

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
ESCOLA DE BELAS ARTES

Débora Eduarda Rodrigues Pinto

**ILUSTRAÇÃO DE MODA EM TEMPOS DE IA**

Belo Horizonte

2025

Débora Eduarda Rodrigues Pinto

## ILUSTRAÇÃO DE MODA EM TEMPOS DE IA

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) -  
Monografia - apresentada à Escola de Belas  
Artes da Universidade Federal de Minas  
Gerais para obtenção de título de Bacharel  
em Design de Moda.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Ana Paola dos Reis

Belo Horizonte

2025

Dedico este trabalho aos meus pais  
Rosana e Carlos Eduardo que tanto amo.

Ao meu querido esposo Levi que me  
ajudou a findar esse ciclo.

À minha avó, que descansa nos braços do  
Senhor, mas estará eternamente em  
memórias em nossos corações.

À minha tia Roberta, por toda ajuda ao  
longo dessa trajetória.

Às minhas melhores amigas Cintia, Ster e  
Rafaela por seus conselhos sinceros e por  
estarem sempre comigo e torcendo pelo  
meu futuro.

E por fim a toda minha família que eu tanto  
amo.

## **AGRADECIMENTO**

Primeiramente a Deus, por me sustentar até aqui e por me dar forças e sabedoria durante meu percurso.

À professora Ana Paola dos Reis, por sua orientação atenciosa e inspiradora.

Aos meus maravilhosos pais Rosana e Carlos Eduardo por todo incentivo tanto emocional quanto financeiro que foram essenciais para esta jornada.

Ao meu esposo Levi, por me apoiar e não me deixar desistir.

A minha tia Marta que me influenciou e mostrou que era possível estudar em uma Federal mesmo com toda dificuldade.

A minha amiga de curso Jade, pela ajuda nos momentos de dúvidas e companheirismo.

Aos meus colegas universitários: Ana Júlia, Manoel, Fernanda, Louí, Stella, Guilherme e Ana que estiveram comigo em bons momentos do meu percurso escolar.



## RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso se trata de uma monografia que acompanha experiência, para adquirir conhecimento empírico sobre a influência da inteligência artificial (IA) no processo criativo do ilustrador, tomando a ilustração de moda como eixo central de análise. Considerando o avanço acelerado das tecnologias generativas, especialmente no campo de geração de imagens, a pesquisa discute as possibilidades dessa integração, refletindo sobre autoria, sensibilidade e autenticidade artística em um contexto permeado por algoritmos capazes de replicar traços e estilos. A metodologia adotada combina uma etapa exploratória composta por pesquisa bibliográfica e um estudo de caso sobre a ilustradora Hanna Inaiáh e uma etapa experimental em que a autora realiza práticas com ferramentas de IA generativa. A pesquisa bibliográfica oferece base teórica sobre ilustração de moda e IA, enquanto o estudo de caso evidencia como Hanna Inaiáh integra recursos generativos mantendo forte identidade autoral. A experimentação prática permite compreender desafios, potencialidades e nuances da criação com IA, especialmente no desenvolvimento de prompts e na construção estética das imagens. Os resultados indicam que a IA pode atuar como ferramenta complementar ao processo criativo, enriquecendo-o sem substituir a sensibilidade, a intuição e o julgamento artístico humano.

Palavras-chave: ilustração de moda; inteligência artificial; criatividade; autoria; ferramentas generativas; processo criativo; *prompt*.

## **ABSTRACT**

This Final Course Project is a monograph that accompanies experience, for acquire empirical knowledge about the influence of artificial intelligence (AI) on the illustrator's creative process, taking fashion illustration as the central axis of analysis. Considering the accelerated advancement of generative technologies, especially in the field of image generation, the research discusses the possibilities of this integration, reflecting on authorship, sensitivity, and artistic authenticity in a context permeated by algorithms capable of replicating traits and styles. The methodology adopted combines an exploratory stage composed of bibliographic research and a case study on the illustrator Hanna Inaiáh, and an experimental stage in which the author performs practices with generative AI tools. The bibliographic research provides a theoretical basis on fashion illustration and AI, while the case study shows how Hanna Inaiáh integrates generative resources while maintaining a strong authorial identity. The practical experimentation allows for an understanding of the challenges, potential, and nuances of creation with AI, especially in the development of prompts and the aesthetic construction of images. The results indicate that AI can act as a complementary tool to the creative process, enriching it without replacing human sensitivity, intuition, and artistic judgment.

Keywords: fashion illustration; artificial intelligence; creativity; authorship; generative tools; creative process; prompt.

## LISTA DE FIGURAS

|                                                                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 - Croqui de moda com proporção alongada e roupa estilizada, destacando suéter oversized e calça ajustada. _____ | 16 |
| Figura 2 - Desenho Técnico da parte frontal de uma camisa social. _____                                                  | 17 |
| Figura 3 - Ficha técnica de calça masculina preenchida. _____                                                            | 18 |
| Figura 4 - Ilustração de René Gruau Boina Le Rouge Baiser _____                                                          | 20 |
| Figura 5 - Homenagem a Christian Dior por René Gruau -1987 _____                                                         | 21 |
| Figura 6 - Red Jersey Dresses. René Bouché, 1954. _____                                                                  | 22 |
| Figura 7 - Navy Women's Suit with Framed Handbag. René Bouché, 1957. _____                                               | 22 |
| Figura 8 - Ilustração da capa da revista de viagens de luxo BK, Suíça. Jason Brooks-2025 _____                           | 24 |
| Figura 9 - 'Sun Hat Chic'. Jason Brooks, em exposição na Society of Illustrators, Nova York – 2025 _____                 | 25 |
| Figura 10 - Breve linha do tempo sobre os assuntos tratados. _____                                                       | 30 |
| Figura 11 - Ilustração por Hanna Inaiáh-2018 _____                                                                       | 34 |
| Figura 12 - Ilustração por Hanna Inaiáh-2019 _____                                                                       | 35 |
| Figura 13 - Ilustração por Hanna Inaiáh- 2020 _____                                                                      | 36 |
| Figura 14 - Ilustração por Hanna Inaiáh- 2020 _____                                                                      | 37 |
| Figura 15 - Ilustração por Hanna Inaiáh- 2020 _____                                                                      | 38 |
| Figura 16 - Ilustração por Hanna Inaiáh- 2022 _____                                                                      | 39 |
| Figura 17 - Ilustração por Hanna Inaiáh – 2022 _____                                                                     | 39 |
| Figura 18 - Ilustração por Hanna Inaiáh- 2023 _____                                                                      | 40 |
| Figura 19 - Ilustração por Hanna Inaiáh -2024 _____                                                                      | 41 |
| Figura 20 - Ilustração por Hanna Inaiáh- 2024 _____                                                                      | 42 |
| Figura 21 - Ilustração por Hanna Inaiáh- 2024 _____                                                                      | 43 |
| Figura 22 - Ilustração por Hanna Inaiáh- 2024 _____                                                                      | 44 |
| Figura 23 - Ilustração por Hanna Inaiáh- 2025 _____                                                                      | 45 |
| Figura 24 – Interface do ChatGPT- 2025 _____                                                                             | 48 |
| Figura 25 - Print de interação ChatGPT _____                                                                             | 50 |
| Figura 26 - Print de interação ChatGPT _____                                                                             | 50 |
| Figura 27 – Sequência de conversação _____                                                                               | 51 |
| Figura 28 – Sequência de conversação _____                                                                               | 51 |
| Figura 29 – prompt de boneco colecionável _____                                                                          | 52 |

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| Figura 30 – prompt de boneco colecionável     | 53 |
| Figura 31 – prompt de boneco colecionável     | 54 |
| Figura 39 - Ilustração Gerada com ChatGPT     | 56 |
| Figura 40 - Ilustração Gerada com Manus       | 57 |
| Figura 41 - Ilustração Gerada com Leonardo AI | 58 |
| Figura 45 - Ilustração Gerada com Midjourn-e  | 59 |
| Figura 46 - Ilustração Gerada com ChatGPT     | 61 |
| Figura 47 - Ilustração Gerada com Manus       | 62 |
| Figura 48 - Ilustração Gerada com Leonardo AI | 63 |
| Figura 52 - Ilustração Gerada com Midjourn-e  | 64 |

## SUMÁRIO

|          |                                                                   |           |
|----------|-------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>INTRODUÇÃO .....</b>                                           | <b>10</b> |
| 1.1      | Objetivo .....                                                    | 10        |
| 1.2      | Justificativa .....                                               | 11        |
| <b>2</b> | <b>METODOLOGIA .....</b>                                          | <b>13</b> |
| <b>3</b> | <b>REPRESENTAÇÕES GRÁFICAS DA MODA .....</b>                      | <b>15</b> |
| 3.1      | Desenho de Moda e Desenho Técnico .....                           | 15        |
| 3.2      | Ilustração de Moda .....                                          | 19        |
| 3.2.1    | <i>Ilustração Digital na área da moda</i> .....                   | 23        |
| <b>4</b> | <b>INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL .....</b>                              | <b>26</b> |
| 4.1      | IA: Das origens ao primeiro inverno .....                         | 26        |
| 4.1.1    | <i>Nomeando a IA</i> .....                                        | 27        |
| 4.1.2    | <i>Rede Neural e Machine Learning</i> .....                       | 28        |
| 4.1.3    | <i>Primeiro Inverno IA</i> .....                                  | 29        |
| 4.2      | Inteligência artificial generativa .....                          | 30        |
| <b>5</b> | <b>O TRABALHO DE HANNA INAIÁH COM A IA GENERATIVA .....</b>       | <b>33</b> |
| <b>6</b> | <b>EXPERIMENTAÇÃO PESSOAL .....</b>                               | <b>47</b> |
| 6.1      | Testes Estéticos Baseados no Estilo de Hanna Inaiáh .....         | 54        |
| 6.2      | Criação de Prompts e Aplicação dos Conhecimentos Adquiridos ..... | 59        |
| <b>7</b> | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>                                 | <b>65</b> |
|          | <b>REFERÊNCIAS .....</b>                                          | <b>66</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, com o avanço acelerado das tecnologias, especialmente da inteligência artificial (IA), surgiram novas possibilidades e novos desafios. Ferramentas de IA têm sido usadas para gerar imagens, imitar estilos artísticos e produzir imagens em segundos, o que levanta questionamentos importantes: a IA realmente pode ser uma ferramenta criativa para um ilustrador? O ilustrador pode ser substituído por uma IA? O presente trabalho tem como tema a ilustração de moda na atualidade, quando emerge fortemente o uso de ferramentas de IA generativa.

A ilustração de moda comunica valores, sentimentos e estilos de vida da própria moda. Em um cenário em que algoritmos são capazes de aprender e replicar traços e estilos com precisão, torna-se cada vez mais necessário refletir sobre o que, de fato, torna uma ilustração autêntica e expressiva.

A metodologia adotada neste Trabalho de Conclusão de Curso justifica-se pela necessidade de unir fundamentação teórica e prática para compreender, de forma abrangente, como se dá a integração da IA à ilustração de moda. A combinação de pesquisas exploratórias e experimentais mostrou-se adequada por permitir o aprofundamento conceitual e a vivência prática necessária ao tema.

A pesquisa bibliográfica e o estudo de caso forneceram uma base sólida sobre os aspectos de elementos visuais, ferramentas e teóricos da ilustração de moda com IA, enquanto a experimentação direta com ferramentas generativas possibilitou desenvolver habilidades técnicas, especialmente na criação de prompts, e construir um conhecimento empírico essencial para analisar o uso dessas tecnologias. Dessa forma, a metodologia adotada garante uma compreensão integrada, unindo teoria e prática de maneira coerente com os objetivos da pesquisa.

### 1.1 Objetivo

O objetivo geral deste trabalho é fazer uma reflexão a partir da prática sobre a influência da inteligência artificial no processo criativo de um ilustrador, abordando principalmente a ilustração de moda como parâmetro e buscando compreender de que maneira a interação entre ser humano e IA pode ocorrer de forma ética, sensível e autoral. Mais do que apontar riscos ou benefícios isoladamente, a pesquisa busca valorizar o equilíbrio entre inovação tecnológica e subjetividade criativa através da

hipótese de que a IA pudesse ser utilizada como uma ferramenta e não substituta da sensibilidade, da intuição e do julgamento criterioso e artístico humano.

Diante disso, os objetivos específicos deste trabalho foram elaborados para compreender tanto a análise crítica quanto a vivência prática da relação entre IA, e expressividade e autoria na ilustração de moda, sendo eles:

- a) Compreender a ilustração de moda e a IA buscando estabelecer pontes teóricas entre a atividade realizada “manualmente” e através de *prompts*
- b) Estudar o trabalho da ilustradora e designer Hanna Inaiáh como um caso de utilização de ferramentas de IA que resulta em imagens com fortes traços autorais.
- c) Investigar na prática como sensibilidade, autoria e intenção artística poderiam se implicar na criação com IA.
- d) Experienciar os desafios enfrentados por artistas iniciantes no uso de IA generativa e avaliar suas potencialidades na criação visual, com base na própria experiência da autora durante o processo de aprendizagem e experimentação.
- e) Desenvolver exercícios nos quais se a IA pode ser uma aliada no processo criativo de ilustrações de moda com o uso de ferramentas generativas

## 1.2 Justificativa

A escolha deste tema inicialmente surgiu da junção do meu envolvimento pessoal com a ilustração de moda e da curiosidade que desenvolvi pelas ferramentas de IA. Além do interesse da autora de compreender o tema ilustração de moda e IA, há uma percepção da escassez de pesquisas que abordem especificamente e de maneira integrada a ilustração de moda e o uso de IA no contexto criativo de forma teórica e empírica. Em um cenário cada vez mais permeado por tecnologias generativas, torna-se necessário refletir não apenas sobre o impacto dessas ferramentas, mas também sobre o papel do olhar humano na construção de imagens com significado simbólico e artístico.

