre a indústria da moda e as suas práticas. São retratadas abordagens que visam a reflexão sobre questões como sustentabilidade, diversidade, inclusão e ética na área da moda. *Thinking Through Fashion: A Guide to Key Theorists*, serviu-nos de referência para ir ao encontro das teorias de moda, identificando e explorando ideias de autores que fazem ligação com o tema de interesse e que se achou pertinente desenvolver no presente documento.

Seguindo o pensamento de Miller (2010), estudar peças de vestuário e objetos de moda é desfrutar a “*riqueza dos detalhes: a sensualidade do toque, das cores e das formas fluidas. O estudo da moda não deve ser frio; deve evocar o mundo tátil, emocional e íntimo dos sentimentos*”, Miller (2010, p. 41). Para o autor a experiência sensorial da interação física com a moda é de realçar, argumentando que para ele a moda não deve ser vista como algo distante ou superficial, mas sim como uma forma de expressão, bastante revelante no que diz respeito ao que são os detalhes e as emoções. Argumenta-se ainda que, o estudo da moda deve ainda, ir para além da análise das peças de vestuário como objetos materiais e levar em consideração a forma como as pessoas se relacionam com as peças de vestuário, envolvendo ainda uma série de elementos sensoriais, tais como: texturas, cores, formas e movimentos, criando assim de certa forma uma experiência tátil e emocional para quem usa e observa a moda.

Para Miller (2010), ainda se destaca a importância da moda como uma forma de expressão cultural e social, que procura ir ao encontro da identificação da nossa identidade e da relação com o mundo material. O autor mostra-nos que as peças de vestuário não são meros objetos de consumo, mas sim parte integrante da nossa vida social e cultural, que serão analisados não só a nível prático, como também a nível simbólico e emocional.

Sintetizando Miller (2010), destaca a importância de estudar moda de forma que vá ao encontro da análise dos objetos materiais, indo ao encontro daquilo que será um dos principais objetivos da performance, levando em consideração os elementos sensoriais, emocionais, na experiência tátil e visual da moda, que nos envolvem durante a performance. Destaca-se a importância de olhar para a moda como algo que está totalmente enraizado na vida social e cultural, e por isso é objeto de estudo que será analisado cuidadosamente e detalhadamente permitindo compreender a sua importância e o seu papel na sociedade e na construção da identidade individual e coletiva durante o ato performativo.

Simmel (1957), descreve aquilo que poderá ser a analogia da moda à morte, referindo-se à forma como a moda se propaga e ao mesmo tempo se poderá autodestruir, tornando-se

assim numa efemeridade. Para Simmel, a moda é um fenómeno que é vista sempre no presente, com o objetivo de expressar a sua identidade e posição social dos indivíduos. No que diz respeito ao desfile de moda, a efemeridade poderá ser vista como uma forma de manifestação passageira, que vai de encontro àquilo que será a essência de um desfile: celebrar a moda, ter a capacidade de surpreender e inspirar, e ter uma função essencial no desenvolvimento e na construção da indústria da moda.

No seguimento do estudo de autores que fazem referência ao estudo da moda, e às suas características, Benjamin (1931) fala-nos da importância da fotografia como forma de representação, que nos leva a viajar no tempo e na história através da fotografia.

Em Agnès Rocamora (2015) , o autor reconhece a importância da fotografia para Benjamin, sendo que o presente é o que será considerado historicamente presente – tanto os media de moda digital como a fotografia de media impressa disponibilizam ao consumidor um estilo de vida sedutor através das imagens captadas, imergindo o participante num mundo de sonho promovido pelas imagens das últimas coleções.

A relação existente entre a fotografia instantânea e a metáfora da imagem dialética presente no ensaio de Benjamin (1992), é conseguida em ambas, quando existe a captura do momento no presente, para de seguida transformá-lo numa imagem que poderá ser vista e analisada posteriormente. Para Benjamin a fotografia instantânea tem o poder de nos dar a conhecer uma perceção mais próxima e íntima da história, em que o passado e o presente se encontram no momento da captura da imagem. Assim, tendo por base a teoria de Benjamin apresentada na sua obra, este conceito leva-nos à capacidade de uma fotografia transmitir a relação entre o passado e o presente, tornando-a num ponto de interseção entre duas épocas. No contexto da performance, a fotografia instantânea assume um papel fundamental para manter o momento sempre presente. No decorrer de uma performance, que já por si só é de natureza própria, a fotografia capta o momento que de outra forma perdia-se no tempo. Esta captura torna-se o único elemento tangível que testemunha a performance, criando uma ligação entre o acontecimento passado e as futuras interpretações.

No seguimento da *performance*, indo ao encontro de uma das principais características presentes durante a mesma, destaca-se a expressão corporal e cultural, defendida por Merleau-Ponty (1945), indicando que a perceção é uma atividade corporal em que o corpo é o meio através do qual nos expressamos e interagimos com o mundo. Destaca a importância da experiência corporal na formação da nossa experiência do mundo e na demonstração da nossa identidade. Nesse sentido, a moda poderá ser vista como uma forma de expressão corporal, da

qual as roupas e acessórios são usados para comunicar e expressar a identidade, gostos e preferências, indo ao encontro de enaltecer a moda como forma de integração social, procurando transmitir mensagens e significados pela forma como escolhemos o que vestimos.

Goffman (1956), argumenta ainda que a interação social funciona como uma peça de teatro, da qual as pessoas interpretam papéis e seguem regras sociais para se comunicarem e se relacionarem uns com os outros. Assim sendo, a interação social resulta numa performance social, aplicando à moda um conjunto de códigos e costumes que determinam a maneira como os indivíduos se apresentam ao mundo e se relacionam uns com os outros. Assim, a moda pode ser vista como uma “performance” social que permite a apresentação da identidade, e a negociação social em diferentes contextos.

Para Rocamora (2015), a fenomenologia de Merleau-Ponty, vai ao encontro da percepção cinestésica, estando relacionada com a consciência do movimento e da posição do nosso corpo sem depender apenas dos sentidos visuais ou táteis. É um aspeto fundamental a ter em consideração, influenciando a nossa relação com as peças de vestuário, a nível de conforto e funcionalidade, quanto à expressividade da nossa identidade através do corpo e do movimento. Consideram que o vestuário não é apenas uma camada externa ou mesmo separada do nosso corpo, mas sim uma extensão de nós, tornando-se parte integrante do nosso corpo, influenciando-nos como nos movemos e nos comportamos no espaço.

Já para Barthes (1983), a moda funciona como um sistema, explorando a moda como um sistema de signos e símbolos que desempenham um papel importante na construção da identidade individual e coletiva. Para Barthes, a moda é mais do que peças de vestuário e tendências, dando importância aos seus valores e às mensagens que uma peça de vestuário poderá passar. O autor utiliza uma abordagem semiótica para desvendar a linguagem de moda, analisando os códigos visuais e estéticos presentes nas peças de vestuário e nos acessórios.

A abordagem semiótica permite uma análise aprofundada à linguagem visual da moda, revelando as mensagens subtis e simbólicas transmitidas pelas peças de vestuário. Uma vez idealizada, a peça real recebe um nome e uma descrição conferindo à peça uma linguagem. Barthes (1990) analisa as ideias e as ideologias que serão transmitidas através do vestuário reproduzidos pelos editoriais e pelas revistas de moda, destacando conceitos básicos: significado, significante, signo e sistema de signos Kumar (2023). No contexto da moda, os significados atribuídos aos signos, caracterizados pelas peças de vestuário, estilos, cores, etc.; são caracterizados por um sistema de signos que envolve a cultura e a sociedade, podendo ainda

variar consoante o contexto histórico, social e individual, pois diferentes culturas poderão ter interpretações e valores diferentes aos mesmos signos.

Resumindo, a reflexão abrangente acerca da moda como um campo multifacetado que transcende a superficialidade do vestuário, revela o quão poderoso veículo de expressão cultural, social e pessoal pode ser a moda. A partir dos contributos teóricos apresentados, esta compreensão abrangente da moda leva-nos a perceber o vestuário não apenas como um objeto de consumo, mas como uma manifestação carregada de significado e emoção, integrando indiscutivelmente nas nossas experiências sensoriais e sociais.

3.2 A metodologia

O desfile de moda é uma efêmera manifestação que combina elementos de *performance* artística com a apresentação de peças de vestuário e coleções. Nesse contexto a moda poderá ser vista de forma teatral e muito impactante a nível visual, transmitindo narrativas e mensagens aos espetadores.

A estrutura das citações e das referências bibliográficas adotadas neste estudo baseia-se nas normas da *American Psychological Association* (APA), conforme a 7.^a edição do manual de estilo, com o objetivo de assegurar a consistência e rigor académico na apresentação das fontes utilizadas.

A investigação apresentada trata-se de uma metodologia mista, não intervencionista e intervencionista. Numa fase inicial desenvolveu-se um estudo mais teórico acerca dos conceitos chave, chegando assim à revisão da literatura, não intervencionista.

A fase não intervencionista aplica-se a todo o processo de pesquisa e análise de textos e documentos desenvolvidos ao longo da investigação Stevenson (2007).

A fase intervencionista, realiza-se quando existe uma envolvimento do investigador durante o processo de investigação ocorrendo assim um ciclo de planeamento, ação, observação e reflexão. Na fase de planeamento, o investigador identifica o problema ou a questão de investigação, utiliza métodos e instrumentos pertinentes e estabelece objetivos e estratégias específicos para a intervenção.

Ao contrário das metodologias mais tradicionais, em que o investigador procura manter a distância para evitar influências nos resultados, a metodologia intervencionista apela à participação ativa. A investigação deve ter uma influência prática, transformando as realidades e encontrando soluções para os problemas. Consequentemente, a metodologia intervencionista é vista como uma forma de obter resultados que vão para além da teoria,

influenciando diretamente o ambiente ou o contexto do estudo. O autor ainda defende, que é fundamental os métodos devem ser modificados de acordo com a situação em que são aplicados.

Stevenson (2007), defende uma abordagem flexível em que as ferramentas e técnicas são escolhidas com base nos objetivos de investigação e nas características ambientais, em vez de se limitarem a um único modelo ou estrutura metodológica.

3.2.1 Metodologia baseada na Prática Artística

A adaptação da metodologia baseada na prática artística irá ao encontro do tema explorado, permitindo a exploração de novas abordagens criativas ao que é um desfile de moda, combinando assim três elementos essenciais: moda, *performance* e elementos multimédia para a criação de narrativas e transmissão de emoções de forma única aos espetadores. Segundo a autora Gabriella Giannachi (2017), em *Histories of Performance Documentation* durante a década de 1990, houve mudanças significativas na forma como a performance artística foi concebida e reconhecida, havendo primeiramente um envolvimento somente com o corpo e, posteriormente a exploração de práticas relacionais e participativas, envolvendo a plateia de formas diferentes, bem como da criação de objetos e imagens que farão parte integrante da *performance*.

“PaR [Practice as Research] involves a research project in which practice is a key method of inquiry and where . . . a practice . . . is submitted as substantial evidence of a research inquiry.” (Nelson, 2022, pp. 8-9).

A metodologia baseada na prática artística envolve o uso de abordagens criativas e experimentais no desenvolvimento da pesquisa, na exploração e na produção de conhecimento. É assim, esperada uma abordagem que valoriza a experiência prática, a experimentação de técnicas e os processos artísticos como forma de investigação e descoberta.

Para autores como Haseman (2006), a pesquisa conduzida pela prática como uma nova abordagem difere da pesquisa qualitativa e quantitativa. Argumenta que uma obra de arte por si só incorpora simbolicamente a pesquisa levando-nos a chegar a diferentes estratégias de pesquisa que podem ser usadas na produção de uma obra de arte, destacando o papel do resultado gerado por ela. Haseman (2006) descreve a pesquisa performativa como uma forma

de pesquisa em que os dados simbólicos não expressam apenas a pesquisa, mas tornam-se os próprios resultados através da sua expressão.

Para Dean (2009) esse sentido a prática, torna-se a atividade principal da pesquisa, envolvendo o público de certa forma na prática artística, a fim de perceber o que poderá emergir.

Smith e Dean (2009), propõe um modelo de processos criativos e de pesquisa orientada para a prática, prática orientada para a pesquisa, projeto criativo e pesquisa tradicional (Fig. 67). O esquema é representado por um círculo principal e vários subcírculos, que estão ligados por linhas cruzadas formando uma teia, fazendo com que o processo criativo ou de pesquisa comece em qualquer ponto do círculo e se mova para qualquer outro ponto.

Identifica-se assim, com a natureza de um desfile de moda, onde os elementos principais se entrelaçam para assim criarem uma experiência artística, identificando em cada um dos círculos a representação de alguns elementos como: o desenvolvimento do vestuário, o enredo escolhido, o som, a luz e a coreografia para assim estarem todos conectados e contribuírem para a narrativa visual e emocional da performance.

O desfile de moda como efêmera manifestação, poderá ser a compreensão do que será uma performance artística, utilizando uma linguagem visual e sensorial para transmitir uma mensagem, a fim de ir ao encontro da natureza dinâmica do desfile de moda e a integração da performance artística na sua concepção e execução.

Segundo Dean (2009), a movimentação representada no esquema (Fig.52) leva o autor a explicar a forma dinâmica, como um processo criativo ou de investigação poderá ser iniciado a partir de qualquer ponto dentro de um círculo abrangente e como é que se pode mover de forma flexível entre diferentes pontos. O modelo indica que não é necessária uma trajetória linear para o processo criativo ou de investigação. Poderá começar em qualquer ponto, passando por diferentes fases, ciclos ou subciclos. A interação é fundamental para o processo de investigação e criatividade. Durante o processo interativo, o criador faz escolhas entre os vários resultados que emergem das iterações.

A figura destaca que existe vários resultados transmissíveis podem surgir do processo criativo e de pesquisa, que poderão assumir diversas formas como obras de arte, trabalhos de pesquisa, som, texto, imagem, vídeo, arte, análise numérica de dados empíricos, argumento, análise ou descrição Dean (2009).

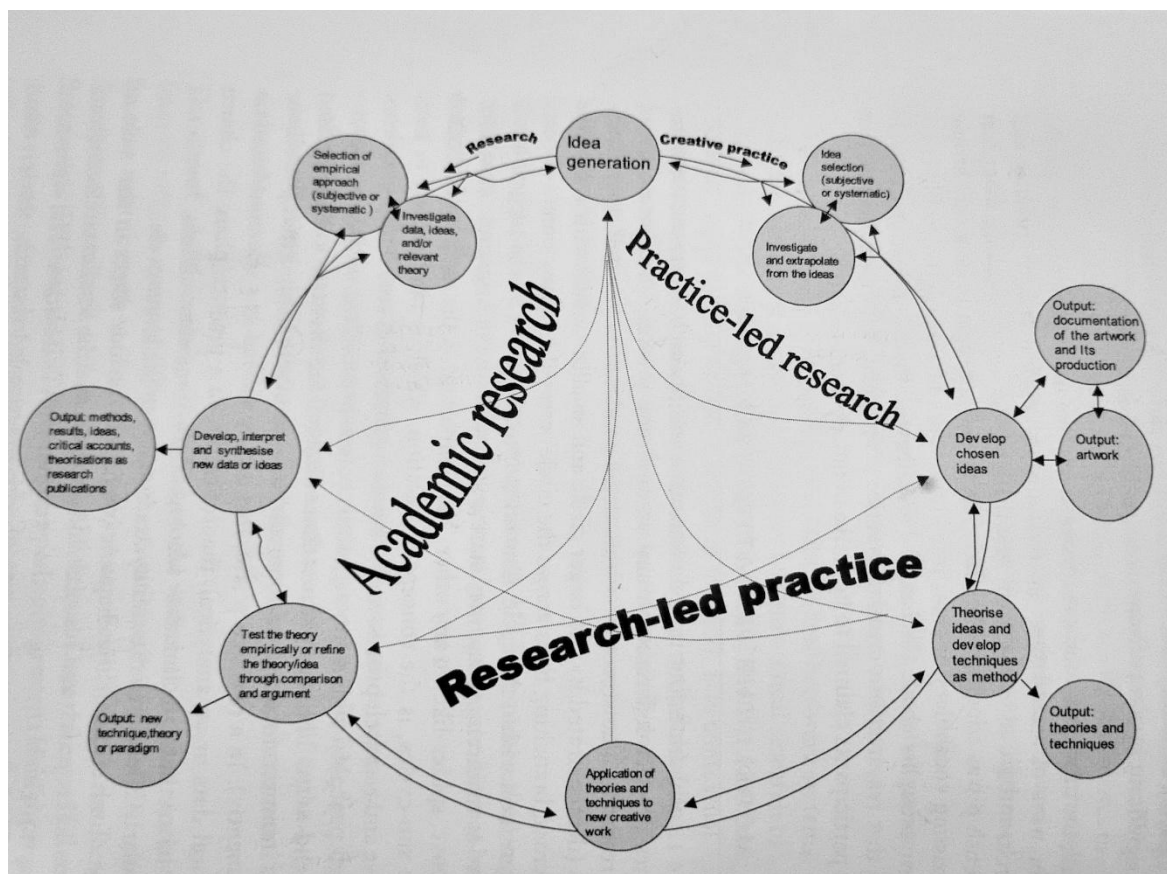


Figura 52 - A model of creative arts and research processes: the iterative cyclic web of practice-led research and research-led practice

Fonte - T.Dean (2009, p. 20)

No caso dos dados empíricos, argumentação, análise ou a descrição podem fornecer *insights* valiosos e contribuir para o avanço do conhecimento em diversas áreas, como humanidades e ciências. Nos trabalhos criativos, os resultados envolverão a compreensão das técnicas utilizadas na criação de obras de arte, oferecendo *insights* sobre o processo criativo em si.

O esquema realça a relevância de uma abordagem integrada, na qual a prática artística é vista como uma extensão da teoria, em constante ligação com a investigação académica, e não como algo independente da teoria. A perspetiva indica, um equilíbrio entre os métodos científicos e o método de intuição criativa, resultando num processo de criação artística fundamentado e ponderado.

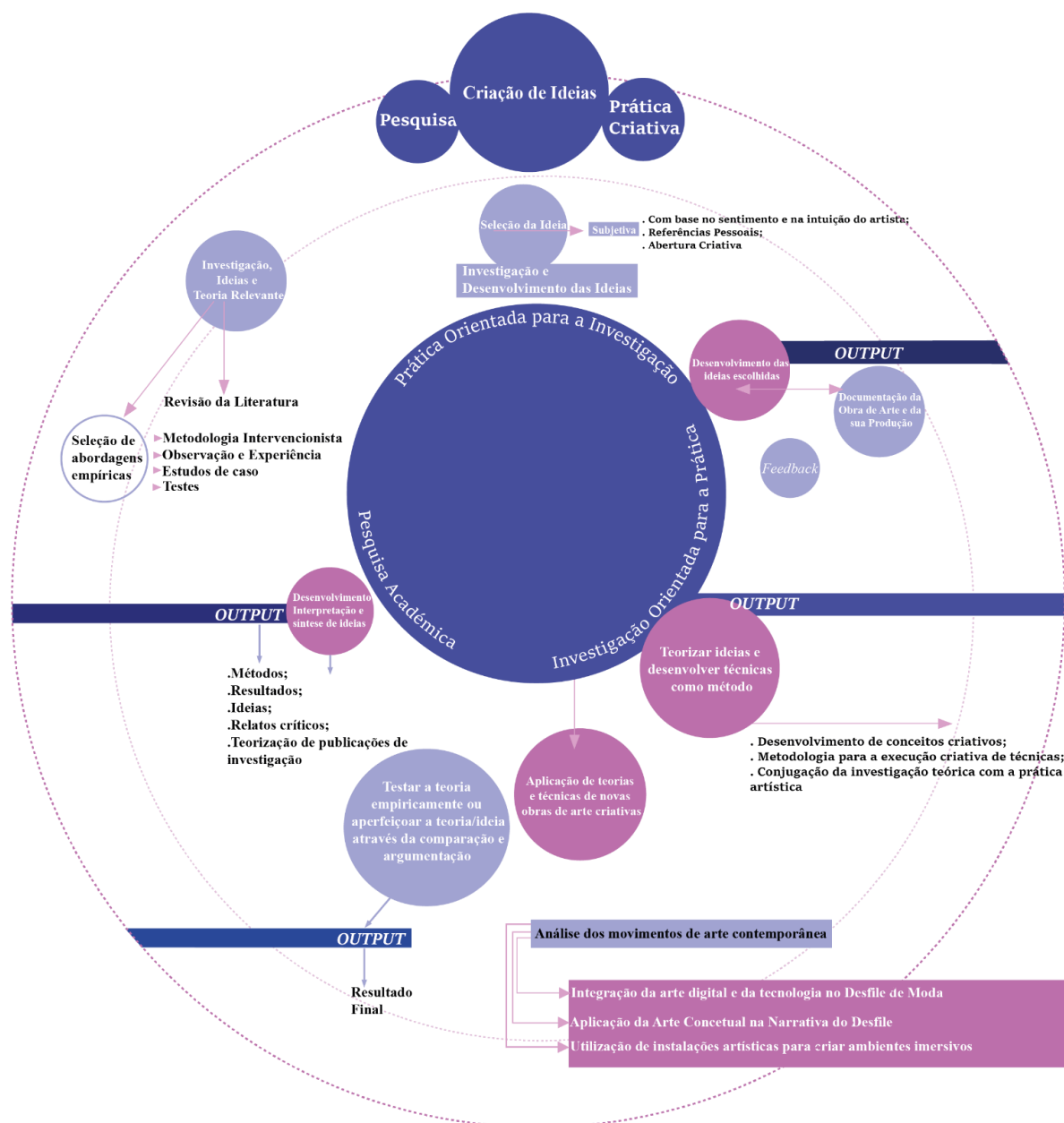


Figura 53 – Diagrama circular - Modelo de processos criativos e processos de investigação

Fonte – Adaptação do modelo (T.Dean, 2009) pelo autor

O diagrama representado pela (Fig.53) irá constar na secção dos apêndices. Para uma visualização mais completa, recomenda-se a consulta do Apêndice I, onde se apresenta a versão integral com maior detalhe gráfico do diagrama, é uma adaptação do modelo apresentado anteriormente, cujo objetivo é ligar a prática artística com foco específico nas áreas como moda e arte e performance. Existem duas áreas principais no topo do diagrama: investigação e prática artística. O processo de criação de ideias, é fundamental para o desenvolvimento de novos conceitos artísticos ou soluções para problemas criativos. No desenvolvimento da criação de

ideias, inclui-se a pesquisa, aliada à prática artística e referências teóricas. O desenvolvimento de ideias e a investigação são elementos fundamentais, culminando com o desenvolvimento da prática artística e ideias criativas.

Na investigação académica (lado esquerdo do diagrama circular), entre outros métodos, inclui-se a revisão da literatura, a metodologia intervencionista, a observação, a experimentação, e ainda a análise de estudos de caso, contribuindo para o desenvolvimento do campo teórico, através da teorização e publicação de resultados.

A investigação orientada para a prática (lado direito do diagrama circular) é centrada na transformação de conceitos em métodos práticos. No seguimento da prática artística, há foco no desenvolvimento de conceitos e metodologias criativas.

Os *outputs* apresentados incluem, documentação das ideias criativas, desenvolvimento de teorias, testes e investigação e aplicação de teorias em contexto prático.

Evidenciam-se alguns elementos importantes, como o feedback: o resultado contínuo entre a investigação e a prática dão origem à criação e desenvolvimento de ideias, tanto pelo feedback prestado pelo público através de Google Forms, como também feedback mais direto. A integração do físico e do digital contribuindo para uma apresentação com formato mais imersivo, levando-nos à integração de uma arte mais concetual e envolvente entre público – apresentação.

O diagrama apresentado, ilustra um modelo integrado de investigação e prática criativa que liga continuamente a teoria e a prática. Propõe um método circular, da qual a produção de ideias é fundamentada quer na pesquisa académica, como na prática criativa, e os resultados disponíveis contribuem para melhorar ambas as áreas. Destaca-se 3 palavras-chave: integração, metodologia e teorias aplicadas, definindo como é que as ideias foram desenvolvidas no domínio teórico aplicado à prática artística.

3.2.2 Procedimentos Metodológicos

Como forma de entendimento metodológico e do processo, apresenta-se um organigrama que serviu de suporte ao desenvolvimento da proposta de investigação. Apresentam-se, assim, as etapas do projeto, passando pelas etapas intervencionistas e não intervencionistas até às conclusões do projeto (Fig. 54).

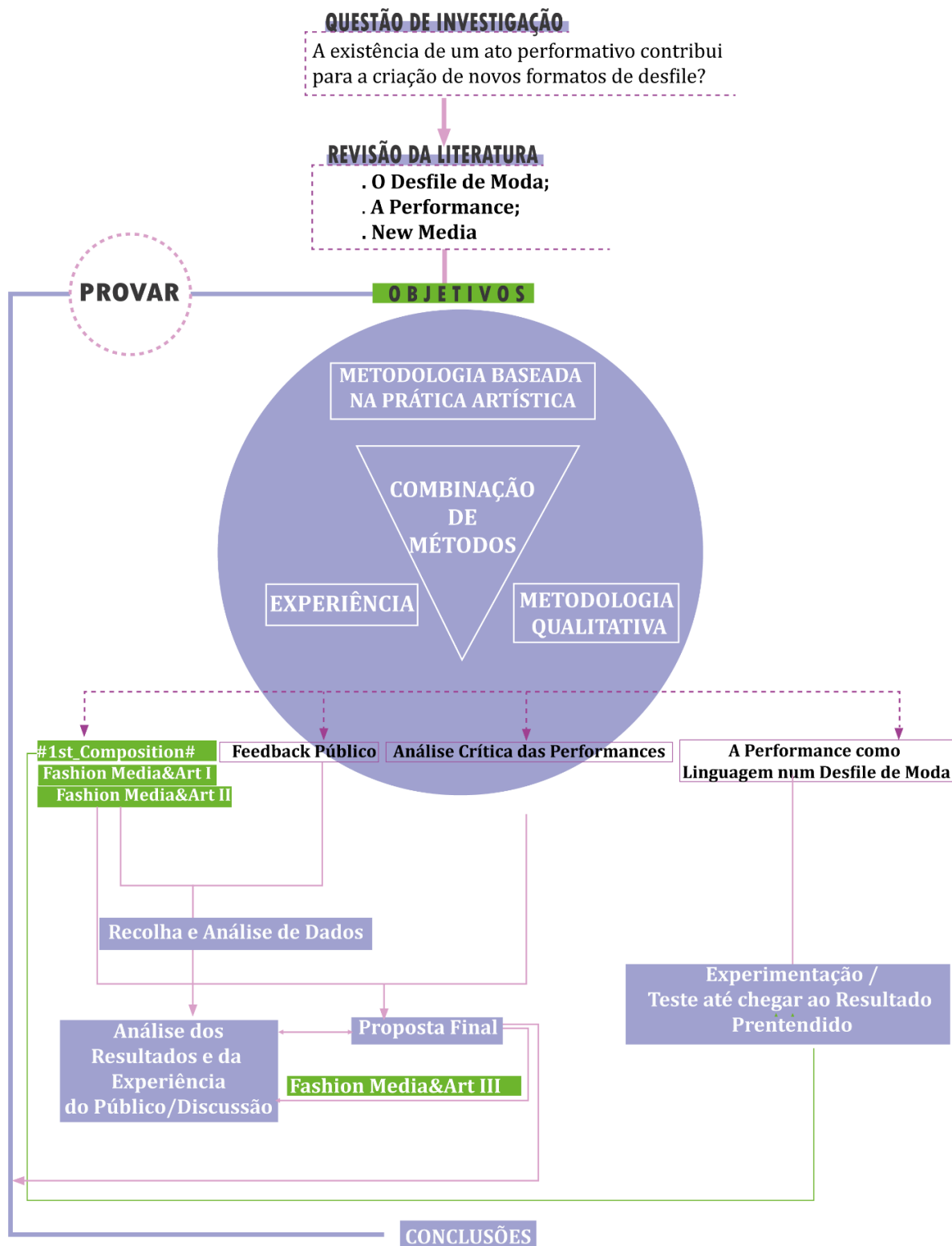


Figura 54 – Desenho de Investigação
Fonte – Construção própria adaptada de Reis (2020)

O desenho de investigação apresentado (Fig.69), começou por explorar a questão de investigação, que é suportado não só pela revisão da literatura que foi atualizada ao longo do desenvolvimento da investigação, mas tendo em conta, que primeiramente, até chegar à revisão de literatura foi feito um *brainstorming* de uma lista de possíveis tópicos de investigação. Segundo Kawamura (2020), o objetivo do *brainstorming* é desenvolver ideias de forma não crítica, com o objetivo de chegar a um tema final, e assim seguir para a revisão da literatura.

