



ARIA



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ**

**RENAN BOLOGNINI ORSI**

# **ARIA**

**ADORNO CORPORAL PERFORMÁTICO**

**CURITIBA  
2024**



**RENAN BOLOGNINI ORSI**

**ARIA: ADORNO CORPORAL PERFORMÁTICO**

**ARIA: PERFORMATIC BODY ADORNMENT**

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado como requisito para obtenção do título de Bacharel em Design de Produto, do Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná (UFPR).

Orientador: Prof Dr. Ronaldo Corrêa

**CURITIBA  
2024**



# TERMO DE APROVAÇÃO

**Renan Bolognini Orsi**

## ARIA

Trabalho de conclusão de curso de graduação aprovado como requisito para obtenção do título de Bacharel em Design de Produto, do Setor de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná, pela banca composta pelos seguintes professores:

---

Prof Dr. Ronaldo Corrêa  
Departamento de Design da UFPR  
Orientador

---

Prof Dr. Yasmin Fabris  
Departamento de Design da UFPR

---

Prof Dr. Elisa Strobel  
Departamento de Design da UFPR

**Curitiba, 2 de Dezembro de 2024**





AP

# Resumo

O presente trabalho propõe um exercício experimental de conceituação e materialização de um adorno corporal, inspirado por performances e videoclipes de K-pop. A escolha de clipes de K-pop como referência se deu não apenas pela familiaridade do autor com esse universo, mas também por se tratar de uma indústria que desponta em tendências estéticas, impactando tanto o cenário da música quanto o da moda.

Assim, o desenvolvimento do projeto ocorreu em três etapas, a primeira delas consiste em uma pesquisa informacional sobre os temas a serem abordados nas fases seguintes. A segunda fase envolveu a definição de conceitos, geração de alternativas e produção de mockups, através de experimentações práticas no processo de design. Já na terceira etapa foi realizado o detalhamento e confecção da peça selecionada como a melhor alternativa, bem como sua representação através de fotos e vídeos.

Em suma, o trabalho visa contribuir para o campo do design de produto, explorando novas possibilidades estéticas e funcionais para adornos, assim como suas interações com o corpo humano e com a performance em si. Ao final deste trabalho, espera-se não apenas apresentar uma peça finalizada, mas também abrir caminhos para futuros desenvolvimentos na interseção entre design de produto e a indústria musical, mostrando como o design pode influenciar e ser influenciado por tendências culturais e artísticas globais.

Palavras-chave: adorno, performance, kpop, videoclipe, design de produto, moda.

# Abstract

This work proposes an experimental exercise in the conceptualization and materialization of a body adornment inspired by K-pop performances and music videos. The choice of K-pop clips as a reference was made not only due to the author's familiarity with this universe but also because it is an industry that stands out in aesthetic trends, impacting both the music and fashion scenes.

The development of the project occurred in three stages. The first stage involved informational research on the themes to be addressed in the subsequent phases. The second phase included defining concepts, generating alternatives, and producing mockups through practical experimentation in the design process. The third stage involved detailing and crafting the piece selected as the best alternative, along with its representation through photos and videos.

In summary, this work aims to contribute to the field of product design by exploring new aesthetic and functional possibilities for adornments, as well as their interactions with the human body and performance itself. At the end of this project, it is expected not only to present a finalized piece but also to pave the way for future developments at the intersection of product design and the music industry, demonstrating how design can influence and be influenced by global cultural and artistic trends.

Keywords: adornment, performance, kpop, music video, product design, fashion.