Diante disso, é de grande importância abrir espaço para uma reflexão crítica e experimental sobre as oportunidades que essas tecnologias oferecem. Sendo este um

tema emergente na atualidade, e que contribui para a discussão sobre a ilustração de moda em tempos de transformação digital.

O capítulo a seguir, Metodologia, assim como o capítulo intitulado Experimentações, toma como principal a voz ativa em primeira pessoa do singular, como forma de expressar as escolhas, atividades e percepções particulares da autora deste TCC.



## 2 METODOLOGIA

Neste trabalho adotei uma abordagem exploratória (etapa 1), seguida de uma pesquisa experimental (etapa 2), sendo que a combinação dessas posturas teve como intenção a familiarização com os temas da IA e da criação de ilustrações de moda com IA, e o desenvolvimento de um conhecimento empírico que complementasse os estudos iniciais.

A etapa 1, da pesquisa exploratória, foi realizada combinando pesquisa bibliográfica e um breve estudo de caso. A pesquisa bibliográfica teve o intuito de embasar teoricamente os temas da ilustração de moda e da IA. Para isso, consultei livros, dissertações, artigos científicos e periódicos especializados. Essa revisão permitiu uma compreensão das questões estéticas, conceituais e tecnológicas envolvidas nos temas. Dentre os principais autores e autoras incluídos nas leituras, destacam-se Ana Paola dos Reis, Luciana Gagnato, Renata Lódi, relacionados à ilustração e ao desenho na moda; e Lucia Santaella, Dora Kaufman e Tom Taulli relacionados à IA.

O breve estudo de caso da etapa 1 consistiu na análise do trabalho da ilustradora brasileira Hanna Inaiáh. Selecionei a artista pela relevância de sua produção com IA no cenário nacional e internacional. O estudo de caso envolveu consulta a entrevistas e de publicações e a análise visual de obras da ilustradora. Analisei os trabalhos da artista desde período de 2018 até atualmente(2025), incluindo todo trabalho feito manualmente digital para entender os elementos, temas, paleta de cores e conceito da artista e observar o quanto que tem da essência da artista e até onde vai a interferência da IA na geração de imagens. Busquei compreender de que maneira Hanna Inaiáh integra a IA em seu processo criativo, mantendo fortes características autorais que se expressam pelas temáticas e pela poética próprias à sua linguagem visual. A investigação revelou que a artista mantém sua identidade em nas criações, mesmo ao incorporar recursos generativos automatizados.

A etapa 2 desta corresponde à minha experimentação com o uso de ferramentas de IA aplicadas à criação de ilustrações de moda. Tratou-se das primeiras experiências pessoais com recursos de IA generativa, tendo sido necessário buscar capacitação técnica para tanto. Realizei um curso on-line introdutórios com o professor Paulo Andrade, da plataforma Udemy, no qual foi possível aprender a utilizar os principais recursos das ferramentas ChatGPT. Intuitivamente utilizei outras

ferramentas de IA generativa para continuar essa experimentação como as ferramentas: Leonardo AI, Midjourney e Manus AI. O processo de aprendizagem envolveu, principalmente, o desenvolvimento da habilidade de criação de *prompts*, que demandou repetidas tentativas e ajustes até que os resultados gerados se aproximassem da proposta estética desejada.

Realizei, então, diferentes exercícios experimentais:

- a) Elaborei *prompts* que gerassem imagens esteticamente semelhantes às da artista Hanna Inaiáh para compreender como a artista constrói suas imagens, a partir de escolhas de paleta de cores, estilo visual, cenários e temas e entender como a IA interpreta esses aspectos.
- b) Gerei ilustrações com *prompts* criados por mim, com intuito de aplicar meu gosto pessoal e os conhecimentos que adquirir durante o processo deste trabalho de conclusão de curso em plataformas de IA diferentes.

Assim, as atividades realizadas forneceram insumos concretos para avaliar o uso da IA como ferramenta criativa e um conteúdo essencial para a conclusão obtida para esta pesquisa.

### 3 REPRESENTAÇÕES GRÁFICAS DA MODA

No universo da moda, a comunicação é essencial. Representações gráficas com diferentes funções, como o desenho de moda, o desenho técnico e a ilustração de moda são categorias de imagens que cumprem funções distintas no campo da Moda, cada qual elaborada por profissionais especializados, de acordo com a finalidade e a etapa do processo em que se encontram.

A ilustração de moda expressa sensações e atmosferas ligadas ao vestuário de forma artística e subjetiva, inspirando e comunicando ideias estéticas. O desenho de moda refere-se à representação estilizada da roupa em figuras humanas, enquanto o desenho técnico foca na precisão funcional, detalhando proporções e acabamentos. Este capítulo se dedica a diferenciar esses tipos de representações gráficas que o desenho pode desempenhar na Moda, já que não raro são confundidas pelos leigos no assunto.

#### 3.1 Desenho de Moda e Desenho Técnico

O desenho de moda é uma representação através da qual o estilista exprime, idealiza, sua criação. Esses desenhos são chamados também por croqui, os quais, segundo Luciana Gragnato (2008, p. 45), cumprem a função do “fazer e do pensar o produto de moda em termos projetuais”, evidenciando seu caráter estratégico dentro do processo de criação e comunicação de moda. É uma extensão da imaginação e das ideias do estilista, e serve como ponto de partida para a prototipagem de uma peça, traduzindo em linhas e formas aquilo que está na mente do designer.

Não existe um padrão estabelecido para a criação do desenho de moda, o estilista é livre para utilizar qualquer que seja a ferramenta, como lapiseiras, lápis de colorir, marcadores, tintas, canetinhas hidrocor, etc, ou, mais recentemente tablets para desenhos digitais. Os croquis de moda apresentam uma estética caracterizada pelo alongamento vertical da figura humana, com a cabeça reduzida, membros superiores e inferiores exageradamente estendidos, além da aparição da estrutura óssea em algumas representações. Essa estilização busca evidenciar características físicas e conceituais do produto de moda, priorizando detalhes da modelagem e minimizando outros elementos, como o rosto e os pés, para focar na roupa (Brito, 2008; Gragnato, 2008, *apud* Reis, 2013).

Na figura 1, A imagem apresenta dois croquis femininos em grafite: à esquerda, um corpo-base alongado e simplificado, com linhas geométricas que ajudam a construir a pose; à direita, o mesmo corpo vestido com um look completo, suéter oversized de gola alta, calça justa e botas de salto fino. A figura vestida destaca o volume e o movimento do tecido, usando sombras para dar profundidade, enquanto rosto, mãos e pés permanecem simples para manter o foco principal na roupa.

Figura 1 - Croqui de moda com proporção alongada e roupa estilizada, destacando suéter oversized e calça ajustada.



Fonte: Abling, 2011.

Como o nome já sugere, o desenho técnico é uma representação feita para apresentar informações técnicas, idealmente realizada por um profissional que conheça os processos da confecção de uma peça, seja sapato, roupas ou acessórios. Há uma discussão sobre a escolha entre o desenho técnico e o ilustrativo, de acordo com Camarena (2011 *apud* Lodi, 2013, p. 14) a decisão depende do objetivo: enquanto o croqui expressa o conceito e o movimento da peça, o desenho técnico detalha sua construção, sendo essencial para a produção em série. Ambos são complementares no processo de desenvolvimento do vestuário (Lodi, 2013).

Segundo Neiva (2010 *apud* Lodi, 2013, p.50), o desenho técnico é uma forma especializada de representação gráfica, que se distingue por seguir normas específicas e utilizar conceitos da geometria descritiva e espacial para representar diferentes vistas de um objeto, como a frontal, a posterior e a lateral. Enquanto o desenho de moda e a ilustração são produzidos de forma expressiva, o desenho técnico é totalmente padronizado. O desenho e outras informações constituem um documento muito bem-organizado nomeado Ficha Técnica.<sup>1</sup>

A figura 2 apresenta o desenho técnico plano de uma camisa de manga longa, voltado para desenvolvimento de ficha técnica e produção industrial. Um exemplo de desenho técnico digital.

Figura 2 - Desenho Técnico da parte frontal e traseiro de uma camisa social/ por Thais Mattos



Fonte: SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL, 2019.

Segundo Leite e Velloso (*apud* Lodi, 2009), o desenho técnico funciona como um “código genético da roupa”, pois contém todas as informações necessárias para a reprodução fiel do modelo, sendo feito após a aprovação da peça-piloto.

A figura 3 mostra uma ficha técnica de uma saia evasê, com desenhos planos da peça (frente e costas) e informações como nome do modelo, data, tamanho, tecido, aviamentos, medidas, acabamentos e dados de produção. É um registro essencial

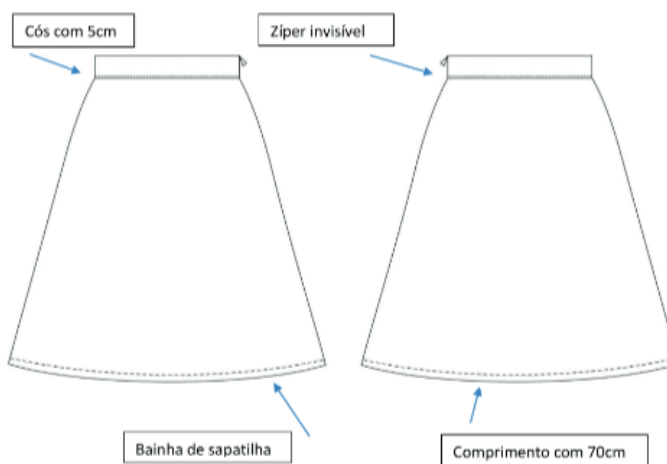
---

1 A ficha técnica é um documento descritivo e padronizado, utilizado ao longo de toda a cadeia produtiva da confecção da criação à expedição para garantir comunicação clara, controle de custos, qualidade e repetibilidade do modelo.(MONTE,2017)

para orientar a produção industrial e garantir a comunicação entre criação, modelagem e confecção.

Figura 3 - Modelo de ficha técnica de desenvolvimento da instituição

| FICHA TÉCNICA |                                   |                      |            |
|---------------|-----------------------------------|----------------------|------------|
| EMPRESA       | QUARTETO                          | COLEÇÃO              | VERÃO 2020 |
| MODELO        | Saia Evasê                        | REFERÊNCIA           | 230654     |
| DATA          | 29/05/2019                        | DESIGNER RESPONSÁVEL | Mariana    |
| DESCRIÇÃO:    | Saia Evasê com fechamento lateral |                      |            |



Observações: A saia será lavada depois de pronta.

| MATÉRIA-PRIMA          | FORNECEDOR | CÓDIGO | TAMANHO /LARGURA | QTDE | CUSTO     |
|------------------------|------------|--------|------------------|------|-----------|
| Tricoline com elastano | LIRA       | 02145  | 1.40m            | 1.5m | R\$ 22,00 |
|                        |            |        |                  |      |           |
| AVIAMENTOS             | FORNECEDOR | CÓDIGO | TAMANHO /LARGURA | QTDE | CUSTO     |
| Zíper                  | TecMax     | 0123   | 12cm             | 1    | R\$ 0,89  |
| Entretela              | LIRA       | 02547  | 1,45m            | 5 cm | R\$ 0,50  |
| Etiqueta               | Grife      | 0458   | 3cm              | 1    | R\$ 0,10  |
| CUSTO TOTAL            |            |        |                  |      | R\$ 23,49 |

Fonte: SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL, 2019

Como destaca Gragnato (2008, p. 42), apesar de sua complexidade, o desenho técnico é essencial para o processo produtivo industrial, pois garante a fidelidade entre o projeto e sua execução. É recomendado que o desenho técnico seja em preto e branco utilizando alguma cor apenas para uma informação eventual. Embora não exista uma norma da ABNT voltada exclusivamente ao desenho técnico de vestuário, é possível aplicar os princípios das normas gerais de desenho técnico, como a NBR 8403 (aplicação de linhas), NBR 10067 (representação gráfica), NBR 8196 (uso de escalas), NBR 12298 (cotagem) e NBR 10582 (apresentação de folhas). Essas normas são fundamentais para garantir a padronização e a comunicação eficiente entre os profissionais envolvidos no processo de criação e produção na indústria.

### 3.2 Ilustração de Moda

A ilustração de moda pode ser compreendida como um registro visual dos comportamentos, dos costumes e das transformações sociais que ocorrem ao longo do tempo. Nesse sentido, ela atua como uma fonte documental e simbólica, revelando traços marcantes da cultura de cada época. Assim como um relato escrito, a ilustração de moda narra visualmente os modos de vestir e de viver, oferecendo um olhar sensível e interpretativo sobre a sociedade em diferentes momentos históricos (Reis, 2021).