Quando se chega à revisão da literatura, o objetivo é realizar uma pesquisa abrangente dos estudos e pesquisas existentes sobre o tema em questão, a fim de obter conhecimento prévio na área, identificando possíveis lacunas que existam na área. Para Hempel (2020), a revisão de literatura serve de investigação preliminar e estabelece as bases para o trabalho do investigador. Frisa ainda, que o investigador contribui para a comunidade de investigação ou para o domínio de um estudo específico.

Neste seguimento irão surgir objetivos que farão parte integrante do projeto apresentado, que nos levará à escolha do método de pesquisa, que no caso apresentado entende-se que deve ser uma combinação de métodos que estarão ligados entre si. A combinação de métodos na pesquisa é, segundo Creswell (2018), uma forma de obtermos mais informações sobre um problema através da mistura de dados quantitativos e qualitativos. Considera-se que a “mistura” ou integração de dados poderá proporcionar uma maior compreensão do problema ou da questão do que qualquer um dos métodos sozinho. Creswell (2018) refere ainda que, a investigação com métodos mistos, consiste em explorar mais as bases de dados integrando-as. É de notar, que a combinação de métodos na pesquisa envolve a integração de abordagens diferentes para enriquecer a compreensão de um fenómeno.

A metodologia baseada na prática artística valoriza a criação artística como uma forma de pesquisa. De certa forma envolve a exploração e a experimentação prática como uma maneira de gerar conhecimento e compreensão. Acredita-se que, ao combinar esta abordagem com a experiência reconhece-se que a interação entre o indivíduo e o ambiente desempenha um papel fundamental na formação do conhecimento. A experiência, é assim considerada uma das áreas a destacar como fulcrais para a construção do projeto, indo ao encontro de características apontadas em metodologia projetual do design elaborada por Munari (2008).

Para Munari (2008), a experiência é considerada o ponto central no processo de criação e na apreciação da arte, defendendo uma abordagem prática e interativa, incentivando as pessoas a envolverem-se ativamente com as obras de arte, em vez de somente observá-las.

A abordagem do autor em relação à experiência artística leva-nos a entender que a participação ativa, a experimentação e a valorização da sensibilidade estética são características a ter em conta na construção de um projeto. No presente projeto o método qualitativo, irá fornecer dados numéricos que serão retirados de questionários, a fim de identificar padrões, relações e tendências por meio de métodos estatísticos.

A combinação destes três métodos: a metodologia baseada na prática artística, a experiência e a metodologia qualitativa, é uma combinação pensada para dar resposta às necessidades do projeto, no sentido de trazer uma compreensão profunda e contextualizada do fenómeno através da metodologia baseada na prática artística e daquilo que se pode considerar ser a “experiência” tanto para o autor do projeto como para os participantes integrados no momento da performance. Um dos principais elementos desta metodologia é a experiência, que envolve a recolha de perceções subjetivas e reflexivas. Outra componente crucial é a metodologia qualitativa, que apoia a prática artística fornecendo ferramentas para analisar significados e contextos. Esta abordagem permite interpretar as reações, interações e significados que surgem das criações artísticas. Além disto, a análise temática ajuda a identificar temas e padrões que surgem de dados como respostas do público, textos de reflexão ou mesmo diários do processo criativo.

Por outro lado, a prática artística não é vista como o produto final da investigação, mas também como forma de produzir e transmitir conhecimento. A prática artística permite ao investigador explorar e melhorar continuamente as suas ideias, transformando cada iteração numa nova abordagem ou resposta à investigação.

Posteriormente, apresentam-se 4 momentos de performance que foram realizadas no âmbito deste projeto. Esta abordagem permitiu explorar diferentes perspetivas e obter feedback diversificado sobre as apresentações. Foi utilizada a ferramenta *Google Forms*, que funcionou como um instrumento de *feedback*. O objetivo principal foi captar as opiniões que pudessem fornecer *insights* valiosos para aprimorar futuras apresentações de projeto. O Google Forms foi composto por perguntas abertas e fechadas. As perguntas abertas permitiram aos participantes expressar as suas perceções de forma livre, enquanto as perguntas fechadas proporcionaram dados mais objetivos e comparáveis.

O questionário foi alvo de um pré-teste junto de um grupo de pessoas que se mostraram disponíveis para dar contributo ao estudo. Após a testagem do questionário definiu-se o documento final.

O Universo identificado para potenciais participantes no estudo envolve um vasto número de profissionais, especialistas, *players*, estudantes, docentes, *designers*, imprensa, público em geral. Na impossibilidade de se obter o contributo de um elevado número de pessoas, optou-se pela definição de uma amostra aleatória por conveniência.

Identificou-se um conjunto de pessoas com experiências distintas que se manifestaram disponíveis para colaborar nesta investigação.

O número de respostas obtidas em cada um dos 4 momentos performativos apresentados no estudo permite obter contributos para uma melhor definição do formato de desfile que se pretende.

Assim, apresentação uma análise qualitativa dos dados, tendo em conta o valor da amostra.

Os gráficos apresentados nesta investigação foram desenvolvidos com base nos dados retirados do *Google Forms*. Estes gráficos permitem visualizar e interpretar os resultados de maneira clara e objetiva, facilitando a identificação de tendências e áreas de melhoria. A análise dos dados recolhidos, priorizou aspetos relacionados com as sugestões do público, procurando compreender o que poderia ser ajustado ou otimizado para futuras apresentações.

O uso de ferramentas como *Google Forms*, foi essencial para estruturar o processo de recolha e análise de dados, proporcionando informações que orientam o planeamento e a execução de novos testes do projeto.

Assim, e para testar toda a fase projetual da investigação, pôs-se em prática no dia 4/05/2023 pelas 16:30 no estúdio F da Universidade Lusófona em Lisboa, uma primeira abordagem daquilo que se espera como Exercício final. O objetivo desta ação foi testar todo o processo pensado, desde música, manequins, peças de vestuário, etc, a fim de se poder testar e recolher ideias e opiniões para a melhoria do projeto. Através de um questionário, realizado ao público presente no momento, foi recolhida uma primeira análise crítica, e assim refletir e analisar pontos fortes e fracos do 1º teste.

A amostra de respondentes representou o público presente, que mostrou disponibilidade para responder. Das pessoas presentes, todos responderam aos questionários.

Nesta fase, o público foi convidado através do email. Os emails foram enviados a uma amostra por conveniência, tendo sido identificadas pessoas com diferentes perfis que se encontram mais próximas da investigadora.

3.3 O método Projetual

Assim, e para testar toda a fase projetual da investigação, pôs-se em prática no dia 4/05/2023 pelas 16:30 no estúdio F da Universidade Lusófona em Lisboa, uma primeira abordagem daquilo que se espera como Exercício final. O objetivo desta ação foi testar todo o processo pensado, desde música, manequins, peças de vestuário, etc, a fim de se poder testar e recolher ideias e opiniões para a melhoria do projeto. Através de *Forms*, realizado ao público presente no momento, foi recolhida uma primeira análise crítica, e assim refletir e analisar pontos fortes e fracos do 1º teste.

A amostra de respondentes representou o público presente, que mostrou disponibilidade para responder. Das pessoas presentes, todos responderam aos questionários.

Para o desenvolvimento da parte projetual do projeto foi tido em consideração dois *designers* de referência ao longo do tempo. Munari (2008), um dos pioneiros do método projetual, referencia uma abordagem que combina criatividade, experimentação e pensamento sistemático no processo do *design*. Norman (2004) enfatiza a importância da usabilidade e da experiência do usuário, remetendo-nos para um dos principais princípios do *design*, a interatividade e a prototipagem. Para o autor é importante testar e recolher feedback com os usuários, indo ao encontro de melhorias e constantes ajustes. Destaca-se assim aspetos que os diferenciam no que diz respeito ao projeto apresentado.

Com base no exposto, e a fim de elucidar as características que levaram à escolha dos autores para referência projetual, apresentam-se de seguida os pontos a ter em consideração:

Tabela 1 – Metodologia Projetual Bruno Munari e Donald Norman

Bruno Munari – Das Coisas Nascem Coisas (2008)	Donald Norman – <i>The Design of Everyday Things</i> (2013)
Definição do Problema ↓ Componentes do Problema ↓ Recolha de Dados ↓ Análise dos Dados ↓ Criatividade ↓ Materiais e Tecnologia ↓ Experimentação ↓ Modelo ↓ Verificação ↓ Desenho Final ↓ Solução	<i>The Design of Everyday Things</i>, explora alguns princípios do design centrados no usuário e explora a razão pela qual alguns produtos são intuitivos e fáceis de usar, enquanto outros são frustrantes e confusos. Defende que o <i>Designer</i> tem de ter em conta as características e limitações da mente Humana, bem como as necessidades e expetativas dos usuários. Introduziu conceitos como “design emocional” e “design centrado no usuário”, destacando a importância de considerar as necessidades e emoções dos usuários durante o processo de design, criando experiências positivas e memoráveis. Norman destaca a importância do <i>feedback</i> claro e imediato, mapeamento entre controlo e ações, design de sistemas e ajuda adequados.

O modelo projetual definido para o desenvolvimento do projeto resultou assim num cruzamento de dados entre os autores Bruno Munari, Donald Norman e a experiência profissional; tendo sido considerado o esquema de Bruno Munari o mais exaustivo nos diferentes parâmetros apresentados e, como tal, o mais claro quanto à sua aplicação.

O esquema apresentado na (Fig.55) resume o método projetual que foi testado na primeira experiência #1st_composition#, e seguido para as outras apresentações, seguindo o esquema de Bruno Munari e acrescentando criação de emoções e *feedback* indo ao encontro da metodologia projetual de Donald Norman.



Figura 55 - Esquema #1st_composition#

3.3.1 #1st_Composition#

Passamos agora à verificação do método proposto, elaborando um esquema adaptado à #1st_composition# (Fig.56), cujo objetivo foi proceder à apresentação do projeto através de um esquema relativo à metodologia de Munari (2008), tendo em conta aspetos que faziam parte do ponto de partida: A observação como chave para estimular a criatividade, acreditando que ao observar o que nos rodeia podemos obter inspiração para novas ideias e soluções criativas; a experimentação do processo criativo, com novos materiais, técnicas e abordagens para encontrar soluções inovadoras; e a prototipagem, conseguindo desenvolver protótipos rápidos e simples, testando-os e tentando identificar oportunidades de melhoria.

PROBLEMA & DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	COMPONENTES DO PROBLEMA	RECOLHA DE DADOS ANÁLISE DOS DADOS	CRIATIVIDADE	MODELO	VERIFICAÇÃO	DESENHO DE CONSTRUÇÃO	SOLUÇÃO
A existência de um ato performativo contribui para a criação de novos formatos de desfile?	- New Media Art como complemento à Performance durante o Desfile de Moda; - Moda; - Fashion Show; - Performance; - Multimedia; - Espetador; - Experiência	Primeiramente, houve uma pesquisa sobre os temas que estavam relacionados com o objeto de estudo, intensificando essa pesquisa com autores, tornando assim a parte da pesquisa fundamental para o desenvolvimento do projeto. Em seguida, para detetar lacunas e fragilidades no projeto, optou-se por fazer um questionário com perguntas fechadas na primeira apresentação/experimentação. A amostra do público escolhido foi feita de forma aleatória por conveniência, através de contactos existentes. No documento mais adiante serão apresentados os resultados obtidos.	O desenvolvimento do projeto baseou-se na linha metodológica da criatividade (Fashion Thinking), tentando sempre encontrar soluções inovadoras e originais para responder a desafios criativos. Nasceu de um brainstorming, gerando uma grande quantidade de ideias. Na idealização da performance #1st_composition#inserida num contexto de desfile de moda, é inevitável não discutir e aprofundar a temática da relação entre o corpo, as peças em si, e a relação humana. A abordagem interdisciplinar é fundamental para esta análise, indo ao encontro da análise das percepções e emoções das pessoas, das práticas culturais e históricas de cada participante, bem como das influências tecnológicas e ambientais.	O Modelo será o resultado da junção dos testes feitos durante a realização do desenvolvimento do projeto. As hipóteses são formuladas e testadas por meio de experimentação e prototipagem. A abordagem iterativa permite que novas ideias surjam e que o projeto evolua. Durante o período de processo criativo terá que existir flexibilidade, adaptabilidade, e abertura para o surgimento de novas ideias durante o processo de criação.	A verificação é a etapa que carece de aceitação por parte das pessoas que usam o objeto em desenvolvimento. Por vezes envolve a avaliação do produto e como este pode ser recebido no mercado. Com base nisso, decide-se se o projeto pode avançar ou retroceder no processo de desenvolvimento.	O desenho de construção são representados todos os elementos que compõem a estrutura. É uma representação visual que contém todas as informações para a execução prática de um projeto.	Para Bruno Munari, a solução não é um ato isolado, mas sim um processo contínuo e iterativo. O erro fará parte do processo, sendo visto como uma oportunidade de aprendizagem, o processo de solução de problemas é valorizado tanto quanto o resultado final.
MATERIAIS & TECNOLOGIA	EXPERIMENTAÇÃO	CRIAÇÃO DE EMOÇÕES	FEEDBACK				
Equipamento utilizado: Polaroid / Instax; Coluna de som; Telemóveis para ligar em direto para o público assistir; Sensores de distância para os altifalantes para aumentar e diminuir a intensidade do som; Software: Adobe Audition Audacity; Camo Studio; Arduino - Platform Arduino IDE 2.0.3; Puredata		Para Norman (2004), as emoções desempenham um papel fundamental na forma como as pessoas percebem e interagem com os objetos ao seu redor. Na área do Design de Moda, os designers trabalham para criar uma vasta gama de emoções no público através das suas criações e pela forma como são apresentadas. Características como: peças de vestuário, a coreografia e o movimento, a iluminação e a narrativa usada contribuem para criar emoções no público antes, durante e/ou após a apresentação. É muito importante ressaltar, que a criação de emoções numa performance é considerado um processo criativo e subjetivo, no qual será transmitido a visão de cada designer, procurando despertar respostas emocionais do público.	Num projeto artístico, o feedback é fundamental para o processo criativo deste, e para o aprimoramento do desenvolvimento do trabalho. Norman (2013), argumenta que o feedback é essencial para proporcionar aos usuários uma compreensão clara e imediata das suas ações. O autor argumenta que o feedback adequado poderá proporcionar uma compreensão clara e imediata do resultado. É importante o feedback surgir de pessoas diferentes, para que assim consigam obter perspetivas diferentes, de forma a poderem expandir a visão, e compreensão da obra de arte. Com base nas sugestões e críticas recebidas, podendo explorar novas abordagens, ideias, técnicas e conceitos.				

Figura 56 - Adaptação esquema Bruno Munari_#1st_Composition#_3

De seguida apresentam-se ideias chaves da apresentação #1st_composition# resultado de uma apreciação crítica realizada pela doutoranda e pela sua orientadora com vista a desenvolver os próximos testes práticos (Fig.57).



Figura 57 – Poster A FULL emptiness

Usando a coleção cápsula já existente, para fins de experimentação “A FULL emptiness”, desatacou-se a interligação entre a interpretação de uma obra de arte e a exploração entre um projeto de Design de Moda, Criatividade e Inovação.

Inicialmente apresenta-se a obra de arte, que exhibe um viajante solitário diante um mar de névoa, deixando o espetador da obra a interrogar-se e com uma série de dúvidas. Será que o viajante enfrenta a imensidão com determinação, ou estará simplesmente a refletir sobre o cenário que se desenrola diante dos seus olhos? A obra de arte, desafia, portanto, a nossa curiosidade, levando-nos a pensar o que estará para além da figura de costas voltadas.

Foi retratada no quadro a época de 1818, que nos reporta para o estilo *Dandy* (Fig. 58), estilo esse, visivelmente demonstrado na representação do casaco apresentado que será o pontapé de saída para a exploração do conceito da coleção, criando assim uma linguagem. Desconstruindo o original casaco *dandy*, o projeto (Fig.59) foi ao encontro de algo inesperado que nos dará largas à imaginação, tentando decifrar o que será a frente ou as costas de uma

peça, fazendo assim com que a coleção crie curiosidade do que estará por detrás do casaco da época.



Figura 58 - O Viajante Sobre o Mar de Névoa, Caspar David Friedrich 1818

Fonte - <https://www.jornaltornado.pt/o-viajante-sobre-o-mar-de-nevoa-caspar-david-friedrich/>



Figura 59 – Painel de Inspiração – coleção “A FULL emptiness”

A ligação entre a obra de arte e o design está enraizado na capacidade de ambas as formas de expressão desafiar o *status*, abrindo espaço para a criatividade e exploração. Assim, como o pintor decidiu representar a personagem de costas, a autora decidiu desafiar as convenções tradicionais, ao desconstruir o casaco *Dandy* (Fig.60, 61 e 62).

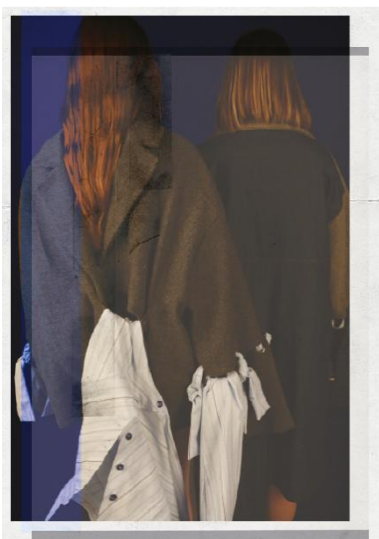


Figura 60 - Imagem de Marca Promocional 1



Figura 61 - Imagem de Marca Promocional 2



Figura 62 - Imagem de Marca Promocional 3

Em suma, não sendo muito concreto, a certeza permanece elusiva, tornando tanto a obra como a coleção cativante e intrigante.

A coleção cápsula “*A FULL emptiness*”, e a apresentação #1st_Composition# criam uma relação próxima, entre a interpretação artística e a investigação em design de moda, criatividade e inovação. Ambas as obras utilizam o público de forma imersiva, desafiando normas convencionais e suscitando a curiosidade através de elementos visuais e/ou sensoriais.

Através da figura 63 é possível observar a representação de um painel informativo e detalhista do que foi a apresentação #1st_Composition#. O conteúdo está dividido em várias secções, cada uma destacando uma parte diferente da performance. O espetáculo transmite uma mensagem ao público através do movimento e da coreografia. Daí, para contar uma narrativa visual e sensorial que envolva o público de uma forma imersiva, destaca a importância dos movimentos na apresentação. Refere ainda, a importância da utilização de elementos tecnológicos, como sensores e câmaras que permitem e captam a experiência.

MEDIA ART

PERFORMANCE COREOGRAFIA

Os movimentos desempenham um papel fundamental na expressão artística e na transmissão da mensagem ao público acompanhado pela coreografia que envolve a criação e organização intencional de movimentos corporais, indo ao encontro de criar uma composição estética e comunicar uma narrativa. Cada movimento é pensado para encaixar harmoniosamente com a música, o figurino, a iluminação, criando uma experiência visual e sensorial completa.

#1st_composition# enaltece a ideia de levar o público a uma narrativa contada a partir do vestuário presente no próprio espaço, pela envolvimento do som e pela presença de câmaras e sensores de movimentos caracterizados pelo momento que está a ser encenado. Apresenta-se como uma performance criada para sustentar uma ideia defendida pela autora, que val ao encontro do conceito de Gill Stark (2018), o desfile de moda é caracterizado pela visão criativa daquilo que é criar um desfile, mas também val ao encontro da produção prática, habituando-nos sempre a ir ao encontro do objetivo principal de um desfile: estimular o desejo pelas peças do designer ou marca, enaltecendo a ideia de prazer e promessa de gratificação quando compramos produtos.

#1st_composition#, encaminhou o público para uma sala escura, onde havia dois focos de luz centrados no centro da sala. Na sala estavam presentes dois intervenientes da narrativa que circulavam pelo espaço marcado. O público entrava e sentava-se assistindo atentamente aquilo que estava a ser retratado. No espaço existia duas peças de vestuário (casacos) que estavam desconstruídos, distribuídos pelo chão, que foram essenciais para o desenrolar da performance.



CONCEITO NARRATIVA

O público entra e vai-se sentando. Ouve-se de fundo os murmurinhos do público, com um som alto, sons esses que nos remetem à natureza. A sala mantém-se a meia luz, consegue-se ver elementos eletrônicos, câmaras, fios, focos de luz.... duas pessoas encontram-se interagem com os casacos que estão expostos em bustos e caídos no chão. É o momento de aproveitarem para contemplar as peças! Tirem as vossas conclusões.... o público estará a ser filmado! se Prestaram atenção à entrada irão perceber que poderão ligar-se com o seu dispositivo e ir à descoberta de algo. Fita a delinear o espaço delas! A partir daqui o público irá fazer a sua interpretação da história, deixando no fim a sua mensagem. A nossa história irá começar no preciso momento que a primeira pessoa se senta. O que a fez estar ali? Os intervenientes fazem a sua própria interpretação à medida que o som vai avançando, o ritmo aumenta e a velocidade dos movimentos acompanham a velocidade do som, a interação entre os dois é intensa, o som é abstrato, ninguém sabe o que é, é aleatório! Tiram fotos! As fotos ficam caídas no chão (fotos instantâneas), faz parte do momento, o momento é único e aquelas fotos serão únicas e ilustrarão o momento. As fotos instantâneas são objetos inalteráveis, não serão reproduzíveis. O momento fica marcado pela foto. O som é mais intenso, menos intenso, como assim? sensor de distância a funcionar como interveniente da história. O momento continua a ser transmitido. De que forma? O que está a ser captado? São fragmentos que dependerão do movimento de cada modelo. A narrativa vai decorrendo ao longo do som que está a ser transmitido, as intérpretes fazem o que lhes vai na alma.

BANDA SONORA

A escolha do som utilizado na performance desempenha um papel fundamental na criação de emoções e reações ao público presente. A música escolhida foi o resultado de várias compilações de sons misturados e tratados no programa audacity, tendo ainda sido apresentado um teste com arduino – sensor de distanciamento, cujo objetivo foi fazer com que o som aumentasse e diminuísse o de cada vez que os modelos se aproximavam do sensor.

CENOGRAFIA ILUMINAÇÃO

A criação de um ambiente visual e sensorialmente estimulante por meio da cenografia e iluminação pode ajudar a intensificar as emoções. Optou-se por escolher um estúdio com luzes apagadas, só com dois focos a iluminar o espaço marcado para a demonstração. À volta existiam cadeiras e uma platela para o público poder assistir.

FOTOGRAFIA INSTÂNEA

O uso da fotografia instantânea para captar as imagens do momento, deve-se ao facto de tal como o nome indica tirar uma fotografia instantânea que é revelada imediatamente após o clique da câmara. Pode-se aqui arranjar um elo de ligação entre a fotografia instantânea e a moda efêmera, onde a rapidez com que é revelado é a mesma rapidez com que a moda vai mudando. O objetivo é utilizar a fotografia instantânea como ferramenta para documentar e imortalizar os momentos efêmeros do projeto.

CAMO STUDIO VIA TEAMS

A transmissão em direto via teams foi realizada a partir da aplicação CAMO, e teve como objetivo captar ângulos que o público não estava à espera. O telemóvel iniciou nas mãos da modelo, e de seguida foi trocado pelo público com o objetivo de envolver o público de certa forma na performance.

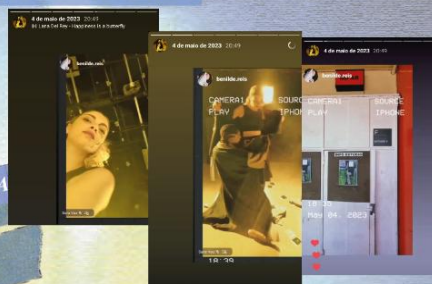


Figura 63 – Poster Performance #1st_Composition #_elementos Media Art

A narrativa da performance, é concebida para levar o público a interagir com o ambiente, desenrolando-se de forma fluida e dinâmica, levando o público numa viagem sensorial e emocional. O som desempenha um papel importante no espetáculo, aumentando as reações do público e contribuindo para a atmosfera envolvente. A fotografia instantânea é utilizada para captar momentos efêmeros do espetáculo, congelando o tempo e permitindo a documentação dos aspetos emocionais da obra. Estas imagens ajudam a criar um registo visual da performance. A *Camo Studio* via Teams, foi a plataforma digital utilizada para a transmissão ao vivo, tornando a performance acessível a um público mais vasto, independentemente da localização física, expandido as oportunidades de interação e *feedback*.

Para finalizar a análise #1st_composition#, serão apresentados os resultados obtidos pelos gráficos que foram recolhidos na aplicação *Google Forms*, que funcionou como ferramenta de *feedback* ao público no dia da apresentação. Os gráficos foram criados a partir da plataforma *Google Forms*, com base na informação obtida pelo público presente, de forma a obter *insights* que ajudem a compreender o que poderá ser alterado ou melhorado numa próxima apresentação. O *Forms* é composto por onze alíneas de respostas abertas e respostas fechadas, que ajudarão a planear e a tirar conclusões para um próximo teste do projeto.

O público foi, nesta primeira fase, convidado através do email, e foi feito um convite direcionado a estudantes para assistirem ao momento, oferecendo-lhes a oportunidade de explorar uma abordagem inovadora entre moda, tecnologia e performance. Os emails foram enviados a uma amostra por conveniência, tendo sido identificadas pessoas com diferentes perfis que se encontram mais próximas da investigadora, como professores da área de moda, arte dos media ou até comunicação.

O *Forms* foi distribuído por um *QR Code* que dava acesso ao link para responder ao questionário, obtendo-se 20 respostas no total, sendo que cada participante poderia seleccionar mais do que uma opção em determinadas alíneas. Assim, o número total de seleções pode exceder o número de inquiridos (total 20), e cada opção pode ter sido escolhida por múltiplas pessoas.

Primeiramente começou-se por fazer a pergunta: enquanto espectador de um desfile considera ter um papel: Crítico; Participativo; Ativo; Observador ou Outro (Apêndice II). Analisando o número de cliques em cada opção destaca-se a opção Observador com 17 cliques, o que representa 85% das respostas. A opção Crítico obteve um número total de 8 cliques, representando 40% das respostas, indicando que alguns participantes se veem como um papel mais analítico enquanto está a assistir a um desfile. Por fim, a opção Participativo teve um

número total de 6 cliques, a opção Ativo teve um total de 2 cliques e a opção outra não obteve nenhum clique.

A maioria das respostas, apontou para a escolha de ser observador e crítico, destacando a capacidade de identificar detalhes e características da performance. Um público que se identifica como observador, poderá ir ao detalhe daquilo que será a estética e o conceito no trabalho artístico e na obra de arte. Aquele que se identifica com o ser crítico, leva-nos a um ambiente mais analítico e avaliativo. Poderá identificar pontos fortes e fracos do projeto. Com menos incidência estava o espetador ativo, participativo.

De seguida à pergunta: houve algum elemento diferenciador ao longo do ato performativo (Apêndice II); obteve-se a maior parte das respostas com sim, levando-nos logo a passar a analisar as respostas do gráfico seguinte, em que o público que selecionou sim, teve de evidenciar qual seria o elemento diferenciador.