# Sumário

INTRODUÇÃO p. 14

1. ETAPA INFORMACIONAL p. 15

KPOP p. 16

ADORNO p. 18

PERFORMANCE p. 20

DINÂMICA p. 21

ESTÁTICA p. 22

2. ETAPA CONCEITUAL p. 23

CONCEITO p. 24

LINHAS CONCEITUAIS p. 24

OPULENCE p. 25

BRUTAL p. 27

ROMANCE p. 29

GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS p. 31

MOCKUPS p. 32

3. ETAPA DE DETALHAMENTO p. 37

TESTES DE ACABAMENTO p. 39

CONFECÇÃO DO MODELO DE APARÊNCIA p. 40

PLANEJAMENTO ESTÉTICO p. 44

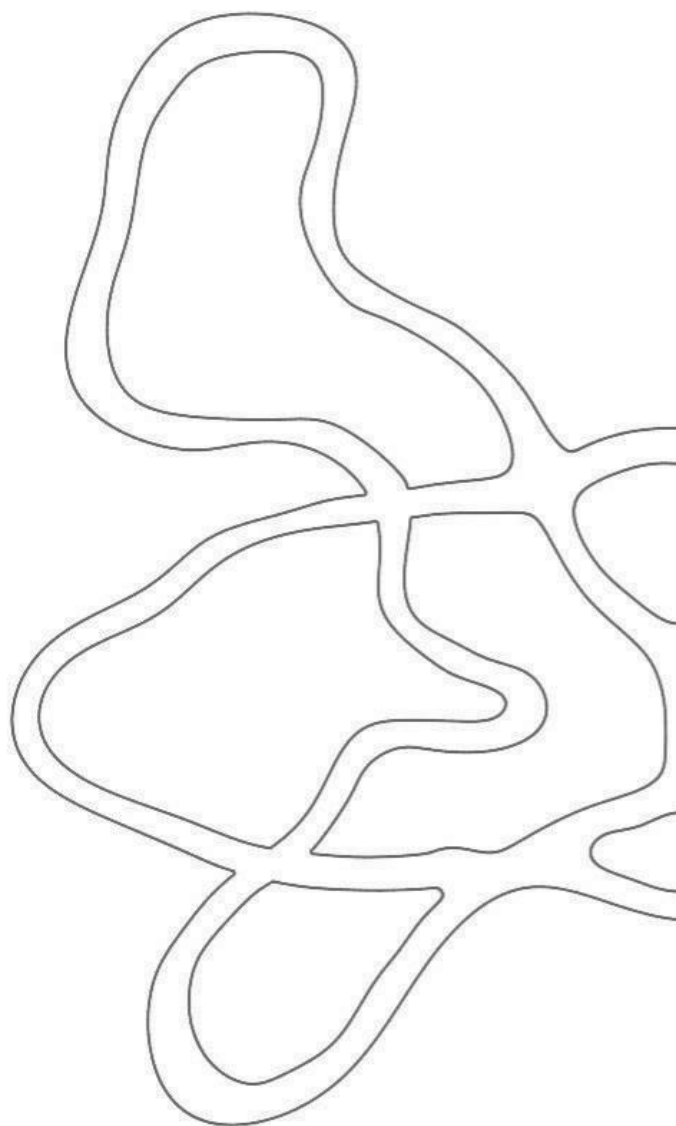
FIGURINO p. 47

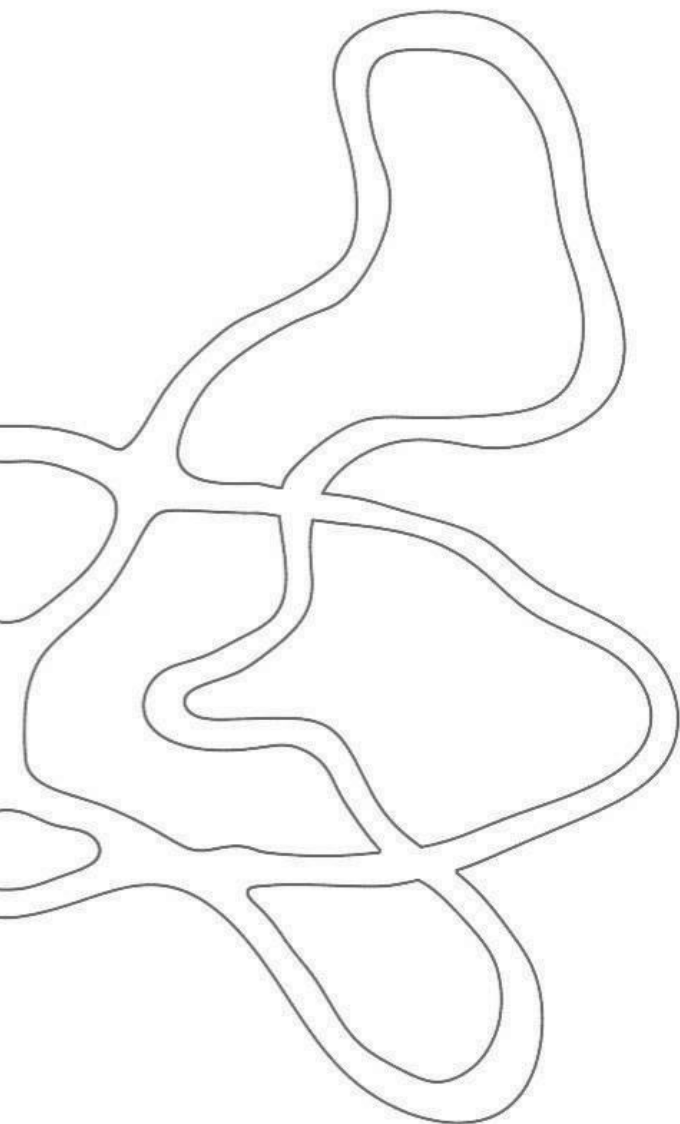
PRODUÇÃO MUSICAL p. 48

4. ARIA p. 49

CONSIDERAÇÕES FINAIS p. 58

REFERÊNCIAS p. 59





# Lista de Figuras

FIGURA 1 - AESPA, WELCOME TO MY WORLD	09
FIGURA 2 - QUADRO DE ANÁLISE DE CLIPES	11
FIGURA 3 - MOVIE STAR, MIJOO	12
FIGURA 4 - MIDAS TOUCH, KISS OF LIFE	13
FIGURA 5 - PAINEL CONCEITUAL ROMANCE	15
FIGURA 6 - CLIPES CONCEITO ROMANCE	15
FIGURA 7 - PAINEL CONCEITUAL OPULENCE	16
FIGURA 8 - CLIPES CONCEITO OPULENCE	17
FIGURA 9 - PAINEL CONCEITUAL BRUTAL	18
FIGURA 10 - CLIPES CONCEITO BRUTAL	18
FIGURAS 11, 12 e 13 - SKETCHES A MÃO LIVRE	19
FIGURAS 14, 15 e 16 - SKETCHES DIGITAIS	21
FIGURA 17 - ESTRUTURAS DE ARAME	23
FIGURA 18 - ALMA EM PAPEL ALUMÍNIO	23
FIGURA 19 - PEÇA REVESTIDA EM MASSA DE E.V.A	24
FIGURAS 20 e 21 - MOCKUP ROMANCE	25
FIGURAS 22 e 23 - MOCKUP OPULENCE	27
FIGURAS 24 e 25 - MOCKUP BRUTAL	29
FIGURA 26 - TESTES ACABAMENTO	32
FIGURA 27 - MATERIAIS UTILIZADOS NA PEÇA	34
FIGURA 28 - COMPONENTES UTILIZADOS NO FECHO	35
FIGURA 29 - MODELAGEM 3D	36
FIGURA 30 - CROQUI TÉCNICO	36
FIGURA 31 - PAINEL DE REFERÊNCIA BANNER	37
FIGURAS 32 e 33 - PAINÉIS FOTOGRAFIA	38
FIGURA 34 - PAINEL SANDY LIANG	39
FIGURA 35 - PAINEL YVMIN	40
FIGURA 36 - PAINEL SIMONE ROCHA	41
FIGURA 37 - PAINEL SHUSHU TONG	42
FIGURA 38 - PAINEL MINJU KIM	43
FIGURA 39 - PAINEL FIGURINO	44
FIGURA 40 - IDENTIDADE VISUAL	45
FIGURA 41 - BANNER	46
FIGURAS 42 à 49 - FOTOS	47

# Introdução

O ato de adornar o corpo com elementos decorativos é tão antigo quanto a própria civilização. Desde as primeiras sociedades tribais, em que adornos possuíam significados ritualísticos e simbólicos, até as sociedades contemporâneas, onde adornos não são apenas artigos de moda, mas uma forma de expressão pessoal (EBIN, 1994).

Hodiernamente, a indústria da música, em especial o gênero kpop, se destaca por sua abordagem inovadora em relação ao uso de adornos. O kpop, uma abreviação para "Korean Pop", ou música popular coreana, não é apenas um gênero musical, mas um fenômeno global que combina música, dança e moda de forma única. Os videoclipes do gênero costumam ser bastante expressivos, possuem visuais vibrantes, coreografias complexas e figurinos pensados especificamente para harmonizar os conceitos estéticos e sonoros, afim de construir a identidade de cada grupo e artista (LEE; JIN, 2019).

Dessa forma, no contexto do K-pop, os adornos adquirem um papel fundamental na construção de identidade artística e na comunicação visual dos performers. O presente trabalho, embora inspirado por esses visuais, segue um processo não funcional de criação, priorizando as qualidades plásticas e estéticas do produto. Trata-se de uma exploração artística de suas inspirações, focada na forma e na expressividade visual, destacando o adorno como uma manifestação estética e gerando novas possibilidades de criação no design de adornos performáticos.

1.

INFORMACIONAL



**Figura 1:** Welcome to MY World (Aespa, 2023)

# Kpop

Abreviação de "Korean Pop", é um gênero musical originado na Coreia do Sul que combina música pop com elementos de hip-hop, R&B, eletrônica e dance. Mais do que apenas música, o K-pop se destaca por suas coreografias elaboradas, visuais vibrantes e produções altamente estilizadas.

Os videoclipes são fundamentais para o sucesso do gênero, funcionando como verdadeiras obras de arte visuais, com narrativas criativas, cenários grandiosos e figurinos únicos que enriquecem a experiência da música. Um dos aspectos mais marcantes do K-pop é a versatilidade dos grupos e artistas, que exploram diferentes conceitos em seus lançamentos, variando entre temas delicados e românticos, até conceitos mais intensos e ousados.

Essa capacidade de se reinventar constantemente mantém o público cativado e amplia o alcance do gênero. Segundo Kim SukYoung, autora do livro "K-pop Live: Fans, Idols, and Multimedia Performance", o K-pop é um fenômeno cultural multimídia que transcende a música, englobando moda, performance e interação digital, proporcionando uma experiência imersiva e consolidando seu papel como um dos movimentos culturais mais significativos da atualidade.

# RED vs VELVET

O grupo Red Velvet é um exemplo claro da versatilidade conceitual, destacando-se por suas duas versões conceituais bem definidas. Essa dualidade permite ao grupo não só alcançar diferentes públicos, mas também exibir uma ampla gama de habilidades artísticas e interpretativas desses conceitos.

O primeiro, o lado "Red", representa um conceito mais vibrante, divertido e energético, com músicas alegres e cativantes, como em Zimzalabim, Queendom e Birthday. Já o lado "Velvet" explora uma atmosfera mais madura, sofisticada e introspectiva, com músicas como Psycho, Chill Kill e Cosmic.



Zimzalabim (2019)



Psycho (2019)



Queendom (2021)



Chill Kill (2023)



Birthday (2022)



Cosmic (2024)

**Figura 2:** Quadro de conceitos do grupo Red Velvet, elaborado pelo autor a partir de fotos promocionais divulgadas pela agência do grupo (SM Entertainment).

# Adorno

Segundo Rocha, Benutti e Menezes (2015, p.143), "Adorno corporal pode ser percebido como tudo que embeleza o corpo. Nesse caso incluem-se peças fabricadas com materiais diversos, artefatos luminosos, tatuagens, pinturas corporais e outros objetos peculiares como penas, ossos, conchas, escamas, insetos e animais. Há alguns arranjos que são tão surpreendentes que melhor seria nomeá-los instalações."

A partir dessa definição, proponho uma delimitação contextualizada ao presente trabalho para o termo: Um adorno pode ser definido como um elemento estético, decorativo ou simbólico utilizado sobre o corpo para complementar ou realçar a apresentação visual de um artista ou de uma narrativa musical. Adornos podem variar em forma, material, cor e significado, e servem como suporte para transmitir uma mensagem ou conceito específico ao público.

Assim, para fins deste trabalho, quaisquer artefatos que se encaixem nessa definição serão indubitavelmente considerados como adornos corporais, sendo válidos para uso em análise, referência e desenvolvimento de alternativas.

O próximo passo dessa etapa se deu na seleção de videoclipes para mapeamento de tendências de uso e tipos de adornos presentes, para essa seleção, estabeleci como requisito que o clipe deve pertencer ao gênero kpop e que deve ter sido lançado nos últimos 5 anos (2019 - 2024).

Passaram pela seleção inicial cerca de 35 clipes de artistas femininos e masculinos e apesar da grande maioria contar com a presença de adornos, foi constatada com maior frequência nos clipes de artistas femininas. Portanto, foram descartados videoclipes lançados por artistas masculinos e a partir desse ponto, discute-se apenas adornos pensados para o corpo feminino.



# Performance

Faz-se necessário também a delimitação do termo performance para estudo da relação entre adorno e performance. De acordo com Janotti (2005, p.9) “A performance aponta para uma espiral que vai das codificações de gênero às especificidades da canção. Mesmo que de maneira virtual, a performance está ligada a um processo comunicacional que pressupõe uma audiência e um determinado ambiente musical. Assim, a performance define um processo de produção de sentido e conseqüentemente, de comunicação, que pressupõe regras formais e ritualizações partilhados por produtores, músicos e audiência, direcionando certas experiências frente aos diversos gêneros musicais da cultura contemporânea”.

A performance, portanto, direciona e molda as experiências da audiência de modo a conduzir o público pelo ambiente e contexto musical. Quando essa ideia é aplicada sobre o formato de videoclipe, as formas de comunicar performance se dão em todos os sentidos e fatores que integram o clipe. Sendo assim, considero que, contextualizada ao trabalho atual: A performance em clipes musicais refere-se à interpretação artística de músicas, através de movimentos corporais, expressões faciais, interações com o ambiente e com os adornos utilizados. Neste contexto, a performance vai além da simples execução da música, envolvendo elementos visuais e estéticos que complementam e enriquecem a experiência musical para o espectador.

Ao analisar os vídeos por essa definição, foi possível entender melhor como os adornos contribuem para a construção da narrativa estética e não verbal apresentada nos vídeos. Além disso, pude identificar de modo geral dois momentos distintos ligados ao comportamento dos artistas durante a performance. Esses momentos são importantes para definir o progresso da narrativa e irei identificá-los como momentos de performance dinâmica ou estática.

# Performance Dinâmica

Na performance dinâmica, estão presentes movimentos amplos, que requerem grande mobilidade por parte do artista e que podem ser coreografados ou não. Logo, o foco aqui está na movimentação e em transmitir a narrativa do clipe através do corpo. Assim, requer que os adornos utilizados não limitem ou dificultem os movimentos, mas os valorizem.

É possível identificarmos no fragmento de "Movie Star" a relação entre o adorno e a performance dinâmica, bem como perceber detalhes como a filmagem também dinâmica e a iluminação dramática que favorece o contraste entre o acabamento do adorno e o cenário em que a artista está.



Movie Star (Mijoo, 2023)



**Figura 4:** Capturas de tela do videoclipe de Movie Star da solista Mijoo, para exemplificar uma performance dinâmica. A artista usa um adorno fluído e metálico no cabelo que serve para complementar seus movimentos coreografados.

# Performance Estática

Já na performance estática, os movimentos são mais sutis ou praticamente inexistentes, normalmente é composta de fragmentos em que o foco está no rosto ou corpo do artista. Assim, é possível que os adornos sejam mais volumosos e chamativos e até mesmo que sejam o foco junto ao artista.

No fragmento de "Midas Touch" percebemos a relação entre o adorno e a performance estática, onde a integrante Haneul do grupo Kiss of Life está em foco e utilizando um adorno corporal. Nesse caso, a performance se dá através da interpretação de um personagem pela artista, onde ela apresenta uma expressão confiante e movimentos sutis, análogos a estética maximalista e luxuosa do clipe, que também é reforçada pelo adorno de pérolas.



Midas Touch (Kiss of Life, 2024)



**Figura 5:** Capturas de tela do videoclipe de Midas Touch do grupo Kiss of Life, para exemplificar uma performance estática. A artista usa um adorno de pérolas em seu tronco, que sustenta a narrativa estética opulenta da cena.