A ilustração de moda teria se originado na Europa durante o século XVI, no encaixo do surgimento da própria Moda, e quando o espírito de exploração e as novas descobertas despertaram o interesse pelos costumes e vestimentas de diferentes povos. Entre 1520 e 1610, mais de duzentas coleções de gravuras e xilogravuras foram feitas mostrando pessoas com trajes típicos de suas nacionalidades e classes sociais. Essas imagens não só documentavam a diversidade cultural da época, mas também mostravam o crescente interesse europeu pela moda e pelas expressões visuais do vestuário. Esses registros visuais foram um marco importante na história da arte porque eram as primeiras produções dedicadas especificamente à representação do vestuário. A partir delas, a moda passou a ser vista como parte central da identidade e da cultura, marcando o começo da ilustração de moda como uma forma independente de expressão artística e comunicativa (Blackman, 2007).

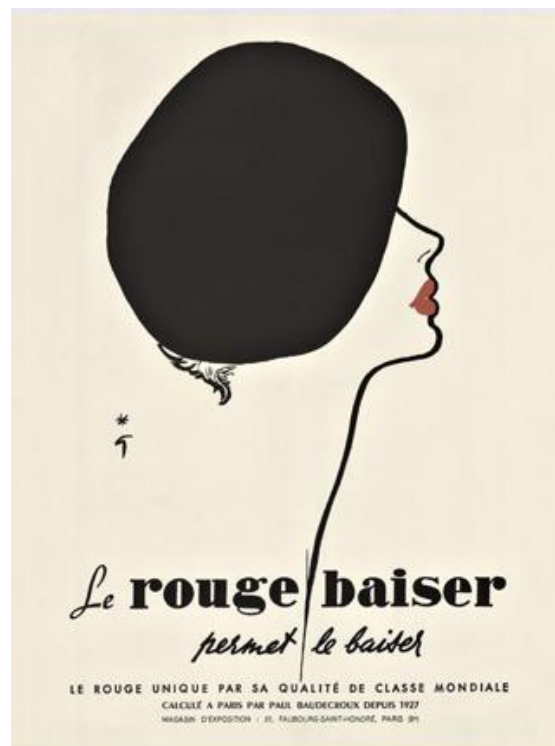
As ilustrações de moda têm como propósito principal comunicar valores e referências associados à moda e ao estilo, muito além da representação de um produto. Na ilustração o importante é repassar a mensagem de moda para seu receptor, e para isso pode-se utilizar de formas conativas para que este mesmo receptor compreenda e interprete a mensagem. Quanto às formas conativas, é possível que um ilustrador utilize do real e da fantasia para transmitir a mensagem que deseja. Ou seja, pode fazer sentido para um ilustrador apresentar uma zebra vestido um suéter, e de fato vai fazer sentido para o receptor também desde que este receptor conheça os códigos propostos pelo ilustrador.

A marca manual da ilustração de moda carrega um sentido de personalidade e subjetividade. Por surgir da imaginação e do olhar do ilustrador, ela transmite uma

dimensão pessoal e única, o que pode gerar uma conexão empática e íntima entre quem cria e quem observa a imagem (Reis, 2013).

Para uma melhor descrição do que são ilustrações de modas bem representadas independente da época, podemos tomar os trabalhos de René Gruau e René Bouché. René Gruau tem um estilo manual distintivo, que contribui significativamente para a construção de uma narrativa visual envolvente e eficaz na transmissão da mensagem ao público. René Gruau foi um dos maiores nomes da ilustração de moda durante a primeira metade do século XX. Ele não se preocupava em mostrar detalhes excessivos das roupas, mas sim em capturar a essência e a atitude dos modelos e das peças de vestuário. Na figura 4 mostra a ilustração “Boina – Le Rouge Baiser” de **René Gruau**, criada por volta de 1950, mostra uma mulher elegante com uma boina cobrindo parcialmente o rosto e os lábios em vermelho intenso. Com poucos traços e forte contraste, Gruau cria uma imagem marcante.

Figura 4 - Ilustração de René Gruau Boina Le Rouge Baiser



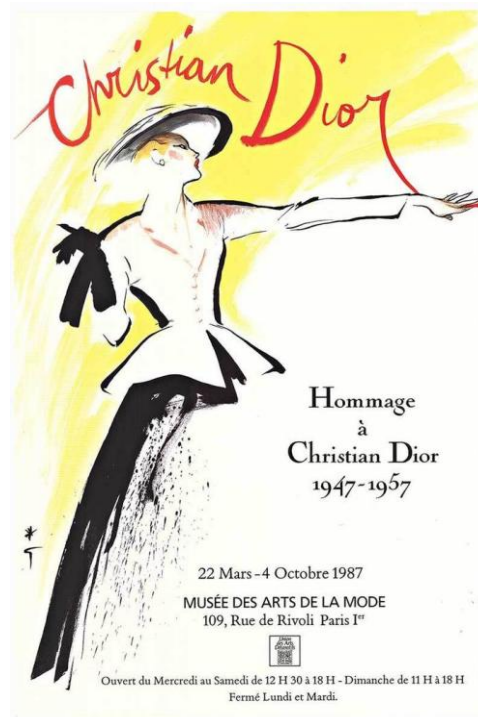
Fonte: Gruau, 1950.

A figura 5 se trata da ilustração *Vestido Bar* criada por René Gruau em 1987, uma homenagem à primeira coleção de moda apresentada por Christian Dior em 1947, conhecida como a coleção do *New Look*. A estética do desenho se relaciona ao



universo da alta-costura das décadas de 1940 e 1950, evidenciando a forte ligação entre René Gruau e a *maison* Dior. A ilustração não apenas homenageia Dior, mas também destaca a importância da ilustração como forma expressão<sup>4</sup> artística e registro histórico da moda.

Figura 5 - Homenagem a Christian Dior por René Gruau -1987



Fonte: Gruau, 1987.

O ilustrador René Robert Bouché teve uma carreira marcada por sua atuação nas revistas Vogue New York e Harper's Bazaar. Bouché tinha foco na atitude e no estilo de vida das figuras femininas, enfatizava a naturalidade e a espontaneidade, retratando mulheres em movimento, em ambientes urbanos e sociais.

A figura 6 mostra uma ilustração de Bouché publicada na edição de 15 de setembro de 1954 da Vogue New York, na página 144, e mostra duas figuras femininas em pé, portando vestidos vermelhos de cintura marcada e saias amplas. A ilustração reflete o retorno ao luxo e da elegância no pós-guerra.

Figura 6 - Red Jersey Dresses. René Bouché, 1954



Fonte: Bouché, 1954a

A figura 7 se refere a uma ilustração de René Bouché, publicada na revista Vogue New York em 1º de dezembro de 1957 (p. 109), e apresenta uma figura feminina, retratada em meio a um gesto cotidiano: a aplicação de maquiagem, mais precisamente utilizando um rímel.

Figura 7 - Navy Women's Suit with Framed Handbag. René Bouché, 1954



Fonte: Bouché, 1954b.

Na construção de uma ilustração, é cabível ao ilustrador trabalhar com materiais que favorecem não apenas a representação visual da proposta criativa, mas também a comunicação eficiente de contexto e sentido. A ilustração de moda exerce um papel importante na construção de significado, promovendo uma interação ativa com o observador.

Ainda que uma ilustração de moda não represente mimeticamente um objeto de moda, acreditamos que o repertório do observador venha completar as lacunas propostas pelo ilustrador e, a partir dessas lacunas, favorecer ao observador o estabelecimento de significados, valores e percepções que possam surgir a partir da imagem (Reis, 2013, p. 57).

Reis (2013) propõe que embora estilistas e designers de moda tenham capacidade de produzir ilustrações, essa função é predominantemente exercida por ilustradores, pois a atividade exige um conjunto técnico e poético específico que vai além da preocupação com a representação de um produto.

### *3.2.1 Ilustração Digital na área da moda*

No contexto da ilustração de moda digital, é essencial compreender como a relação entre arte e tecnologia se consolidou ao longo do tempo. O surgimento da arte feita com o uso do computador marcou uma grande mudança, permitindo novas maneiras de criar e expressar ideias por meio das imagens.

Segundo Steagall (2008), esse movimento de arte computadorizada teve início na década de 1980, quando o desenvolvimento dos gráficos, animações e imagens digitais transformou a produção artística, tornando a tecnologia um meio inovador de manifestação da expressão artística.

A ilustração de moda abrange uma ampla variedade de técnicas que os artistas podem explorar para expressar suas ideias e estilos. No contexto atual, a presença da tecnologia tornou-se cada vez mais significativa nesse campo, dando origem à ilustração de moda digital — um formato que utiliza dispositivos eletrônicos, como smartphones, tablets e computadores, em conjunto com softwares especializados, como os amplamente conhecidos Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e Corel Draw.

Essa integração entre arte e tecnologia não apenas tornou o processo de desenvolvimento mais rápido e dinâmico, de acordo com Steagall (2008), como também transformou a maneira como se percebia e se produzia arte. Assim, a

incorporação das ferramentas digitais na ilustração de moda acompanhou as transformações tecnológicas e estéticas da contemporaneidade, permitindo que o ilustrador ampliasse suas possibilidades criativas e dialogasse com as novas linguagens visuais da cultura digital. (Steagall, 2008)

Jason Brooks é um ilustrador britânico formado em Design Gráfico pelo St Martin's College e mestre em Ilustração pelo Royal College of Art. O ilustrador destacou-se por integrar de forma inovadora as técnicas tradicionais de desenho com ferramentas digitais, tornando-se uma referência na ilustração de moda contemporânea e colaborando com importantes marcas do setor (Cooper, 2010). No Brasil, Brooks ilustrou uma campanha publicitária para a marca de bolsas e calçados Arezzo, no início da década de 2000.

Suas obras, retratam um universo glamoroso e sofisticado, servindo como uma poderosa forma de expressão para diversas marcas de luxo e estilo de vida. A seguir, nas figuras 8 e 9, são apresentadas duas ilustrações de Jason Brooks, que exemplificam seu estilo característico e o uso criativo da tecnologia digital na representação do universo da moda. A figura 8 retrata uma mulher elegante, de óculos escuros e macacão laranja, posando ao lado de um carro conversível branco em um cenário costeiro luxuoso.

Figura 8- Ilustração da capa da revista de viagens de luxo BK, Suíça. Jason Brooks- 2025



Fonte: Brooks, 2025.

A figura 9 é uma ilustração de moda que consta no portfólio de Brooks, e retrata uma mulher elegante usando um vestido preto com decote nas costas e chapéu de abas amplas. A composição destaca-se pelos traços precisos, cromatismo intenso e estética que evoca o charme e o refinamento característico atemporal.

Figura 9-'Sun Hat Chic'. Jason Brooks, em exposição na Society of Illustrators, Nova York – 2025



Fonte: Brooks, 2025.

A obra de Jason Brooks representa um exemplo significativo da aplicação da tecnologia digital como meio de expressão artística nos contextos da ilustração de moda. Sua produção demonstra como o uso de recursos digitais pode ampliar as possibilidades estéticas e técnicas do ilustrador, sem eliminar o valor da expressividade, da criatividade e da identidade criadora. Nesse sentido, a ilustração de moda digital evidencia a integração entre arte e tecnologia como um campo de experimentação contínua, que reflete as transformações visuais e culturais da contemporaneidade.

## 4 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

O conceito de "inteligência" pode assumir definições subjetivas, o que torna sua descrição algo complexo. Em um entendimento popular e amplo, inteligência é a capacidade de alguém compreender e desempenhar atividades com capacidades superiores a outras pessoas. Ou seja, uma característica humana, ou em termos mais específicos, trata-se da habilidade cognitiva de um ser de aprender, interagir, reproduzir informações e resolver problemas.

De acordo com Howard Gardner (1994), a inteligência não deve ser vista como uma habilidade única e mensurável, mas como um conjunto de capacidades distintas. Entre elas, destacam-se a inteligência lógico-matemática, linguística, espacial, corporal-cinestésica, musical, interpessoal e intrapessoal. Essa abordagem amplia o conceito tradicional de inteligência, reconhecendo que diferentes indivíduos aprendem e se expressam de formas variadas.

Quando se trata da chamada "Inteligência Artificial", estamos nos referindo ao nome atribuído ao campo de estudo dedicado à simulação da inteligência humana por meio de máquinas.

### 4.1 IA: Das origens ao primeiro inverno

Embora sua presença no cotidiano tenha se intensificado apenas recentemente, o termo inteligência artificial foi oficialmente adotado na área da tecnologia em 1956. No entanto, para compreender melhor essa trajetória, é necessário voltar um pouco no tempo, mais precisamente às décadas de 1940 e 1950, quando o matemático britânico Alan Turing, considerado o “pai da inteligência artificial”<sup>2</sup> começou a se questionar sobre a possibilidade de máquinas pensarem. Entre suas reflexões, uma das mais provocativas ainda ressoa atualmente: as máquinas vão dominar o mundo? (Taulli, 2020).

---

<sup>2</sup> Segundo Taulli (2020), Turing é reconhecido como o “pai da inteligência artificial” porque, no artigo *Computing Machinery and Intelligence*, introduziu o Teste de Turing e propôs, pela primeira vez, uma forma sistematizada de avaliar a inteligência de uma máquina. Mesmo antes da IA existir como campo definido, ele já discutia o pensamento mecânico e estabelecia bases teóricas essenciais para o desenvolvimento das tecnologias que viriam a compor a área. (TAULLI, 2020).