As respostas (Apêndice II) variaram, desde ser a vertente digital; a interação que houve entre os bailarinos e o público; a emoção que foi transmitida pelos movimentos; As peças de vestuário estarem em constante movimento e terem feito parte do show; a mudança da música durante a performance; o uso da perspetiva diferente do que um espetador sentado a ver não teria; a luz; e ainda a live por telemóvel. Conclui-se com este ponto que cada espetador teve a sua própria interpretação da performance, sendo que o que realmente poderá ser diferenciador para um pode não ser para outro.

À pergunta, o que se destaca mais durante a performance (Apêndice II), prevalecem as opções coreografia, som e peças escolhidas, e com menos votação prevalece nenhum; cheirava bem e *performers*.

Seguindo para a questão: considera esta apresentação uma performance? (Apêndice II). As respostas obtidas foram 100% sim, dando justificações como: despertou várias emoções no público; foi um momento de espetáculo; Porque se tratou não apenas de mostrar a roupa em si mas também de demonstrar de forma mais explícita sentimentos que as vezes não são captados num desfile de moda convencional; Pela sua plasticidade, pela história e processo contado com os movimentos dos manequins; A emoção e a interação que o ambiente em si transmite; Porque é composta por uma história relatada por 2 modelos que interagem com peças criadas por uma *designer*; Porque acontece naquele momento e não tem evidência comercial (Apêndice II).

À alínea complete a afirmação: os elementos *multimédia* (som, luz e transmissão em direto) (Apêndice II), 45% dos inquiridos responderam que foram um complemento e 55% responderam que fizeram parte da apresentação. Pode-se retirar que para 45% dos inquiridos, os elementos *multimédia* referenciados, poderão ser considerados como um complemento, o que poderá indicar que eles consideram esse elemento como um suporte adicional à apresentação principal, mas não necessariamente essenciais para a compreensão ou apreciação da performance. Por outro lado, os 55% dos inquiridos entenderam que esses elementos fazem parte da apresentação, considerando que o com a luz e a transmissão em direto desempenham um papel importante na experiência geral da performance.

De seguida coloca-se a questão: até que ponto considera que este modelo de apresentação é inovador na área do Design de Moda? (Apêndice II). Grande parte dos inquiridos (35%) deu uma importância de 10 (totalmente inovador), 50% atribui 8 e 9, e 10% atribuiu o valor de 5.

À pergunta classifique a importância da transmissão em direto (Apêndice II), 5% assinalou como indiferente o que nos leva a acreditar que estes participantes não acham a transmissão em direto um aspeto relevante para a sua apreciação à performance, 10% como pouco importante sugere-nos que estes inquiridos só reconhecem a existência mas não consideram importante, 25% muito importante acreditam que desempenham um papel fundamental na performance, e 60% identificou como sendo importante, o que nos leva a acreditar que reconhecem o valor da transmissão em direto e consideram uma componente significativo da experiência.

À afirmação (Apêndice II) numa apresentação como esta, ambos os formatos (Físico e Digital- Transmissão em direto), grande parte dos inquiridos respondeu que se complementam.

Por último, grande parte dos inquiridos classificou que uma apresentação como esta pode ser complementar ao desfile de moda (Apêndice II), 10% respondeu que poderá ser alternativo ao desfile, e 5% classificou que é alternativo ao desfile, mas não o substitui enquanto intenção de mostrar o produto. Tudo dependerá do conceito do produto/ coleção em si mesmo.

Em suma, após uma apreciação crítica ao longo da 1ª fase do projeto e análise dos resultados obtidos visíveis nos gráficos verificou-se alguns pontos a serem melhorados numa próxima experimentação. Destacam-se assim alguns pontos: a plataforma a utilizar não resultou como era pretendido; a criação de um enredo mais completo e mais específico para ir ao encontro de um guião com mais intensidade de narrativa; ver alternativas ao uso da câmara presente na modelo e a sua interação com o público; a valorização da peça de vestuário como

objeto principal; a interação entre modelo e o público e haver mais oscilação na música e na luminosidade.

Espera-se assim conseguir dar resposta aos pontos mencionados anteriormente, a fim de solucionar e fortalecer o projeto com cada experimentação até chegar à apresentação final.

Para aceder à informação visual desta performance, poderá aceder link disponibilizado. Contém detalhes adicionais que complementam a descrição aqui apresentada.

(https://drive.google.com/drive/folders/1N2XLcR68Vz9biodGTaQFcxNG7NwZI8bc?usp=drive_link)



Figura 64 – Poster Fotografias Instantâneas performance #1st_composition# - 1ºmomento

3.3.2 Fashion & Media Art Performance

Com base nos dados recolhidos em #1st_Composition#, deu-se início ao planeamento do que seria o projeto Fashion & Media Art Performance, tendo como ponto de partida a escolha do conceito. A natureza não é apenas vista como uma fonte de inspiração, mas é também um espelho da identidade da psicologia humana retratada por Jung (2011). É reconhecida como uma fonte inabalável de símbolos e paradigmas que refletem os mecanismos inatos das mentes humanas na procura da autocompensação, incluindo as quatro funções psicológicas fundamentais: sentimento, pensamento, sensação e intuição. Estas funções representam diferentes formas pelas quais as pessoas percebem e processam a informação do mundo que as rodeia. A função sentimento envolve a apreciação da informação na perspetiva de valores pessoais, sentimentos profundos e juízos subjetivos. Valorizam a empatia, a harmonia e a compaixão nas relações uns com os outros. O pensamento está centrado na lógica e na análise objetiva. Valorizam a exatidão e a objetividade, e são hábeis na resolução lógica de problemas. A sensação está centrada na perceção de informações sensoriais concretas do ambiente. São valorizadas as experiências sensoriais, os pormenores tangíveis e as ações práticas. Por último, a intuição envolve a capacidade de perceber ligações e possibilidades abstratas. A arte desempenha um papel crucial neste conceito, servindo como um meio de expressão para explorar as profundezas da mente, desafiando os limites da consciência. A desconstrução na arte envolve a quebra de padrões tradicionais, a fragmentação de formas e a exploração de novos territórios criativos. Esta abordagem desconstruída permite que a expressão artística mergulhe nas camadas mais profundas da psicologia, refletindo o trabalho de autoexploração.

Neste contexto, o projeto representa uma fusão entre a natureza, as funções psicológicas propostas por Jung (2011), a arte e a desconstrução, que procura expressar a profundidade da mente humana e a sua ligação intrínseca com o mundo natural, desafiando as convenções tradicionais e celebrando a natureza.

Passa-se assim, à verificação do método proposto tendo por base a (Fig.65), elaborando um esquema adaptado à apresentação Fashion & Media Art Performance, cujo objetivo foi proceder à apresentação do projeto através de um esquema relativo à metodologia de Munari (2008) e Norman (2004).

<i>PROBLEMA & DEFINIÇÃO DO PROBLEMA</i>	<i>COMPONENTES DO PROBLEMA</i>	<i>RECOLHA DE DADOS ANÁLISE DOS DADOS</i>	<i>CRIATIVIDADE</i>	<i>MODELO</i>	<i>VERIFICAÇÃO</i>	<i>DESENHO DE CONSTRUÇÃO</i>	<i>SOLUÇÃO</i>
A existência de um ato performativo contribui para a criação de novos formatos de desfile?	- New Media Art como complemento à Performance durante o Desfile de Moda; - Moda; - Fashion Show; - Performance; - Multimedia; - Espetador; - Experiência	Após a análise dos dados da primeira apresentação, via Google Forms salientam-se alguns pontos para melhorar nas próximas apresentações: - Melhorar a plataforma de transmissão em direto; - Criação de um enredo mais completo e específico; - câmara; - Interação com o público - valorização da peça de vestuário como objeto principal; - Oscilação da música	A criatividade do projeto é, evidenciada pela sua abordagem desconstrutiva, que incentiva a exploração de novos territórios criativos, desafiando e fragmentando os padrões artísticos tradicionais. Esta desconstrução não é apenas estética, mas também conceitual refletindo os níveis mais profundos da psicologia humana e permitindo que a arte funcione como um veículo de auto-exploração. Enquanto a arte e natureza se combina se combinam para criar uma experiência sensorial e emocional que atinge tanto os artistas como o público, o espetáculo torna-se assim uma celebração desta ligação.	O Modelo será o resultado da junção dos testes feitos durante a realização do desenvolvimento do projeto. As hipóteses são formuladas e testadas por meio de experimentação e prototipagem. A abordagem iterativa permite que novas ideias surjam e que o projeto evolua. Durante o período de processo criativo terá que existir flexibilidade, adaptabilidade, e abertura para o surgimento de novas ideias durante o processo de criação.	A verificação é a etapa que carece de aceitação por parte das pessoas que usam o objeto em desenvolvimento. Por vezes envolve a avaliação do produto e como este pode ser recebido no mercado. Com base nisso, decide-se se o projeto pode avançar ou retroceder no processo de desenvolvimento.	O desenho de construção são representados todos os elementos que compõem a estrutura. É uma representação visual que contém todas as informações para a execução prática de um projeto.	Para Bruno Munari, a solução não é um ato isolado, mas sim um processo contínuo e iterativo. O erro fará parte do processo, sendo visto como uma oportunidade de aprendizagem, o processo de solução de problemas é valorizado tanto quanto o resultado final.
<i>MATERIAIS & TECNOLOGIA</i>	<i>EXPERIMENTAÇÃO</i>	<i>CRIAÇÃO DE EMOÇÕES</i>	<i>FEEDBACK</i>				
Equipamento utilizado: Coluna de som; GoPro ligada a um televisor para transmissão em direto; software: Adobe Audition Audacity; Aplicação GoPro		Para Norman (2004), as emoções desempenham um papel fundamental na forma como as pessoas percebem e interagem com os objetos ao seu redor. Na área do Design de Moda, os designers trabalham para criar uma vasta gama de emoções no público através das suas criações e pela forma como são apresentadas. Características como: peças de vestuário, a coreografia e o movimento, a trilha sonora, a cenografia e a iluminação e a narrativa usada contribuem para criar emoções no público antes, durante e/ou após a apresentação. É muito importante ressaltar, que a criação de emoções numa performance é considerado um processo criativo e subjetivo, no qual será transmitido a visão de cada designer, procurando despertar respostas emocionais do público.	Num projeto artístico, o feedback é fundamental para o processo criativo deste, e para o aprimoramento do desenvolvimento do trabalho. Norman (2013), argumenta que o feedback é essencial para proporcionar aos usuários uma compreensão clara e imediata das suas ações. O autor argumenta que o feedback adequado poderá proporcionar uma compreensão clara e imediata do resultado. É importante o feedback surgir de pessoas diferentes, para que assim consigam obter perspectivas diferentes, de forma a poderem expandir a visão, e compreensão da obra de arte. Com base nas sugestões e críticas recebidas, podendo explorar novas abordagens, ideias, técnicas e conceitos.				

Figura 65 - Adaptação esquema Bruno Munari_ Fashion & Media Art Performance_3

Durante a análise ao projeto, foram identificadas as áreas que necessitam de ser melhoradas para alcançar os resultados esperados e garantir a qualidade do trabalho. Em primeiro lugar a plataforma utilizada “*Camo Studio Via Teams*” não correspondeu às expectativas e não proporcionou a experiência desejada. Foi necessário considerar alternativas mais adequadas e sólidas para as necessidades específicas do projeto para garantir uma interação mais eficiente e fluida com o público.

Outro aspeto fundamental encontrado, foi a exigência de criar um enredo mais abrangente e específico. O público deverá sentir-se mais próximo da apresentação que vai crescendo com a intensidade da narrativa, o que aumentará a qualidade do argumento e proporcionará uma experiência mais envolvente.

É fundamental, analisar alternativas à utilização da câmara que está incluída no modelo. A tecnologia deverá ser um facilitador e não uma barreira para a interação do modelo com o público, assim o estudo de outras opções de transmissão e captação pode melhorar consideravelmente a interação, transformando-a numa interação mais envolvente e natural. O valor da peça de vestuário como foco principal da apresentação é uma questão que precisa de ser reconsiderada. Para se tornar o elemento central e transmitir a mensagem desejada com maior impacto, é determinante que o destaque da peça de vestuário seja destacado de forma clara e eficaz. Por fim, é essencial analisar uma maior oscilação na música. A variação da intensidade e do ritmo da música pode contribuir para uma atmosfera mais envolvente e cativante.

Para finalizar a análise The Fashion&Media Art, serão apresentados os resultados obtidos pelos gráficos que foram recolhidos na aplicação *Google Forms*, que funcionou como ferramenta de *feedback* cujo objetivo final foi aferir as opiniões do público. A análise foi realizada de forma a obter *insights* que ajudem a compreender o que poderá ser alterado ou melhorado numa próxima apresentação. O *Forms* é composto por onze alíneas de respostas abertas e respostas fechadas, que ajudarão a planear e a tirar conclusões para um próximo teste do projeto, tendo sido distribuído por um QR Code que dava acesso ao link para responder.

A amostra utilizada neste estudo, foi constituída por 13 participantes, tendo sido consideradas todas as respostas pertinentes para a análise da proposta. Apesar de ser uma amostra reduzida, esta amostra constitui um ponto de partida relevante para identificar características e problemas/dificuldades relacionados com a apresentação. A divulgação da apresentação foi realizada de maneira estratégica, utilizando uma abordagem combinada de canais digitais e comunicação direta. A promoção nas redes sociais, com ênfase na plataforma

Instagram, foi realizada para tentar alcançar um público mais diversificado, aproveitando o alcance de um público mais amplo. Paralelamente, a disseminação por meio de recomendações pessoais e compartilhamento direto entre participantes, desempenhou um papel fundamental na criação de uma rede de confiança e recomendação.

Assim sendo que cada participante poderia selecionar mais do que uma opção em determinadas alíneas, o número total de seleções pode exceder o número de inquiridos (total 13), e cada opção pode ter sido escolhida por múltiplas pessoas.

. O processo *The Fashion & Media Art Performance*

Para Dieffenbacher (2020), a ideia de que a moda consiste em utilizar grande variedade de competências à disposição do criador, bem como abrir horizontes daquilo que é o seu próprio processo. Poderá implicar a modificação de abordagens convencionais para encontrar novas formas de chegar a um produto final. Refere ainda que não existe uma forma “correta” de tratar o design, nem uma forma “errada”. Enaltecendo a ideia de que o design poderá ocorrer em qualquer ordem que funcione para o *designer*, tendo a capacidade de explicar como é que o processo começa, progride e chega à sua conclusão final.

Em *The Fashion & Media Art Performance*, a autora procurou enaltecer uma ideia multidisciplinar, fazendo a ligação entre Moda, a exploração das quatro funções psicológicas propostas por Jung (2011): sentimento, pensamento, sensação e intuição e a Performance. Primeiramente desenvolveu-se *moodboard's* de referência com base nas funções psicológicas (Fig.66) .

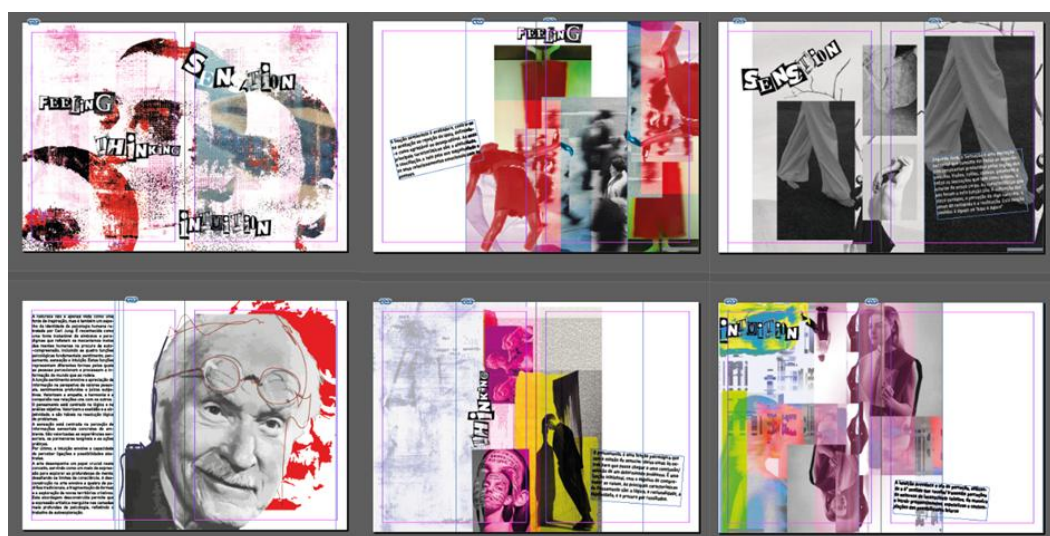


Figura 66 – Sequência Moodboard's Processo Criativo *The Fashion&Media Art Performance*

Nesta narrativa, a arte torna-se um meio através do qual a mente humana pode ser explorada, enaltecendo a performance como uma viagem de autoexploração e reflexão entre os participantes (Fig.67), destacando ao longo da performance vários momentos distintos de apresentação do vestuário, pelo envolvimento do som, pela interação entre o elenco artístico, entre outras características presentes no espaço.

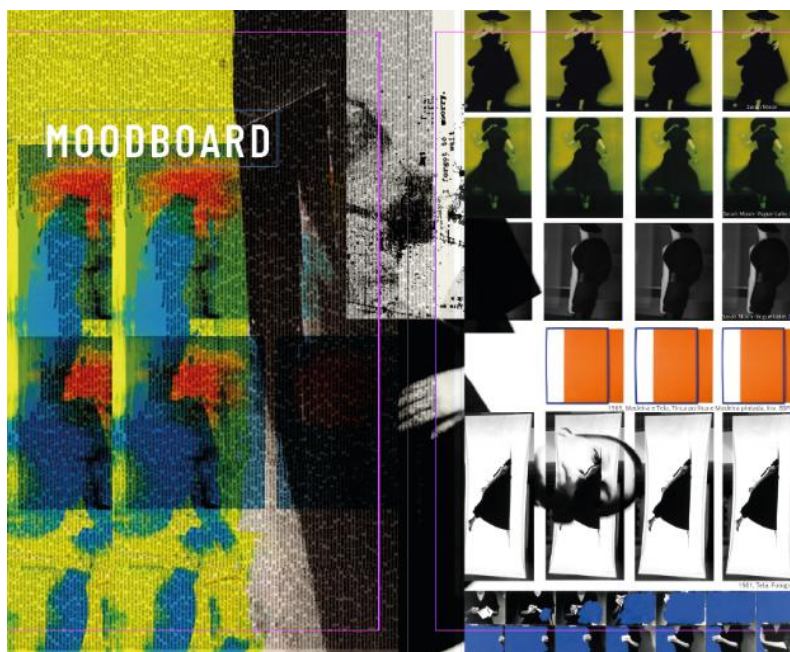


Figura 67 – Moodboard The Fashion&Media Art Performance

Os esboços permitem que os *designers* visualizem as suas ideias antes de as transformarem em peças físicas, e é uma das fases mais importantes na criação de uma coleção de moda. Representam o estilo, a forma, a silhueta e os detalhes presentes na coleção funcionando como um guia para o desenvolvimento das peças de vestuário (Fig. 68 e 69 e 70).

Segundo Antoine (2020), o esboço tem como objetivo uma visualização rápida das possibilidades criativas.



Figura 68 – Esboços The Fashion&Media Art Performance

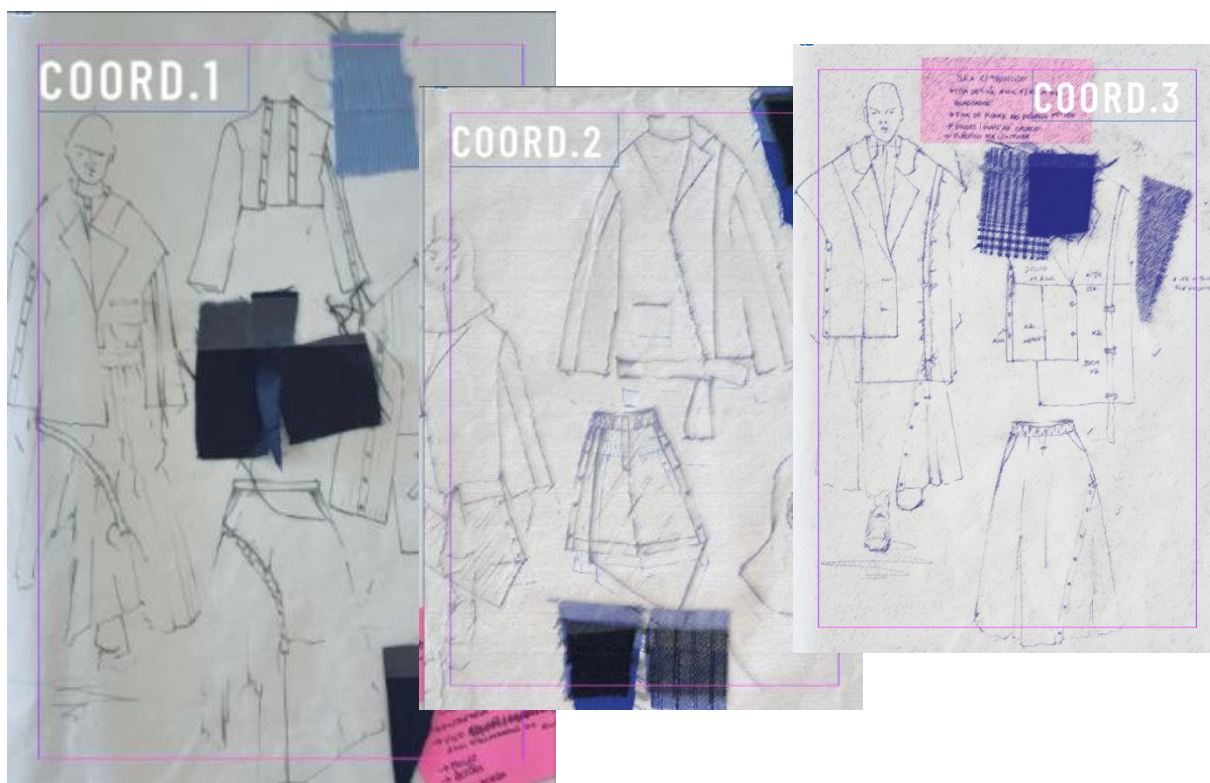


Figura 69 – Esboços da coleção _1

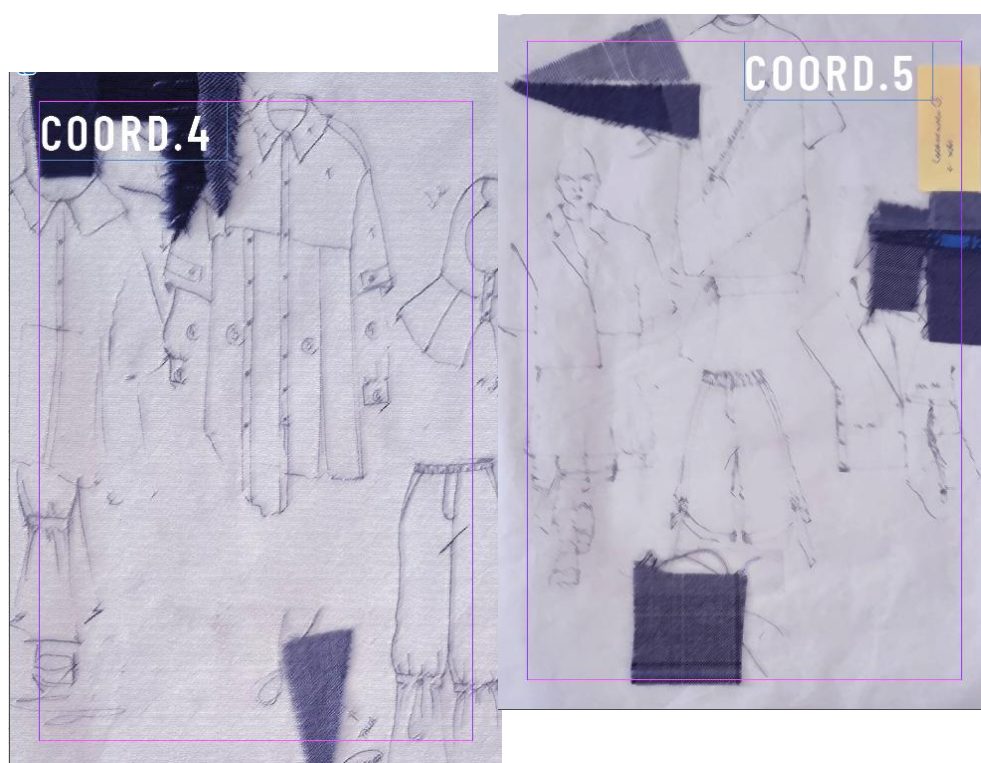


Figura 70 – Esboços da coleção _2

A figura 71, descreve a performance *Fashion & Media Art Performance* dentro das diferentes áreas criativas e tecnológicas. A apresentação explora o movimento, a narrativa e a fotografia, enquanto incorpora conceitos com base nas funções psicológicas apresentadas por Jung (2011). A coreografia baseada na improvisação suscita uma ligação emocional e intelectual com o público, enquanto a cenografia e iluminação natural, criam uma atmosfera envolvente realçando os movimentos dos intérpretes. A música acompanhou estes momentos, transmitindo várias atmosferas emocionais, enquanto a utilização de uma utilização GoPro proporcionou uma visão imersiva que permitiu ao público testemunhar as expressões detalhadas dos artistas. A performance é também documentada através de fotografias, que captam momentos inesquecíveis e estimula o interesse do público, facilitando a interação entre intérpretes e público.

MEDIA ART

FASHION & MEDIA ART PERFORMANCE I

MOVIMENTO COREOGRAFIA

Sob a forma de improvisação, a coreografia transporta o público para um ambiente em que as quatro funções psicológicas de Jung são transmitidas através de movimentos que variam consoante a música, com movimentos fluidos e delicados para transmitir a intuição. Da mesma forma, movimentos sincronizados podem transmitir uma ideia de Pensamento e Sentimento. Ao longo do espetáculo, com a interação dos artistas, cada movimento transmitia uma sensação diferente, comunicando diretamente com o público.



BANDA SONORA

Durante a apresentação, vários momentos foram representados pela oscilação da banda sonora. Composto por uma mistura de atmosferas, o desenho sonoro foi desenvolvido para representar as várias funções psicológicas propostas por Carl Jung.

CENOGRAFIA

ILUMINAÇÃO

O ambiente, que misturava o vintage e o contemporâneo, foi criado com um cenário minimalista que incluía cavaletes de pintura com ilustrações e peças de vestuário penduradas. Um elemento essencial foi toda a iluminação natural que existia no edifício, realçando os intérpretes e os seus movimentos através de efeitos de sombra.

FOTOGRAFIA

A fotografia foi fundamental para documentar e valorizar o desempenho artístico durante a apresentação, cujo objetivo era captar momentos efêmeros numa sala onde apenas estavam presentes os intérpretes e o fotógrafo, provocando a curiosidade do público. A transmissão em direto através da GoPro para a sala onde se encontrava o público teve um impacto positivo no público, com um feedback positivo por parte deste. A transmissão mostrou os pormenores da atuação, as expressões faciais e os movimentos dos artistas, bem como as suas interações com o fotógrafo.

NARRATIVA CONCEITO

O foco da narrativa do espetáculo foi o desenvolvimento das quatro funções psicológicas de Jung. Cada parte do espetáculo centrou-se na representação das funções: Sensação, Intuição, Pensamento e Sentimento. A ideia era demonstrar como estas funções afectam a nossa perceção e interação com o mundo exterior. A narrativa foi desenvolvida para levar o público numa viagem introspectiva, onde cada função psicológica foi explorada através do vestuário, do movimento e dos efeitos sonoros.