2.

CONCEPTUAL



Figura 6: Welcome to MY World (Aespa, 2023)

## Conceito

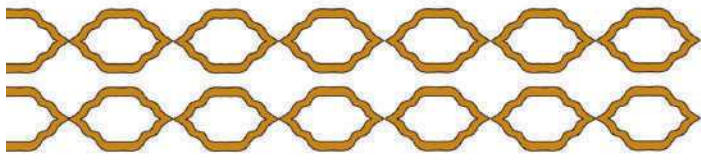
A etapa conceitual é o segundo estágio do projeto, onde as ideias começam tomar forma e se transformam em conceitos preliminares do produto. Nesta fase, o foco está na geração, desenvolvimento de diferentes conceitos, a partir das informações coletadas na etapa anterior. Assim, inicio essa etapa explorando as possibilidades criativas e definindo os direcionamentos estéticos e funcionais que irão guiar o design e configuração formal do produto final.

O adorno em desenvolvimento é uma peça vestível, projetada sob medida e inspirada por narrativas visuais presentes em videocliques de kpop. A peça possui função de suporte a narrativa conceitual do clipe e seus aspectos plásticos como forma, cor, acabamento, configuração formal, entre outros, devem endossar e comunicar o conceito estético e sonoro escolhido para sua a representação.

## Linhas Conceituais

Com a etapa informacional concluída e o conceito geral definido, se faz necessária a divisão do projeto em linhas conceituais distintas para o desenvolvimento das alternativas. Optei por trabalhar com três macro conceitos que, apesar de serem contrastantes entre si, são esteticamente bastante sólidos e com elementos recorrentes em videocliques de kpop.

Esses conceitos servirão como pilares para a criação das alternativas, permitindo explorar a variedade estética que ressoa com a essência e diversidade estética no kpop. A seguir, detalharei cada um dessas linhas conceituais, destacando suas características principais, trazendo referências visuais e exemplos de aplicação desses conceitos em cliques já existentes.



# OPULENCE



OURO  
GEMAS  
BRILHO  
MAXIMALISMO  
OPULÊNCIA  
VELUDO  
NOBREZA  
SELVAGEM

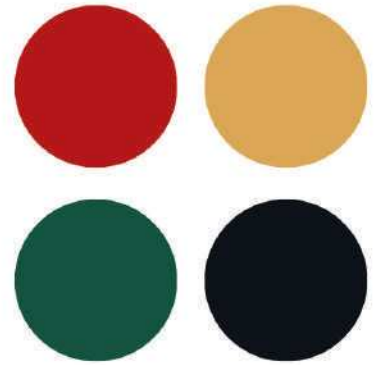


Figura 8: Painel visual de referência, elaborado pelo autor.

Lion ((G)I-dle, 2019)



Peek A Boo (Red Velvet, 2019)



OPULENCE



Run2U (StayC, 2022)



Midas Touch (Kiss of Life, 2024)

O conceito 'Opulence' celebra o luxo, a riqueza e a abundância, evocando uma ideia de grandiosidade e extravagância. Inspirado pelo conceito de luxo e opulência barroco, muito presente nos anos 2000 e representado de forma caricata pela estética McBling, quando no contexto dos clipes de kpop é marcado por elementos que refletem glamour e ostentação, como ouro, jóias, gemas e estampa animal.





# **BRUTAL**



METAL  
ARQUITETURA  
ESTRUTURA  
DINAMISMO  
FLUIDEZ  
FUTURISMO  
CORPORAL  
BRILHANTE

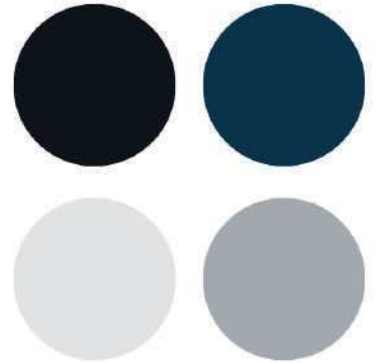


Figura 9: Painel visual de referência, elaborado pelo autor.

Naughty (Irene & Seulgi, 2020)



Armageddon (Aespa, 2024)



**B**  
**R**  
**U**  
**T**  
**A**  
**L**

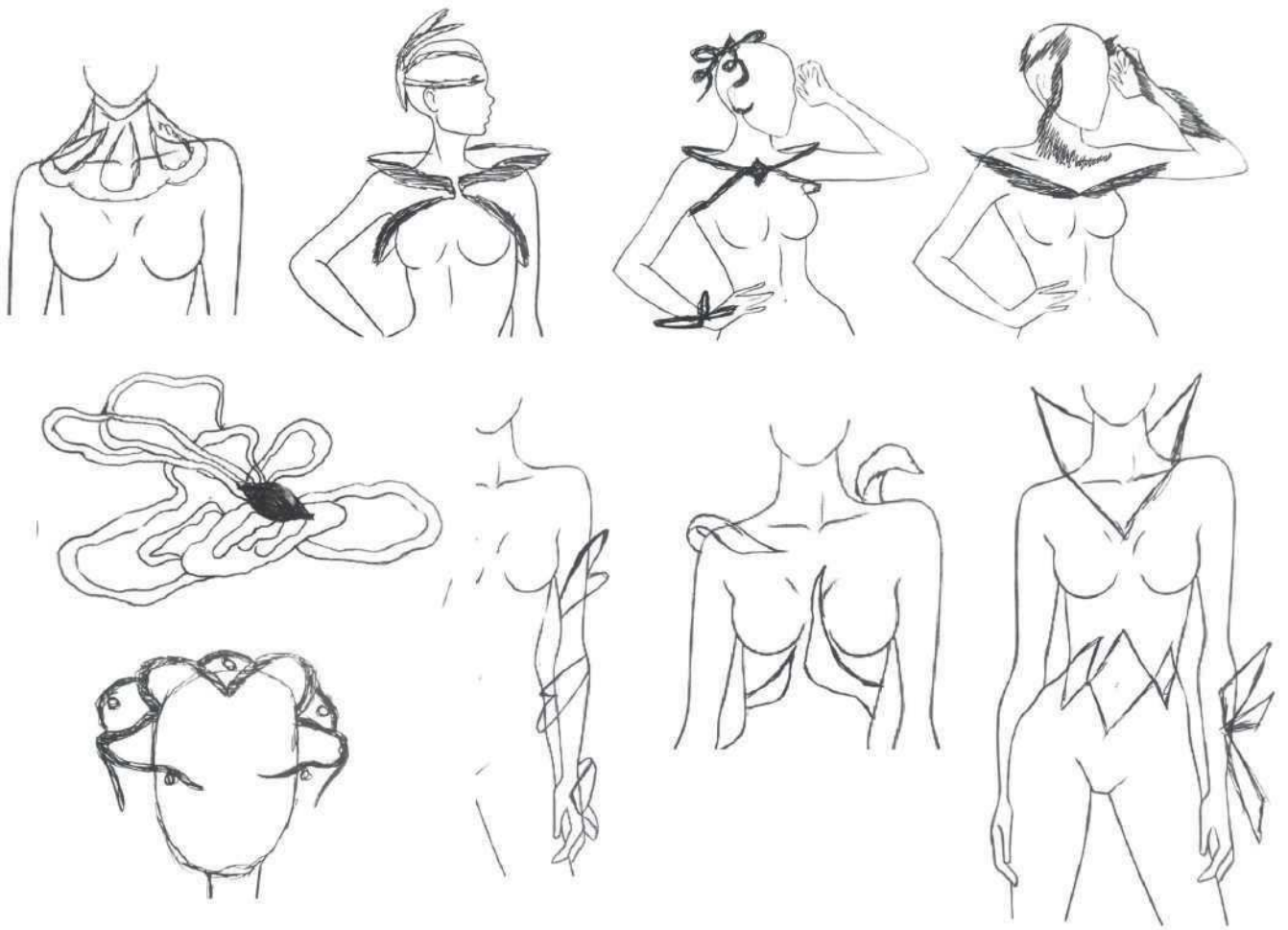


Stay Tonight (ChungHa, 2020)



Straight Line (Kep1er, 2024)

O conceito "Brutal" é uma espécie de mistura entre o futurismo e elementos orgânicos fluídos mas bem estruturados, resultando em uma estética única, marcada por elementos metálicos e dinâmicos. Este conceito se caracteriza pela utilização de materiais robustos e a exploração de formas estruturais que, ao pensar em adornos corporais, integram elementos do corpo humano com designs arquitetônicos.



**B  
R  
U  
T  
A  
L**

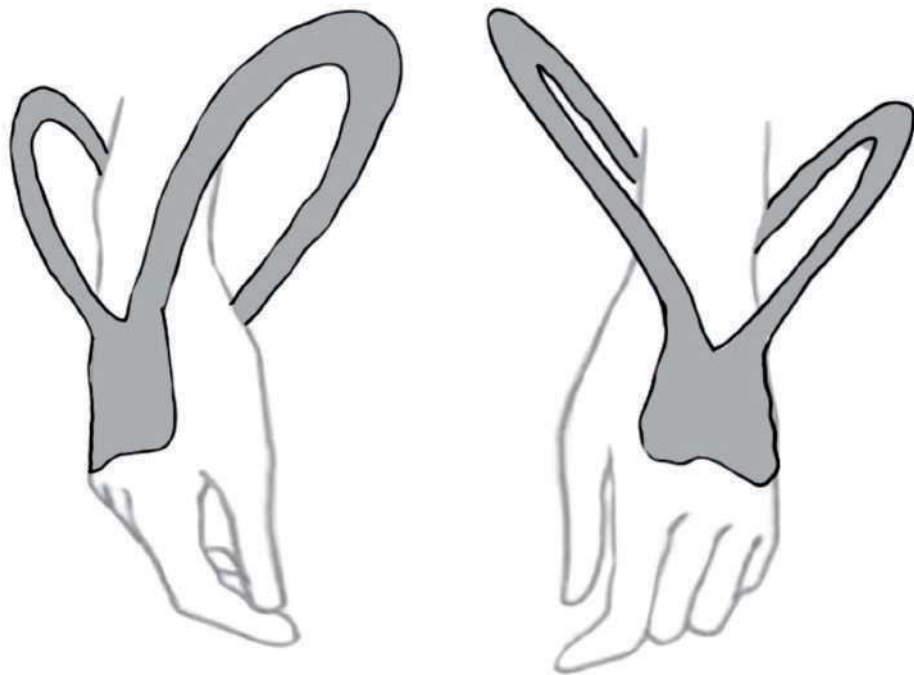


Figura 10: Geração de alternativas e alternativa escolhida.