O Teste de Turing foi uma proposta elaborada por Turing em 1950, com o objetivo de avaliar a capacidade de uma máquina em simular o comportamento humano de forma convincente. O Teste de Turing foi proposto com a seguinte estrutura: participariam dois seres humanos e um computador. Um dos seres humanos atuaria como avaliador, responsável por fazer perguntas tanto ao outro ser humano quanto à máquina, sem saber qual é qual. O objetivo do teste era avaliar se o computador poderia ser considerado inteligente. Caso o avaliador não conseguisse distinguir, com base nas respostas, quem era o ser humano e quem era o computador, então a máquina seria considerada capaz de simular o comportamento inteligente de um ser humano. entre o computador e o ser humano, era fato que o computador era inteligente.

É necessário evidenciar, de acordo com Taulli (2020), os computadores da época de Alan Turing eram muito diferentes dos dispositivos que conhecemos hoje. Naquele período, ainda não existiam computadores pessoais ou sistemas com interfaces gráficas. As máquinas eram enormes, baseadas em válvulas ou relés, extremamente lentas, e exigiam grande conhecimento técnico para serem operadas. Em contraste, os computadores atuais são compactos, rápidos, amplamente acessíveis e contam com capacidades avançadas de processamento e inteligência artificial (Taulli, 2020).

É importante destacar que, nesse teste, não se avaliava se a máquina podia pensar ou reagir como um ser humano de verdade. O foco principal era na sua capacidade de processar informações e na sua habilidade de interagir com as pessoas (Taulli, 2020). A ideia de Turing foi muito à frente do seu tempo, porque ele já levantava a discussão sobre a inteligência das máquinas numa época em que os computadores ainda eram simples, mas difíceis de usar. Mesmo assim, ele já acreditava que, no futuro, essas máquinas poderiam ser capazes de pensar como os seres humanos.

#### 4.1.1 Nomeando a IA

Em 1956, John McCarthy, com seu enfoque por computadores, coordenou um projeto de verão na universidade estadunidense Dartmouth College, na cidade Hanover, estado de New Hampshire, com apoio da fundação Rockefeller<sup>3</sup>. E foi aí

---

3 A Fundação Rockefeller, fundada em 1913 nos Estados Unidos, é uma das mais influentes organizações filantrópicas do mundo. Ela esteve envolvida em várias áreas, como saúde pública, educação e pesquisa científica,

usado pela primeira vez o termo inteligência artificial, pois o nome deste projeto era *Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence*, (Projeto de Pesquisa de verão de Dartmouth sobre Inteligência Artificial) (Kaufman, 2022).

Apesar do otimismo sobre a IA e novo ramo, os estudos iniciais sobre inteligência artificial não foram recebidos apenas com entusiasmo, inclusive até o nome inteligência artificial foi criticado, e o projeto não alcançou as expectativas dos pesquisadores. McCarthy não desistiu de avançar com o desenvolvimento da pesquisa sobre a Inteligência Artificial, e continuou estudar e progredir na área. Ele desenvolveu uma linguagem de programação, criou termos utilizados na programação, e ajudou na fundação do Laboratório de IA do MIT, o Instituto de Tecnologia de Massachusetts (Taulli, 2020).

#### 4.1.2 Rede Neural e Machine Learning

Taulli (2020) explica que havia duas teorias sobre a IA. Uma delas foi proposta por Marvin Minsky<sup>6</sup>, basicamente a teoria fundamenta-se na ideia de que a IA deve seguir a lógica padrão do computador, ou usar instruções já programadas. A segunda teoria foi de Frank Rosenblatt em 1957, responsável por criar um sistema chamado Perceptron. O Perceptron seria um neurônio artificial, um tipo de tecnologia de aprendizado que funcionaria como uma rede neural de apenas uma camada. Rede neural é um sistema inspirado no funcionamento do cérebro humano.

A IA aprende a identificar padrões com base em dados fornecidos por seres humanos. Esse desenvolvimento representou um avanço significativo no progresso da área, marcando uma etapa crucial na construção de sistemas capazes de simular aspectos do raciocínio humano (Taulli, 2020).

Os anos entre 1956 e 1970 foram um período considerado de ouro pelas descobertas em torno da tecnologia. Em 1959, um precursor de jogos de computador e de IA, Arthur Lee Samuel, que na época trabalhava para a IBM, batizou como

---

financiando muitos projetos de grande impacto global. embora tenha contribuído significativamente para o avanço de diversas áreas científicas, também é alvo de polêmicas, especialmente em relação ao seu apoio à eugenia nas décadas de 1920 e 1930. Durante esse período, a fundação financiou pesquisas que buscavam 'melhorar' a saúde pública e a genética humana, apoiando políticas de esterilização forçada e promovendo a ideia de 'raça superior'. (KOBAYASHI, E. M.; FARIA, L.; DA COSTA, M. C. 2020)

<sup>6</sup> Marvin Minsky esteve no Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence e foi um dos pioneiros da inteligência artificial, tendo desenvolvido uma máquina neural rudimentar nos anos 1950 e posteriormente publicado, com Seymour Papert, o influente livro *Perceptrons*, no qual criticou os modelos de Rosenblatt. (TAULLI, 2020).



Machine Learning <sup>5</sup>(ML), uma funcionalidade que permite a um computador aprender sem ter necessidade de ser programado, ou seja, ele faria previsões ou tomaria decisões conforme os dados (Kaufman, 2022).

#### 4.1.3 Primeiro Inverno IA

Segundo Kaufman (2022), muitos projetos de IA não alcançaram os resultados esperados, o que contribuiu para o Primeiro Inverno da IA, período caracterizado pela queda no financiamento e pelo aumento do ceticismo em relação à tecnologia.

Esse período de decaimento do progresso e do número de estudos sobre IA percorreu toda a década de 1970, as duas últimas décadas do século XX foram marcadas por um renovado interesse pela inteligência artificial e pela demonstração de suas aplicações práticas.

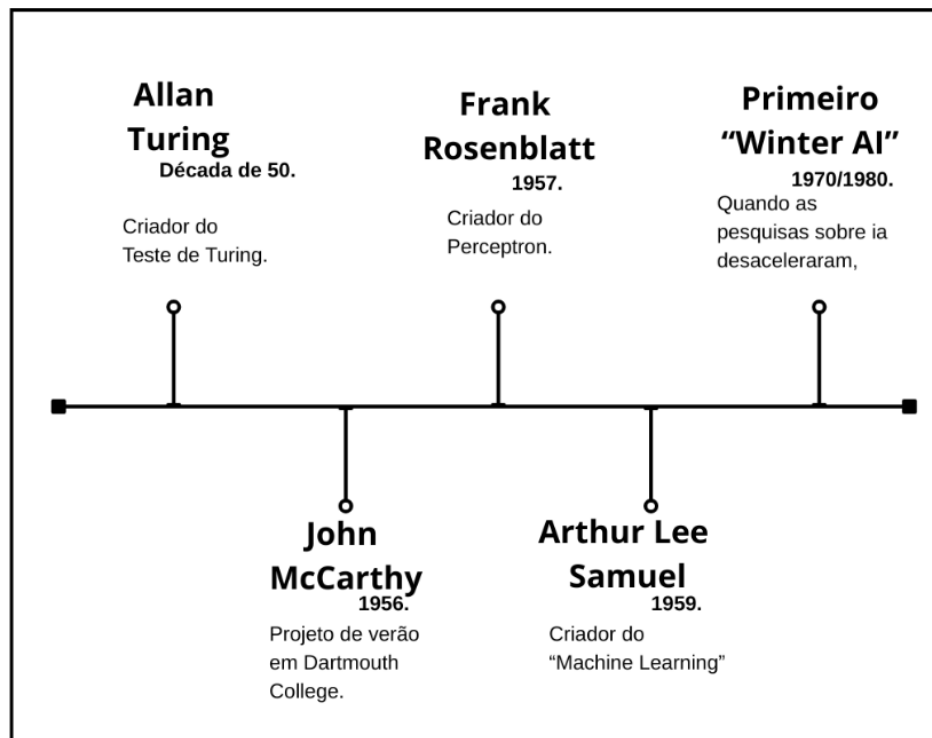
A partir de 1980, com o surgimento de novas abordagens, como os Sistemas Especialistas, a pesquisa em IA retomou seu impulso. Baseados na teoria de Marvin Minsky, os Sistemas Especialistas são programas desenvolvidos por profissionais altamente especializados em determinadas áreas usando uma base de conhecimento e regras pré-definidas. Apesar de surgirem durante a década de 1960, foram fomentados e comercializados a partir de 1980, ainda no final dos anos 1980, os sistemas especialistas começaram a perder relevância no setor empresarial devido às limitações tecnológicas e ao surgimento de novas metodologias (Taulli, 2020).

A figura 9 evidencia o a linha do tempo do desenvolvimento tecnológico explanado neste capítulo até então.

---

<sup>5</sup> Traduzido para o português "Aprendizado de Máquina, em vez de seguir regras rígidas, esses sistemas analisam dados e identificam padrões para tomar decisões ou fazer previsões.

Figura 10- Breve linha do tempo sobre os assuntos tratados



Fonte: Elaborado pela Autora, 2025.

## 4.2 Inteligência artificial generativa

Inteligência artificial generativa é um tipo de tecnologia capaz de produzir conteúdo originais a partir de grandes volumes de dados, sintetizando textos, imagens, vídeos, áudios e até códigos. Em vez de apenas reproduzir informações, ela cria novos materiais com base em padrões aprendidos durante o treinamento. Segundo Davenport e Mittal (2022 *apud* Santaella; Kaufman, 2024), esse tipo de IA tem potencial para transformar a economia criativa ao automatizar a produção de conteúdos, elevar sua qualidade por meio de algoritmos avançados, diversificar formatos e possibilitar a personalização conforme o perfil de cada usuário. Dessa forma, a IA generativa amplia as possibilidades criativas e redefine processos de criação em diferentes áreas.

Depois de conhecer a origem da IA, pulamos bem à frente, quando a IA já alcança um grande e significativo desenvolvimento. O ano de 2022 marcou um

momento crucial no avanço da inteligência artificial generativa, com a introdução de várias ferramentas de largo alcance para a geração de imagens, foi lançado o *Stability.AI* e *Stable Diffusion* em agosto, *DALL·E* e *DALL·E 2* (*OpenAI*) entre julho e setembro, e *ChatGPT* em novembro. Esses lançamentos atraíram a atenção dos investidores, resultando em investimentos bilionários em *startups* do setor, como *Jasper* e *Stability.AI*, que agora possuem valor de mercado na casa das centenas de milhões de dólares (Santaella; Kaufman, 2024).

A arquitetura *Transformer*, desenvolvida pelo Google *Brain* (2017), foi a base para o surgimento de diversos modelos de IA generativa, incluindo o *ChatGPT*, que se tornou a ferramenta mais popular do gênero após ser lançada publicamente pela *OpenAI* em novembro de 2022. Essa arquitetura permite que os modelos compreendam padrões linguísticos complexos, gerando respostas com fluidez e coerência textual (Santaella; Kaufman, 2024).

A IA generativa é capaz de sintetizar e criar elementos. Para Kaufman (2024), seu uso tem se expandido na economia criativa, promovendo mais diversidade e personalização na criação de conteúdo, além de influenciar a forma como se dá o processo de comunicação visual.

Esses modelos têm o potencial de impactar significativamente a chamada economia criativa com aplicações práticas: a) na geração automatizada de conteúdo em artigos, postagens em blogs e mídias sociais; b) no impulsionamento da qualidade do conteúdo, em função do treinamento de seus algoritmos, e na utilização de grandes bases de dados para identificar padrões que ultrapassam a cognição humana; c) na produção de conteúdo mais diversificado, incluindo texto, imagem e vídeo; e d) na geração de conteúdo personalizado com base no perfil e nas preferências dos usuários. (Davenport & Mittal, 2022 *apud* Santaella & Kaufman, 2024, p. 39)

Contudo, embora as possibilidades sejam amplas, o uso da IA generativa também levanta discussões éticas e criativas, principalmente quando se trata de autoria, originalidade e o papel do olhar humano nas produções artísticas.

Os debates éticos e criativos sobre a inteligência artificial (IA) generativa são extensos e complexos, incluindo questões essenciais como autoria, originalidade e a relevância do olhar humano nas criações artísticas. Um dos principais debates refere-se à autoria das obras desenvolvidas por IA: questiona-se quem deve ser reconhecido como o criador original; o programador que criou o algoritmo, o usuário que pediu a geração ou a própria máquina que elaborou o conteúdo. Essa questão é

extremamente complicada, uma vez que as leis de direitos autorais em vigor não estão totalmente ajustadas para incluir obras desenvolvidas através de sistemas autônomos.

Kaufman (2022) aborda detalhadamente esse tipo de debate em seu livro *Desmistificando a inteligência artificial* em títulos e subtítulos como: IA e mercado de trabalho, você está preparado para trabalhar no século XXI? Desigualdade crescente no mercado de trabalho, Justiça e ética na IA, os algoritmos de inteligência artificial podem ser éticos? entre outros tópicos.

A autora examina uma ampla gama de informações e, ao final de determinados tópicos, apresenta novos questionamentos que ampliam a discussão. Apresento esse material de forma sintetizada, considerando que não há respostas definitivas para indagações dessa natureza. Ainda assim, é possível delinear alguns caminhos a partir de relatos que indicam que a inteligência artificial já desempenha tarefas repetitivas e opera com grandes volumes de dados fornecidos por seres humanos, o que a torna capaz de produzir conteúdo considerados “novos”. Diante desse cenário, a postura mais adequada consiste em buscar constante atualização, ampliar o acesso à informação e promover a conscientização entre os indivíduos.