EXPERIÊNCIA

GOPRO

Foi utilizada uma câmara GoPro para proporcionar uma visão única e imersiva do espetáculo. Utilizando uma abordagem estratégica, a GoPro retrata ângulos e pormenores vistos por um dos elementos pertencentes ao espetáculo. O público pode visualizar os movimentos em grande plano, as expressões faciais dos artistas e os pormenores dos figurinos graças à projeção de imagens em tempo real num ecrã. Esta utilização da tecnologia acrescentou uma dimensão extra de interação, permitindo uma experiência mais rica e detalhada



Figura 71 – Poster Performance Fashion&Media Art Performance _elementos Media Art

O público foi apresentado com uma experiência artística imersiva durante a apresentação “*Fashion&Media Art Performance*”, em que cada detalhe foi atenciosamente organizado para transmitir uma narrativa visível e sensorial. Dividido em várias partes, a apresentação levou o público a uma verdadeira viagem emocional, em que houve especial atenção à exploração de diferentes aspetos, como o movimento, a tecnologia e a interação (Fig.72).



Figura 72 – Pannel de imagens 1ºMomento The Fashion&Media Art Performance
Fotografias – 2024, Alexandra Cruchinho

Numa 1ª fase (Fig.72), os intervenientes saíram de uma sala em roupa interior e dirigiram-se à sala principal, onde estava o público a assistir. A música já fazia parte da envolvência da apresentação, fazendo-se sentir através da coluna de som que estava presente na sala. Desde o início da apresentação, que o público estava a assistir através de uma transmissão em direto a partir de uma GoPro para um televisor, captando momentos da performance únicos (Fig.73).



Figura 73 – Transmissão GoPro – Televisor

Ainda, na primeira fase da apresentação, destacam-se as peças de vestuário que estavam suspensas nos cavaletes com as ilustrações correspondentes a cada um dos intervenientes, criando uma envolvência entre a obra e o intérprete. À medida que a música ia avançando, os intérpretes iam vestindo as peças de vestuário. Nesta primeira fase, foi usado o material pano cru para o desenvolvimento das peças de vestuário, sendo um tecido de cor natural, que está inteiramente ligado ao *toile* (Fig.74), ou mesmo à constante evolução que uma peça de vestuário poderá ter no processo de *Design*.



Figura 74 – Peça de *Toile*



Figura 75– Painele de imagens 2ºMomento The Fashion&Media Art Performance
Fotografias – 2024, Alexandra Cruchinho

Num segundo momento, os intervenientes dirigem-se à sala (Fig.75) em que vão ser fotografados, deixando o suspense no ar daquilo que viria a acontecer na sala. Nesta fase o público só assistiu através do televisor à apresentação, destacando a importância da GoPro nesta fase do projeto (Fig.76)

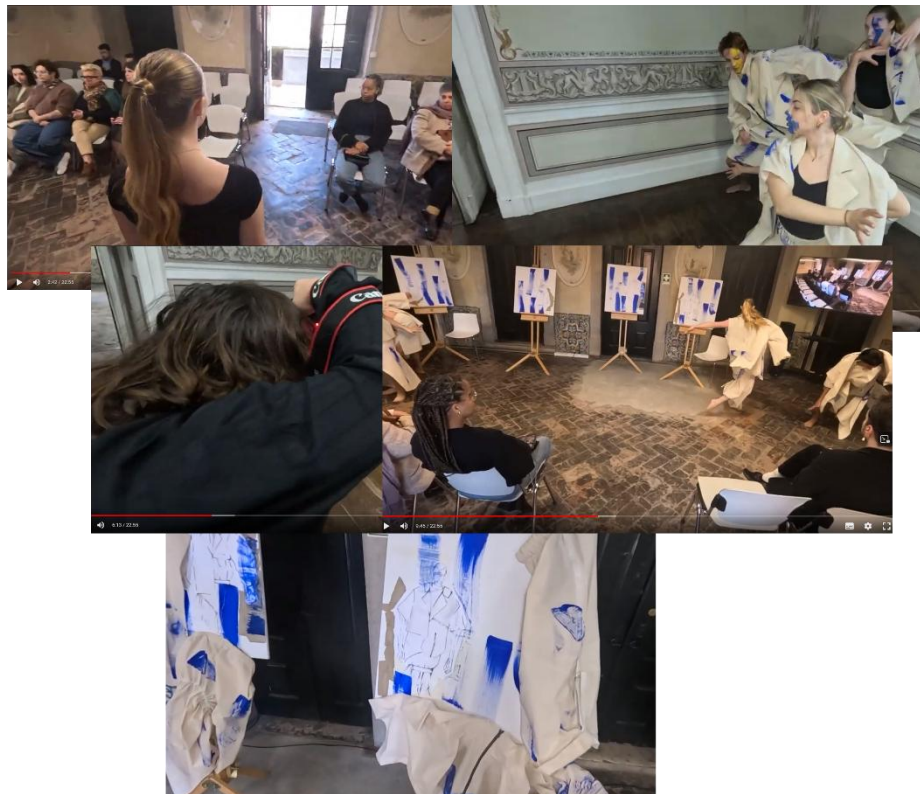


Figura 76– Captação Vídeo GoPro The Fashion&Media Art Performance

A GoPro tem características únicas, como a portabilidade, a resistência e a capacidade de captar imagens de alta qualidade a partir de ângulos criativos e desafiantes, transformando a maneira como os projetos são desenvolvidos, documentados e apresentados.

Num último momento de apresentação, os intervenientes voltam à sala principal, existindo um momento de performance e outro de desfile, tendo em conta o objetivo principal do projeto (Fig.77). Numa abordagem de performance, a relação entre o corpo, o movimento e o design, demonstram como as formas das peças de design interagem com o corpo durante o movimento. O desfile de moda, apresenta as criações de forma mais convencional e esteticamente direcionada.



Figura 77– Painele de imagens 3ºMomento - Fashion&Media Art Performance
Fotografias – 2024, Alexandra Cruchinho

Para finalizar a análise “*Fashion & Media Art Performance*”, foi aplicado um formulário com 11 alíneas (Apêndice III), destinado a recolher perceções e sugestões relacionadas com o projeto. Neste documento, são apresentados apenas os resultados principais com foco nas contribuições que apontam para a melhorias do projeto. Para uma consulta detalhada de todas as alíneas e respostas, o Forms completo encontra-se disponível nos apêndices.

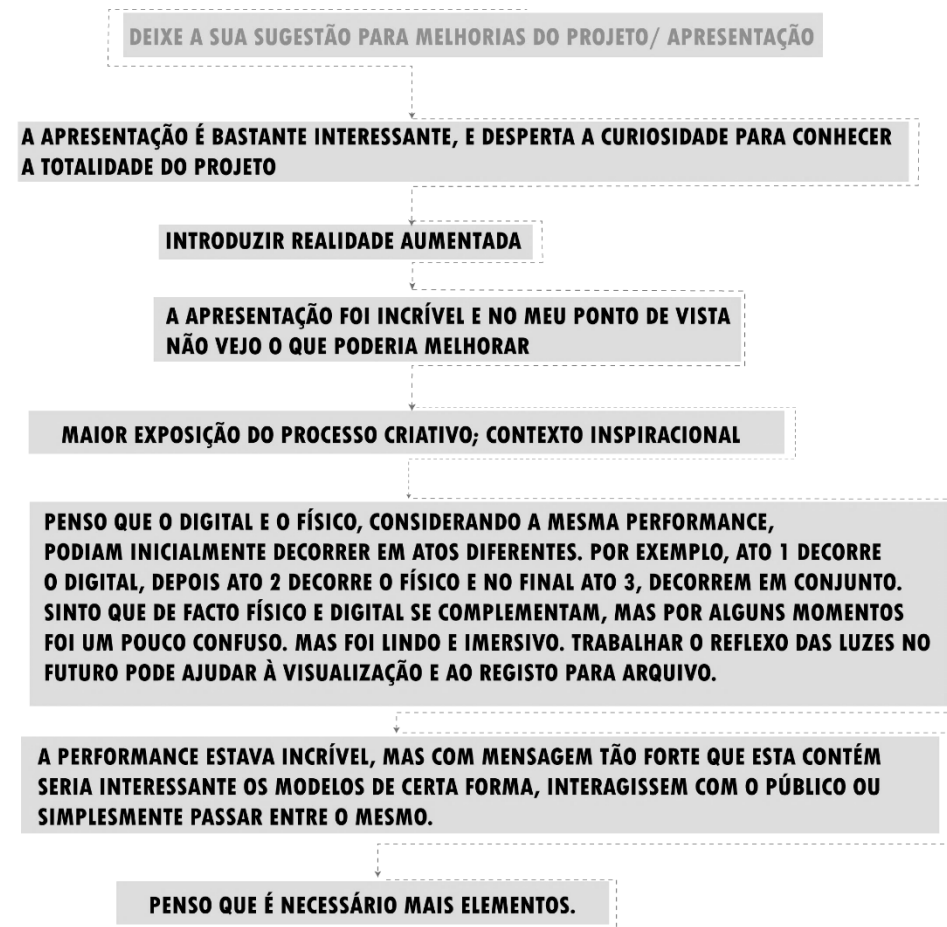


Figura 78 – Recolha de opiniões para melhorias do projeto

A apresentação suscitou um grande envolvimento por parte do público, mas as reações indicaram áreas a melhorar. A expectativa de uma maior imersão e inovação reflete-se em soluções que passam pela integração mais nítida entre o público e o digital. Para aceder à informação visual desta performance, poderá aceder link disponibilizado. Contém detalhes adicionais que complementam a descrição aqui apresentada. (https://drive.google.com/drive/folders/1xZl8Ium3nFeNEZvOeOtUTZ3yLUVKJay2?usp=drive_link)

3.3.3 Fashion & Media Art Performance II

Com base nos dados recolhidos anteriormente, idealizou-se uma apresentação dentro do mesmo formato, mas com uma disposição de público e espaços diferentes. A apresentação decorreu no museu do traje, no dia 10 de julho juntamente com as apresentações de curso dos finalistas de licenciatura.

A figura 79, pretende integrar a essência do tema como um diálogo entre arte, psicologia, moda e espaço arquitetónico. Cada componente (coreografia, música, tecnologia e cinema) ajuda a criar uma experiência imersiva, introspetiva e única, em que o público é convidado a refletir sobre as funções psicológicas e o impacto nas emoções e perceções. A integração do Museu do Traje como cenário de fundo acrescenta um significado histórico e cultural que reforça a narrativa.

MEDIA ART

FASHION & MEDIA ART PERFORMANCE II

MOVIMENTO COREOGRAFIA

Em forma de improviso e inspirado pelas 4 funções psicológicas de Carl Jung, cada uma das funções é traduzida em movimentos. Ao longo do espetáculo, a interação entre os artistas cria layers de significados que comunicam diretamente com o público. Através da improvisação, esta interação aumenta a autenticidade de cada momento e permite ao público viver uma experiência única em que cada movimento é simultaneamente espontâneo e profundamente inspirado nas funções psicológicas ligadas à ideologia de Carl Jung.

O resultado final é uma experiência sensorial e emocional que cria um diálogo autêntico entre áreas como psicologia e arte, permitindo aos espectadores refletir sobre as suas próprias experiências internas.



BANDA SONORA

Durante a apresentação, vários momentos foram representados pela oscilação da banda sonora. Composto por uma mistura de atmosferas, o desenho sonoro foi desenvolvido para representar as várias funções psicológicas propostas por Carl Jung.

CENOGRAFIA ILUMINAÇÃO



No museu do Traje situado em Lisboa, a coreografia ganha outra dimensão, onde a dança interage diretamente com os espaços históricos e simbólicos do edifício. Através da improvisação, os movimentos dos intérpretes transportam o público para um cenário de introspeção e descoberta, enquanto exploram as funções psicológicas. A arquitetura do museu funciona como uma extensão da narrativa coreográfica, reforçando a experiência sensorial e afetiva. A interação entre os intérpretes e o espaço museológico transforma a apresentação numa experiência imersiva. O piso, as escadarias e os corredores tornam-se parte ativa da narrativa, e cada gesto é moldado pela proximidade das peças expostas e pela história que todo o espaço refletiu. O museu do Traje não é apenas o cenário, mas um protagonista, um elemento que amplifica e dá significado às mensagens transmitidas. A performance estabelece um diálogo entre a dança, o espaço e o público.

NARRATIVA CONCEITO

O foco da narrativa do espetáculo foi o desenvolvimento das quatro funções psicológicas de Jung. Cada parte do espetáculo centrou-se na representação das funções: Sensação, Intuição, Pensamento e Sentimento. A ideia era demonstrar como estas funções afetam a nossa perceção e interação com o mundo exterior. A narrativa foi desenvolvida para levar o público numa viagem introspectiva, onde cada função psicológica foi explorada através do vestuário, do movimento e dos efeitos sonoros.



EXPERIÊNCIA

GOPRO

Foi utilizada uma câmara GoPro para proporcionar uma visão única e imersiva do espetáculo. Utilizando uma abordagem estratégica, a GoPro retrata ângulos e pormenores vistos por um dos elementos pertencentes ao espetáculo. O público pode visualizar os movimentos em grande plano, as expressões faciais dos artistas e os pormenores dos figurinos graças à projeção de imagens em tempo real num ecrã. Esta utilização da tecnologia acrescentou uma dimensão extra de interação, permitindo uma experiência mais rica e detalhada.



Figura 79 - Poster Performance Fashion&Media Art Performance II _elementos Media Art

Nesta apresentação o público é espectador passivo, não teve qualquer interação, somente observou o conteúdo de maneira contemplativa, sem interferir ou participar ativamente no desenrolar da ação (Fig.80 e 81).



Figura 80 – Vista aérea da Passerelle

Fonte – Doris Santos



Figura 81 – Vista aérea da Passerelle com Público

Fonte – Doris Santos

Primeiramente os *performers*, deram início à apresentação nas escadas do museu que dava acesso à área do desfile (Fig.82). O modo como os artistas usaram o corpo para transmitir emoções através da música que estavam a ouvir, fez-se sentir no público presente criando uma conexão intrínseca, entre a expressão corporal e a sensibilidade auditiva, em que cada movimento intensifica a experiência emocional.

Os painéis apresentados foram compostos por *printscreens* do vídeo resultante da GoPro, utilizando uma mistura de cores e filtros, combinando cores quentes e frias. Com as sobreposições e seleção de cores, a montagem de fotos fica com um aspeto surrealista, como se estivesse a captar momentos fragmentados ou memórias distorcidas.



Figura 82 – 2024, Painei de imagens 1ºMomento The Fashion&Media Art Performance II



Figura 83 – 2024, Painele de imagens 2ºMOMENTO The Fashion&Media Art Performance II

Num segundo momento, os *performers* desceram até ao átrio do museu, permanecendo durante algum tempo, até então, entrarem em passerelle (Fig.83).

A maquilhagem escolhida, foi ao encontro de comunicar emoção, identidade e propósito dentro da performance, além de ser um elemento estético. Na presente performance, a maquilhagem funcionou como uma extensão da história, contribuindo para formar a percepção que o público tem da personagem ou da história que está a ser contada.

No universo artístico presente, a performance é frequentemente vista como uma forma efémera, em que o corpo se transforma num ecrã.

Por fim, os performers entram em passerelle e apresentam as peças de vestuário, com um esquema de desfile dinâmico (Fig.84).



Figura 84 – 3ºMOMENTO- Momento desfile The Fashion&Media Art Performance II
Fonte – 2024, Fotografia de Diogo Silva,ClickArt e Gerry Hanan

Para finalizar a análise “Fashion&Media Art Performance II”, são apresentados os resultados obtidos após a apresentação, através de um formulário Google Forms. O público conseguia aceder a este questionário através de um *QRCode* colado nas cadeiras. Com base nos dados obtidos na aplicação *Google Forms* e com auxílio do Google Collab e utilizando linguagem Payton foi desenvolvido os gráficos que serão apresentados de seguida. O *Forms* é composto por onze alíneas de respostas abertas e respostas fechadas, que ajudarão a planear e a tirar conclusões para um próximo teste do projeto.

A amostra utilizada neste estudo, foi constituída por 51 participantes, um número significativo que permitiu realizar uma análise mais pormenorizada dos dados. A amostra foi composta por um público bastante diversificado, incluindo convidados individuais, pais de alunos presentes no desfile final de licenciatura e profissionais da área. Esta diversidade proporcionou dados mais conclusivos sobre a apresentação/ projeto, contribuindo para a identificação de pontos relevantes e melhorias.

Tendo por base o presente gráfico (Apêndice V) da distribuição das idades dos participantes que assistiram à performance, obteve-se 51 respostas consideráveis. Considera-se que a maioria dos participantes está entre os 20 e os 40 anos, com um pico significativo nos 25 anos.

Relativamente ao género identificado, 25 participantes identificam-se com o género masculino, representando maior quantidade. 24 participantes identificam-se com o género feminino, alcançando um número muito próximo do grupo masculino. 2 participantes não se identificam com os géneros apresentados (Apêndice V)

Em duas categorias, aqueles que participaram anteriormente na apresentação (Sim) e aqueles que não participaram (Não), é vista a distribuição percentual de participantes em performances prévias do gráfico (Apêndice V).

Dos participantes, 54,9% já tinham participado na apresentação anterior. Sugere que uma maior percentagem do grupo teve experiência prévia, indicando uma boa taxa de retenção, conseguindo que as pessoas que participaram no passado tendem a continuar envolvidas. Cerca de 45,1% dos indivíduos não tinham participado na performance anterior. Este facto pode ser considerado de novos membros ou de interesse crescente, uma vez que este grupo representa um número significativo de novos participantes, sugerindo uma abertura a novos ingressos, que poderá ser um bom sinal para a organização, atraindo novas pessoas para futuras apresentações.

O presente gráfico (Apêndice V) demonstra-nos que os participantes consideram que há elementos que diferenciam ou destacam o ato performativo. A análise obtida está em

percentagem, o que ajuda a visualizar rapidamente as proporções das respostas. Com 68,6% de respostas sim, indica-nos que a maioria dos participantes acredita que existem elementos que valorizam o ato performativo. Para 31,4% o ato performativo não apresentou elementos únicos ou característicos para se destacar, não identificando quaisquer elementos diferenciadores.

Na (Apêndice V) foram transcritas algumas alterações/mudanças que se fizeram sentir durante a apresentação pelo público.

Em que medida acredita que a moda pode ser considerada uma efêmera manifestação artística durante um desfile, foi uma das questões colocadas no formulário, que teve como objetivo apresentar as opiniões do público sobre a moda como uma forma de arte temporária durante os desfiles (Apêndice V).

A classificação das respostas baseia-se no nível de concordância ou discordância. 32 participantes, consideram que durante um desfile de moda, a moda pode ser considerada uma efêmera manifestação. 14 participantes concordam parcialmente, 1 participante não tem opinião clara sobre o assunto, 2 participantes discordam parcialmente e por fim 2 participantes discordam totalmente. Considerando o “concordo totalmente” e “concordo parcialmente”, dá um total de 46 respostas positivas, o que significa que a grande maioria tem uma visão positiva sobre a moda como efêmera manifestação artística, sugerindo um forte reconhecimento da moda como forte expressão artística, ainda que seja temporária. Considerando ainda, que os desfiles de moda são bastante vistos como plataformas artísticas que utilizam o tempo e o espaço para criar narrativas visuais e emocionais, embora tenham uma duração limitada.

Do ponto de vista dos *designers de moda* e produtores de desfile, esta percepção favorável pode funcionar como um estímulo para continuar a explorar a moda não só como uma indústria, mas também como uma forma de arte que tem o poder de influenciar e contar histórias. Os resultados reforçam a importância, do reconhecimento da moda como uma forma de expressão artística contemporânea, temporária e efêmera, podendo ser relacionada com outros modos de performance artística (Apêndice V).

No gráfico representado pela (Apêndice V), destaca-se a pergunta, na apresentação que assistiu, considera que a moda e a performance artística se podem conjugar, transmitindo assim uma narrativa, relacionando a pergunta à experiência dos participantes com a forma de apresentação artística visualizada.

45 participantes acreditam que a moda e a performance artística são elementos complementares, sugerindo que a percepção geral é que estes dois temas não competem entre si, mas trabalham em harmonia para criar uma narrativa mais rica e impactante. 3 participantes, responderam que

uma pequena parte acredita que a relação entre moda e performance artística poderá não ter sido evidente ou que não conseguiram observar uma conexão durante a apresentação. 2 participantes acreditam que a moda e a performance são elementos independentes, sugerindo que para estes participantes as duas áreas podem coincidir sem necessariamente se influenciar ou depender um do outro, concluindo que a moda e a performance podem estar presentes na mesma apresentação, mas sem sinergia direta. 1 participante respondeu os dois elementos podem entrar em conflito, acabando por constatar que a moda poderá ter atrapalhado a performance artística ou vice-versa, criando um contraste ou resistência entre as duas áreas.

A maioria das respostas que consideram “elementos complementares” revelam uma visão positiva no que diz respeito à integração da moda e da performance artística, podendo refletir uma tendência atual em que a utilização de elementos artísticos e a junção do desfile de moda, aumentam a imersão que se faz sentir no público presente.

No seguinte gráfico (Apêndice V), é possível avaliar a percepção dos participantes sobre o nível de inovação deste modelo de apresentação no design de moda, especificamente no modelo de apresentação analisado. Este gráfico é um (*violin pilot*), fazendo a distribuição de dados ao longo de uma variável. Combina aspetos com base num gráfico de densidade, permitindo visualizar a distribuição e concentração de dados em diferentes pontos.

O eixo do x (horizontal) denominado pelo nível de inovação, está dividido em três categorias: baixo, médio, alto. Estas categorias refletem a percepção do público quanto ao grau de inovação que o modelo de apresentação foi considerado. O eixo de y (verticais) demonstra a contagem de participantes que responderam ao formulário. A distribuição do nível de inovação é bastante reduzida e plana na parte esquerda do gráfico, indicando que poucos participantes consideram o nível de inovação como baixo. No nível médio de inovação, as respostas são variadas, mas menos concentradas nesta categoria, devido à distribuição mais ampla que apresenta duas descidas no gráfico.

O lado direito do gráfico, corresponde ao nível alto, é o mais saliente e mais longo, indicando que uma parte significativa dos inquiridos considerou o modelo de apresentação muito inovador. A parte superior é mais longa, indicando uma maior concentração de resposta nesta categoria.

Em suma, os resultados foram significativos para o avanço e desenvolvimento da presente investigação, o público reconheceu o esforço de inovação e criatividade do design. Para uma próxima apresentação, espera-se tentar perceber por que razão alguns participantes não foram abrangidos pelo grupo “médio”, apresentando através de um método qualitativo para

compreender que elementos específicos poderiam ser ainda mais inovadores. O gráfico mostra que a abordagem da apresentação foi amplamente considerada como inovadora no campo do design de moda, com a maioria dos inquiridos a atribuir-lhe uma boa classificação de inovação. A utilização do gráfico violino contribui para a visualização da distribuição das perceções, revelando que existe uma grande concentração de perceções positivas e que poucos participantes consideram o design como pouco inovador.

No seguinte gráfico (Apêndice V) considera-se a correlação entre a importância da transmissão em direto e os formatos Presencial/Digital.

Este diagrama é uma matriz de correlação apresentada através de mapa de calor. O mapa de calor é uma boa ferramenta para demonstrar a intensidade da relação entre duas variáveis numa tabela, em que as cores mais claras indicam uma menor concentração de respostas e as cores mais escuras uma maior concentração. O azul-claro representa valores baixos e o azul-escuro representa valores altos. O eixo y demonstra-nos os vários níveis de importância relacionado com a transmissão em direto. As categorias vão de nada importante a muito importante. O eixo x, representa as opções de interação entre os formatos digitais e presencial. As categorias são: confunde; se complementam/ complementam-se; são desnecessários e torna o conceito mais claro.

As categorias “Importante” e “Se complementam/Complementam-se”, destacam-se com um valor de 12, indicando que parte significativa dos inquiridos considera a transmissão ao vivo importante, classificando os formatos físico e digital como complementares, originando uma boa perspetiva de que a transmissão ao vivo e os eventos presenciais podem coexistir de forma colaborativa. As categorias “Muito importantes” e “Complementares entre si”, consideram a transmissão em direto “muito importante”, veem também os formatos como complementares, como indica a elevada concentração de respostas (16). 4 participantes consideram que a transmissão em direto é importante e que, quando combinados com os formatos presencial e digital, ajuda a tornar mais claro o conceito da apresentação. Considera-se que apenas 1 a 2 participantes, revelam que não veem a transmissão ao vivo como importante, considerando que estes formatos se complementam ou tornam o conceito mais claro. Por fim 1 pessoa, acredita que a transmissão é muito importante e torna o conceito mais claro, enquanto nenhum interveniente achou que esses formatos são desnecessários ou confusos.

Os formatos digitais e presenciais complementam-se reciprocamente e a elevada correlação entre a transmissão em direto ser considerada importante, sugere que os inquiridos vejam valor na combinação destas experiências, podendo refletir tendência para eventualmente formatos híbridos, em que as combinações de experiências ao vivo com digitais são claramente valorizadas.

Posto isto, apresentam-se algumas opiniões retiradas das respostas do público e que destacam as seguintes melhorias (Tabela 2). Embora o feedback tenha sido positivo, destaca-se nas melhorias técnicas, visibilidade e interação com o público, tanto no formato físico como no digital.

Tabela 2 - Sugestões do público para futuras apresentações

DEIXE A SUA SUGESTÃO PARA MELHORIAS DO PROJETO/APRESENTAÇÃO
MUITO LEGAL O FORMATO DO DESFILE
ESTAVA INCRÍVEL
INTERAÇÃO COM O PÚBLICO
A ATUAÇÃO NO INÍCIO PODERIA TER SIDO MAIS CENTRAL, DIFICULDADE DE VISUALIZAÇÃO
MELHOR VISIBILIDADE
OS LUGARES NÃO PERMITIRAM VER BEM
VÍDEO
A TRANSMISSÃO EM DIRETO TEVE ALGUNS PROBLEMAS (DELAY E ATRASO NO COMEÇO), FOI O ÚNICO ASPETO MENOS BOM
MAIS COORDENADOS
MAIS TEMPO DE EVENTO
FALTOU MAIS DESFILE, POUCA AMOSTRA
FORMA DE APRESENTAÇÃO AO PÚBLICO
SE O FORMATO DIGITAL É FUNDAMENTAL, GARANTIR MELHOR VISIBILIDADE
TRANSMISSÃO DIGITAL POUCO OU NADA PERCETÍVEL DEVIDO AO REFLEXO
MAIS ECRANS
A PROJEÇÃO PODE SER NUM FORMATO MAIOR OU EM VÍDEO MAPPING
NÃO SE VIU O INÍCIO DA APRESENTAÇÃO, PODE TER SIDO O SÍTIO QUE NÃO FOI O MELHOR PARA FAZER A EXPERIÊNCIA DA APRESENTAÇÃO. OS MODELOS ENQUANTO PASSAVAM PELO PÚBLICO PODIAM TER DANÇADO PODIA TER AJUDADO A OBTER MAIS REAÇÕES
ACREDITO QUE A PERFORMANCE FOI BEM EXECUTADA
A FILMAGEM EM DIRETO SER FEITA DE VÁRIOS ÂNGULOS E PROJETADA EM TELAS MAIORES OU VÁRIAS TELAS
TER EM CONTA A VISIBILIDADE PARA TODOS OS ESPETADORES

As melhorias neste campo, têm o potencial de elevar a qualidade da apresentação e de garantir uma experiência mais harmoniosa e satisfatória para todos os públicos. Cada vez mais se espera que os eventos proporcionem uma experiência imersiva e fluida, sobretudo as apresentações que envolvem uma combinação de formatos presenciais e digitais.