# ROMANCE



FLORAL  
PÉROLAS  
RENDA  
CLÁSSICO  
INOCENTE  
SENTIMENTAL  
FIGURATIVO  
SONHO

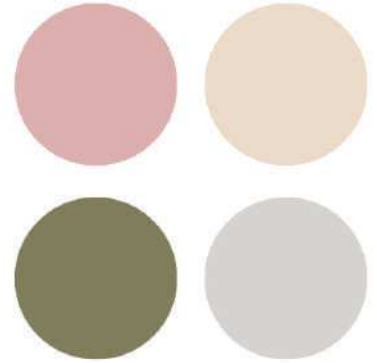


Figura 11: Painel visual de referência, elaborado pelo autor.

Magnetic (Illit, 2024)



Feel My Rhythm (Red Velvet, 2022)



R  
O  
M  
A  
N  
C  
E

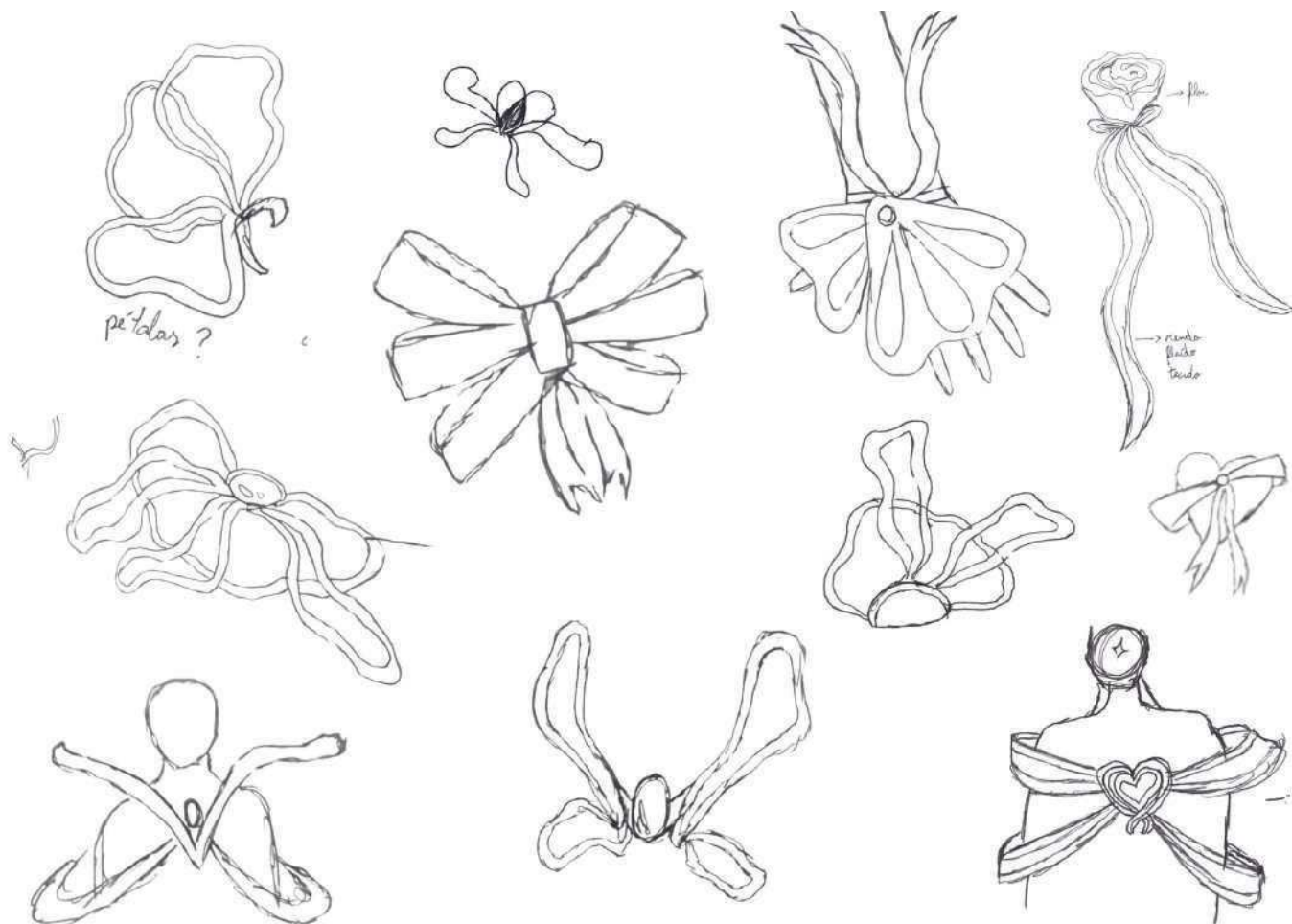


The 5th Season (Oh My Girl 2019)



UhUh (Re:Scene, 2024)

Este conceito encapsula a essência do romântica, criando uma atmosfera visual de delicada e suave. Inspirado em elementos clássicos e poéticos, combina renda, pérolas, bordados, laços, flores e cores pastéis. Amplamente presente em videoclipes femininos de K-pop, essa estética está ligada pode ser descrita como etérea ou onírica.



R  
O  
M  
A  
N  
C  
E

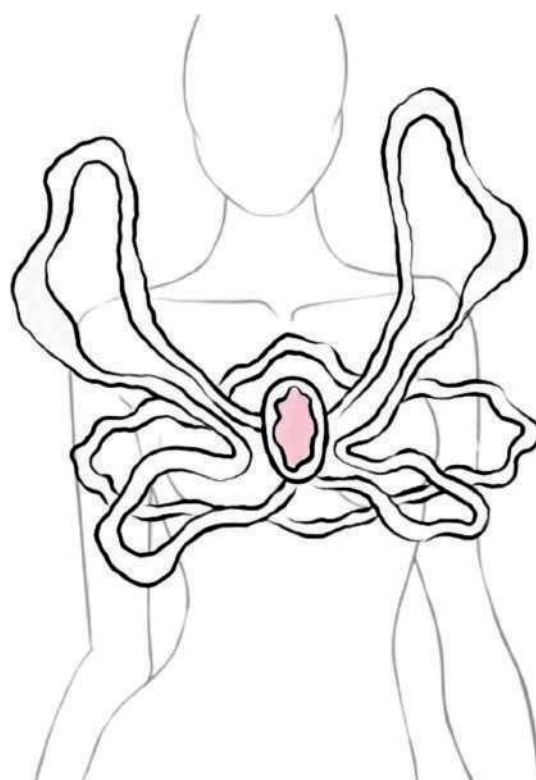


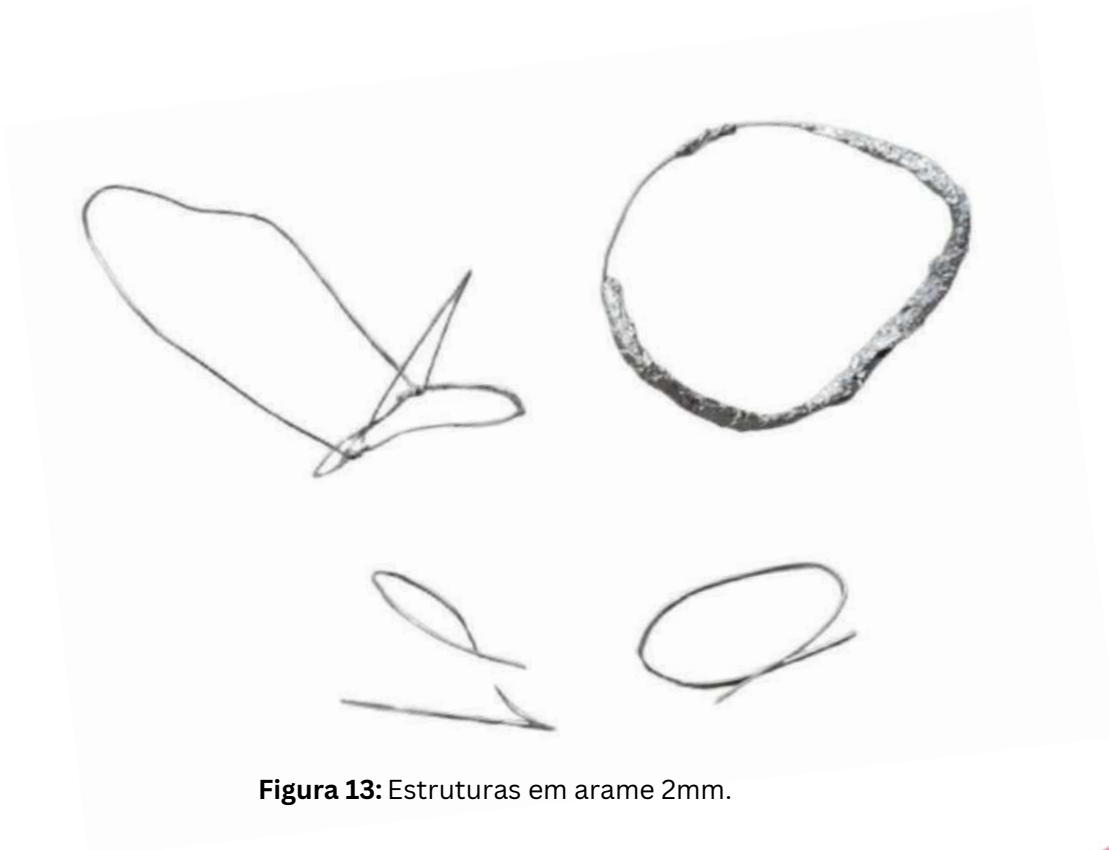
Figura 12: Geração de alternativas e alternativa escolhida.