## 5 O TRABALHO DE HANNA INAIÁH COM A IA GENERATIVA

No cenário contemporâneo da ilustração de moda, onde novas tecnologias vêm ganhando espaço em meio à prática artística, destaca-se o trabalho da ilustradora brasileira Hanna Inaiáh, designer de moda e de estampas (*Surface Design*), que realiza imagens com o auxílio de ferramentas de IA generativa.

Nascida no Rio de Janeiro e com uma trajetória que representa uma ponte sensível entre tradição e inovação, o trabalho de Inaiáh é um exemplo de como a inteligência artificial pode ser integrada ao processo criativo de maneira ética, respeitos e autoral. Em vez de substituir o olhar humano, Hanna Inaiáh utiliza a IA como ferramenta, sempre preservando o sentimento, a subjetividade e a intenção artística por trás de suas criações (Padula, 2024).

Em 2024, Hanna Inaiáh foi reconhecida internacionalmente ao ser destaque em uma edição especial da *VIEW Publications*<sup>6</sup>, uma das principais referências em análise de moda e tendências. A matéria fala sobre sua trajetória artística e as colaborações criativas que marcam seu trabalho, além de abordar o uso da inteligência artificial como ferramenta no seu processo de criação e os significados sutis que compõem sua linguagem visual (Inaiáh, 2024).

Foram selecionadas, a seguir, algumas estampas e ilustrações de Hanna Inaiáh, registradas pela própria ilustradora e retiradas da sua rede social, no período entre 2018 e os anos recentes (2025) observando tanto suas criações manuais digitais quanto as realizadas em com IA. Foi possível identificar elementos estruturais recorrentes, como escolhas de cores intensas, construção das formas, temáticas predominantes, atmosfera narrativa e relações simbólicas — que constituem a base de sua expressão artística. Com o objetivo de observar a evolução de seu estilo e técnica.

A artista atua principalmente com estamparia digital, fator que provavelmente favoreceu a incorporação bem-sucedida da inteligência artificial em suas produções. Segue a figura 13 como seu primeiro trabalho em análise, trata-se de uma ilustração botânica composta por três caules com folhagem linear e flores pontiagudas, traçadas

---

<sup>6</sup> VIEW Publications. *Viewpoint Color Magazine* 16 [104-109/111]. View Publications, s.d. Disponível em: <https://www.view-publications.com/publications/viewpoint-color-magazine-16>. Acesso em: 10 nov. 2025.

com linhas e cores limitadas em verde e rosa, simulando um desenho à mão livre digitalizado usado como módulo de estampa.

Figura 11 - Ilustração por Hanna Inaiáh-2018



Fonte: Inaiáh, Hanna, 2018.

A figura 15 representa a cabeça de uma onça-pintada em tons de laranja e marrom, adornada por flores e sobre um fundo azul com padrão de *animal print*, criando alto contraste visual. Também no estilo ilustração digital à mão livre, mas aparenta mais uma estampa de superfície.

Figura 12- Ilustração por Hanna Inaiáh-2019



Fonte: Inaiáh, Hanna, 2019.

A figura 16 apresenta um padrão de repetição composto por maracujás, pêras e morangos dispostos sobre um fundo rosa claro quadriculado. Os frutos são representados com formas simples e cores marcantes. Entre os elementos principais, pequenas flores brancas contribuem para um aspecto ornamental suave, mantendo o visual leve e decorativo. Trouxe essa figura pois Hanna Inaiáh demonstra seus interesses nas frutas como tema dos seus trabalhos.

Figura 13-Illustração por Hanna Inaiáh- 2020



Fonte: Inaiáh, Hanna, 2020.

A figura 17 apresenta um padrão em tons suaves de lilás e rosa, combinando flores estilizadas com formas marinhas, como peixes e crustáceos. Detalhes semelhantes a renda ou escamas acrescentam delicadeza e complexidade ao conjunto. A fusão entre motivos botânicos e da fauna aquática cria uma atmosfera poética e meio *non sense*, adequada para aplicações têxteis leves ou projetos de papelaria.



Figura 14-Illustração por Hanna Inaiáh- 2020



Fonte: Inaiáh, Hanna, 2020.

A figura 18 exibe um padrão floral sobre fundo preto, composto por flores estilizadas em cores vibrantes como rosa, azul, amarelo e vermelho. Pequenos pontos claros adicionam luminosidade às pétalas e reforçam o contraste entre os elementos e o fundo escuro. O resultado é um padrão de forte impacto visual, adequado para aplicações em moda ou interiores.

Figura 15-Ilustração por Hanna Inaiáh- 2020



Fonte: Inaiáh, Hanna, 2020.

A figura 19 mostra dois coelhos em primeiro plano, vestidos com roupas detalhadas em tons de azul e rosa, posicionados diante de um fundo altamente ornamentado. O cenário combina uma base de estampa animal com uma sobreposição densa de flores coloridas, criando um visual intenso e festivo. A paleta vibrante e a estética geral remetem ao *folk art* e à ilustração infantil, em um estilo bastante presente nos *designs* de Hanna Inaiáh.

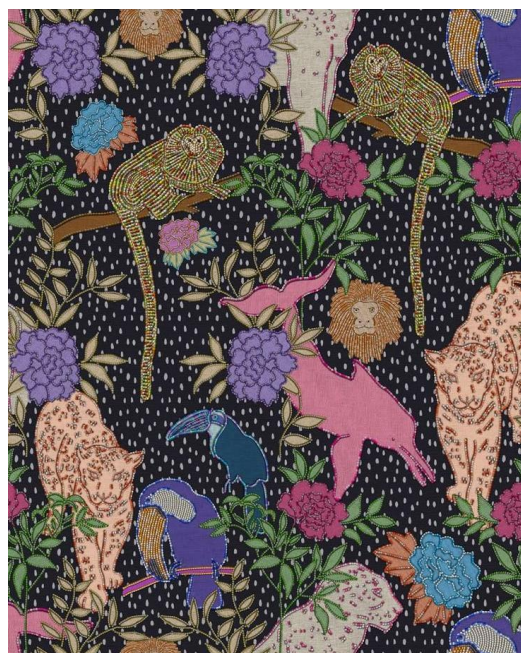
Figura 16-Illustração por Hanna Inaiáh- 2022



Fonte: Inaiáh, Hanna, 2022.

A figura 20 mostra um padrão de repetição que integra animais tropicais; como macacos, onças, tucanos, elementos florais e folhagens sobre um fundo escuro. As cores utilizadas são intensas. A densidade dos elementos remete a bordados, porém com uma abordagem contemporânea e tropical, Hanna Inaiáh começou o uso do estilo de bordado criado a partir de pincéis de softwares no meio digital em 2022.

Figura 17 - Ilustração por Hanna Inaiáh - 2022



Fonte: Inaiáh, Hanna, 2022



A partir daqui já apresento os designs da Hanna Inaiáh feitos com ferramenta IA, ao longo do ano de 2023, 2024 e 2025. Hanna Inaiáh arrisca sem medo em integrar a IA ao seu trabalho. A figura 21 se trata de um cenário na qual há três modelos vestindo casacos longos bordado, decorados com aplicações em relevo, a figura central usa um adorno de cabeça em formato de peixe e um sobretudo, e, em segundo plano, duas modelos com cabeça humana. A paleta predominante é rosa, azul-celeste e verde-água o que reforça a estética marinha da composição. Elementos do cenário remetem ao fundo do mar. Essa imagem da Hannah Inaiáh é apenas uma de muitas a qual ela mescla algo que remete um ser humano que aparenta ser híbrido, ou seja, cabeça de animal e corpo de um ser humano, como na figura 16. As imagens geradas pela Hanna Inaiáh com a IA tem um aspecto fortemente parecido com imagens feitas para editoriais de moda.

Figura 18 - Ilustração por Hanna Inaiáh- 2023



Fonte: Inaiáh, Hanna, 2023

A figura 22 retrata uma modelo utilizando um adorno de cabeça inspirado no rosto de um jaguar cor de rosa, decorado com flores têxteis, fitas e bordados em miçangas em tons de rosa e verde, detalhes minuciosos parecidos com pérolas e *strass*. O cenário com folhagens e a iluminação dramática criam um ambiente de fantasia tropical. A composição enfatiza a mistura entre moda, artesanato e performance, destacando o impacto visual do figurino. A imagem tem foco no rosto, uma riqueza de detalhes nas texturas.

Figura 19 - Ilustração por Hanna Inaiáh -2024



Fonte: Inaiáh, Hanna, 2024

A figura 23 apresenta duas figuras lado a lado vestidas com roupas de tricô multicoloridas, repletas de texturas e padrões geométricos. Ambas utilizam máscaras faciais elaboradas que lembram a aparência de macacos, sugerindo um figurino teatral ou folclórico feito de materiais têxteis, acompanhadas de roupas feitas de uma mistura de texturas parecidas com tecelagem, ou crochê, com grande variedade de cores e volumes. A composição geral evoca um clima surreal e artesanal.

Figura 20 - Ilustração por Hanna Inaiáh- 2024



Fonte: Inaiáh, Hanna, 2024.

A figura 24 Retrato de perfil de uma mulher cuja face se funde a uma pintura ou máscara estilizada de felino, as cores se destacam em tons de azul, rosa, laranja e marrom. A composição integra a figura humana a um fundo preenchido por flores gráficas grandes, criando uma continuidade visual entre a roupa estampada da modelo e o cenário. O figurino consiste em um casaco volumoso de tecido acetinado com estampas florais de grande escala, posicionado diante de um fundo igualmente composto por flores ainda maiores.

Figura 21-Illustração por Hanna Inaiáh- 2024



Fonte: Inaiáh, Hanna, 2024.

A figura 22 retrata uma modelo com anatomia e aparência humana realísticas, diante de um cenário de estética subaquática ou praiana, cercada por conchas, caramujos e corais em tons terrosos e claros, gigantesco. O vestido, peça principal da composição, aparenta uma estampa de grandes conchas marinhas em tons de laranja e *off-white*. A figura central emerge de um cenário que confunde as dobras do vestido com o ambiente de areia e corais, sugerindo uma estética de fantasia mitológica.



Figura 22-Ilustração por Hanna Inaiáh- 2025



Fonte: Inaiáh, Hanna, 2025.

A figura 23 é uma ilustração que apresenta três figuras antropomórficas de felinos vestidos com roupas de alta costura estilizadas, marcadas por cores intensas e padrões de *patchwork*. A frase “*latina demais para ser minimalista*” aparece como cabeçalho, situando a obra dentro de um discurso de identidade cultural que valoriza a exuberância, a cor e a expressividade visual. O fundo rosa suave funciona como contraponto, permitindo que o maximalismo cromático e simbólico das figuras permaneça em destaque.



Figura 23-Illustração por Hanna Inaiáh- 2025



Fonte: Inaiáh, Hanna, 2025.

Contudo a produção da artista se caracteriza pelo uso constante de cores vibrantes e saturadas, articuladas a temas ligados à natureza, com destaque para a flora e a fauna e inspiração tropical, além de elementos de caráter lúdico e fantasioso. Essa combinação resulta em uma linguagem visual própria, marcada pelo maximalismo e pela ornamentação. O conjunto de sua obra evidencia uma abordagem sensível e imaginativa, capaz de transformar temas naturais e simbólicos em experiências visuais intensas e criativas.

A adoção da IA generativa por Hanna Inaiáh é uma extensão criativa do seu trabalho, ela utiliza a IA para ampliar possibilidades compositivas em colagens digitais ou paletas cromáticas. Sobre suas escolhas e seu trabalho, Inaiáh (2024) se expressa assim: “eu gosto muito desse efeito manual e de trazer bastante informação na imagem, como nas estampas, assim elas ficam mais surreais... a IA ainda tem uns erros que às vezes ficam muito legais” (Padula, 2024), revelando como ela vê as falhas da IA como elementos estéticos a serem explorados, e não apenas corrigidos.

Com base na análise das figuras e na trajetória da artista, compreende-se que não se estabelece uma comparação direta entre as artes digitais tradicionais, produzidas em softwares convencionais, e aquelas desenvolvidas com o auxílio de inteligência artificial no trabalho de Hanna Inaiáh. Observa-se, antes, um reforço da ideia de que a IA não é empregada com o propósito de substituir trabalho criativo de

uma artista, mas de acelerá-lo, ampliá-lo e elevá-lo a um patamar de complexidade e fantasia até então inalcançável em um intervalo de tempo viável.

A artista reafirma sua identidade estética ao recorrer a cores saturadas, elementos de fauna e flora e ao maximalismo, utilizando a IA não como substituto dessa linguagem, mas como um recurso para incorporar maior realismo, volume e imaginação. Desse modo, produz-se um híbrido em que o controle autoral é potencializado pela capacidade generativa da máquina, permitindo uma produção ampliada, mais estável e menos exaustivo, ou seja, a autora mantém sua essência independente da ferramenta ou técnica utilizada.