Para aceder à informação visual desta performance, poderá aceder link disponibilizado. Contém detalhes adicionais que complementam a descrição aqui apresentada.

https://drive.google.com/drive/folders/1SMSYCPjjRd0hxpivcUovplrSsxvsJyC?usp=drive_link

3.3.4 Análise SWOT dos Resultados Obtidos nas Performances

A fim de identificar os principais contributos, desafios e aprendizagens proporcionadas por cada abordagem, será efetuada neste tópico, uma análise comparativa SWOT dos resultados obtidos a partir de experiências práticas em desfiles de moda. Têm-se como referência não só a apresentação estética, mas também o impacto emocional, e o envolvimento do público com os conceitos apresentados, analisando os vários formatos de performance e tecnologia. Irá servir como referência a análise SWOT, que será estruturada num quadro que resume os pontos fortes, pontos fracos, oportunidades e ameaças, destacando detalhes como o feedback, a reação do público, interação e envolvimento com o público, relação performance\desfile de moda com o espaço escolhido, desafios técnicos e oportunidades de melhoria. Esta abordagem descritiva e visual permitirá ver as semelhanças e diferenças entre as experiências, bem como os principais pontos fortes e de melhoria identificados durante o processo.

A presença do corpo e do movimento como linguagem expressiva desempenhou um papel relevante, contribuindo para uma narrativa visual forte e uma maior ligação emocional com o público. A atenção ao detalhe no espaço e a exploração do processo criativo reforçaram a autenticidade das performances. Existe ainda, a possibilidade de desenvolver performances centradas na fisicalidade e na expressão emocional, explorando a empatia sensorial como uma ferramenta poderosa de comunicação. O reforço do vestuário como elemento cénico da performance e a criação de parcerias com plataformas de transmissão digital também representam oportunidades relevantes.

Para além de proporcionar uma visão geral das experiências, esta análise pretende discutir a forma como os resultados podem ajudar a desenvolver futuras apresentações que incorporem inovação e novas formas de interação com o público. Os resultados são então apresentados, salientando o potencial dos desfiles de moda como plataforma para experiências artísticas e conceptuais ricas e desafiantes (Fig.86).

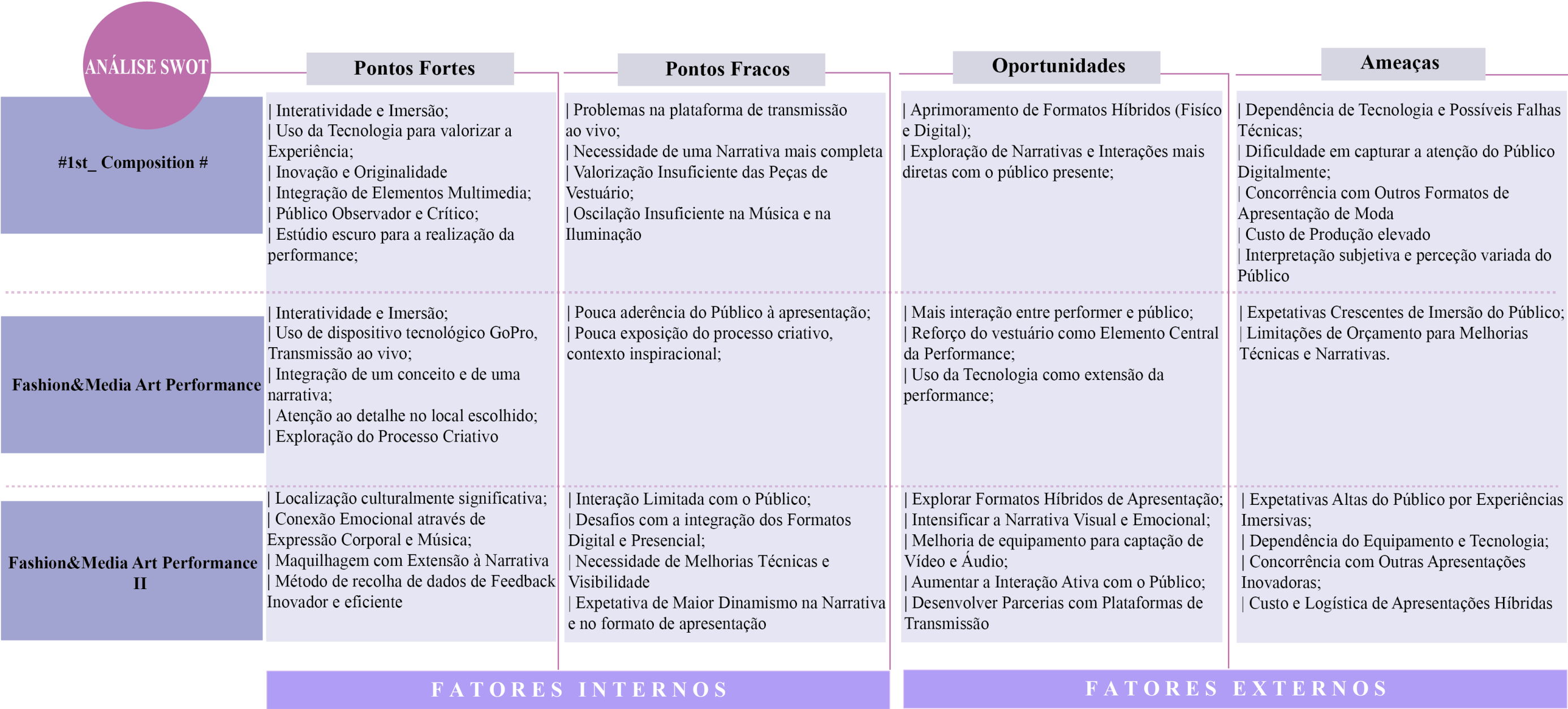


Figura 85 – Análise SWOT das apresentações

As apresentações analisadas têm uma forte base sólida de interação e imersão, combinando moda, tecnologia e narrativas visuais para criar uma experiência envolvente. Um dos pontos mais salientes é a utilização inovadora da tecnologia, como a transmissão em direto e dispositivos como a GoPro, que permitem a captura de imagens dinâmicas, e proporcionam ao público uma imagem envolvente. Adicionalmente, o desenvolvimento de uma narrativa contínua e a exploração do processo criativo dão dimensão aos espetáculos, permitindo ao público compreender melhor as fases da produção e o conceito que está de volta de cada peça de vestuário. Destaca-se a importância da presença de uma narrativa multidisciplinar que inclui referências psicológicas e sensoriais.

No entanto, foram encontradas algumas áreas de melhoria. Uma das principais limitações apontadas à primeira apresentação (#1st_Composition) foi a plataforma de transmissão utilizada Camo *Studio* via *Teams* que não correspondeu às expectativas de qualidade e fluidez da experiência digital. Para além disso, sentiu-se a necessidade de uma narrativa mais abrangente e dinâmica, que proporcionasse ao público uma viagem emocional mais rica e gradual. Outro ponto pertinente, foi a falta de destaque para o vestuário, sendo este um elemento fundamental na apresentação, poderia ter sido valorizado através da iluminação, enquadramento específico da coreografia que realcem os seus detalhes.

A exploração de formatos híbridos que combinem elementos digitais e físicos. Este formato permite uma experiência mais alargada e acessível, alcançando tanto o público presencial como o público remoto. No entanto, existem aspetos que podem influenciar o sucesso das apresentações. Se, por um lado, a independência tecnológica traz vantagens a nível de inovação, por outro lado, aumenta a possibilidade de erros técnicos que podem comprometer a apresentação. As expectativas do público em relação a experiências cada vez mais imersivas são um desafio, uma vez que a falta de interação ativa pode resultar numa experiência menos impactante. Adicionalmente, a crescente concorrência nos setores de moda e das artes performativas exige que as apresentações se distingam pela sua qualidade e singularidade. O elevado custo dos formatos híbridos e a logística minuciosa destes formatos também colocam desafios financeiros.

Em suma, as investigações têm uma base promissora com potencial para gerar experiências relevantes e inovadoras. No entanto, o foco deverá concentrar-se na qualidade da técnica da transmissão e na seleção do equipamento, a fim de maximizar o impacto. O desenvolvimento de uma narrativa mais envolvente e a importância do vestuário como componente importante são duas áreas que podem melhorar o efeito visual e emocional da

apresentação. Assim, em futuras apresentações podem corresponder às expectativas de um público atento e cada vez mais exigente, consolidando a moda como uma forma de expressão artística e multifacetada.

3.4 *Fashion & Media Art Performance III*

Ao longo deste projeto, foram enfrentados vários desafios que afetaram os resultados inicialmente previstos. No entanto, cada etapa foi uma oportunidade para aprender, e o desempenho final mostrou uma evolução significativa, culminando num desempenho que superou as expectativas e demonstrou o potencial do projeto.

Embora algumas das etapas anteriores não tenham atingido os objetivos propostos, quer por dificuldades técnicas, quer por limitações de tempo ou outros fatores, estes obstáculos acabaram por condicionar uma abordagem mais criativa e focada para as apresentações seguintes. Em particular, o desempenho final foi um marco significativo para o presente projeto, consolidando os esforços de adaptação e aprimoramento ao longo do processo.

A figura 87 caracteriza a performance artísticas interdisciplinar, combinando movimento, música, cinema, narrativa e tecnologia para criar uma experiência imersiva. Para além de realçar o papel crucial da interação artista público num auditório, o projeto detalha elementos como coreografia improvisada, o som envolvente, a fotografia criativa e a tecnologia (GoPro).

A performance decorreu no passado dia 30 de novembro de 2024 no auditório Agostinho da Silva na Universidade Lusófona, no âmbito da *Fashion & Sustainability FL Conference*, um evento dedicado à partilha de conhecimento, dedicado à exploração da interseção entre moda, sustentabilidade e inovação tecnológica. O evento contou com a participação de várias entidades de universidades parceiras que acompanharam a apresentação e deram feedback muito positivo, destacando a qualidade da performance, a inovação estética e a integração dos elementos digitais e performativos. Como keynote speakers estiveram presentes Alessandra Vaccari, Maria de Fátima Mattos, Archana Surana, Peter O'Brien e Benjamin Dosgheas, figuras de renome internacional nas áreas de moda, arte e tecnologia, que partilharam os seus projetos e perspetivas sobre os desafios e oportunidades entre criatividade, sustentabilidade e inovação no setor da moda.

A apresentação foi, ainda, elogiada pela sua capacidade de comunicar emoções e narrativas, através da combinação dinâmica entre moda, arte performativa e tecnologia emergentes, posicionando-se como um exemplo de abordagem interdisciplinar e visionária no setor da moda.



Figura 86 – Poster Performance Fashion&Media Art Performance III _elementos Media Art Fotografias – 2025, Alexandra Cruchinho

A performance realçou o caráter interdisciplinar da arte contemporânea ao aliar elementos fundamentais como o movimento, a música, o cinema, a fotografia, a narrativa e a tecnologia. A coreografia improvisada acrescentou fluidez e autenticidade à performance, enquanto o acompanhamento musical e os efeitos visuais criam uma atmosfera imersiva. A utilização da tecnologia, especialmente usando a câmara GoPro, proporcionou uma perspectiva imersiva e única, criando uma ligação com o público presente. A fotografia desempenhou um papel fundamental na captação de momentos expressivos e na melhoria da interação entre os artistas e os espetadores.

Assim, este projeto reafirmou a importância da interação artista-público e evidenciou como é que a integração de várias linguagens artísticas pode resultar em experiências significativas e impactantes. Apesar dos obstáculos encontrados, o resultado significa não só a concretização de desafios, mas também a afirmação de um processo criativo e em constante evolução.

Numa primeira fase (Fig.88), os performers encontravam-se no hall de entrada do auditório. Uma das principais características mais predominante é o movimento do corpo, que é demonstrada pelas posturas variadas dos atores. As movimentações são naturais e fluidas, remetendo para uma coreografia improvisada que proporciona autenticidade e espontaneidade no decorrer da performance. A escolha pela improvisação, valoriza a liberdade criativa dos artistas, permitindo que os movimentos se adaptem ao espaço e à narrativa em tempo real, estabelecendo uma relação mais direta e dinâmica com o ambiente. Nesta fase, enquanto os performers estavam no hall, o público estava no auditório a ver através de televisores o ponto de vista do intérprete que se encontrava com a GoPro, oferecendo uma experiência imersiva e íntima estabelecendo uma ligação direta com o público, como se estivesse presente. A presença das peças de vestuário seguras pelas cadeiras, funcionando como uma instalação, logo no início da performance, sugere-nos uma ideia de ação ou movimento de algo que está por acontecer. Quando os performers começam a vestir-se, este momento representa a construção e transformação da identidade. Ao vestirem as roupas, os artistas abandonam o seu estado inicial, e assumem novos papéis, novos significados ou mesmo novas personalidades durante a

apresentação. O vestuário transforma-se numa extensão do corpo à medida que os intérpretes o vestem, ligando-os ao ambiente e dando vida à ligação entre o corpo e o objeto.

A inovação tecnológica, surge como um recurso visual, mas também como um dispositivo que amplia a interação, ultrapassando as barreiras tradicionais entre quem cria e quem assiste.

Como uma extensão da performance, a fotografia regista momentos significativos e expressivos que registam e reinterpretam a narrativa proposta. A presença ativa do fotógrafo durante a performance, interagindo com os performers, enaltece a performance na integração do processo criativo e não apenas como um documento teórico. A fotografia serve assim, para captar os gestos, as expressões e os pormenores do movimento, criando novos contextos e reforçando a experiência sensorial.

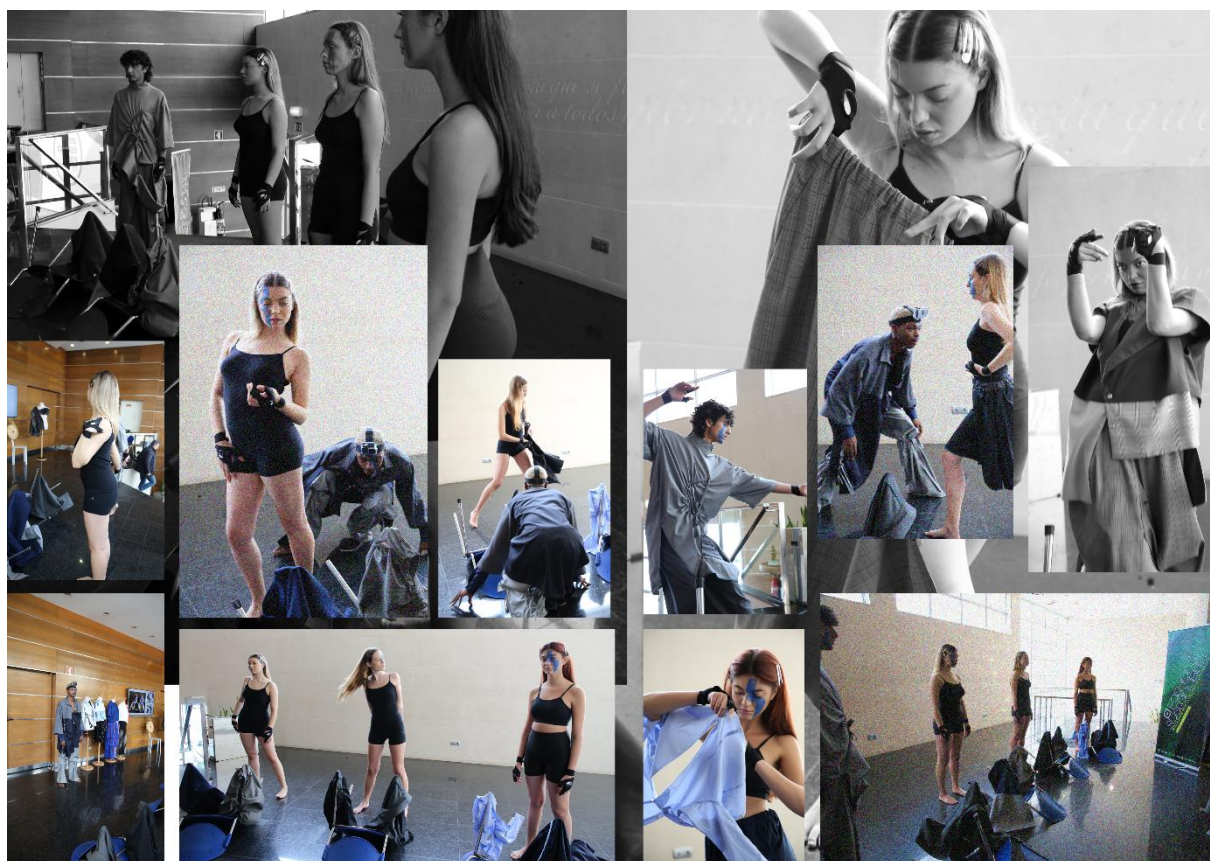


Figura 87 – *Performance Fashion&Media Art III _ Fase 1*

Fotografias – 2024, Alexandra Cruchinho

À medida que a performance vai avançando, a (Fig.89) representa a evolução marcada pelo uso expressivo da luz e sombra, pela relação dinâmica entre os corpos e o espaço, e pela participação ativa dos performers no espaço envolvente. Um forte contraste visual é criado pela presença de lanternas presas nas mãos dos performers, criando uma sensação de mistério e intensidade, como se os artistas estivessem a emergir das sombras para a claridade. Esta técnica cria a ilusão de uma deslocação contínua, como se as ações dos performers estivessem a distorcer o tempo e o espaço. Além disso, a luz intencionalmente direcionada destaca determinadas partes do corpo e vestuário, realçando pormenores das peças de vestuário.

Os elementos visuais, como o uso de luzes em movimento, gestos fluidos e o contraste entre ambientes claros e sonoros, acentuam a narrativa da performance e sugerem temas como a transformação, a temporalidade e a relação entre o corpo e o espaço.



Figura 88 – *Performance Fashion&Media Art III _ Fase 2*

Fotografias – 2024, Alexandra Cruchinho

Numa terceira fase (Fig.90), o movimento, a ocupação dos performers pelo auditório e a interação com o público ganhou destaque. Assim, a continuidade deste espetáculo demonstra a evolução do processo artístico, criando uma experiência visualmente marcante e sensorial em que cada detalhe.

É criado um diálogo entre o ser humano e a tecnologia através da utilização, pelo performer, de uma câmara GoPro fixada na cabeça. Esta câmara não é considerada apenas um objeto funcional, é também um símbolo da visão do artista que capta a realidade de uma perspetiva única. A GoPro transforma o artista num mediador visual entre a performance e o público, levando-nos a refletir sobre a perceção imediata, caracterizada pela mediação tecnológica, e sobre a forma como esta tecnologia afeta a nossa relação com o corpo e o espaço.



Figura 89 – *Performance Fashion&Media Art III _ Fase 3*

Fotografias – 2024, Alexandra Cruchinho

Numa quarta fase (Fig.91), destaca-se não só a expressão corporal dos performers, mas também o facto dos ecrãs proporcionarem imagens desarticuladas relacionadas com os intérpretes em palco, representando a desconexão que existe frequentemente entre a humanidade e a tecnologia. Apesar da sua relação, os dois elementos funcionam em dimensões diferentes, criando uma forte relação entre o presente (os intérpretes) e o presente mediático (as imagens que passam nos ecrãs).



Figura 90 – *Performance Fashion&Media Art III _ Fase 4*

Fotografias – 2024, Alexandra Cruchinho

Este detalhe, leva-nos a refletir como é que a tecnologia poderá potenciar a presença da figura humana como fragmentá-la ou provocar distorções na perceção. A fragmentação da identidade, a divisão do tempo e as dificuldades de comunicação são sinais de uma fase em que a tecnologia está fortemente enraizada nas nossas vidas, mas ainda funciona com limitações. Apesar dos seus benefícios, a tecnologia pode comprometer frequentemente a essência do que nos torna humanos: autenticidade, naturalidade e uma ligação emocional profunda.

Ainda, o impacto emocional e visual de uma separação entre o mundo real e o virtual, visível na desconexão das imagens pode provocar uma reflexão e evocar sentimentos confusos na plateia, nomeadamente a quantidade de informação que não se alinha. devido à falta de sincronização. O olhar está sempre a apelar aos ecrãs, mas, ao mesmo tempo, dar sentido ao que está a ser visto e ouvido. Através dos ecrãs a tecnologia, deixa de ser um auxílio visual para se tornar numa ferramenta ativa da narrativa. À semelhança da vida real, em que interagimos com os outros através de dispositivos tecnológicos, o que vemos é sempre uma versão parcial, editada ou resumida do que está realmente a acontecer.

Ao suscitar sentimentos de surpresa, desconforto e reflexão, a performance desafia a dependência humana da tecnologia como mediador das nossas experiências. A mensagem subjacente no projeto, passa a ideia de que por mais que a tecnologia possa melhorar a realidade, não a pode substituir totalmente.



Figura 91 – *Performance Fashion&Media Art III* _ Foto de grupo

Fotografia – 2024, Alexandra Cruchinho

Este projeto revelou um verdadeiro percurso de aprendizagem, e de melhoria. Apesar dos desafios encontrados ao longo do percurso, sejam estes de natureza técnica, temporal ou concetual, cada uma das etapas foi transformado numa oportunidade de crescimento e inovação. A adaptação às limitações iniciais incentivou uma abordagem mais criativa e colaborativa, que resultou num desempenho final que superou as expetativas e solidificou a essência do projeto.

As compilações das performances interdisciplinares destacam a importância da interação entre movimento, música, filme, narrativa e tecnologia como componentes fundamentais para a criação de uma experiência imersiva. A incorporação de tecnologias como o uso da GoPro e a exploração de ferramentas como a fotografia em tempo real, reforçam a dimensão inovadora do projeto e permitiram uma nova perspetiva na interação entre os artistas e o público no auditório.

Para aceder à informação visual desta performance, poderá aceder link disponibilizado. Contém detalhes adicionais que complementam a descrição aqui apresentada.

https://drive.google.com/drive/folders/1p4rn0Z0w72TdQ3LC5o5MFJTpm2iSSBA?usp=drive_link

Capítulo IV

Conclusões e Perspetivas Futuras

4.1 Conclusões

A presente investigação explora a ligação entre Moda, Performance Artística e Media Art, proporcionando um novo paradigma em que o Design de Moda vai para além dos formatos do desfile convencional. Ao integrar elementos tecnológicos, audiovisuais e performativos, o projeto explorou o conceito geral de Design de Moda e proporcionou uma experiência imersiva, sensorial e inovadora. Neste contexto a moda é mais do que uma simples apresentação de uma peça de vestuário, faz parte da componente de uma narrativa dinâmica e envolvente, em que o vestuário, o espaço e a tecnologia se unem para reforçar a expressão artística.

A investigação teve como base a questão central: **a existência de um ato performativo contribui para a criação de novos formatos de desfile?** A análise realizada ao longo deste estudo permitiu concluir que o ato performativo, quando integrado no contexto da moda, desempenha um papel determinante na reinvenção do formato dos desfiles, transformando-os em experiências artísticas e sensoriais que transcendem os formatos tradicionais.

A performance transforma a composição numa experiência criativa e interativa, permitindo uma interpretação mais intensa e emotiva. Esta abordagem não só valoriza a experiência criativa, como também transmite temas atuais da moda, que se movem cada vez mais para a digitalização e para a fusão entre a arte e tecnologia. A presente investigação proporciona novas abordagens para o futuro da moda, considerando a forma como a integração de ferramentas tecnológicas e o desempenho performativo pode alterar a forma como as tendências na área da moda são percecionadas e vividas. A influência emocional e estética do público, torna-se o ponto central deste novo estilo de apresentação, em que a moda e a performance se interligam para criar uma experiência que vai para além do efémero e redefine a relação entre arte, moda e inovação. Esta estrutura híbrida permite que a área de Design de Moda seja uma manifestação artística e tecnológica, ao mesmo tempo é uma forma de refletir o aspeto inovador e interdisciplinar da mesma.

Na indústria da moda, a digitalização e as tecnologias emergentes, como a realidade aumentada, as projeções interativas e a utilização de elementos audiovisuais, estão a tornar-se cada vez mais importante. Para além de facilitar a distribuição de conteúdos através de novas plataformas digitais, a utilização da tecnologia altera também a essência do processo, proporcionando uma experiência mais dinâmica e interativa. O projeto reforçou a pertinência e atualidade desta abordagem, acompanhando as mudanças da moda atual, que exige formatos de apresentação mais versáteis e orientados para o digital.

O desfile performativo proposto no projeto propõe uma rutura com o formato tradicional dos desfiles de moda, cujo foco se limita frequentemente à apresentação sucessiva de coleções. Teve como objetivo incorporar o corpo e o movimento na arte da performance, os mesmos utilizados como ferramentas de expressão narrativa e emocional. As peças de vestuário deixam de ser meros objetos de exposição e passam a interagir ativamente com o público e com o espaço. Esta transformação leva assim à criação de um novo paradigma de apresentação, em que a moda é interpretada como uma performance ao vivo, sempre em evolução e capaz de suscitar uma diversidade de emoções e reações no público. Ao intensificar a mensagem através da coleção, a performance cria um tipo de comunicação mais abrangente.

Recorrendo a uma abordagem interdisciplinar que integra áreas como moda, performance, design, tecnologia, o projeto não só amplia as linhas tradicionais, como também enriquece o processo criativo. A colaboração entre as várias disciplinas proporciona novas perspetivas sobre a forma como a moda pode ser apresentada, resultando em vivências mais detalhadas e complexas que vão para além do convencional.

Apesar da integração de elementos tecnológicos e performativos proporcionar inovação, também coloca desafios significativos à indústria. Um dos principais desafios consiste em manter o equilíbrio entre a tradição e inovação, garantindo que a essência da moda na manifestação criativa não se perde na utilização excessiva de artefactos tecnológicos. Além disso, questões técnicas e logísticas, como a necessidade de equipamento especializado e ambientes condicionados, podem restringir o acesso a estas experiências imersivas. No entanto os potenciais benefícios são bem claros e incluem desfiles de moda mais envolventes, interações mais diretas com o público e uma maior capacidade de inovação na indústria.

Este estudo proporciona uma nova perspetiva na área da Moda, apresentando a ideia de performance como uma extensão da própria coleção. A ideia de transformar a dança numa performance artística e imersiva pode redefinir o significado de apresentar as coleções, não apenas como uma forma de exibir tendências, mas também como uma forma de contar histórias e transmitir sentimentos. Por fim, conclui-se que a performance em desfiles de moda não apenas contribui para a criação de novos formatos, mas também estabelece uma ligação emocional e sensorial com os espetadores, permitindo que os desfiles sejam vivenciados como experiências únicas e transformadoras. Esta investigação demonstra que a moda, quando aliada à performance e à tecnologia, tem o potencial de se reinventar continuamente, consolidando-se com uma expressão artística multifacetada e inovadora no mundo contemporâneo.

4.2 Limitações e Futuras Investigações

O presente estudo revelou o potencial transformador desta abordagem híbrida, e apresentou um avanço significativo na interseção da moda, tecnologia e arte performativa. Contudo, quando os processos criativos e tecnológicos evoluem, surgem novos desafios e limitações que exigem uma análise ponderada e exaustiva.

Estes desafios, não só moldaram os resultados do projeto, como também abriram novas áreas para explorações de investigações futuras, permitindo uma análise crítica dos efeitos da digitalização, acessibilidade e integração tecnológica na performance e no desfile de moda.

Neste capítulo, são discutidas as principais limitações encontradas ao longo do projeto, incluindo aspetos técnicos, logísticos e criativos, adaptando o projeto às tendências emergentes. Posteriormente serão apresentadas um conjunto de propostas que visam explorar estas limitações como oportunidades para potenciar o campo da interdisciplinaridade, posicionando o desfile de moda e a performance como plataformas inovadoras e inclusivas, capazes de corresponder às exigências de um público e de uma indústria em constante evolução.

A representatividade da amostra, embora diversificada e especializada, foi limitada em termos de número de alcance geográfico, sendo composta principalmente por professores, estudantes e profissionais ligados ao design de moda. Para investigações futuras, será benéfico ampliar a amostra, incluindo consumidores de moda em geral, especialistas em tecnologia e artistas de diferentes áreas para uma visão mais holística e representativa.

No decorrer da análise dos dados, identificou-se um grupo de participantes que manifestou resistência à utilização de ferramentas digitais, como Metaverso, preferindo abordagens mais tradicionais. Estudos futuros podem explorar as razões por detrás dessa resistência, analisando questões como a perceção da complexidade tecnológica, barreiras culturais ou falta de familiaridade com novas tecnologias.