# Geração de Alternativas

No processo de geração de alternativas foram realizados exercícios de ideação e brainstorming, onde os desenhos foram feitos utilizando as referências visuais dos painéis elaborados. Também foi realizado um exercício de imersão, onde sem referência visual, os desenhos foram executados enquanto as músicas selecionadas para cada conceito tocavam, criando assim um ambiente de referência sonora.

Durante o processo, tentei da melhor forma possível retratar e materializar o meu entendimento de cada um dos conceitos. Muitas vezes desenhei uma peça pensando inicialmente em um conceito e logo via que aquela configuração seria mais interessante ou se encaixaria melhor em outra linha conceitual. Ao final da etapa de desenho, seleciona a alternativa que gostaria de desenvolver e realizei um desenho digital sobre croquis do corpo feminino, fazendo alterações para pensar como vestí-las e aplicando cor para reforçar os conceitos representados.

De modo geral, essa etapa ocorreu com alguma dificuldade, uma vez que por se tratarem de peças vestíveis, era difícil imaginar e entender encaixes ao corpo para qual os adornos eram projetados. Esse problema pode ser resolvido na etapa de mockups, onde tive a possibilidade de experimentar a volumetria das peças imaginadas e fazer as alterações necessárias durante o processo de design.



**Figura 13:** Estruturas em arame 2mm.

## Mockup

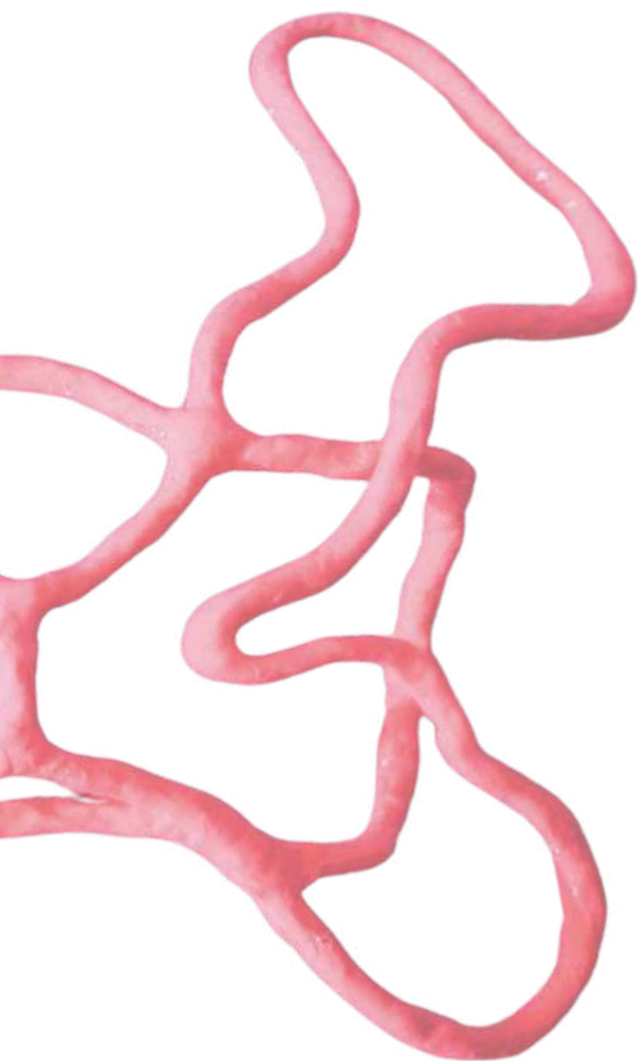
Nessa etapa de produção de modelos volumétricos, se deu a parte possivelmente mais importante de todo o trabalho, muitas decisões de configuração, forma, encaixe e proporção precisaram ser alteradas. Todos os modelos foram produzidos utilizando a mesma técnica, onde foi feito uma estrutura em arame moldado com a ajuda de alicates, uma alma em papel alumínio sobre essa estrutura e por fim uma camada de massa de EVA ou de porcelana fria para cobrir o alumínio.

No conceito 'Romance', houve a remoção do elemento central da peça e foi conferida uma aparência assimétrica à peça, que mais tarde foi removida. Além disso na linha conceitual 'Brutal', além da alteração da forma, foram adicionadas mais duas peças, formando assim uma coleção cápsula de peças. Em 'Opulence' não foram feitas alterações significativas em relação ao sketch digital.





**Figura 14:** Estrutura revestida com folha de alumínio.



Apesar de algumas dificuldades e precisar refazer alguns dos modelos por decisões projetuais, de modo geral essa etapa foi bastante proveitosa. As peças foram moldadas sobre um manequim como referência, possibilitando assim que a forma acompanhasse e respeitasse o corpo e silhueta feminina.

Para marcar o fim dessa fase, foi conferido acabamento às peças e foi realizada uma sessão fotográfica, onde as peças foram vestidas por uma modelo para que os adornos tivessem um referencial humano associado a eles. Esse registro fotográfico e o acabamento também foram essenciais para que eu pudesse enxergar como as peças finais seriam e planejar também como fazer a sessão de fotos e registro em vídeo do adorno na etapa de detalhamento.

**Figura 15:** Estrutura revestida com massa E.V.A



OPULENCE



OPULENCE



***B  
R  
U  
T  
A  
L***



Figuras 16, 17, 18 e 19: Fotos dos mockups, produzidas pelo autor.

3.

DETTAHLHAMMENTO



**Figura 20:** Welcome to MY World (Aespa, 2023)

## Detalhamento

Para essa etapa, a alternativa escolhida entre os três conceitos é a alternativa correspondente ao conceito 'Romance', devido ao seu desenho único e aos resultados que superaram as expectativas na materialização dos três conceitos.

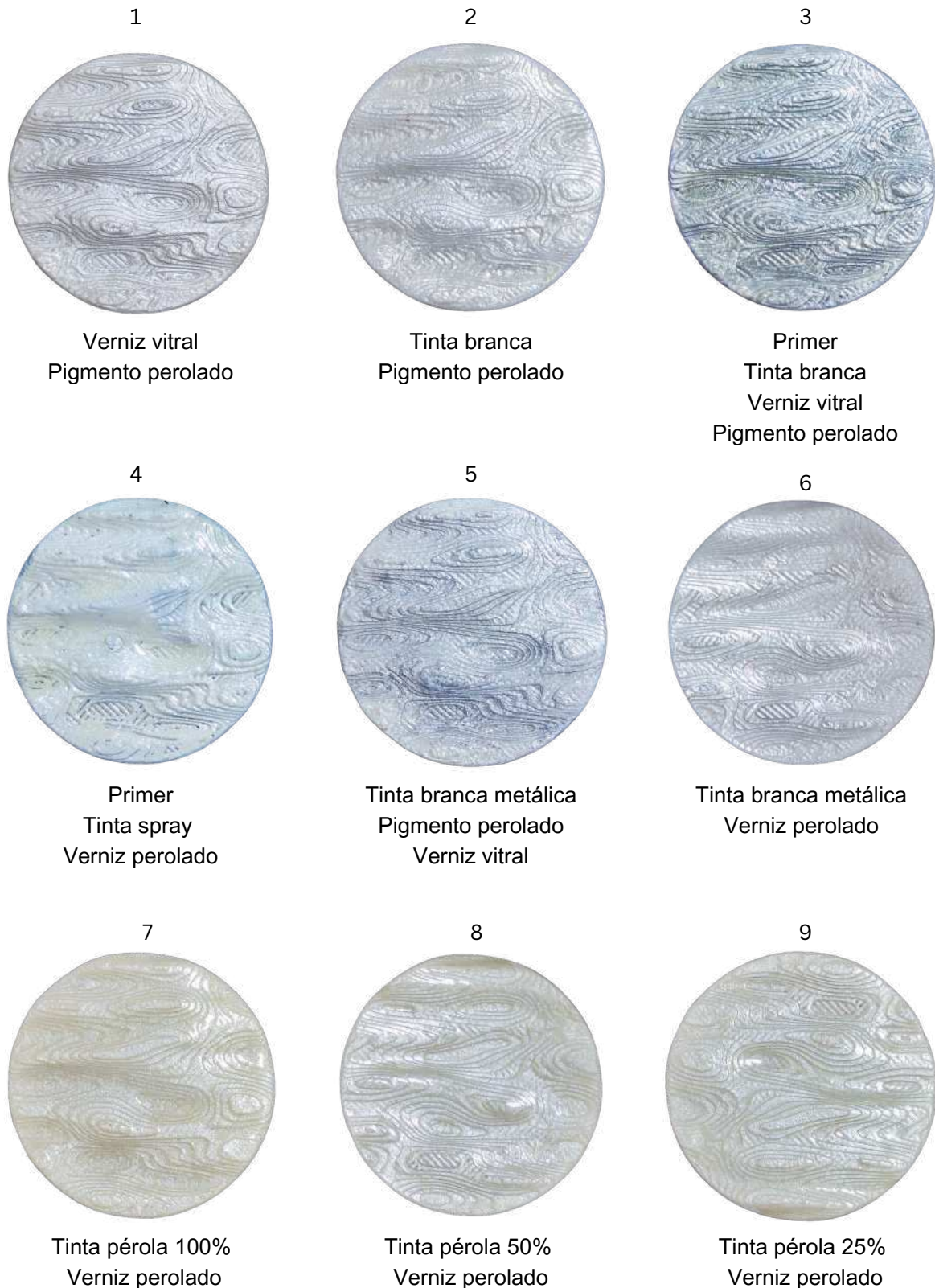
Na etapa de detalhamento, procurei ver o projeto de forma técnica e prática, assim, pude definir todas as especificações para sua execução final. Esse processo envolve a escolha de materiais, acabamentos, medidas e técnicas de produção. O detalhamento permite que cada elemento concebido na fase conceitual seja viável e funcional, assegurando que o adorno corporal alcance o efeito visual desejado.

A princípio, minha intenção era de confeccionar a peça através do processo de impressão 3D em PLA, mas devido a problemas práticos durante o processo isso não foi possível. Desse modo, optei por confeccionar um modelo de aparência utilizando uma técnica similar a da construção do mockup.