## 6 EXPERIMENTAÇÃO PESSOAL

A experimentação pessoal eu dividi em 3 partes, a primeira eu explico os exercícios que fiz a partir de um curso de média duração, a segunda parte foi minha compreensão de como funciona, atualmente, o processo de geração de imagens por IA, prontamente fiz uma pesquisa superficial sobre quais as ferramentas de IA mais acessíveis, e encontrei o *ChatGPT*<sup>7</sup>, que até então contém uma versão gratuita que funciona bem para quem está iniciando. Encontrei outras ferramentas bem recomendadas, como *Leonardo IA*<sup>8</sup>, *Midjourn-e*<sup>9</sup> e *Manus AI*<sup>10</sup>.

Após uma busca por cursos sobre IA, encontrei um curso *online* na *Udemy*, uma plataforma global de aprendizagem que permite a compra de cursos sobre diversos temas, e que ofereçam seus próprios cursos para venda. Adquiri dois cursos do professor Paulo Andrade chamado *ChatGPT Image 1 - Crie Imagens de IA de Graça com o ChatGPT*.

No curso aprendi a elaborar *prompts*, que são os comandos em forma de texto utilizados para fazer com que uma IA realize algum tipo de ação, como a geração de imagens de acordo com o requisito descrito no *prompt*. No curso, o professor apresenta o aplicativo *ChatGPT*, e em cada módulo ensina *prompts* com estruturas semelhantes para gerar estilos de imagens diferentes. Ao início do curso o professor apresenta a interface do *ChatGPT*. A figura 24 mostra exatamente como funciona cada opção da ferramenta.

---

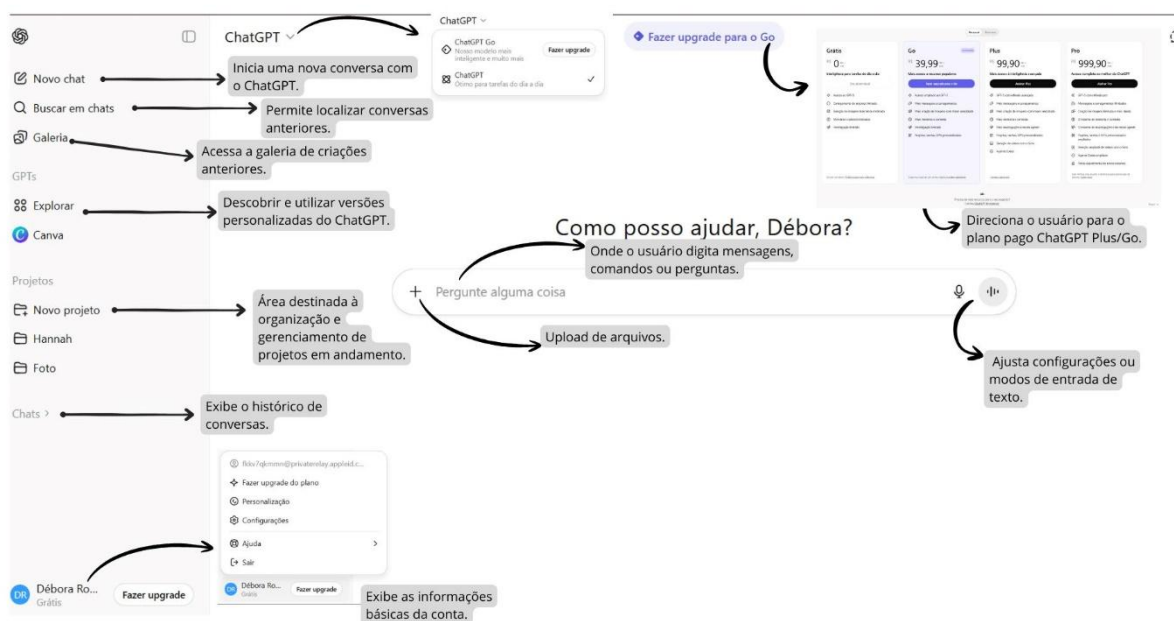
7 *ChatGPT*. Um software desenvolvido pela da *OpenAI*, é um *chatbot* de IA generativa de fácil acesso, basta instalar o aplicativo ou utilizar em versão site no navegador da internet.

8 *Midjourn-e* foi desenvolvida pela empresa *Midjourn-e Inc*, é uma ferramenta de inteligência artificial que gera imagens a partir de descrições de texto e está integrada com o aplicativo de mensagens chamado *Discord*.

9 *Leonardo.AI*. Adquirida pelo *Canva*, *Leonardo.AI* é uma plataforma de inteligência artificial de geração de imagens e vídeos.

10 *Manus AI* Foi desenvolvida por uma startup chinesa chamada Monica (ou *Butterfly Effect*), diferente de outras ferramentas de IA, *Manus AI* é capaz de executar tarefas complexas e automatizar processos para alcançar objetivos concretos.

Figura 24 – Interface do ChatGPT- 2025



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

O professor Paulo Andrade também explica que a melhor forma de se utilizar uma ferramenta é treinando a base da IA com informações e também que durante o processo de geração de imagens com ferramentas de IA, pode ocorrer a interrupção ou bloqueio da criação, isso acontece porque, os sistemas seguem rigorosamente seus termos de uso e mecanismos de segurança.

Entre os principais motivos para essa interrupção estão: tentativas de representar pessoas reais sem consentimento, edição de imagens que envolvam figuras públicas ou menores de idade, conteúdos considerados prejudiciais, enganosos ou potencialmente danosos, além de qualquer solicitação que viole diretrizes éticas da plataforma. Nesses casos, a ferramenta realiza uma revisão automática do conteúdo solicitado e orienta o usuário a ajustar o *prompt* antes de continuar.

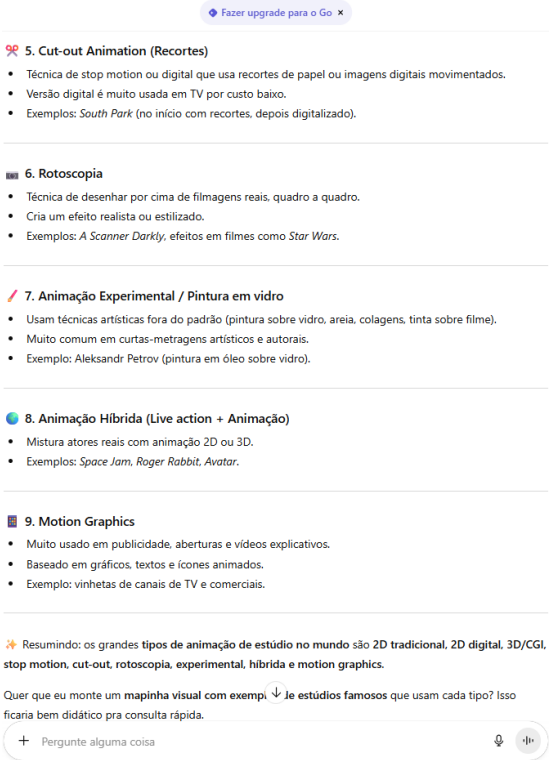
Além das restrições por segurança, existem também limitações técnicas inerentes às próprias plataformas de IA generativa. Entre as mais comuns encontram-se cortes involuntários na imagem final, alucinações visuais que são os elementos que não foram solicitados, borrados ou duplicados, dificuldade em gerar gráficos muito precisos ou detalhados, renderização de textos multilíngues e imprecisões em edições que exigem alta fidelidade.

Outra limitação observada durante a geração de imagens é a dificuldade da IA em trabalhar com fundos muito claros ou totalmente brancos. A ferramenta pode escurecer a composição ou substituiu o branco por tons bege ou amarelados. Isso acontece porque o modelo tende a compensar a luminosidade e acaba alterando a cor original.

Esse comportamento mostra que a IA ainda possui limitações quando a proposta exige imagens muito claras ou com alto nível de neutralidade visual. E fatores como esse evidenciam que, apesar dos avanços tecnológicos, a IA ainda apresenta margens de erro e depende de ajustes constantes por parte do usuário para alcançar resultados satisfatórios, mas isso pode mudar com o tempo e com atualizações.

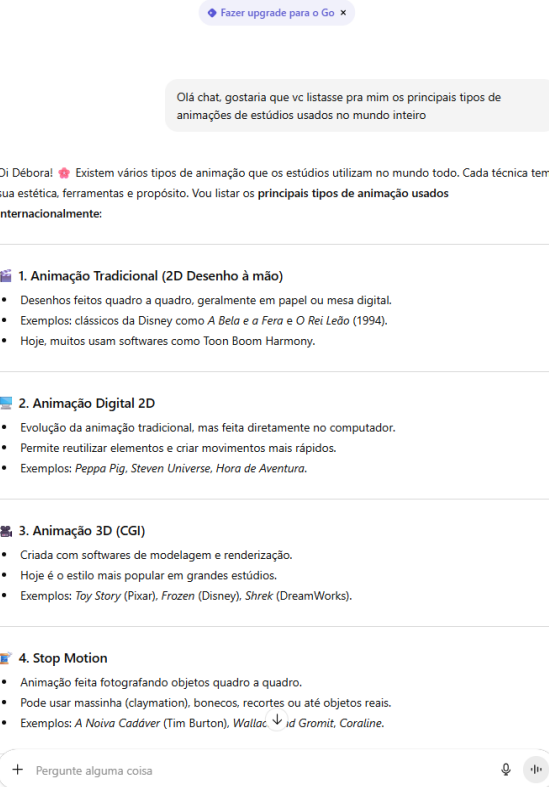
Na primeira atividade, foi necessário treinar a ferramenta, solicitei que o *ChatGPT* listasse diferentes tipos de animações utilizados em estúdios de animação, para perceber como o *ChatGPT* enxerga, ou seja, como ele capta a informação. Com isso o *ChatGPT* procura em seu banco de dados a quantidade da listagem e explica cada um tipo de animação. Após fazer isso, o professor orientou que enviássemos uma imagem de base que seria utilizada na atividade seguinte: Criar (transformar) a imagem baseada em um dos tipos de animações que o *ChatGPT* listou. As figuras 25 ao 31 mostram uma sequência de *prints* da interação e *prompts* usados para fazer a atividade proposta.

Figura 25 - *Print* de interação ChatGPT



Fonte: Elaborado pela autora,2025.

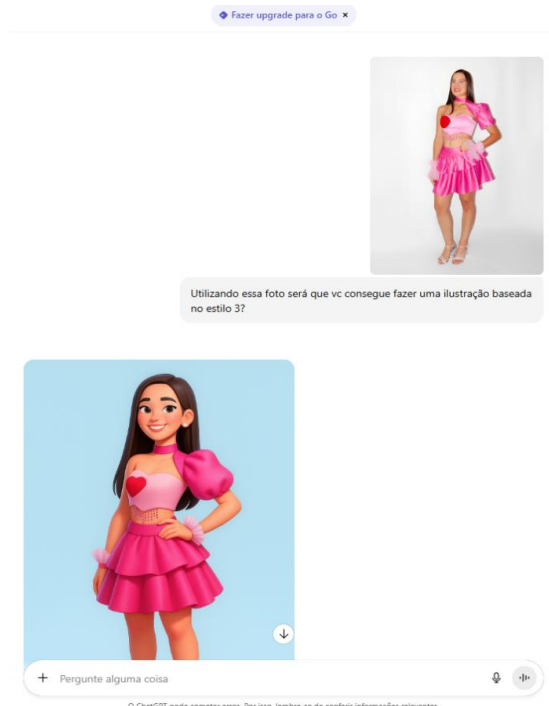
Figura 26 - *Print* de interação ChatGPT



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

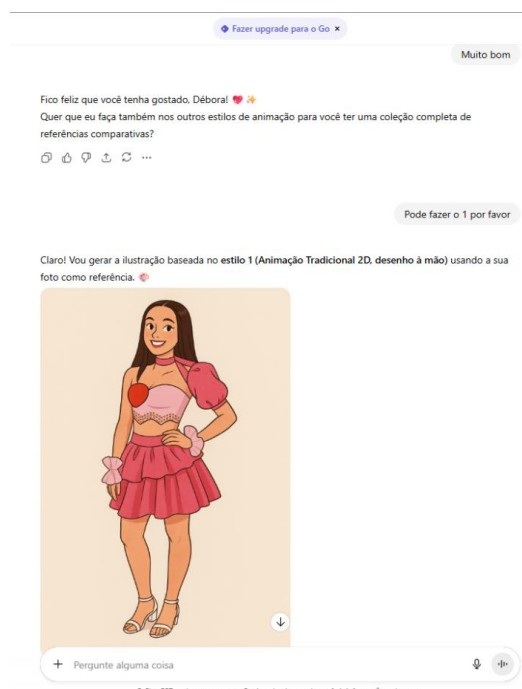
A IA é capaz de identificar um objeto mesmo em uma posição distorcida/diferente, então tendo isso em perspectiva, o professor solicitou que utilizássemos uma imagem para fazer uma animação semelhante à imagem fornecida.

Figura 27 – Sequência de conversação



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Figura 28 – Sequência de conversação



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Como a segunda atividade, o professor propôs gerar um tipo de imagem que estava em tendência nas redes sociais: de um boneco no estilo da marca *Funko Pop*, utilizando o personagem de algum filme. Nas figuras a seguir mostro como foi o processo da criação. Como o *prompt* deveria conter uma boa quantidade de informações então era fácil criar esses prompts. Na figura 29 e 30 mostra um *print* dos *prompts* usados e do resultado que o *ChatGPT* gerou.