Embora o foco principal seja a inovação e as experiências imersivas, o efeito ambiental da digitalização e da utilização de tecnologias avançadas não foi analisado em profundidade. Os estudos futuros devem ter em consideração os efeitos ambientais da produção de conteúdos digitais, o consumo de energia e o ciclo de vida dos dispositivos tecnológicos.

Verificou-se que a interação entre modelos e o público foi menos valorizada, o que pode indicar uma oportunidade por explorar. Futuramente pode considerar-se o

desenvolvimento de formatos mais interativos que incentivem uma dinâmica dos participantes e do ambiente.

A natureza digital na área da moda pode fazer com que as experiências se tornem mais regulares, o que pode levar a uma perda da diversidade cultural. Investigações futuras devem analisar a forma como a fusão do mundo físico e digital podem incorporar elementos culturais únicos, promovendo uma abordagem mais inclusiva e integradora.

Embora o estudo tenha incidido nos efeitos sensoriais e afetivos do desempenho nos espetadores, investigações futuras poderão usar metodologias mais pormenorizadas para medir e analisar os efeitos psicológicos e emocionais das experiências imersivas.

Assim, as limitações aqui discutidas não são apenas desafios, mas também oportunidades para aprofundar a compreensão entre moda, performance e tecnologia.

Perante isto, segue-se a análise de um questionário que aborda o tema da Moda Digital (Apêndice VI), surgindo como um novo paradigma que está a revolucionar a forma como pensamos e interagimos com a indústria da moda. Considerou-se que a moda digital inclui a utilização de tecnologias como a realidade aumentada, a inteligência artificial, a realidade virtual e o 3D, tanto na área do Design como na apresentação e venda das coleções, permitindo experiências imersivas e interativas que alteram a forma como o público interage com a moda.

O foco foi a temática da moda digital, tendo sido obtidas 20 respostas. A recolha de dados foi baseada numa amostra por conveniência, selecionando participantes disponíveis e interessados no tema, o que permitiu obter um feedback relevante de forma prática e eficiente. Este foco limitado, assegurou que as respostas fossem dadas por indivíduos qualificados que pudessem dar o contributo significativo para a investigação.

O inquérito destinava-se a um público específico, que incluía professores, estudantes, *designers* e outros profissionais da indústria com conhecimentos ou interesse na interseção da moda e da tecnologia. Este inquérito foi realizado em inglês para abranger um público vasto na área. A natureza exploratória deste estudo tem como objetivo proporcionar uma compreensão inicial das perceções e expectativas relacionadas com a moda digital e a arte performativa. Neste sentido, um número mais reduzido de respostas é suficiente para identificar tendências e propor perspetivas para uma investigação mais exaustiva. Em estudos qualitativos e mistos como este, a relevância reside na qualidade das respostas e no valor que estas acrescentam à compreensão do tema, recolhendo *insights* que contribuem para o desenvolvimento do projeto. Os 23

participantes constituem um grupo diversificado e especializado, o que permite validar as conclusões.

A análise dos dados representado pelo (Apêndice VI) demonstrou várias tendências, como a predominância dos professores e estudantes de design de moda, entre outros participantes. Isto indica que a investigação tem uma forte ligação ao mundo académico e ao ensino do design, refletindo o crescente interesse pela moda digital entre aqueles que estão a moldar o futuro da indústria.

As principais características que constituem a moda digital são a rapidez, a facilidade de acesso e a inovação tecnológica o que sustenta a ideia de que a moda digital é uma resposta à necessidade de soluções rápidas, personalizadas e mundiais. A adição de elementos como “Avatares, modelos digitais interativos” e “realidade aumentada/ virtual” também contribui para um público cada vez mais interessado em experiências imersivas em que a interação não se limita a ver o arquivo, mas envolve o público de uma forma ativa e participativa. A aposta nos efeitos audiovisuais e na estética do espaço virtual como componentes essenciais da moda digital sugere que o público valoriza não só a inovação tecnológica, mas também os aspetos artísticos e estéticos da experiência. A utilização de elementos como projeções, iluminação dinâmica e iluminação criativa é vista como uma forma de melhorar a experiência do desfile, criando uma atmosfera imersiva que vai para além do tradicional.

Em suma, a análise indica-nos que grande parte dos inquiridos, concorda em adotar elementos digitais e do Metaverso como ferramentas transformadoras na moda, o que também poderá demonstrar limitações futuras que tem que ser tidas em consideração. A maioria dos participantes reconhece que a tecnologia aumenta a realidade, e que o Metaverso melhora a experiência visual, oferecendo oportunidades imersivas e de inovação, contudo existe um grupo mais pequeno que tende a ter alguma resistência quer seja pelo uso da tecnologia, quer seja devido à preferência por abordagens mais tradicionais.

Estas limitações revelam que, embora as ferramentas digitais sejam permissoras, a sua utilização continua a enfrentar obstáculos. É possível que fatores como a familiaridade tecnológica, a dificuldade de implementação e a necessidade de conciliar a inovação com os valores tradicionais venham a desempenhar um papel crucial no futuro.

O presente estudo, conclui que a existência de um ato performativo contribui significativamente para a criação de novos formatos de design de moda, rompendo com as

formas tradicionais e abrindo novas vias de expressão artística. A interseção de moda, performance artística e *media art* revelou-se como crucial na transformação dos temas como as experiências imersivas, inovadoras e emocionais, capazes de envolver sensorialmente o público.

A utilização das tecnologias digitais como o Metaverso, foi validada como uma ferramenta eficaz para proporcionar experiências imersivas e sensações únicas, fortalecendo a fusão do digital e do físico como uma abordagem inovadora ao design de moda. No entanto, é de realçar a importância de encontrar um equilíbrio entre inovação e tradição, assegurando que os avanços tecnológicos melhoram e não substituem a essência da criatividade e da arte na moda.

Assim, para garantir uma transição bem sucedida e significativa para a era digital, a indústria da moda deve adotar uma abordagem mais inclusiva, instruir os menos familiarizados e ter em consideração um equilíbrio entre os domínios físico e digital.

Referências Bibliográficas

Bibliografia citada

Introdução

Lipovetsky, G. (2010). *O império do efêmero: A moda e o seu destino nas sociedades modernas* (2.^a ed.). Dom Quixote.

Taylor, D. (2015). *Performance*. Perlego.
<https://www.perlego.com/book/1465764/performance-pdf>

Investigação Interdisciplinar

Repko, A. F., & Szostak, R. (2017). *Interdisciplinary research: Process and theory* (3rd ed.). Sage.

Frayling, C. (1993). *Research in art and design* (1st ed.). Royal College of Art.

Klein, J. T. (1996). *Crossing boundaries: Knowledge, disciplinarity, and interdisciplinarity*. University of Virginia Press.

A Moda: enquadramento geral

Amed, I., & Berg, A. (2016). *The state of fashion 2017*. The Business of Fashion & McKinsey & Company.

Brannon, E. L., & Divita, L. (2015). *Fashion forecasting* (5th ed.). Fairchild Books.

Brenninkmeyer, I. (1963). *The sociology of fashion*. Sirey.

Beward, C. (2003). *Fashion*. Oxford: Oxford University Press.

Calderin, J. (2011). *Fashion design essentials: 100 principles of fashion design*. Rockport Publishers.

Dillon, S. (2018). *The fundamentals of fashion management*. Bloomsbury Publishing.

Foucault, M. (1998). *O cuidado de si: História da sexualidade III*. Relógio D'Água.

Finkelstein, J. (2012). Preface. In A. M. González & L. Bovone (Eds.), *Identities through fashion: A multidisciplinary approach*. Bloomsbury Publishing.

Hopkins, J. (2021). *Fashion design: The complete guide*. Perlego.
<https://www.perlego.com/book/2740472/fashion-design-the-complete-guide-pdf>

Jenss, H. (2016). *Fashion studies: Research methods, sites and practices*. Bloomsbury Academic.

Kawamura, Y. (2023). *Fashion-ology: Fashion studies in the postmodern digital era* (3rd ed.). Bloomsbury Visual Arts.

- Koenig, R. (1973). *The Restless Image: A Sociology of Fashion* (translated by F. Bradley ed.). London: George Allen & Unwin, Ltd.
- Pecorari, M. (2021). *Fashion remains: Rethinking ephemera in the archive*. Perlego. <https://www.perlego.com/book/2106948/fashion-remains-rethinking-ephemera-in-the-archive-pdf>
- Polhemus, T. (1994/1996). *Street style*. Thames and Hudson.
- Lipovetsky, G. (2010). *O império do efêmero: A moda e o seu destino nas sociedades modernas* (2.^a ed.). Dom Quixote.
- Simmel, G. (2014). *Filosofia da moda* (2.^a ed.). Edições de Texto & Grafia.

Desfile de moda

- Baldini, M. (2018). *A invenção da moda: As teorias, os estilistas, a história*. Edições 70.
- Callahan, M. (2014). *Champagne supernovas: Kate Moss, Marc Jacobs, Alexander McQueen, and the '90s renegades who remade fashion*. Touchstone.
- Duarte, C. L. (2017). *Moda e feminismos em Portugal: O género como espartilho* (1.^a ed.). Temas e Debates – Círculo de Leitores.
- Hernandez, R. (2010). *Ralph Lauren 4D experience: Behind the scenes*. <https://www.yatzer.com/Ralph-Lauren-4D-Experience-Behind-the-scenes>
- Magelssen, S. (2014). *Simming: Participatory performance and the making of meaning*. University of Michigan Press.
- Moura, C. (2016). *Lisboa passou a ser 30 anos de Manobras de Maio*. Observador. <https://observador.pt/2016/05/17/lisboa-passou-sao-30-anos-manobras-maio/>
- Moura, C. (2017). *Como nasceram os desfiles de moda: Uma história de sedução*. Observador. <https://observador.pt/especiais/como-nasceram-os-desfiles-de-moda-uma-historia-de-seducacao/>
- Rato, V. (2015). *McQueen selvagem*. Público. <https://www.publico.pt/2015/07/05/culturaipsilon/noticia/mcqueen-selvagem-1700792>
- Stark, G. (2018). *The fashion show: History, theory and practice*. Perlego. <https://ereader.perlego.com/1/book/1584459/1>
- Taylor, K. (2019). *Galliano: Spectacular fashion* (1st ed.). Bloomsbury Visual Arts.

Performance

- Adam Geczy, & Karaminas, V. (2015). *Fashion's double: Representations of fashion in painting, photography and film* (1st ed.). Bloomsbury Academic.

- Akers, M. (Director). (2012). *Marina Abramović: The artist is present* [Filme].
- Andrea Kollnitz, & Paulicelli, M. (2021). *Fashion, performance, and performativity: The complex spaces of fashion* (1st ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Benjamin, W. (2018). *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. L&PM Editores.
- Brantley, B. (2011, April 13). Shakespeare slept here, albeit fitfully. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2011/04/14/theater/reviews/sleep-no-more-is-a-macbeth-in-a-hotel-review.html>.
- Carlson, M. (2017). *Performance: A critical introduction* (3rd ed.). Routledge.
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. The MIT Press.
- Duggan, G. G. (2001). The greatest show on Earth: A look at contemporary fashion shows and their relationship to performance art. *Fashion Theory*, 5(3), 243–270. <https://doi.org/10.2752/136270401778051326>
- MoMA. (2017, March 11). *Carolee Schneemann*. <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/3658>
- Noronha, O. (2024, September 22). *Performances*. Olga Noronha. <https://www.olganoronha.com/performances>
- Phelan, P. (2003). *Unmarked: The politics of performance* (1st ed.). Routledge.
- Rockwell, J. (s.d.). *Einstein on the Beach*. Obtido em 8 de Agosto de 2024, de Robert Wilson: <https://robertwilson.com/einstein-on-the-beach>
- Rockwell, J. (n.d.). *Einstein on the beach*. Robert Wilson. <https://robertwilson.com/einstein-on-the-beach>
- Schneider, R. (2011). *Performing remains: Art and war in times of theatrical reenactment*. Perlego. <https://ereader.perlego.com/1/book/1513739/8>
- Taylor, D. (2015). *Performance*. Perlego. <https://www.perlego.com/book/1465764/performance-pdf>
- Torres, L. (2024, September 22). *Lara Torres*. <https://www.laratorres.com/wardrobe>
- Vogue Portugal. (2017, October 16). *Portugal Fashion SS18: Storytailors*. <https://www.vogue.pt/portugal-fashion-ss18-storytailors>

New Media

- Adam Geczy, & Karaminas, V. (2015). *Fashion's double: Representations of fashion in painting, photography and film* (1st ed.). Bloomsbury Academic.

- Bartlett, D., & Cole, S. (2013). *Fashion media: Past and present* (1st ed.). Bloomsbury Publishing.
- Bazin, A. (1960). The ontology of the photographic image. *Film Quarterly*, 13(4), 4–9. <https://doi.org/10.2307/1210183>
- Benjamin, W. (1973). The work of art in the age of mechanical reproduction. In *Illuminations*. Fontana.
- Costello, V. (2016). *Multimedia foundations: Core concepts for digital design*. Routledge.
- Djurđja Bartlett, S. C. (2013). *Fashion Media Past and Present* (1st ed.). New York and Oxford: Bloomsbury Publishing.
- Fuery, K. (2017). *New media: Culture and image* (1st ed.). Red Globe Press.
- Ginsburg, R. (2023, March 25). What is digital fashion? The ultimate guide. *Digital Fashion Daily*. <https://digitalfashiondaily.com/blog/what-is-digital-fashion-the-ultimate-guide/>
- Kawamura, Y. (2023). *Fashion-ology: Fashion studies in the postmodern digital era* (3rd ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. The MIT Press.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Meta Festival. (n.d.). Damara Inglês. <https://www.meta-festival.com/damara-ingles>
- Phelps, N. (2020, November). Alessandro Michele e Gus Van Sant falam sobre minissérie da Gucci. *Vogue Brasil*. <https://vogue.globo.com/moda/noticia/2020/11/alessandro-michele-e-gus-van-sant-falam-sobre-minisserie-da-gucci.html>
- Sobral, J. (2023). PAATIFF. MODALISBOA. <https://modalisboa.pt/modalisboa-a-la-carte/workstation-new-media-carte/paatiff/>
- Spicher, M. R., Bernat, S. E., & Domoszalai-Lantner, D. (2024). *Digital fashion: Theory, practice, implications* (1st ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Tribe, M., & Jana, R. (2010). *New media art*. TASCHEN.
- ZABRA. (n.d.). VERTICAL SCALE. MODALISBOA. <https://modalisboa.pt/modalisboa-a-la-carte/workstation-new-media-carte/zabra/>

Fashion Thinking

- Barthes, R. (1967). *The fashion system* (M. Ward & R. Howard, Trans.). Hill and Wang.
- Barthes, R. (1983). *The fashion system*. University of California Press.

- Benjamin, W. (1992). Pequena história da fotografia. In *Sobre arte, técnica, linguagem e política* (pp. 115–135). Relógio D'Água.
- Kumar, M. (2023). *The fashion system*. Tutorialspoint. <https://www.tutorialspoint.com/the-fashion-system>
- Rocamora, A., & Smelik, A. (2015). *Thinking through fashion: A guide to key theorists*. Perlego. <https://www.perlego.com/book/919817/thinking-through-fashion-a-guide-to-key-theorists-pdf>
- Simmel, G. (1957 [1904]). Fashion. *The American Journal of Sociology*, 62(6), 541–558. <https://doi.org/10.1086/222102>

Metodologias

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE.
- Dean, H., & Smith, T. (2009). *Practice-led research, research-led practice in the creative arts*. Edinburgh University Press.
- Giannachi, G., & Westerman, J. (2017). *Histories of performance documentation: Museum, artistic, and scholarly practices*. Perlego. <https://ereader.perlego.com/1/book/1569361/20>
- Haseman, B. (2006). A manifesto for performative research. *Media International Australia Incorporating Culture and Policy*, 118(1), 98–106. <https://doi.org/10.1177/1329878X0611800113>
- Hempel, S. (2020). *Conducting your literature review*. American Psychological Association.
- Kawamura, Y. (2020). *Doing research in fashion and dress: An introduction to qualitative methods*. Perlego. <https://ereader.perlego.com/1/book/1175271/8>
- Munari, B. (2008). *Das coisas nascem coisas* (2.^a ed.). Martins Fontes.
- Nelson, R. (2022). *Practice as research in the arts (and beyond): Principles, processes, contexts, achievements* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- Neuman, W. L. (2019). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (8th ed.). Allyn and Bacon.

Reis, B. (2020). *Questões de gênero no vestuário sem gênero: Tendência versus paradigma*.

Stevenson, R. B. (2007, January 19). Constructing knowledge of educational practices from case studies. *Environmental Education Research*, 13(1), 39–51. <https://doi.org/10.1080/13504620601122620>

Bibliografia de referência

Agamben, G. (2009). *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Chapecó: Argos.

Agamben, G., & Kishik, D. (2009). *What is an apparatus? And other essays* (1.^a ed.). Stanford University Press.

Antoine, D. (2020). *Fashion design: A guide to the industry and the creative process*. Laurence King Publishing.

Bal, M. (2002). *Travelling concepts in the humanities: A rough guide*. University of Toronto Press.

Barthes, R. (1983). *The fashion system*. University of California Press.

Benjamin, W. (1973). *The work of art in the age of mechanical reproduction*. In *Illuminations*. Fontana.

Brenninkmeyer, I. (1963). *The sociology of fashion*. Westdeutscher Verlag.

Brook, P. (2019). *The empty space*. Perlego. <https://ereader.perlego.com/1/book/1421105/0>

Bugg, J. (2006). *Interface: Concept and context as strategies for innovative fashion design and communication: An analysis from the perspective of the conceptual fashion design practitioner* [Tese de doutoramento, University of the Arts London].

Cabral, A. (2010). *Moda e obra de arte contemporânea: Processos, percursos e contaminações na obra de Joana Vasconcelos* [Dissertação de mestrado, Universidade Técnica de Lisboa].

Cabral, A. (2019). *Design de figurinos dinâmicos e interativos para a performance artística* [Tese de doutoramento, Universidade de Lisboa].

- Cabral, A. (2022). Expropriating bodies: Immateriality and emotion in costume design. In *Handbook of usability and user experience: Research and case studies* (1.^a ed.). CRC Press.
- Deeny, G. (2024). John Galliano triunfa na Maison Margiela no encerramento da Semana da Alta-Costura de Paris. <https://br.fashionnetwork.com/news/John-galliano-triunfa-na-maison-margiela-no-encerramento-da-semana-da-alta-costura-de-paris,1598615.html>
- Duarte, C. L. (2017). *Moda e feminismos em Portugal: O género como espartilho* (1.^a ed.). Temas e Debates – Círculo de Leitores.
- Editora Porto. (2023, fevereiro). *Zeitgeist* no Dicionário Infopédia de Inglês - Português. <https://www.infopedia.pt/dicionarios/ingles-portugues/zeitgeist>
- Editora Porto. (2024). *Orwelliano* no Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa. <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/orwelliana>
- Editora Porto. (s.d.). *Insights* no Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa. <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/insights>
- Esteves, L. (2018). *Desfiles de moda: Contributos dos mecanismos psicológicos para o conceito de evento memorável* [Dissertação de mestrado, Universidade da Beira Interior].
- Evans, C. (2001). The enchanted spectacle. *Fashion Theory*, 5(3), 271–310.
- Fabbri, F. (2022, 11 de julho). On fashion videos. *ZoneModa Journal*, 12(1), 163–179.
- Findlay, R. (2016). "Things to be seen": Spectacle and the performance of brands in contemporary fashion shows. *About Performance*, 13/14. University of Sydney Press.
- Fox, I. (2014, 4 de março). Supermarket sweep as 'riot' breaks out for Karl Lagerfeld's Chanel collection. <https://www.theguardian.com/fashion/fashion-blog/2014/mar/04/supermarket-karl-lagerfeld-chanel-collection-paris>
- Gaudyn, W. (2018). *Study of haute couture fashion shows as performance art* [Dissertação de mestrado, University of Akron].

- Ginsburg, R. (2023, 25 de março). What is digital fashion? The ultimate guide.
<https://digitalfashiondaily.com/blog/what-is-digital-fashion-the-ultimate-guide/>
- Gruber, C. (2010). *O desfile de moda enquanto espetáculo: Um estudo de caso no SPFW* [Trabalho de conclusão de curso, Universidade do Estado de Santa Catarina].
- Halliday, R. (2022). *The fashion show goes live: Exclusive and mediatized performance* (1.^a ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Jackson Pollock, artista de ação. (n.d.). <https://totenart.pt/blog/noticias/jackson-pollock-artista-de-acao/>
- Kumar, M. (2023). *The fashion system*. Tutorialspoint. <https://www.tutorialspoint.com/the-fashion-system>
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Munari, B. (2008). *Das coisas nascem coisas* (2.^a ed.). Martins Fontes.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things*. MIT Press.
- Rocamora, A., & Smelik, A. (2015). *Thinking through fashion: A guide to key theorists*. Perlego. <https://www.perlego.com/book/919817/thinking-through-fashion-a-guide-to-key-theorists-pdf^>
- Sales, M. (2018). *Moda como comunicação e expressão artística: O design de autor em Dino Alves* [Dissertação de mestrado, ESART – IPCB].
- Simmel, G. (1957 [1904]). Fashion. *The American Journal of Sociology*, 62(6), 541–558.
- Skov, L., Skjold, E., Moeran, B., Larsen, F., & Csaba, F. (2009). The fashion show as an art form. *Department of Intercultural Communication and Management*, Copenhagen Business School.

- Stevenson, R. B. (2007, 19 de janeiro). Constructing knowledge of educational practices from case studies. *Environmental Education Research*, 13(1), 39–51.
- Taylor, K. (2019). *Galliano: Spectacular fashion* (1.^a ed.). Bloomsbury Visual Arts.
- Tiziana Ferrero-Regis, & Lozano-Rivera, M. (2020). *Staging fashion: The fashion show and its spaces*. Perlego. <https://www.perlego.com/book/2035512/staging-fashion-the-fashion-show-and-its-spaces-pdf>
- Troy, N. J. (2003). *Couture culture: A study in modern art and fashion*. Cambridge, MA: MIT Press.

OutPuts da Tese

. Vaz, S., Cruchinho, A. (2024). #1st_Composition# - The Artistic Performance as an Integral Part of a Fashion Show. In: Cunha, J., Broega, A.C., Carvalho, H., Providência, B. (eds) *Advances in Fashion and Design Research II*. CIMODE 2023. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-43937-7_3

. Vaz, S., Cruchinho, A. (2025). Fashion Media and Art Performance Art as a Language in a Fashion Show. In: Raposo, D., Neves, J., Silva, R., Correia Castilho, L., Dias, R. (eds) *Advances in Design, Music and Arts III*. EIMAD 2024. Springer Series in Design and Innovation , vol 48. Springer, Cham.

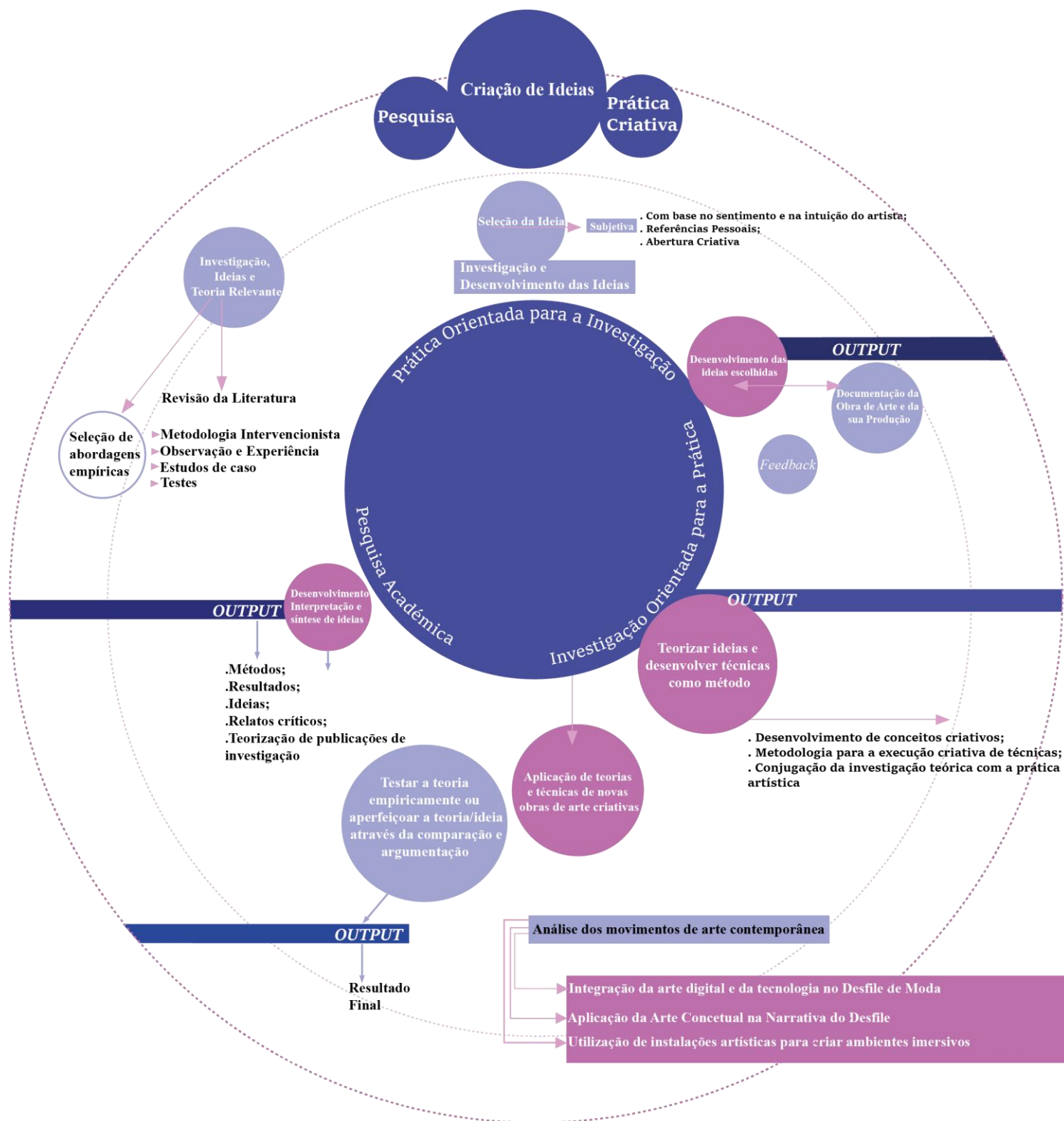
https://doi.org/10.1007/978-3-031-74975-9_22

. Vaz, S., Cruchinho, A (2025). Fashion Media and Art II. Sustainability and Technology at the Fashion Show (Aguarda publicação)

Apêndice

(https://drive.google.com/drive/folders/1xLLci9Da8Y-WO_q31FxLgEeWYukyJE6Z?usp=sharing)

Apêndice I



Apêndice II

<https://forms.gle/Rv3rQYhc6LoByZsU6>



#1st_composition#

B I U ↻ ✕

"O desfile de moda como efêmera manifestação:

A performance artística como linguagem num desfile de moda, com recurso a ferramentas multimédia."

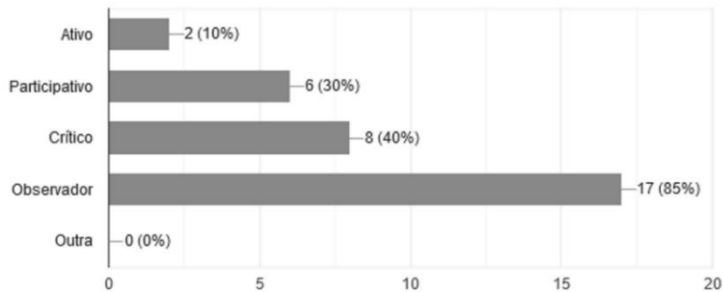
O presente questionário é anónimo e servirá de suporte para o desenvolvimento da tese de doutoramento em Arte dos Media na Universidade Lusófona. A sua utilização será apenas para tratamento de dados para fins académicos.