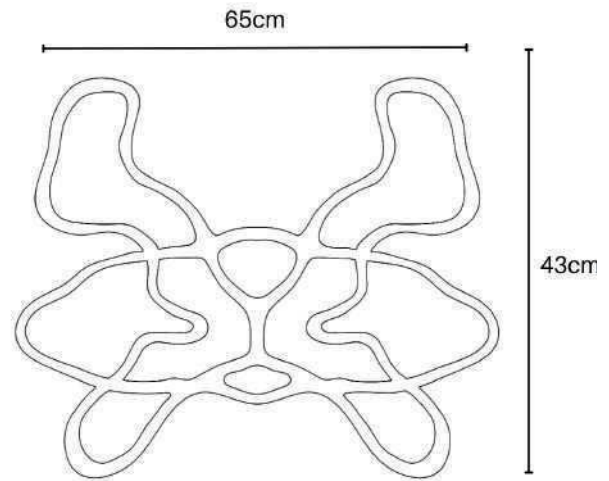
Nessa etapa também planejei como seria executado o vídeo da peça, que decidi ser de extrema relevância, uma vez que a inspiração inicial do projeto foram vídeos também. Assim também incluí nessa etapa um breve planejamento conceitual do vídeo e da sessão de fotos que foram realizados ao final do projeto

# Acabamento

Antes de partir para o modelo, executei alguns testes de acabamento para estudar qual seria a melhor técnica para chegar ao resultado de acabamento desejado. As amostras abaixo exemplificam o desempenho de cada uma das estratégias quando aplicadas sobre a mesma superfície. Os produtos estão listados por ordem de aplicação sobre a superfície.



**Figura 21:** Testes de acabamento sobre superfície.



**Figura 22:** Croqui técnico com medidas gerais.

## Confecção do Modelo

A partir dos testes foi possível entender a diferença entre as aplicações para obtenção do resultado final e assim, escolher a técnica que chegasse mais próxima ao acabamento perolado. A amostra 7 foi escolhida como mais próxima do resultado desejado, consistindo primeiro na aplicação de tinta acrílica fosca na cor pérola na concentração de 100% e em seguida coberta com uma mistura de verniz vitral e pigmento perolado para resina.

O modelo final foi confeccionado sob medida e moldado em um manequim feminino, a partir das medidas da modelo. Iniciei a partir de uma estrutura de arame moldável, espelhando os dois lados da peça simetricamente. Em seguida, a estrutura foi revestida com massa de E.V.A para dar o volume desejado às partes específicas da peça.

Após a secagem da massa, parti para o acabamento com a pintura e aplicação do verniz com pigmento perolado, assim como executado nos testes, aplicando duas camadas de tinta perolada para cobrir totalmente a cor da massa.

Com o acabamento completo, defini o esquema de fechamento da peça por meio de uma alça afivelada e ímãs para fixação do laço traseiro. A alça afivelada para sutiã transparente foi escolhida por ser discreta, regulável e elástica e para simular uma amarração com laço, revesti essa alça com um pedaço de tule. Para juntar a alça com o tecido e colocar o ímã, projetei e imprime em PLA uma peça que pudesse passar pela alça e segurar o excesso de tecido de forma a se mesclar com o laço (Figuras 29 e 30).

Para finalizar, costurei o laço de tule a mão e coloquei o outro ímã no interior do nó, de modo que os dois ímãs ainda pudessem se atrair magneticamente. Assim, com o modelo de aparência totalmente completo pude planejar a execução das fotos e do vídeo.



a. Estrutura em Arame



b. Massa de E.V.A



c. Tinta Acrílica Fosca  
(Pérola)

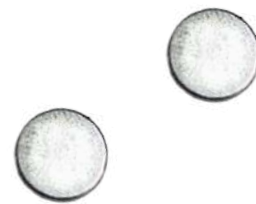


d. Verniz Vitral  
(Pigmento Perolado)

**Figura 23:** Materiais utilizados na confecção do modelo.



a. Fecho de Sutiã  
(12,5 mm, Regulável)



b. Ímãs de Neodímio  
(2 × 10 mm)



c. Revestimento de Tule  
(43 × 145 cm)

d. Laço de Tule  
(24 × 56 cm)



**Figura 24:** Materiais utilizados na confecção do fecho.



Figura 25: Modelo de aparência.

# Planejamento Conceitual

Com o modelo finalizado e a intenção estética definida, iniciei a criação de painéis visuais de inspiração, que desempenharam um papel fundamental no planejamento das fotografias. Esses painéis orientaram decisões importantes sobre ângulos, iluminação e enquadramento, garantindo que cada imagem refletisse fielmente a proposta do projeto.

O painel de inspiração para o projeto Aria destaca uma estética delicada e romântica, com tons suaves como rosa, azul, creme e branco. Tecidos fluidos, como tule, seda e organza, aliados a camadas, babados e rendas, acrescentam uma sensação de movimento e profundidade mesmo nas composições estáticas. As poses são levemente dramáticas, com semblante confiante, sereno e delicado, posturas suaves e olhares introspectivos, que lembram anjos ou fadas.

A estética geral dialoga diretamente com a linguagem visual do K-pop, mesclando delicadeza com uma modernidade conceitual. Assim, o painel sugere que os registros fotográficos de Aria devem capturar não apenas a beleza do adorno, mas também seu caráter etéreo e emocional, transportando o espectador para um mundo de fantasia, delicadeza e poesia visual.

Além disso, busquei novas referências para o vídeo além dos clipes de kpop, analisando produções de marcas de moda que exploram a mesma estética romântica e etérea. Isso me permitiu compreender como essas marcas apresentam suas peças visualmente, destacando nuances de movimento, textura e atmosfera. Entre as marcas que serviram como referência, estão ShuShuTong, Simone Rocha, Sandy Liang, Yvmin e Minju Kim, que trouxeram detalhes valiosos sobre composição visual, narrativa estética e construção de identidade através do recurso de vídeo.

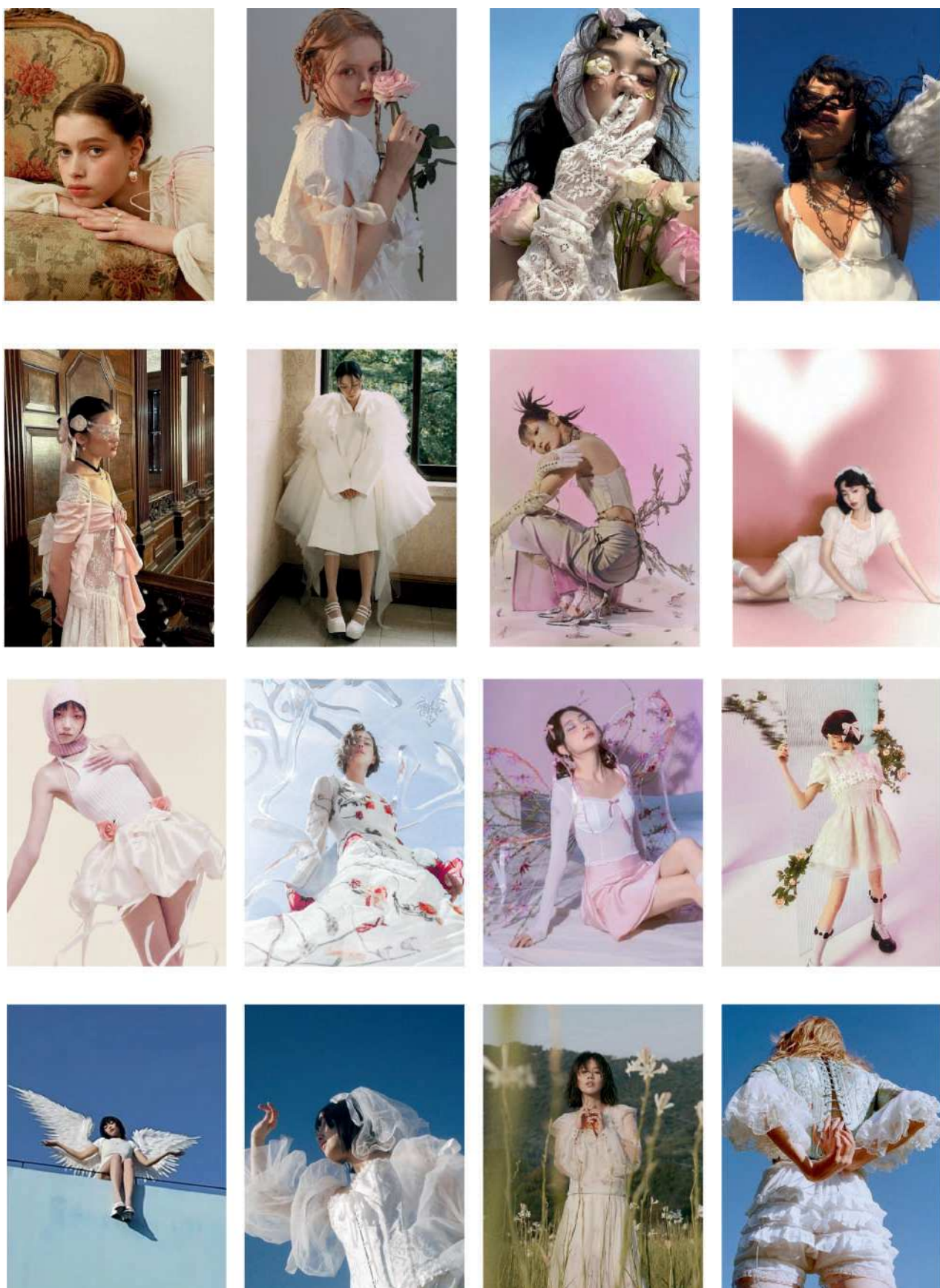
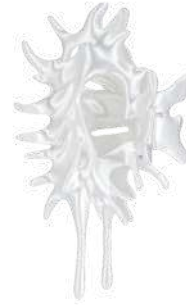


Figura 26: Painel de inspiração fotográfica, elaborado pelo autor.



SANDY LIANG



YVMIN



Simone Rocha



SHUSHU/TONG



MINJUKIM

Figura 27: Painel de marcas utilizadas como referência, elaborado pelo autor.