Figura 29 – *prompt* de boneco colecionável

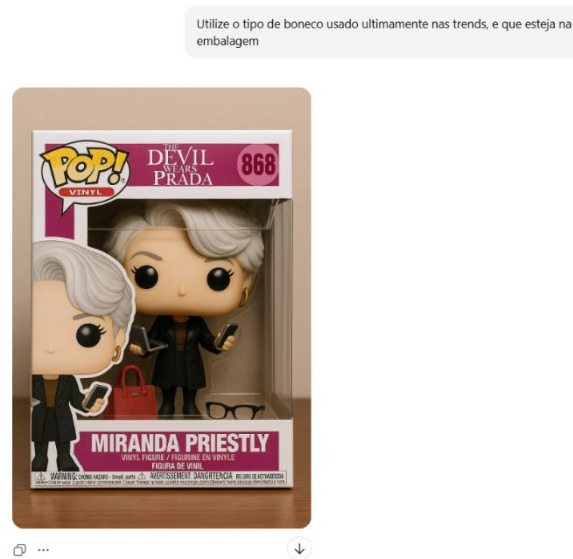
Chat, cria pra mim um modelo de boneco colecionável de algum personagem do filme O Diabo veste Prada, colocando alguns objetos utilizados por este personagem no dia a dia



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.



Figura 30 – *prompt* de boneco colecionável

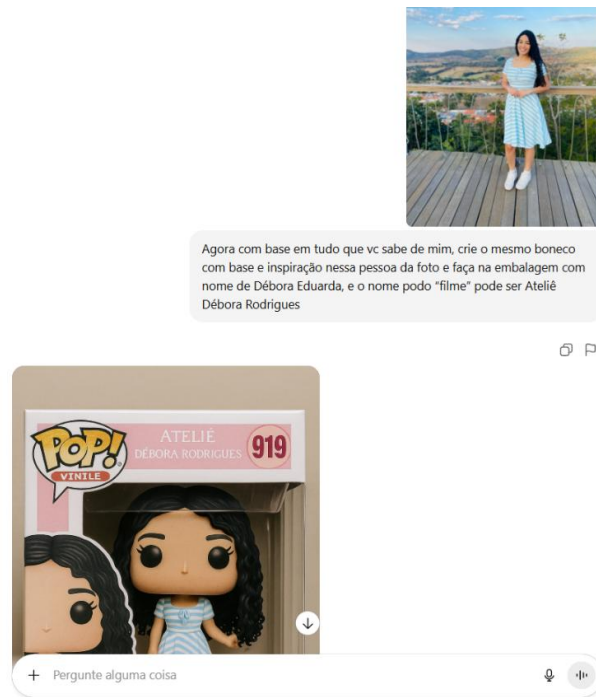


Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

O professor Paulo Andrade reforçou a importância de fazer com que o *ChatGPT* faça todo o processo de forma interativa, sempre gerar de passo a passo, para que o *ChatGPT* não gere imagens aleatórias, e por fim quanto mais informações e detalhes melhores o *ChatGPT* trabalha e esses são pontos que também funciona com outras ferramentas de IA generativas.

Na terceira atividade pede para que façamos um *prompt* que gere um bonequinho com a aparência do próprio usuário, utilizando uma foto de referência e características descritas. A figura 31 seguir é um *print* e resultado do bonequinho gerado.

Figura 31– *prompt* de boneco colecionável



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Nas atividades de geração de imagens que o professor solicitou, os *prompts* foram voltados para características e escolhas próprias, e algo que o professor Paulo Andrade disse e que eu concordo plenamente foi que a IA não vai substituir o artista, pois a IA gera a imagem e o artista cria.

### 6.1 Testes Estéticos Baseados no Estilo de Hanna Inaiáh

Inicialmente, meu objetivo foi compreender o funcionamento das diferentes plataformas de IA explorando especialmente a geração de imagens aplicadas à moda observando como eles interpretam comandos textuais. Para isso elaborei um *prompt* com detalhes e utilizei este mesmo *prompt* nas 4 plataformas diferentes: o *ChatGPT*, *Midjourne*, *Manus AI* e *Leonardo AI*, e registrei o resultado de todos os processos de geração. Utilizei *prompts* em inglês para gerar as imagens deste exercício, pois as ferramentas tendem a compreender melhor pois são treinadas com uma base de dados majoritariamente no idioma inglês.

O exercício que fiz foi gerar imagens que se aproximassem da estética das obras da artista Hanna Inaiáh. Antes disso, analisei visualmente suas obras,

observando características como paleta de cores, cenário, composições, elementos visuais e a forma como ela deixa suas imagens maximalista. A partir dessas observações, criei *prompts* detalhados para orientar a IA buscando entender não apenas como ela reproduz elementos visuais, mas como interpreta a intenção estética da artista. Meu objetivo não era copiar o estilo, mas compreender como a IA reage a uma referência humana real e entender como a artista Hanna Inaiáh consegue utilizar a IA de forma autoral e autêntica.

Primeiro listei tudo que deveria colocar em um *prompt*, mas com o meu próprio estilo, gosto de cores e elementos românticos, bastante contraste, gosto da cultura coreana, histórias de amor e esse é o gênero que mais utilizo nas minhas criações. Então a partir disso fiz uma série de escolhas, o conceito da imagem, coloquei como um editorial de alta costura, quem e o que eu queria retratar, utilizei um conceito de amor e o desaparecimento do amor e teria de ser uma mulher jovem, uma estética bem feminina, delicada mas com elementos que desse contraste as imagens, um roupa que houvesse detalhes, o tipo de tecido usado, como as obras da artista Hanna Inaiáh tem tudo isso aparente dei ênfase nos elementos dos *prompts* criados por mim. Utilizei a informação que o professor Andrade ensinou: detalhar e entregar o máximo de informações possíveis para a ferramenta trabalhar.

O prompt usado foi: *High fashion editorial portrait of a young romantic woman, wearing a surreal couture dress inspired by love and its disappearance. Flowing fabrics in pink, red, black and white, with embroidered roses, delicate beads, and symbolic details of hearts fading into abstract patterns. The outfit combines soft textures like satin, tulle and shiny crepe with handcrafted embroidery. A surreal accessory as headpiece, resembling a fragmented heart with butterflies and flowers, maximalist yet poetic. Ultra-detailed embroidery, dreamy lighting, cinematic atmosphere, high-resolution, fashion surrealism style, blending realism with fantasy.*

Tradução: Editorial de alta costura retrata uma jovem romântica vestindo um vestido surreal inspirado no amor e em seu desaparecimento. Tecidos fluidos em tons de rosa, vermelho, preto e branco, com rosas bordadas, delicadas pérolas e detalhes simbólicos de corações que se desvanecem em padrões abstratos. A peça combina texturas suaves como cetim, tule e crepe brilhante com bordados artesanais. Um acessório surreal, usado como touca, assemelha-se a um coração fragmentado com borboletas e flores, maximalista e poético ao mesmo tempo. Bordados

ultradetalhados, iluminação onírica, atmosfera cinematográfica, alta resolução, estilo surrealista da moda, mesclando realismo e fantasia.

Figura 32- Ilustração Gerada com *ChatGPT*



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Ao analisar as imagens produzidas pelo *ChatGPT*, percebi que a ferramenta tenta seguir o significado do texto original, mas precisa de mais comandos para ficar mais parecido com uma imagem realística. Os conceitos de dualidade e fragmentação foram traduzidos de forma direta, aparecendo no figurino e nos acessórios da personagem. A estética escolhida não busca o realismo fotográfico, lembra mais uma ilustração digital. Isso me mostrou que o foco da plataforma está em comunicar a ideia simbólica de maneira clara, mesmo que o resultado visual não seja realista.

Figura 33- Ilustração Gerada com *Manus*



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

No *Manus*, a imagem gerada apresentou um estilo mais voltado para o universo da fantasia e para o 3D. Em vez de manter a composição restrita à figura principal, a ferramenta ampliou o cenário e criou uma ambientação grandiosa. Embora respeite a paleta de cores solicitada, a estética final fica mais artificial e onírica, dando a sensação de um mundo imaginário. Isso me fez perceber que o *Manus* tende a priorizar um visual estilizado, distante da ideia de alta-costura real e mais próximo de uma arte digital fantasiosa.



Figura 34- Ilustração Gerada com *Leonardo AI*

Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

As imagens criadas pelo Leonardo AI mostram um estilo romântico e ornamental. A plataforma idealiza os rostos, deixando-os com aparência muito suave, quase como bonecas de porcelana. Além disso, há uma grande quantidade de detalhes nos acessórios e nos bordados, o que cria composições ricas em textura. A atmosfera é delicada, com cores claras e foco suave, misturando elementos de pintura a óleo com traços de realismo. A impressão que tive é de que o Leonardo AI prioriza a beleza estética e um tom emocional mais marcante, e me leva a crer que é a estética e a plataforma de geração que mais se assemelha as obras de Hanna Inaiáh.

Figura 35 - Ilustração Gerada com *Midjourney-e*

Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Por fim, o *Midjourney* apresentou o resultado mais próximo do realismo fotográfico. A iluminação, os materiais e os detalhes lembram editoriais de moda profissionais. O surrealismo aparece de forma sutil, com elementos adicionados de maneira integrada ao corpo da modelo, sem que pareçam deslocados. A ferramenta dá mais importância à harmonia visual e ao acabamento técnico da imagem do que à interpretação literal do conceito. Entre todas as plataformas, o *Midjourney* foi o que mais se aproximou de uma estética de moda real e contemporânea.

## 6.2 Criação de *Prompts* e Aplicação dos Conhecimentos Adquiridos

Neste último exercício para desenvolver um *prompt* que gerasse uma ilustração fiel ao meu estilo pessoal, comecei identificando os elementos que compõem minha

estética: aquarelas suaves, traços que preservam a sensação de desenho manual e uma atmosfera inspirada em cenários românticos, busquei transformar em palavras aquilo que me atrai visualmente: a delicadeza, a feminilidade, simplicidade poética e o romantismo, combinando essas preferências com minha paixão pela moda.

Considere minhas referências históricas favoritas, especialmente os anos 1940 e 1950, cinturas bem marcadas, roupas com estilo romântico como; vestidos rodados, laços, golas delicadas e tecidos com movimento sutil. Também incluí elementos visuais que reforçam meu estilo como flores, detalhes bordados e acessórios românticos. Assim, construí um prompt que não imita nenhum artista específico, mas sintetiza o meu gosto e transformei essas influências em algo coerente com a identidade visual que venho desenvolvendo.

Prompt usado: *Delicate watercolor fashion illustration of a modern romantic woman, created with soft pastel washes, transparent watercolor textures and fine hand-drawn lines, keeping a poetic, non-realistic artistic style. She wears an outfit inspired by 1940s–1950s fashion: defined waist, fluid midi skirt, soft rounded collar, fabric-covered buttons, bows and subtle embroidered details, blending vintage charm with a touch of modern elegance. Add influences of Parisian glamour and innovation, chic accessories, effortless sophistication, light touches of haute couture styling and a refined feminine aura. The atmosphere draws from pop-culture romance and comedy films/series: warm cinematic lighting, soft breeze, graceful gestures, serene expression, and a dreamy scene that feels like a moment from a heartfelt rom-com. Surround her with pastel flowers, delicate sparkles, cozy café or romantic city scenery, subtle humor and emotional warmth. Style focused on femininity, gentle modernity, romantic storytelling and timeless glamour, preserving watercolor imperfections and a soft, airy composition*

Tradução: Delicada ilustração de moda em aquarela de uma mulher moderna e romântica, criada com suaves aguadas em tons pastel, texturas transparentes e traços finos desenhados à mão, mantendo um estilo artístico poético e não realista. Ela veste uma roupa inspirada na moda dos anos 1940 e 1950: cintura marcada, saia midi fluida, gola arredondada suave, botões forrados em tecido, laços e detalhes bordados sutis, combinando o charme vintage com um toque de elegância moderna. Adicione influências do *glamour* e da inovação parisiense, acessórios chiques, sofisticação descomplicada, toques leves de alta costura e uma aura feminina refinada. A atmosfera remete a filmes e séries de romance e comédia da cultura *pop*:



iluminação cinematográfica quente, brisa suave, gestos graciosos, expressão serena e uma cena onírica que parece saída de uma comédia romântica emocionante. A ilustração é rodeada por flores em tons pastel, brilhos delicados, um café aconchegante ou uma paisagem urbana romântica, humor sutil e calor emocional. O estilo se concentra na feminilidade, na modernidade suave, na narrativa romântica e no glamour atemporal, preservando as imperfeições da aquarela e uma composição suave e arejada.

Figura 36- Ilustração Gerada com *ChatGPT*



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Figura 37- Ilustração Gerada com *Manus*



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

O *Manus* e *ChatGPT* enfatizaram a aquarela pura e a suavidade emocional, intensificando tons pastéis suaves e as texturas transparentes de aquarela. Essa opção gerou visuais próximos a esboços, diluindo detalhes de moda e eliminando o *glamour* atemporal. Embora tenham reforçado a expressão serena e o clima de café aconchegante, perderam a precisão estética pedida no *prompt*.