(Poderá assinalar mais do que uma opção)

Solicitamos que analise cada afirmação de acordo com o nível de concordância.

Enquanto espectador de um desfile considera ter um papel

20 respostas

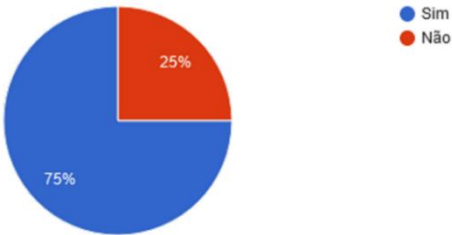


Papel	Respostas	Porcentagem
Ativo	2	10%
Participativo	6	30%
Crítico	8	40%
Observador	17	85%
Outra	0	0%

[Copiar gráfico](#)

Houve algum elemento diferenciador ao longo do ato performativo?

20 respostas



Resposta	Porcentagem
Sim	75%
Não	25%

[Copiar gráfico](#)

Se sim, responda qual?

15 respostas

A amostra das peças, o movimento que os dançarinos transmitiam e a emoção captada

Dança entre os modelos

Live telemóvel

A coreografia expressiva e marcante

No vou dizer ahahah sou suspeito

O cheiro

A emoção transmitida através dos movimentos

Todo o decorrer da performance foi uma evolução por várias etapas, todas de cariz surpreendente

As peças de vestuário estavam em constante movimento e foram utilizadas como parte do show

A utilização do teams como uma perspetiva adicional

Mudança da música durante a performance

O uso de uma perspetiva diferente do que um espectador sentado a ver não teria. O uso de um som diferenciado, da luz e do cheiro ajudam o espectador a situar se no clima da apresentação.

A interação dos bailarinos com o público

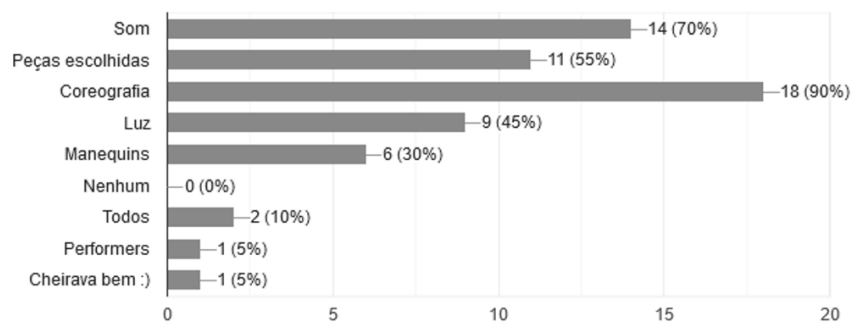
A interação de dois modelos com as peças

Vertente digital

O que se destaca mais durante a performance?

 Copiar gráfico

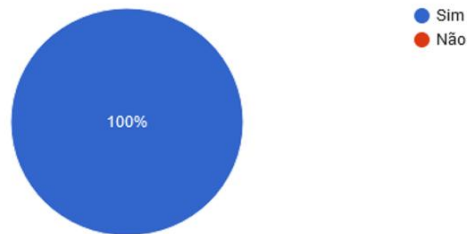
20 respostas



Considera esta apresentação uma performance?

 Copiar gráfico

20 respostas



Porquê?

20 respostas

A emoção e a interação que o ambiente em si transmite

Pela dança contemporânea, o movimento, as roupas e a interação entre os dois modelos

Porque acontece naquele momento e não tem evidência comercial

Porque houve uma representação de outra arte para além da moda, sendo essa a dança contemporânea e por isso houve muito movimento artístico e belo

Sim, pela maneira de como os manequins desempenharam e interpretaram a atuação.

Não foi algo comum

Por fugir ao típico desfile de moda.

Foi um momento de espetáculo,

Pela sua plasticidade, pela história e processo contado com os movimentos dos manequins

Porque houve uma interação entre os performers e o cenário/adereços/roupa

Porque se tratou não apenas de mostrar a roupa em si mas também de demonstrar de forma mais explícita sentimentos que as vezes não são captados em desfiles de moda comuns.

O espetadore participar e a dança entre os dois modelos

O tipo de composição artística comporta elementos suficientes para ser considerada enquanto tal

Houve modelos que dançavam durante a música e vestiram as peças que estavam em exposição.

Pelo uso de movimento mais emotivo

Pela dinâmica criada pelos modelos com o meio envolvente

Porque tem como inclusão a dança contemporânea, que é uma espécie de conversa ou expressão corporal que transmite emoções

Porque esperto em mim várias emoções

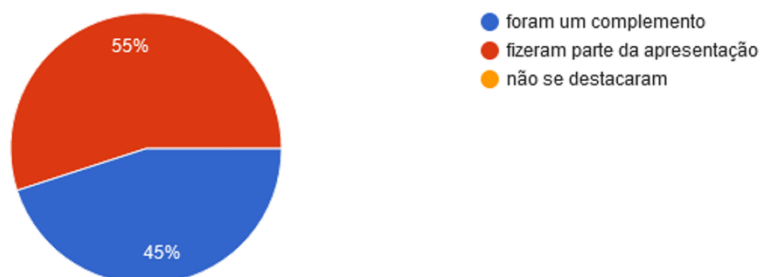
Porque é composta por uma história relatada por 2 modelos que interagem com peças criadas por uma designer

Porque interage com o público e tem elementos que nos fazem entender que é uma performance: coreografia...

Complete a afirmação: os elementos multimedia (som, luz e transmissão em direto)

[Copiar gráfico](#)

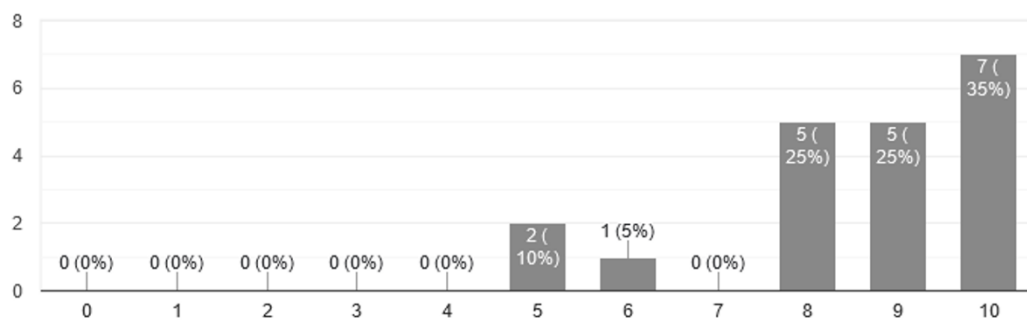
20 respostas



Até que ponto considera que este modelo de apresentação é inovador na área do Design de Moda?

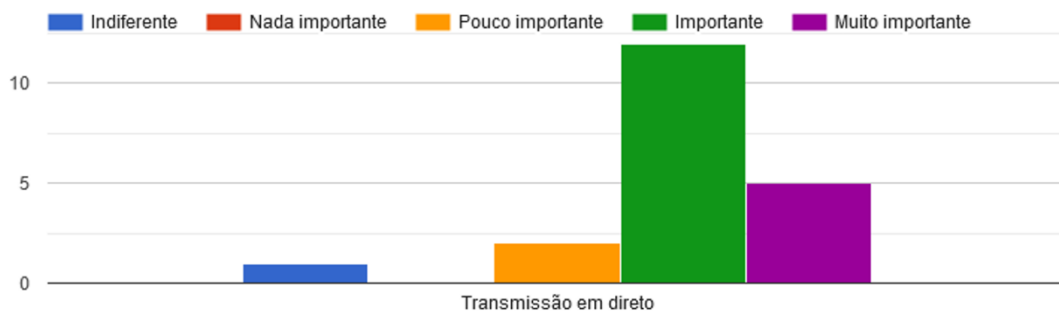
[Copiar gráfico](#)

20 respostas



Classifique a importância da transmissão em direto

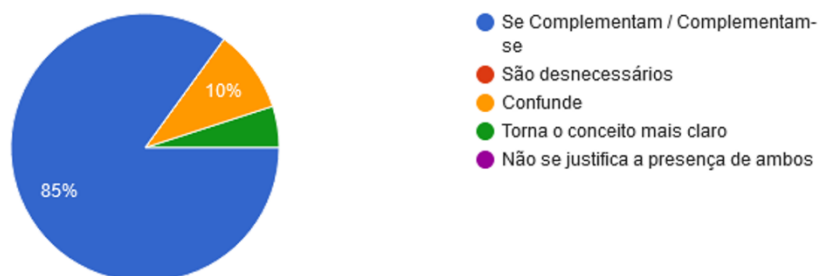
[Copiar gráfico](#)



Complete a afirmação: Numa apresentação como esta, ambos os formatos (Físico e Digital - Transmissão em direto)

 Copiar gráfico

20 respostas



Complete a afirmação: considera que uma apresentação como esta pode ser

 Copiar gráfico

20 respostas



Apêndice III

<https://forms.gle/kWyyHx4sY3wKaMnX6>

FASHION&MEDIA ART PERFORMANCE

B I U  

"O desfile de moda como efêmera manifestação:

A performance artística como linguagem num desfile de moda. "

A apresentação enaltece a ideia de guiar o público pelas quatro funções psicológicas propostas por *Carl Jung*: *Sensação, Intuição, Pensamento e Sentimento*, levando-nos a abraçar uma narrativa contada a partir do que poderá ser transmitido através do momento apresentado: moda, performance e multimédia.

Nesta narrativa, a arte torna-se um meio através do qual a mente humana pode ser explorada enaltecendo a performance como uma viagem de auto exploração e reflexão entre os intervenientes, destacando ao longo da performance vários momentos distintos de apresentação do vestuário, pela envolvimento de som, interação entre o elenco artístico, entre outras características presentes no espaço.

O presente questionário é anónimo e servirá de suporte para o desenvolvimento da tese de doutoramento em Arte dos Media na Universidade Lusófona da aluna Sara Elisabete Pinho Vaz com orientação da Professora Doutora Alexandra Cruchinho. A sua utilização será apenas para tratamento de dados para fins académicos, podendo demorar cerca 7 minutos a ser respondido. Agradecemos desde já a sua participação, considerando assim, que os seus *insights* são valiosos para o desenvolvimento da tese de doutoramento.

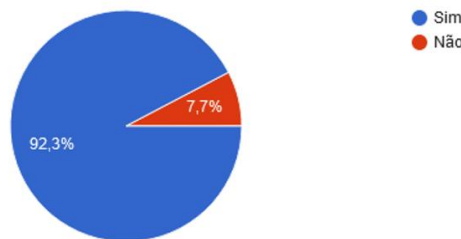
(Poderá assinalar mais do que uma opção)

Solicitamos que analise cada afirmação de acordo com o nível de concordância.

Esteve presente na apresentação #1st_composition#?

 Copiar gráfico

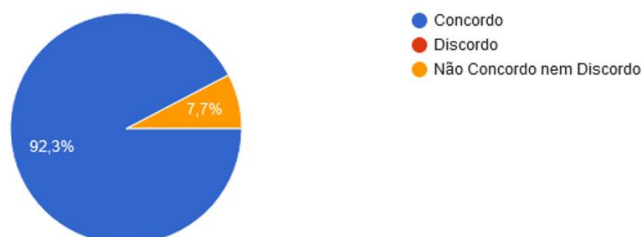
13 respostas



Em que medida acredita que a moda pode ser considerada uma efêmera manifestação artística durante um desfile?

 Copiar gráfico

13 respostas



Na apresentação que assistiu, considera que a moda e a performance artística se podem conjugar, transmitindo assim uma narrativa?

 Copiar gráfico

13 respostas

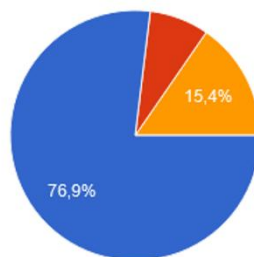


- Considero que são elementos complementares
- Considero que são elementos independentes
- Considero que são elementos em conflito
- Não tenho opinião

Considera que a exploração das quatro funções psicológicas propostas por Carl Jung (*Sensação, Intuição, Pensamento e Sentimento*) foram uma abordagem relevante para guiar o público durante a apresentação?

 Copiar gráfico

13 respostas



- Concordo
- Discordo
- Não Concordo nem Discordo

Porquê?

13 respostas

Considero que foi fundamental para a defenição da apresentação mas é algo que o obeservador entende de uma forma impirica ou intuitiva

Ainda não conheço a proposta do autor.

A junção das 4 funções completam a mensagem que se pretende passar cativando a atenção do público durante toda a performance.

A arte em geral envolve e explora isso.

Sem dúvida que o ambiente que a música e a dança criaram tem impacto na nossa perspectiva em relação à coleção

Porque explora o conceito de forma diferente

A resposta é complexa. No entanto, não considero q as 4 funções estiveram presentes de uma forma consciente e análoga.

Apesar da coleção ter o foco as roupas, a performance dos modelos, a música, o ambiente, tudo isso agrega e contribui para o espectador compreender melhor a visão do artista.

Porque ao estar presente na performance, as diversas manifestações abordadas, são transportadas para o público, algo que é extremamente interessante.

Não senti me apercebi de abordarem a intuição

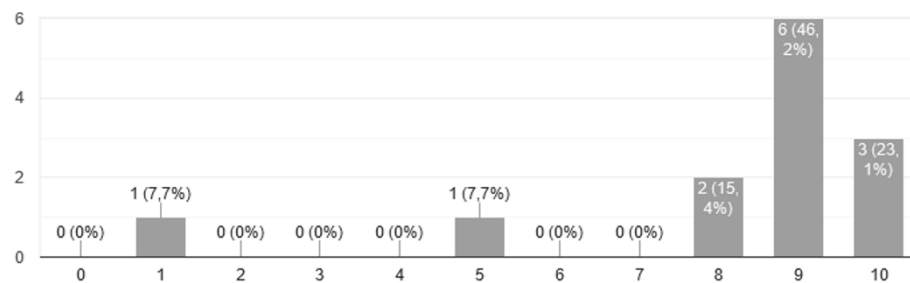
Tornou a performance multidimensional.

Porque é uma contextualização à performance que decorreu, e pode decorrer noutros desfiles de moda.

Até que ponto considera que este modelo de apresentação é inovador na área do Design de Moda?

[Copiar gráfico](#)

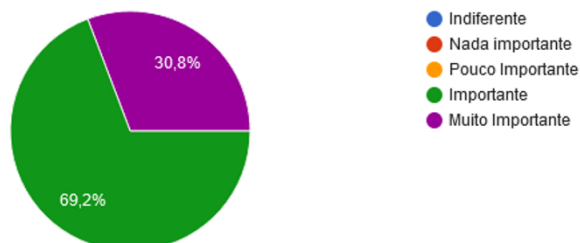
13 respostas



Classifique a importância da transmissão em direto

[Copiar gráfico](#)

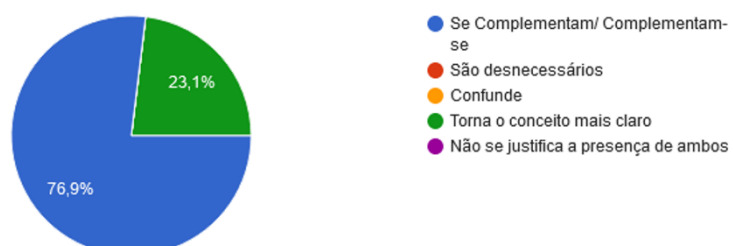
13 respostas



Complete a afirmação: Numa apresentação como esta, ambos os formatos (Físico e Digital - Transmissão em direto)

[Copiar gráfico](#)

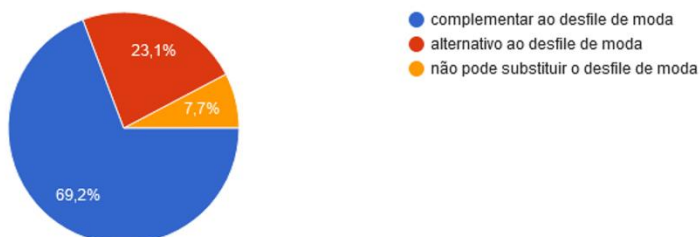
13 respostas



Complete a afirmação: considera que uma apresentação como esta pode ser

 Copiar gráfico

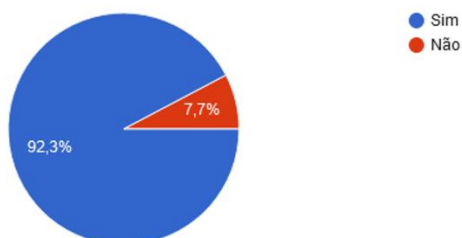
13 respostas



Houve algum elemento diferenciador ao longo do ato performativo?

 Copiar gráfico

13 respostas



Deixe a sua sugestão para melhorias do projeto/ apresentação

13 respostas

Um dos performers estar a fazer a captação da imagem sob o seu ponto de visão

O a apresentação é bastante interessante, e desperta a curiosidade para conhecer a totalidade do projeto.

A performance estava incrível, mas com a mensagem tão forte que esta contém seria interessante os modelos de certa forma, interagissem com o público ou simplesmente passar entre o mesmo.

Está bem assim. Parabéns!

Nada a apontar

.

Maior exposição do processo criativo; contexto inspiracional;

A apresentação foi incrível e no meu ponto de vista, não vejo o que poderia melhorar.

Não tenho sugestão, adorei tudo.

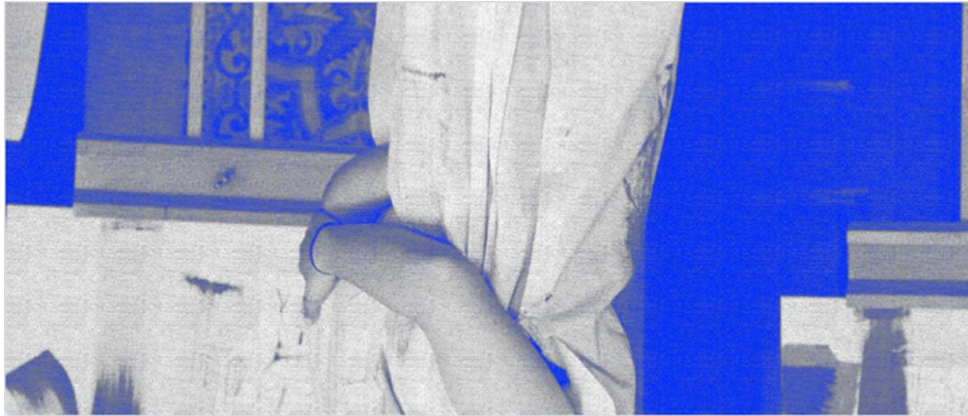
Penso que é necessário mais elementos

Introduzir realidade aumentada

Antes de mais, muitos parabéns 🌟 muito orgulho em ti. Penso que o digital e o físico, considerando a mesma performance, podiam inicialmente decorrer em atos diferentes. Por exemplo, ato1 decorre o digital, depois ato2 decorre o físico e no final ato 3, decorrem em conjunto. Sinto que de facto físico e digital se complementa, mas por alguns momentos foi um pouco confuso. Mas foi lindo e imersivo. Trabalhar o reflexo das luzes no futuro pode ajudar à visualização e ao registo para arquivo 🥰

Apêndice IV

<https://forms.gle/Lh9BSivibVHVbiSdA>



FASHION&MEDIA ART PERFORMANCE II

B I U  

O presente questionário é parte integrante da investigação intitulada "*O desfile de moda como efêmera manifestação: A performance artística como linguagem num desfile de moda*". A presente tese de doutoramento está a ser desenvolvida no âmbito do programa de doutoramento em Arte dos Media, da Universidade Lusófona, pela aluna Sara Vaz sob a orientação da Professora Doutora Alexandra Cruchinho.

A apresentação enaltece a ideia de guiar o público pelas quatro funções psicológicas propostas por Carl Jung: Sensação, Intuição, Pensamento e Sentimento, levando-nos a abraçar uma narrativa contada a partir do que poderá ser transmitido através do momento apresentado: moda, performance e multimédia.

Nesta narrativa, a arte torna-se um meio através do qual a mente humana pode ser explorada enaltecendo a performance como uma viagem de auto exploração e reflexão entre os intervenientes, destacando ao longo da performance vários momentos distintos de apresentação do vestuário, pela envolvimento de som, interação entre o elenco artístico, entre outras características presentes no espaço.

Solicitamos que analise cada afirmação de acordo com o nível de concordância, poderá assinalar mais do que uma opção, podendo demorar cerca 7 minutos a ser respondido.

O questionário é anónimo e confidencial, e as respostas serão utilizadas apenas para tratamento de dados para fins académicos.

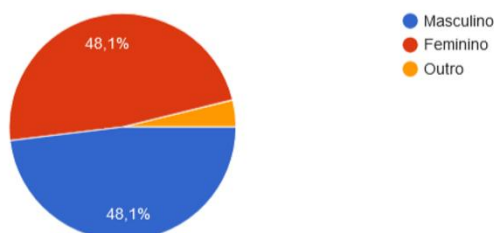
Agradecemos desde já a sua participação, considerando os seus *insights* extremamente valiosos para o desenvolvimento desta tese de doutoramento.

(Poderá assinalar mais do que uma opção)

Género

52 respostas

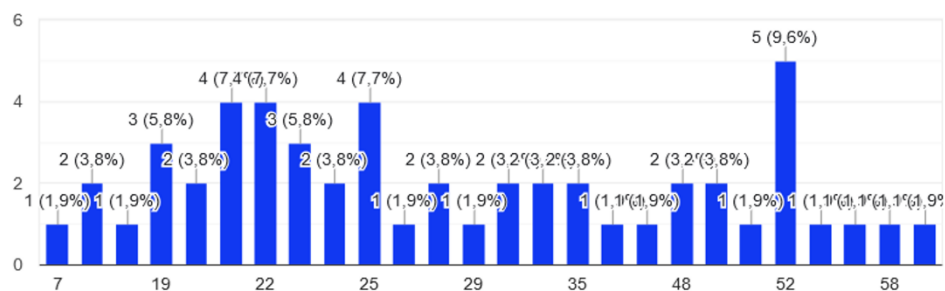
 Copiar gráfico



Idade

 Copiar gráfico

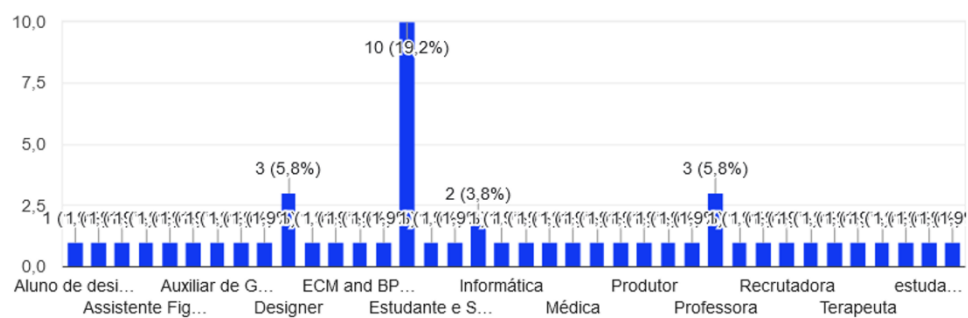
52 respostas



Qual a sua profissão ?

 Copiar gráfico

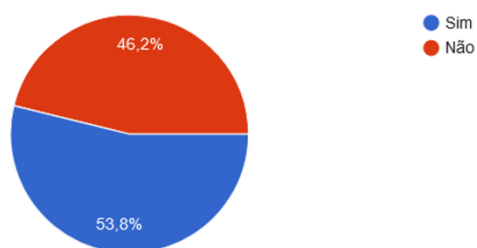
52 respostas



Esteve presente na apresentação *Fashion & Media Art Performance* anterior?

 Copiar gráfico

52 respostas



Identifique alterações/mudanças que sentiram ao longo desta performance

18 respostas

Os coordenados, a coreografia, o espaço.

Dinamismo

nao sei

Normal, nao senti o que foi proposto

Calma

Estranheza, sensibilidade, falta de clareza

Identifique alterações/mudanças que sentiram ao longo desta performance

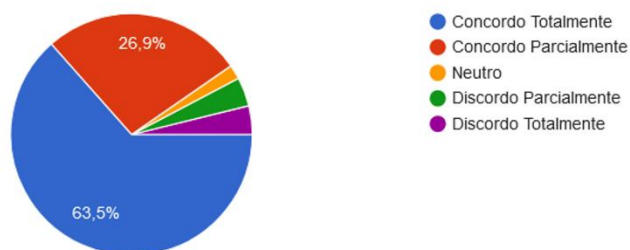
18 respostas

Desinteresse Para curiosidade
Foi difícil de visionar a performance! Musica excelente!
Confusa para começar, sem saber o que se estava a passar. Depois quando as pessoas começaram a desfilar já estava a perceber melhor
nenhuma
Surpresa, curiosidade, validação.
Local
Confusão
Surpresa
Vídeo
ritmo
Curiosidade
.

Em que medida acredita que a moda pode ser considerada uma efémera manifestação artística durante um desfile?

[Copiar gráfico](#)

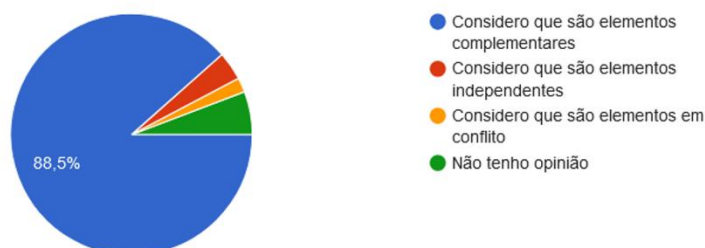
52 respostas



Na apresentação que assistiu, considera que a moda e a performance artística se podem conjugar, transmitindo assim uma narrativa?

[Copiar gráfico](#)

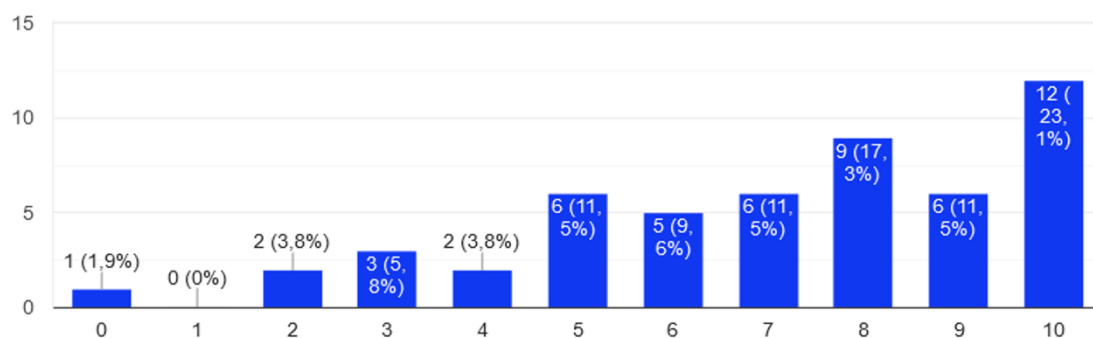
52 respostas



Até que ponto considera que este modelo de apresentação é inovador na área do Design de Moda?