# Figurino

Além disso, foi desenvolvido um painel de referências para os figurinos da sessão de fotos e vídeo. O figurino selecionado é composto de um top de veludo cristal rosa e uma saia de tule creme com apliques de miçangas rosa. As peças foram confeccionadas ou customizadas sob medida para a modelo, buscando se ajustar perfeitamente ao corpo. Além disso também foram planejados cabelo, maquiagem e unhas.

Nesta etapa, era fundamental que o figurino destacasse tanto a peça quanto a modelo, ao mesmo tempo em que refletisse o conceito romântico do projeto. Como figurino alternativo, foi sugerido a substituição da saia por uma calça jeans de lavagem clara, remetendo às mudanças de figurino típicas dos cliques de K-pop, que se ajustam ao cenário e criam dinamismo visual.



Figurino 2



Figurino 1



Figura 28: Painel de referência de figurino, elaborado pelo autor.

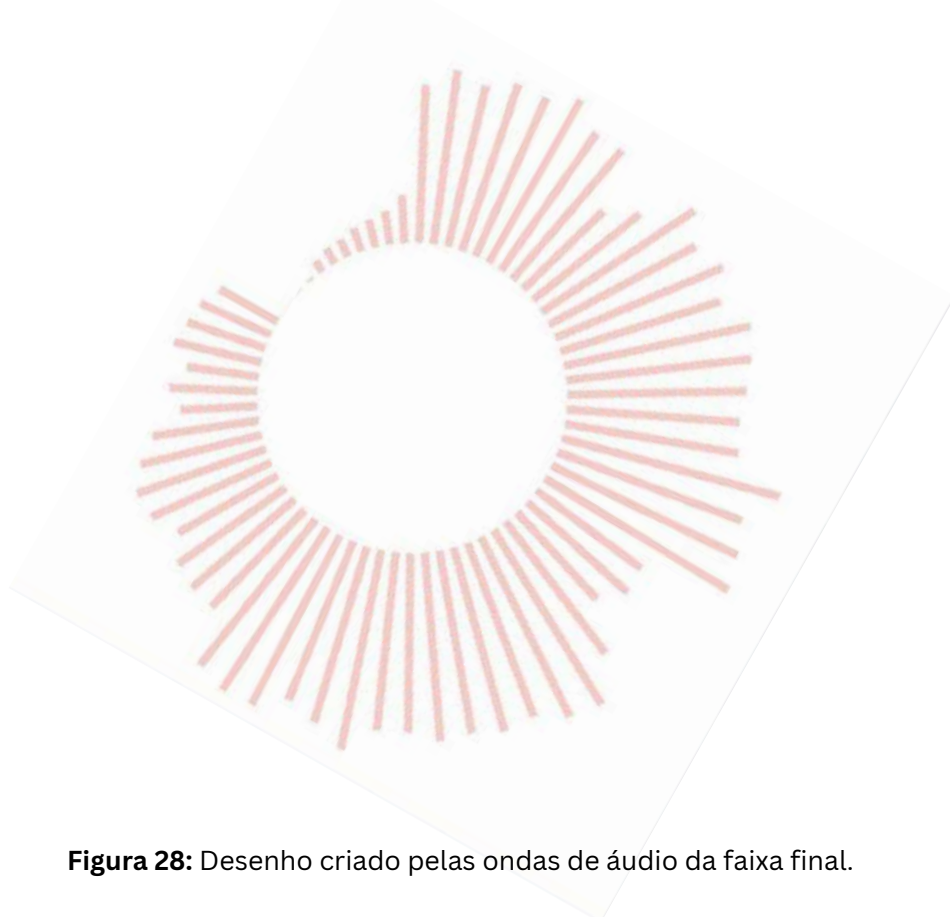
# Produção Musical



Áudios de referência.

Também era crucial para a materialização do conceito que o áudio do vídeo estivesse alinhado ao aspecto visual. Por isso, convidei o produtor musical Caetano Matalani, para colaborar no desenvolvimento da faixa sonora. Realizamos algumas sessões de brainstorming e nos inspiramos em músicas já existentes, especialmente no K-pop, buscando um ponto de partida sólido. Com base nessas referências, decidimos seguir uma direção que combinasse sintetizadores suaves com uma batida de drum and bass, que dita o ritmo de andamento do vídeo e incorporamos sons de violino para evocar uma atmosfera clássica e romântica, reforçando o conceito do projeto.

Também esboçamos a dinâmica desejada para a faixa, definindo os momentos de maior energia e os trechos mais sutis e contidos. O resultado final é uma composição sonora que não apenas acompanha o vídeo, mas eleva sua narrativa, proporcionando uma experiência imersiva, onde som e imagem se complementam perfeitamente, capturando a essência romântica e moderna do projeto.



**Figura 28:** Desenho criado pelas ondas de áudio da faixa final.

# ÁRIA

Na música, uma Ária é uma peça vocal expressiva, geralmente o ponto alto emocional de uma obra, como uma ópera. Assim como uma aria em uma composição, este adorno foi projetado para ser uma peça expressiva e única, capaz de capturar a atenção e emocionar. O nome também traz à tona a ideia de fluidez e movimento, uma vez que árias geralmente têm melodias que parecem flutuar, dando a impressão de leveza e delicadeza. A peça foi desenhada para contornar o corpo com essa mesma suavidade e fluidez, quase como uma melodia visual ao longo das curvas do corpo. “Aria” incorpora também a essência do significado de “Ara” (아라 ou 娥羅), uma palavra sino-coreana que pode ser traduzida como “bela”, “pacífica” ou “elegante”. Essa inspiração também estabelece uma conexão com o K-pop, reforçando a influência, que clipes que expressam essa sensibilidade estética tiveram sobre o projeto.

# ADIA















AP



## Vídeo

A criação do vídeo para o projeto Aria foi pensada como uma extensão visual do conceito da peça, capturando sua essência etérea, romântica e performática, onde desde o início, a direção artística priorizou uma narrativa sensorial, onde cada cena transmitisse delicadeza, movimento fluído e cortes que conferem dinamismo refletindo a estética inspirada pelo romantismo e pelos MVs de K-pop.

Foram selecionados três cenários para gravação do vídeo, sendo eles o Parque Tanguá, a Câmara Municipal de Curitiba e o terraço de um edifício residencial. Assim pude utilizar como cenário os elementos naturais do parque, a arquitetura clássica da câmara e o céu azul na altura do terraço.

Os movimentos foram coreografados para parecerem leves e graciosos, destacando a fluidez da peça Aria. Cada gesto foi pensado para reforçar a suavidade e elegância, evocando a leveza de uma dança. No topo do prédio, a sensação de liberdade foi enfatizada com movimentos amplos, enquanto nos outros cenários, os movimentos são mais suaves, porém com ligação e coesos entre si.



ARIA

### CRÉDITOS:

DIREÇÃO  
Renan Orsi

PRODUÇÃO MUSICAL  
Caetano Matalani

MODELO  
Mariana Orsi

VOZES  
Mariana Orsi  
Natascha Tumlner

FIGURINO  
Amanda Lepore  
Isabela Sagatio  
Renan Orsi

MAQUIAGEM  
Mariana Orsi

UNHAS  
Nathalia Mendes

EDIÇÃO  
Renan Orsi

# Considerações Finais

O projeto Aria é concebido como uma exploração estética e conceitual, inspirada pelo universo performático dos MVs de K-pop. Desde o início, buscou-se criar um adorno corporal que fosse mais do que um acessório – uma extensão da expressão artística e emocional, capaz de contar histórias através de sua presença visual e movimento.

O desenvolvimento foi guiado por uma estética delicada, feminina e ligeiramente sensual, onde tecidos fluidos, formas orgânicas e acabamento perolado criam uma peça que contorna o corpo de maneira etérea e sofisticada. A fotografia do projeto reforça ainda mais a narrativa visual, que foi pensado nos mínimos detalhes, assim como o vídeo, que foi proposto como uma das partes mais importantes do projeto devido as suas inspirações.

Aria representa a união entre design, moda e arte performática, traduzindo visualmente uma delicadeza poderosa que convida à contemplação e à conexão emocional. Com sua finalização, o projeto cumpre seu propósito: oferecer uma experiência visual que dialoga com a sensibilidade romântica e com a linguagem dos clipes de kpop, deixando sua marca como um adorno que transcende o uso funcional para se tornar uma peça conceitual e performática.

De modo geral, o resultado final do trabalho foi bastante satisfatório, apesar das dificuldades práticas como a mudança de planos para produção da peça e outros problemas menores. Esses problemas são parte natural do processo, especialmente em um projeto experimental, e podem servir como gatilhos para novas ideias ou adaptações da estratégia de design original.

Particularmente, o mais interessante de finalizar um processo de design é observar como a nossa perspectiva muda a respeito do próprio projeto e conseguir interpretar o processo como um todo. Ao analisar a minha trajetória com o projeto, percebi que minha maior dificuldade foi estabelecer meu próprio processo e, além disso, comunicar esse processo a outras pessoas com perspectivas diferentes das minhas.

Essa dificuldade se tornou bastante evidente em momentos em que tentei adaptar minha ideia inicial a metodologias tradicionais que não atendiam exatamente às minhas expectativas. De certo modo isso atrapalhou bastante o desenvolvimento do projeto, mas por outro lado, o feedback recebido após a apresentação da primeira fase e também semanalmente nas orientações, foram essenciais para abrir meus olhos em relação a isso e tornar o projeto possível.

Assim, após alterar a narrativa projetual em relação a primeira fase, posso dizer que Aria é um projeto não só autoral, mas muito pessoal e sincero.

# Referências

EBIN, V. **The Body Decorated**. Londres: Thames & Hudson, 1979.

LEE, H. J.; JIN, D. Y. **K-pop Idols: Popular Culture and the Emergence of the Korean Music Industry**. Londres: Lexington Books, 2019.

ROCHA, S. C. S.; BENUTTI, M. A.; MENEZES, M. S. **Adornos Contemporâneos: seus significados no âmbito da joia, bijuteria e ornamento corporal**. Moda Palavra, Florianópolis, 2015.

KIM, S. Y. **K-pop Live: Fans, Idols, and Multimedia Performance**. Stanford University Press, 2018.