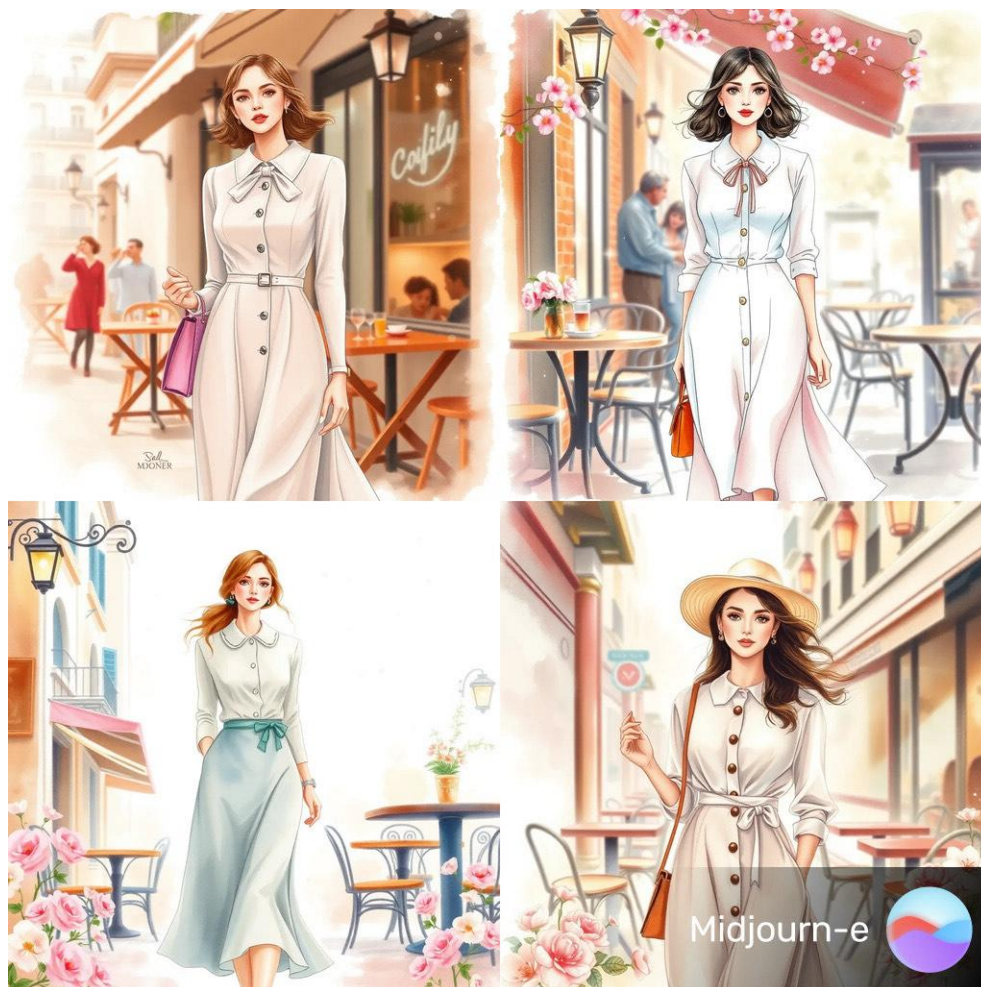
Figura 38 - Ilustração Gerada com *Leonardo AI*

Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

O *Leonardo AI* apresentou o melhor equilíbrio entre técnica de aquarela e fidelidade à moda vintage, aplicando a textura aquarelada sem sacrificar a clareza. Representou bem elementos como a silhueta de cintura definida e saia *midi* fluida e usou fundos abstratos e brilhos suaves para criar uma atmosfera poética e onírica. Manteve, assim, a aquarela como técnica dominante com boa harmonia estética.



Figura 39 - Ilustração Gerada com *Midjourney-e*



Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

As plataformas de inteligência artificial demonstraram abordagens claramente distintas na interpretação do prompt, revelando um espectro bem definido de prioridades estéticas e técnicas.

O *Midjourney-e* priorizou o glamour e o visual de moda editorial, deixando de lado as especificações artísticas do prompt. Ao ignorar o estilo não realista e as imperfeições típicas da aquarela, produziu linhas nítidas e contraste alto. Embora tenha destacado o traje, o resultado soou mais contemporâneo do que vintage. No cenário, optou por uma iluminação cinematográfica.

De modo geral, observa-se que cada plataforma enfatizou aspectos distintos, o realismo, atmosfera temática ou técnica pictórica, que evidencia tanto a diversidade quanto as limitações interpretativas dos modelos ao tentar equilibrar estilo, época e intenção visual.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa experimentação não apenas ampliou meus conhecimentos sobre ilustração de moda e inteligência artificial, mas também fortaleceu meu próprio processo criativo me permitiu desenvolver uma compreensão mais clara sobre o processo.

Percebi como pequenas mudanças na escrita transformam completamente o resultado, como a IA tende a exagerar certos elementos e como, mesmo com alta tecnologia, o direcionamento humano continua sendo indispensável, entender que a IA está em constante evolução e aprimoramento, e o quanto o ser humano pode aprender com a máquina assim como a máquina ainda aprende com o ser humano.

O caso da ilustradora Hanna Inaiáh demonstrou que é possível integrar IA ao processo criativo de forma ética e complementar e confirmou que a IA é útil como complemento, mas não substitui o olhar sensível, a intenção estética e a interpretação criativa do ilustrador. Quando o ilustrador coloca elementos, cores, tema e um conceito a obra já não é somente da máquina, embora a IA amplie possibilidades e facilite processos, ela não compreende contexto, sentimento ou intenção.

Foi vivenciando esse processo que pude entender os limites da ferramenta, a necessidade de curadoria e o papel do artista na construção de sentido.

Conclui-se que o futuro da ilustração de moda depende do equilíbrio entre técnica tradicional, ferramentas digitais e IA, uma parceria em que a tecnologia expande possibilidades, mas o valor central permanece na sensibilidade e na visão do artista.

## REFERÊNCIAS

ABLING, Bina. **Desenho de moda**. São Paulo: Blucher, 2011. v. 1. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/251884291/Desenho-de-Moda>. Acesso em: 28 jun. 2025

ANDRADE, Paulo. **Chatgpt Image 1**: crie imagens de ia de graça com o Chatgpt. [S. l.]: Udemy, 2025. Disponível em: [udemy.com/course/chatgpt-image-generation/](https://udemy.com/course/chatgpt-image-generation/). Acesso em: 15 ago. 2025.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 8403**: Aplicação de linhas em desenhos – Tipos de linhas, larguras e suas aplicações. Rio de Janeiro: ABNT, 1984.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10067**: Princípios gerais de representação em desenho técnico. Rio de Janeiro: ABNT, 1991.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 8196**: Emprego de escalas na representação gráfica. Rio de Janeiro: ABNT, 1999.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 12298**: Cotagem em desenho técnico. Rio de Janeiro: ABNT, 1992.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10582**: Apresentação da folha para desenho técnico. Rio de Janeiro: ABNT, 1988.

BLACKMAN, Cally. **100 Years of Fashion Illustration**. London: Laurence King Publishing, 2007. Disponível em: <https://archive.org/details/100yearsoffashio0000blac>. Acesso em: 05 out. 2025.

BOUCHÉ, René. Navy Women's Suit with Framed Handbag. 1954a. Disponível em: [https://digital.archives.newschool.edu/index.php/Detail/objects/KA0038\\_000070](https://digital.archives.newschool.edu/index.php/Detail/objects/KA0038_000070). Acesso em: 10 out. 2025.

BOUCHÉ, René. Red Jersey Dresses. 1954b. Disponível em: [https://digital.archives.newschool.edu/index.php/Detail/objects/KA0038\\_000036](https://digital.archives.newschool.edu/index.php/Detail/objects/KA0038_000036). Acesso em: 10 out. 2025.

BROOKS, Jason. **JasonBrooks**. London, [2025]. Disponível em: <https://www.Jason-Brooks.Com/About/>. Acesso em: 15 out. 2025.

COOPER, Michelle. Jason Brooks. **British Vogue**, London, 6 ago. 2010. Disponível em: <https://www.vogue.co.uk/article/jason-brooks-biography>. Acesso em: 01 nov. 2025.

GARDNER, Howard. **Estruturas da mente**: a teoria das inteligências múltiplas. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 1994.

GOIS DUARTE, Carla Stephania de. A ilustração de moda e o desenho de moda. **ModaPalavra**, Florianópolis, v. 3, n. 6, p. 50–58, jul./dez. 2010. Disponível em:

<https://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/download/7924/5469>  
Acesso em: 23 jun. 2025.

GRAGNATO, Luciana. **O desenho no design de moda**. 2008. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.

GRUAU, René. **Le Rouge Baiser Beret**. 1950. Disponível em:  
<https://www.thevintageposter.com/poster-detail/?inv=5291>. Acesso em: 02 dez. 2025.

GRUAU, Rene. Christian Dior Hommage. 1987. Disponível em:  
<https://www.thevintageposter.com/poster-detail/?inv=11013>. Acesso em: 02 dez. 2025

INAIÁH, Hanna. **VIEW Publications Feature**. [S. l.], 20 dez. 2024. Disponível em:  
<https://hannainaiah.com>. Acesso em: 3 jul. 2025.

KAUFMAN, Dora. **Desmistificando a inteligência artificial**. São Paulo: Autêntica Editora, 2022. Disponível em:  
<https://pt.scribd.com/document/725044321/Desmistificando-a-Inteligencia-Artificial-Dora-Kaufman> Acesso em: 02 jun. 2025

KAUFMAN, Dora. **A inteligência artificial irá suplantar a inteligência humana?** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2021. Disponível em:  
<https://pt.scribd.com/document/670619015/A-Inteligencia-Artificial-Ira-Suplantar> Acesso em: 02 jun. 2025

KOBAYASHI, Elizabete Mayumy; FARIA, Lina; DA COSTA, Maria Conceição. Eugenia e Fundação Rockefeller no Brasil: a saúde como proposta de regeneração nacional. **Sociologias**, [S. l.], v. 11, n. 22, 2009. Disponível em:  
<https://seer.ufrgs.br/index.php/sociologias/article/view/9650>. Acesso em: 3 jul. 2025.

LODÍ, Renata. **Diretrizes para a normalização de desenhos técnicos do vestuário para o segmento de malharia circular**. 2013. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de PósGraduação em Design, Escola de Engenharia, Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013. 139 f. Disponível em:  
<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/96393/000915079.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 3 jul 2025.

MONTE, Ana Laís de Oliveira. **Ficha técnica no processo de desenvolvimento de produtos de vestuário: considerando o conteúdo informacional**. 2017. 180 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção ou Moda) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2017. Disponível em:  
<https://tede.ufma.br/jspui/bitstream/tede/1942/2/AnaLaisMonte.pdf> Acesso em: 2 jun. 2025.

PADULA, Julia. IA: a moda que desafia marcas a entrarem em um mundo ainda inexplorado”. **Promoview**, São Paulo, 01 fev. 2024. Disponível em:

<https://www.promoview.com.br/ia-a-moda-que-desafia-marcas-a-entrarem-em-um-mundo-ainda-inexplorado/> Acesso em: 03 jul. 2025.

REIS, Ana Paola; ANDRADE, Rita Moraes de. Apontamentos metodológicos para a análise de ilustrações de moda. *In*: Monteiro, R. H.; Rocha, C. (orgs.) SEMINÁRIO NACIONAL DE PESQUISA EM ARTE E CULTURA VISUAL, 5. 2012, Goiânia.

**Anais** [...]. Goiânia: UFG/FAV, 2012. Disponível em:

[http://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2012-2\\_Apontamentos\\_Metodologicos.pdf](http://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2012-2_Apontamentos_Metodologicos.pdf). Acesso em: 01 dez. 2025.

REIS, Ana Paola dos. **Sentidos desenhados no intangível: um olhar sobre ilustração de moda e visualidades**. 2013. Dissertação (Mestrado em Cultura Visual) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013. Disponível em:

[https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/459/o/2013\\_Ana\\_Paola\\_dos\\_Reis.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/459/o/2013_Ana_Paola_dos_Reis.pdf). Acesso em: 19 jun. 2025.

REIS, Ana Paola dos. Um olhar sobre ilustração de moda e visualidades. *In*: COLEÇÃO DESENREDOS. **Coleção Desenredos**. v. 13. São Paulo: Editora Estação das Letras e Cores, 2021. p. 289–295. ISBN 978-65-89504-16-0. Disponível em: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/459/o/Desenredos\\_13.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/459/o/Desenredos_13.pdf). Acesso em: 01 jul. 2025.

SANTAELLA, Lucia; KAUFMAN, Dora. A Inteligência artificial generativa como quarta ferida narcísica do humano. **MATRIZES**, São Paulo, 2024. v. 18, n. 1, p. 37-53. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v18i1p37-53>. Disponível em: <https://revistas.usp.br/matrizas/article/view/210834>. Acesso em: 12 jun. 2025.

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL. **Desenho técnico de produtos de moda**. Brasília, DF: SENAI, 2019.

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL (SENAI). **Técnicas de representação do vestuário**. Brasília: SENAI/DN, 2016. 294 p. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/699349698/pdf-tec-representacao-do-vestuario>. Acesso em: 28 jun. 2025.

STEAGALL, Jaqueline. **O processo de criação de ilustrações em mídias digitais**. 2008. 111 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/5080>. Acesso em: 20 out. 2025.

TAULLI, Tom. **Introdução à inteligência artificial: um guia para iniciantes**. São Paulo: Alta Books, 2020. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/787160624/introducao-a-inteligencia-artificial-tom-taulli>. Acesso em: 5 jun. 2025.