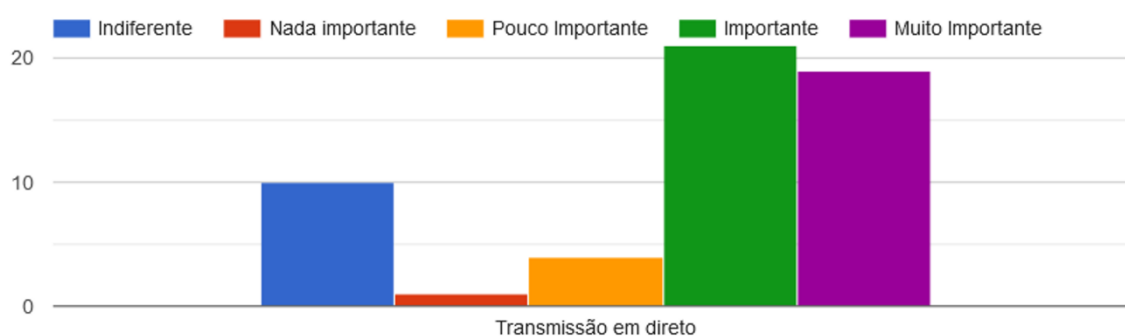
[Copiar gráfico](#)

52 respostas



Classifique a importância da transmissão em direto

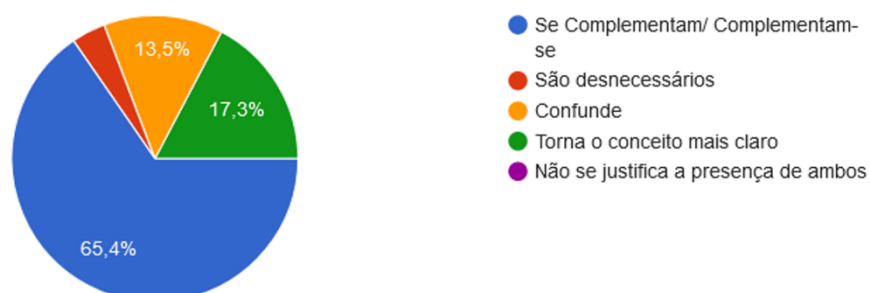
[Copiar gráfico](#)



Complete a afirmação: Numa apresentação como a que assistiu, os formatos presencial e digital (Transmissão em direto)

[Copiar gráfico](#)

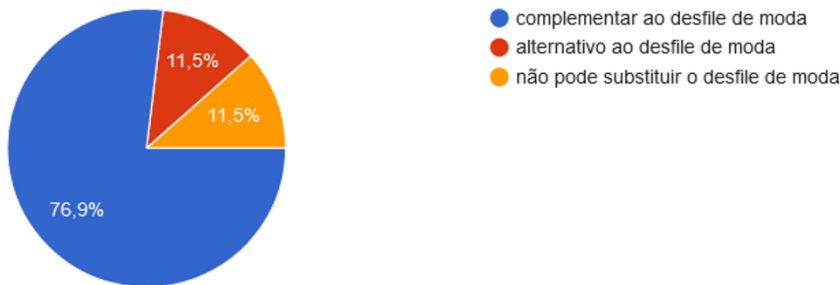
52 respostas



Complete a afirmação: considera que uma apresentação como esta pode ser

 Copiar gráfico

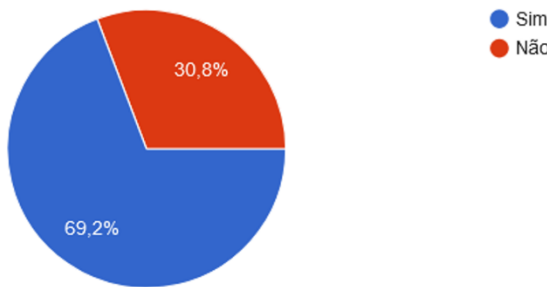
52 respostas



Houve algum elemento diferenciador ao longo do ato performativo?

 Copiar gráfico

52 respostas



Deixe a sua sugestão para melhorias do projeto/ apresentação

52 respostas

Nenhuma
Afã
0
Acredito que a performance foi muito bem executada.
Gostei
Mais coordenados
Nada
Estava incrível
Haute couture could never be something like this

Deixe a sua sugestão para melhorias do projeto/ apresentação

52 respostas

Piso mais adequado para os modelos desfilarem

....

A actuação no início poderia ter sido mais central, dificuldade de visualização.

Transmissão digital pouco ou nada perceptível devido ao reflexo

Maismeios

DA LHE MIUDA

nenhuma

os lugares não permitiram ver bem

Na dança as saídas poderiam ser efetuadas através de várias portas.

Faltou mais desfile pouca amostra 5

Melhorar a proposta

Mais ecrans.

Continuem

Drink spot ou algo que ocorra em pré-projeto para entreter o público, nas instalações

Acho que era importante deixar a tela de apresentação mais visível. De onde estava sentada mal conseguia ver o ecrã.

Muito legal o formato do desfile.

Estava bom

A filmagem em direto ser feita de vários ângulos e projetada numa tela maior ou várias telas.

A projeção pode ser num formato maior e ou vídeo mapping

Permitir que todos possam visualizar, sentir

N/A

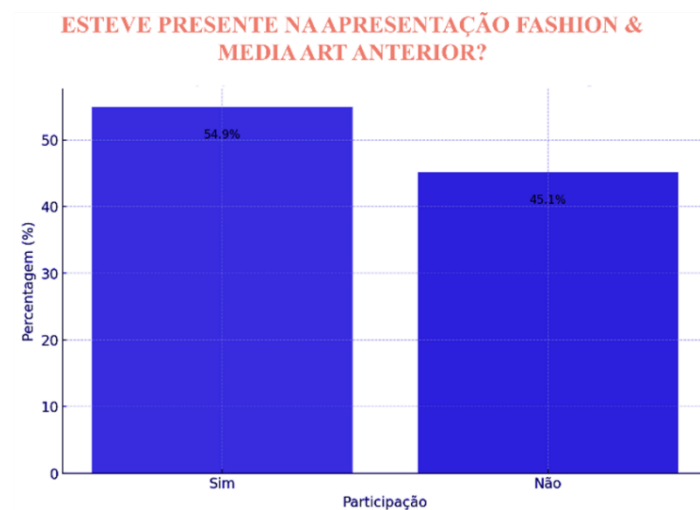
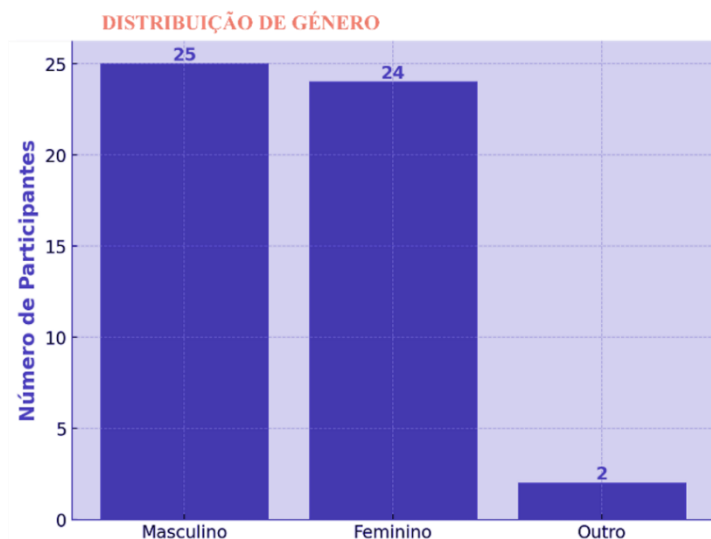
Uma performance dos artista mais visível. Quem estava das na parte de fora, não conseguiu ver

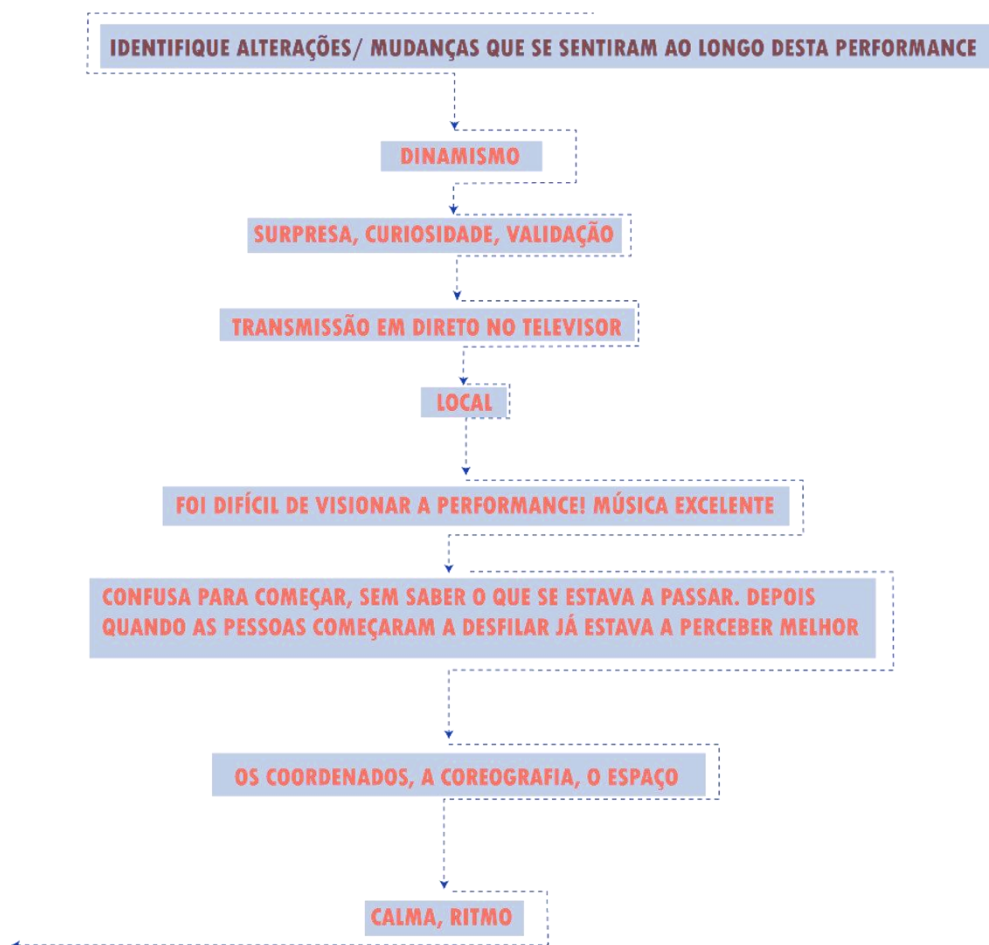
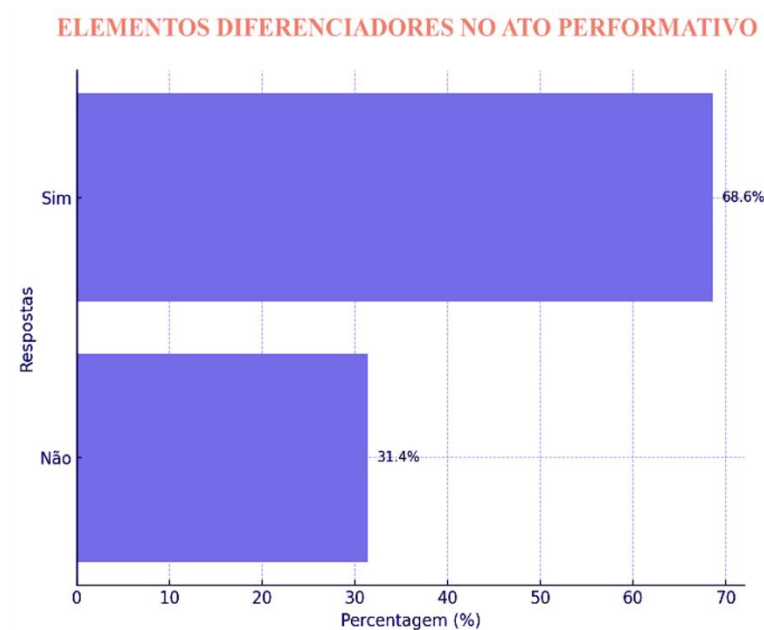
Se o formato digital é fundamental, garantir melhor visibilidade

Gostei muito

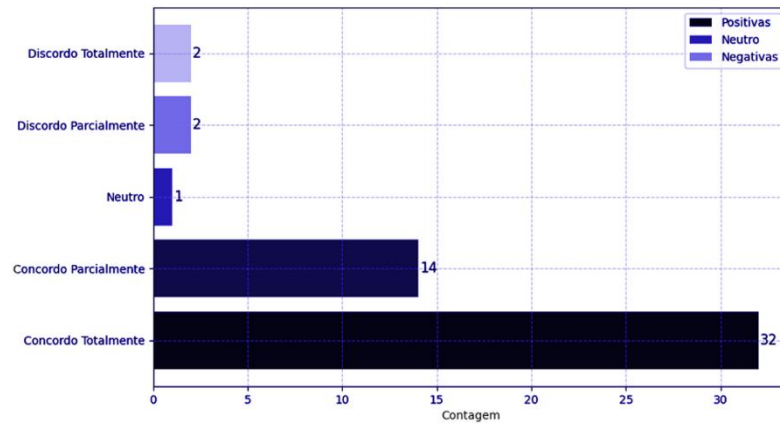
Apêndice V

Fashion & Media Art Performance II (https://drive.google.com/drive/folders/1xlLci9Da8Y-WO_q31FxFgEeWYukyE6Z?usp=drive_link)

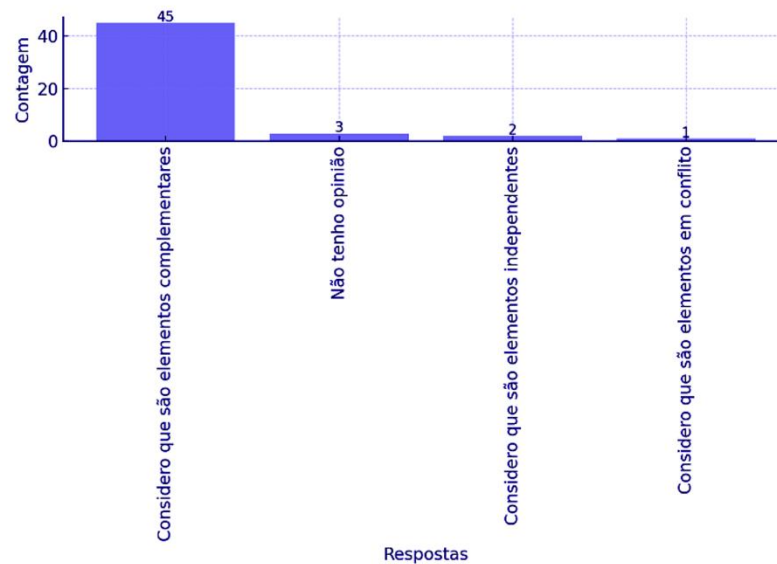




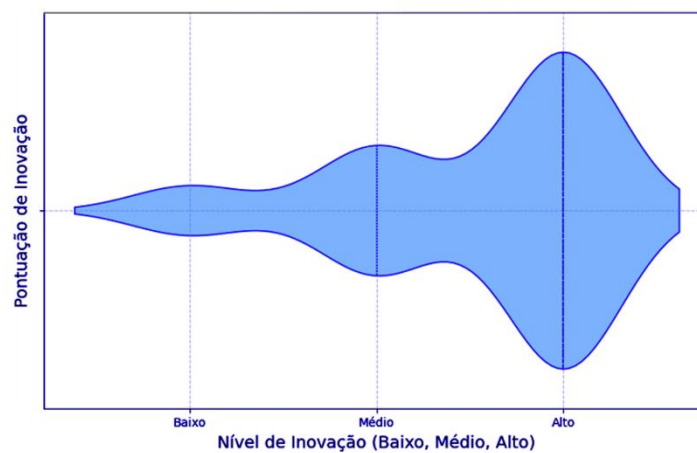
EM QUE MEDIDA ACREDITA QUE A MODA PODE SER CONSIDERADA UMA EFÊMERA MANIFESTAÇÃO ARTÍSTICA DURANTE UM DESFILE?

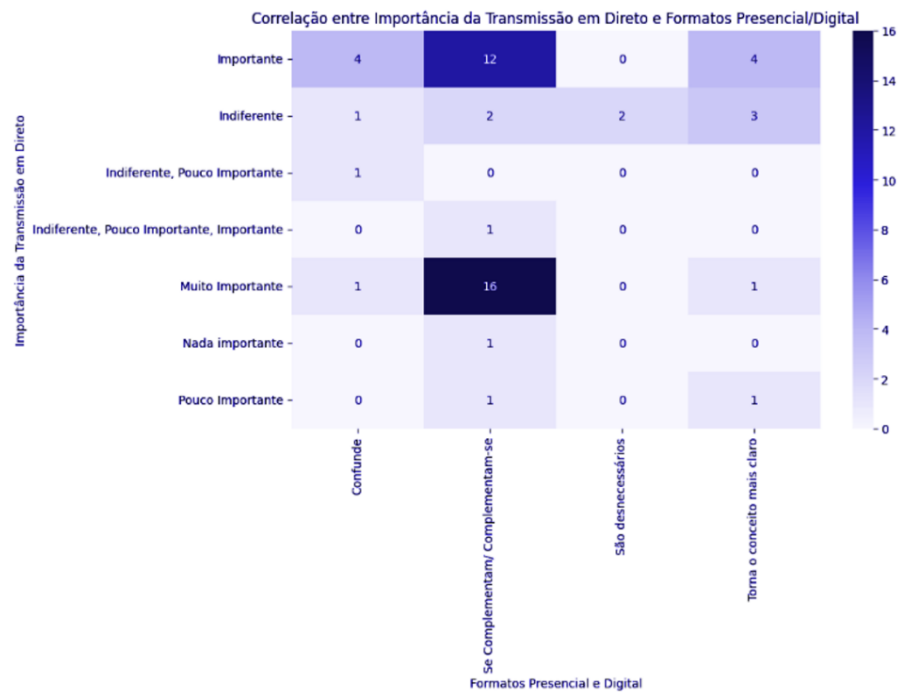


NA APRESENTAÇÃO QUE ASSISTIU, CONSIDERA QUE A MODA E A PERFORMANCE ARTÍSTICA SE PODEM CONJUGAR, TRANSMITINDO ASSIM UMA NARRATIVA?



ATÉ QUE PONTO CONSIDERA QUE ESTE MODELO DE APRESENTAÇÃO É INOVADOR NA ÁREA DO DESIGN DE MODA





Apêndice VI

<https://forms.gle/NUMuhQKVD5EtJK5v7>



|DIGITAL FASHION| **FASHION&MEDIA ART PERFORMANCE**

This questionnaire is an integral part of the research entitled 'The fashion show as ephemeral manifestation: artistic performance as language in a fashion show'. This doctoral thesis is being developed as part of the PhD programme in Media Art at Lusófona University by Sara Vaz under the supervision of Professor Alexandra Cruchinho.

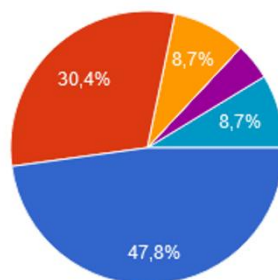
Digital fashion has emerged as a new paradigm that is revolutionising the way we think about and interact with the fashion industry. Digital fashion is considered to include the use of technologies such as augmented reality, artificial intelligence, virtual reality and 3D, both in design and in the presentation and sale of collections, allowing for immersive and interactive experiences that change the way the public interacts with fashion. The aim is to investigate three key areas: Perception and Influence of Digital Fashion, Experiences and Preferences in Fashion Design and Expectations for the Future of Digital Fashion. The aim is to understand how the public perceives and reacts to digital fashion experiences, including their characteristics, relevance and influence on the industry. Based on the responses, we hope to obtain a comprehensive view of how students, teachers, fashion designers, players in the fashion industry, communication professionals related to fashion, or even professionals who explore the digital experience, using technology applied to fashion.

We thank you in advance for your participation and consider your insights extremely valuable for the development of this doctoral thesis.

What is your profession?

23 respostas

 Copiar gráfico

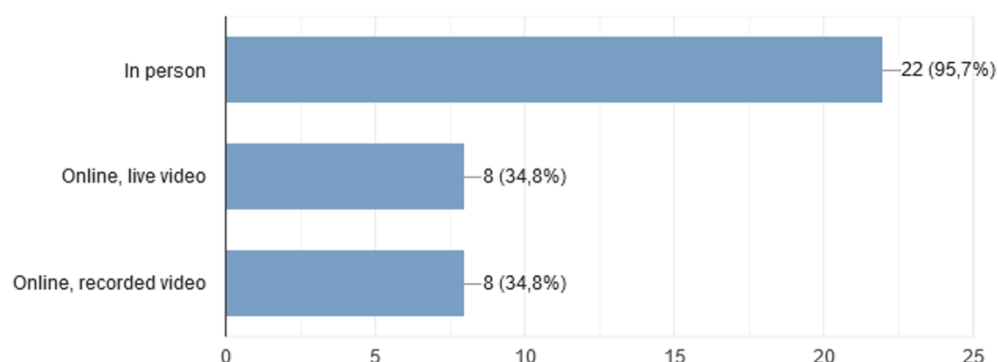


- Student - Course Fashion Design
- Professor (Fashion Design)
- Fashion designer
- Player - Fashion Industry
- Communication - connected to fashion design
- Know-How Digital

How do you prefer to watch a fashion show? (You can tick more than one option)

[Copiar gráfico](#)

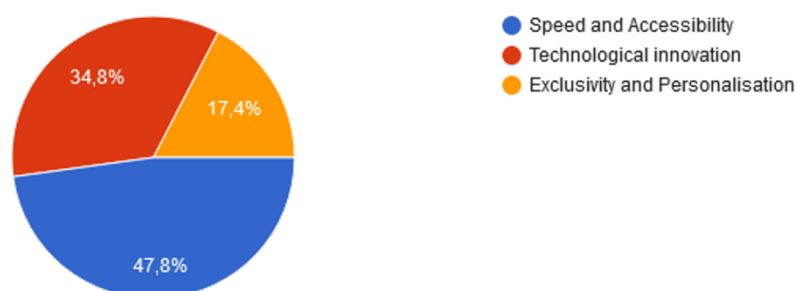
23 respostas



Identify the main characteristics of Digital Fashion.

[Copiar gráfico](#)

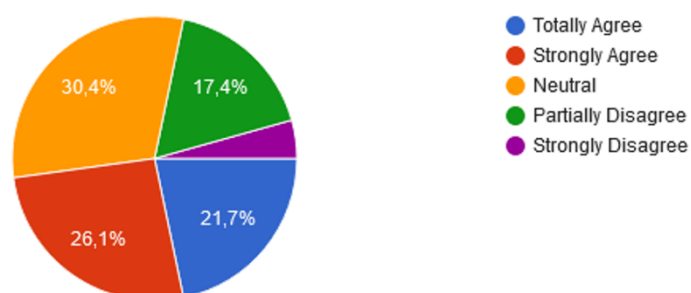
23 respostas



To what extent do you believe that digital fashion can redefine the concept of the traditional fashion show?

[Copiar gráfico](#)

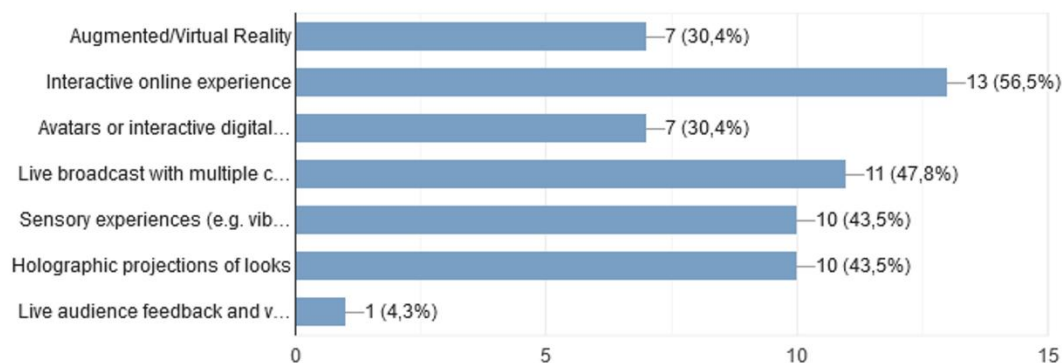
23 respostas



What kind of interaction do you find most interesting in a Digital Fashion Show?

[Copiar gráfico](#)

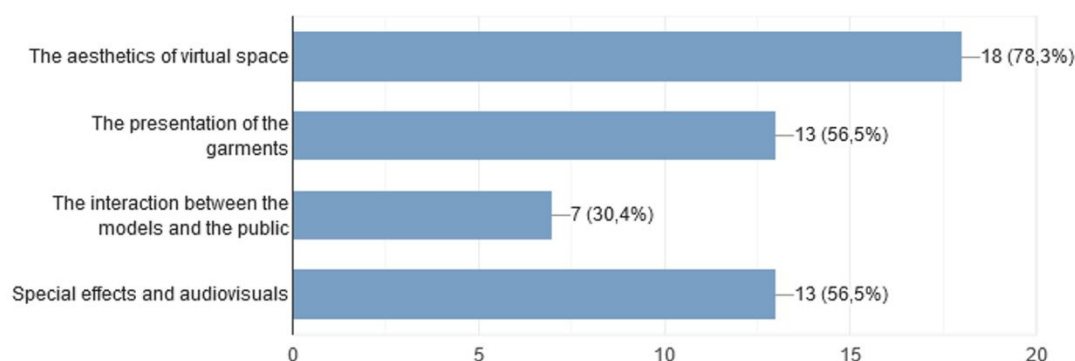
23 respostas



Indicate which elements stand out in a Digital Fashion show

[Copiar gráfico](#)

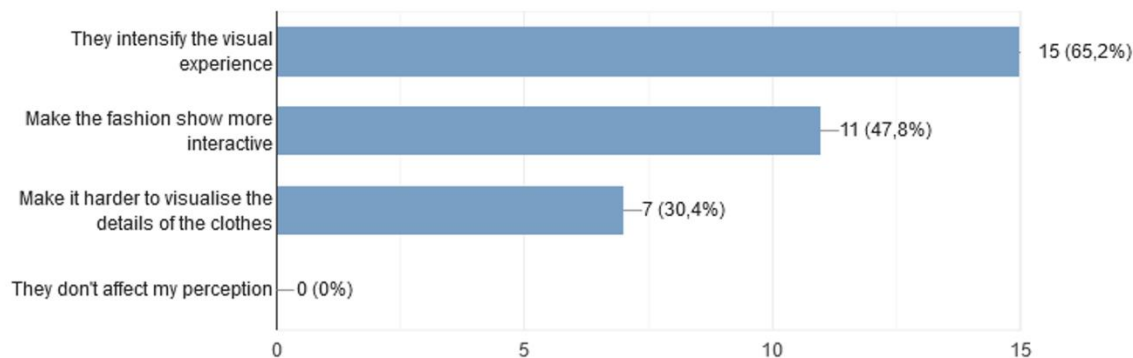
23 respostas



Do you think that digital elements, such as augmented reality or projections, affect the perception of the clothes on show?

[Copiar gráfico](#)

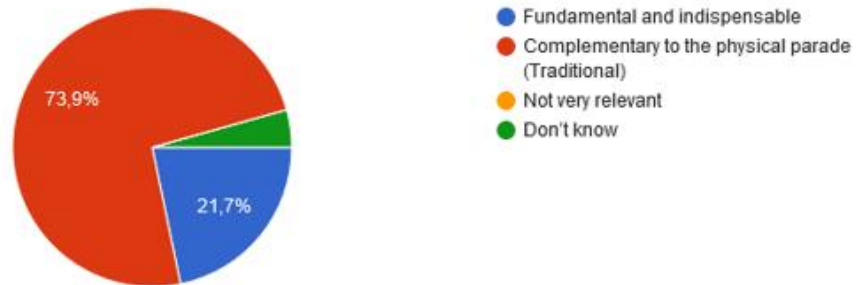
23 respostas



Do you think that in three years' time, digital technology will play a role?

 [Copiar gráfico](#)

23 respostas



Do you see the Metaverse as an opportunity to explore new identities and styles that you might not have adopted in the physical world?

 [Copiar gráfico](#)

23 respostas