**(G)I-dle**. Lion. [Vídeo]. **Cube Entertainment**, 2019. Disponível em: [https://youtu.be/6oanlo\\_2Z4Q?si=dEkfkkUBoS7WOr6Q](https://youtu.be/6oanlo_2Z4Q?si=dEkfkkUBoS7WOr6Q) Acesso em: 21 mar. 2024.

**Taeyeon**. INVU. [Vídeo]. **SM Entertainment**, 2022. Disponível em: [https://youtu.be/AbZH7XWDW\\_k?si=nBP1\\_OuF59qvh44-](https://youtu.be/AbZH7XWDW_k?si=nBP1_OuF59qvh44-) Acesso em: 23 mar. 2024.

**ChungHa**. Bicycle. [Vídeo]. **MNH Entertainment**, 2021. Disponível em: [https://youtu.be/\\_waD9YW8Pa8?si=SCbDWhWh6HpHNdKP](https://youtu.be/_waD9YW8Pa8?si=SCbDWhWh6HpHNdKP) Acesso em: 23 mar. 2024.

**YooA**. Bon Voyage. [Vídeo]. **WM Entertainment**, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/AAOOKbk-knM?si=D0PhVOCP3cBG4t4U> Acesso em: 21 mar. 2024.

**Illit**. Magnetic. [Vídeo]. **Belift Lab**, 2024. Disponível em: [https://youtu.be/Vk5-c\\_v4gMU?si=mPkUn0wzKcg2ENov](https://youtu.be/Vk5-c_v4gMU?si=mPkUn0wzKcg2ENov) Acesso em: 27 mar. 2024.

**Red Velvet**. Feel My Rhythm. [Vídeo]. **SM Entertainment**, 2022. Disponível em: <https://youtu.be/R9At2lCm4LQ?si=edEYSfIOWzhVTLUl> Acesso em: 21 mar. 2024.

**ChungHa**. I'm Ready. [Vídeo]. **More Vision**, 2024. Disponível em: [https://youtu.be/Fpvnc\\_5AByl?si=FSl8k5oB7iDrOR75](https://youtu.be/Fpvnc_5AByl?si=FSl8k5oB7iDrOR75) Acesso em: 21 mar. 2024.

**BIBI**. Bad Sad and Mad. [Vídeo]. **Feel Ghood Music**, 2021. Disponível em: <https://youtu.be/q36iGiqoCXM?si=cQ96Bozn6A1QEED7> Acesso em: 23 mar. 2024.

JANOTTI JR, J. S. **Dos Gêneros textuais, dos Discursos e das Canções: uma proposta de análise da música popular massiva a partir da noção de gênero midiático**. Rio de Janeiro: UFF. 2005.

ZUMTHOR, P. **Performance, Recepção e Leitura**. São Paulo: Educ, 1990.

**Mijoo**. Movie Star. [Vídeo]. **Antenna**, 2023. Disponível em: <https://youtu.be/iSUSsjw3RVc?si=G1iRveRxfApUzBrg> Acesso em: 3 de abr. 2024.

**Kiss of Life**. Midas Touch. [Vídeo]. **S2 Entertainment**, 2024. Disponível em: <https://youtu.be/oKVYm8mIUdo?si=ayyMmWlvnALVN4C2> Acesso em: 3 de abr. 2024.

**BVNDIT**. Jungle. [Vídeo]. **MNH Entertainment**, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/NQJgoA96fUY?si=3UFFGNF--elQBOF> Acesso em: 7 de abr. 2024.

**IVE.** After Like. [Vídeo]. **Starship Entertainment**, 2022. Disponível em: <https://youtu.be/F0B7HDiY-10?si=ZHTM505nu-aeaQ33> Acesso em: 7 de abr. 2024.

**Oh My Girl.** The 5th Season. [Vídeo]. **WM Entertainment**, 2019. Disponível em: [https://youtu.be/udGwca1HBM4?si=3\\_fc4CEJ7MNmVySN](https://youtu.be/udGwca1HBM4?si=3_fc4CEJ7MNmVySN) Acesso em: 11 de abr. 2024.

**Re:Scene.** UhUh. [Vídeo]. **The Muze Entertainment**, 2024. Disponível em: <https://youtu.be/zpSejlkSXLA?si=atZ8rHNEVdolD8M5> Acesso em: 11 de abr. 2024.

**Red Velvet.** Peek A Boo. [Vídeo]. **SM Entertainment**, 2018. Disponível em: <https://youtu.be/6uJf2ITZ2h8?si=5suW-KnOyC> Acesso em: 11 de abr. 2024.

**StayC.** Run2U. [Vídeo]. **High Up Entertainment**, 2022. Disponível em: [https://youtu.be/grG41kS4MUA?si=CU\\_CmpeHK06LOM11](https://youtu.be/grG41kS4MUA?si=CU_CmpeHK06LOM11) Acesso em: 11 de abr. 2024.

**Irene & Seulgi.** Naughty. [Vídeo]. **SM Entertainment**, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/wCWoUUWwdqg?si=6uCjabuuyPStp1FH> Acesso em: 12 de jun 2024.

**Aespa.** Armageddon. [Vídeo]. **SM Entertainment**, 2024. Disponível em: [https://youtu.be/nFYwcmdNuOY?si=jRzymjIONF\\_gB5Lp](https://youtu.be/nFYwcmdNuOY?si=jRzymjIONF_gB5Lp) Acesso em: 12 de jun. 2024.

**ChungHa.** Stay Tonight. [Vídeo]. **MNH Entertainment**, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/YPFIhOdfyfw?si=m6-lAJG34soLhvOz> Acesso em: 12 de jun.

**Kep1er.** Straight Line. [Vídeo]. **Ariola Japan, WAKEONE**, 2024. Disponível em: <https://youtu.be/-8ECgGWuow?si=h4dN2MZPESczM1fD> Acesso em: 12 de jun. 2024.

**Aespa.** Welcome To MY World. [Vídeo]. **SM Entertainment**, 2023. Disponível em: [https://youtu.be/nFYwcmdNuOY?si=jRzymjIONF\\_gB5Lp](https://youtu.be/nFYwcmdNuOY?si=jRzymjIONF_gB5Lp) Acesso em: 20 de nov. 2024.

**Billie.** BYOB (Bring Your Own Best Friend). [Vídeo]. **Mystic Story**, 2023. Disponível em: <https://youtu.be/wO14vi8V26E?si=CJgPYDoFPvz5h8kh> Acesso em: 22 de set. 2024.

**PinkPantheress.** Capable of Love. [Vídeo]. **Warner Records**, 2023. Disponível em: <https://youtu.be/fd6tyv8GowY?si=IQe10WHdT3ai1vIR> Acesso em: 22 de set. 2024.

**Yves.** Loop. [Vídeo]. **ADA Korea**, 2024. Disponível em: <https://youtu.be/QNTVGkUKdFA?si=kD5f6I84suwiHJEj> Acesso em: 22 de set. 2024.

**ARTMS.** Virtual Angel. [Vídeo]. **MODHAUS**, 2024. Disponível em: <https://youtu.be/qCodzDc61oc?si=uxB6-B1M1eRmHxKI> Acesso em: 22 de set. 2024.

**Gyeongree.** Cherry. [Vídeo]. **LABEL SAYU**, 2024. Disponível em: <https://youtu.be/9AXquLZTWZ4?si=E9VNOw82vXzpmUGX> Acesso em: 22 de set. 2024.

**Re:Scene.** Pinball. [Vídeo]. **The Muze Entertainment**, 2024. Disponível em: [https://youtu.be/B8JJ8RNM-60?si=pc9X\\_TvgGRQv-gw5](https://youtu.be/B8JJ8RNM-60?si=pc9X_TvgGRQv-gw5) Acesso em: 22 de set. 2024.

**iiso.** Salad Days. [Vídeo]. **Mine Field**, 2023. Disponível em: [https://youtu.be/UjRs7NtbKHs?si=j7s\\_bDHWdBiTXJfy](https://youtu.be/UjRs7NtbKHs?si=j7s_bDHWdBiTXJfy) Acesso em: 22 de set. 2024.



Acesso materiais virtuais

## Declaração uso de IA

Declaro, para os devidos fins, que não foram utilizadas ferramentas de inteligência artificial no desenvolvimento do presente trabalho. Todo o conteúdo apresentado, incluindo texto, pesquisa e produção visual, é fruto de esforço próprio. Qualquer auxílio ou uso do trabalho de terceiros foi devidamente referenciado e reconhecido.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Renan', written in a cursive style.

Renan Bolognini Orsi

# Agradecimentos

Aos meus pais Ana Lúcia de Araújo Orsi e Reinaldo Bolognini Orsi.  
Aos meus avós maternos Luzia Dalva Franchi de Araújo e Djalma de Araújo.  
Aos meus avós paternos Marilena Bolognini Orsi e Reinaldo Giuntini Orsi.  
Por tudo e tanto, aos que já não estão presentes e aos que sempre estiveram.

A minha irmã Mariana Bolognini Orsi.  
Ao meu primo Caetano Henrique Araújo Matalani.  
Juliana Gusmão Oliveira e Natascha Tumler.  
Por suas contribuições essenciais e por acreditarem no projeto.

Aos momos Nathalia Carvalho Mendes e Amanda Angelo Legnani.  
Mariana Cardozo Brito e Isabela Sagatio Monteiro.  
Brenda Eduarda Zulianotto e Julia Beckhauser Victória.  
Por tornarem a graduação mais leve e me fazerem sorrir nos dias mais difíceis.

Aos meus melhores amigos Matias Zaniolo da Silva Toreta e Amanda Henrique Lepore.  
Aos meus irmãos de lenço do Clã Ohana e do Grupo Escoteiro Marechal Rondon 39/PR.  
Por serem não só minha rede de apoio mas a família que pude escolher.

Ao meu orientador professor Ronaldo de Oliveira Corrêa.  
A banca avaliadora, professoras Yasmin Fabris e Elisa Strobel do Nascimento.  
Pelos ensinamentos, apoio e instrução durante todo o processo.

Por fim, agradeço de coração a todos que acreditaram em mim e estiveram comigo nesse processo tão importante, pessoal e sincero. Muito obrigado.





