

ARMADURA

MEMBRANAS DE
IDENTIDADE, PROTEÇÃO
E RESISTÊNCIA QUEER
NA CAPITAL PAULISTA

VOL 02

LEONARDO HENRIQUES RUGGERI

ORIENTAÇÃO: PROF. DRA. GISELLE BEIGUELMAN

FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DE DESIGN DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO BACHARELADO EM DESIGN

para minha avó, minha super, Eneida

AGRADECIMENTOS

RESUMO

I	INTRODUÇÃO	13
	O FUTURO É <i>QUEER</i>	15
	DESIGN, CORPO E RESISTÊNCIA	16
	ESTRUTURA TEXTUAL	19
II	REINTRODUÇÃO	23
	A NOITE PAULISTANA	25
	APARATO CONCEITUAL	33
III	METODOLOGIA	43
IV	DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	63
	DESIGN QUESTION	65
	PERSONA	66
	REQUISITOS E RESTRIÇÕES	68

V	ESTUDOS DE CASO	71
	O ACESSÓRIO COMO PERFORMANCE	73
	O ESTADO DA ARTE	75
	A VANGUARDA VIRTUAL	81
VI	METAPROJETO	87
	OBJETIVOS	89
	ENSAIOS	90
	PEÇAS-CONCEITO	92
VII	MEMORIAL DESCRITIVO	95
	SOFTWARES 3D	97
	PROCESSOS DE PRODUÇÃO	99
	MATERIAIS	100
	PLATAFORMAS VIRTUAIS	102
VIII	DESENVOLVIMENTO	105
	GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	107
	REFINAMENTO FORMAL	110
	MATERIALIDADE E FABRICAÇÃO	120
	MODELOS DE ESTUDO	122

STYLING	129
---------	-----

IX	PRODUTO FINAL	131
	COLEÇÃO CÁPSULA	133
	ADORNOS CORPORAIS	147

ÍNDICE REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA
SITOGRAFIA
VIDEOGRAFIA

SOMOS A SOMA DE TODAS AS PESSOAS QUE JÁ CONHECEMOS.

Carlos e Eliza, nenhuma língua possui palavras suficientes para expressar minha gratidão pelos seus esforços heroicos em sempre me proporcionar a melhor educação possível. Suas trajetórias me inspiram e me orgulho de ser seu filho. Obrigado por sempre acreditarem, apoiarem e incentivarem todos os meus sonhos ao longo desses últimos 25 anos – especialmente nesses dois últimos. Quando eu estava mais distante, vocês me mostraram o caminho de volta a mim mesmo.

Meu pai, obrigado por me ensinar a ser disciplinado e perseverar sempre, mantendo meus pés no chão sem nunca tirar minha cabeça das nuvens. Minha mãe, obrigado por me mostrar a beleza nas menores das coisas cotidianas e por nunca ter me deixado abandonar minha veia artística. Em todos os sentidos, sua paixão por cinema, fotografia e música tornou-se minha também.

Giovana, minha irmã mais velha, seu jeito de enxergar o mundo me fascina constantemente, você questiona todas as regras com tanta coragem. Obrigado por abrir o caminho e me mostrar como ser fiel a mim mesmo. Felipe, meu irmão mais novo, meu primeiro parceiro no crime, admiro profundamente quem você se tornou: um homem determinado, dedicado, aventureiro e extremamente gentil. Obrigado por me acompanhar desde o início.

Luis e Fernanda, meus padrinhos, um agradecimento mais que especial pelo carinho, apoio e torcida tão entusiastas. Minha tia Cristina e meus primos Lucas, Marília, Jessica, Filipe, Victor, Inês, Thomás e Luiza obrigado por sempre estarem tão presentes.

Isabela, meu amor, já faz mais de uma década, mas sinto como se te conhecesse desde sempre. É como se tivéssemos crescido juntos sonhássemos com a FAU desde criancinhas, e de certa maneira é. Sou imensamente grato por ter compartilhado essa loucura com você. Nos perdemos e nos encontramos novamente várias vezes, mas foi um prazer imenso te ver crescer como pessoa e conquistar tudo o que já era pra ser seu.

Pedro, meu bem, não acredito nem por um segundo que nada foi mera coincidência. Não sei bem onde estaria se não tivéssemos nos encontrado, mas tenho a certeza de que você salvou minha vida, e, por isso, compartilho este trabalho e essa grande conquista contigo. Você é o indivíduo mais brilhante e fora-desse-mundo que conheço, viver sob a sua luz é algo verdadeiramente especial e tenho a sorte de poder me aquecer e me bronzear nela. Você é essencial. Obrigado por existir e por escolher existir na minha vida.

Marina, bendito seja o dia da queda do muro naquela frígida Berlim. Você é uma artista extraordinariamente inteligente, com uma mente vibrante que vou passar o resto dos tempos tentando decifrar. Obrigado pelas risadas mais sinceras da minha vida, pelas histórias mais malucas e por todos os conselhos. Você é a única capaz de trazer à tona minha verdadeira criança interior, ao mesmo tempo que me incentivava a ser um profissional e uma pessoa melhor. Estou pronto para nossa revista quando você estiver.

Mariano, sou profundamente grato por cada momento que compartilhamos nos últimos 5 anos. Obrigado por ter escolhido me amar todos esses dias. Você é a pessoa mais gentil e determinada que conheço. Sua companhia, sensibilidade e talento nunca deixaram de me surpreender. Navegar essa jornada ao seu lado foi uma honra.

Beatriz, Isabela, Carolina, Marcela e Vitória, minhas meninas da capital nacional do figo roxo, vocês são a família que escolhi, as melhores amigas que poderia pedir. Nos tempos mais incertos vocês foram minha

rede de apoio e fizeram desses dias algo muito mais leve. Obrigado por me acolherem com tanto carinho nesse seu mundinho. Amo vocês para sempre.

Thaís, minha irmã de CID e nordestina favorita, não acho que teria sobrevivido a todo o caos italiano sem você do outro lado do quarto. Muito obrigado por todas as memórias da Via Mac Mahon 104, pelas piadas mais idiotas, pelo apoio e toda a motivação nos últimos meses. Não faria isso com mais ninguém. Carol, minha outra roomie, obrigado por toda a paciência e gentileza nos momentos difíceis. Tenho certeza de que você encontrará todo o sucesso e felicidade que merece.

Luíza, Ana, Gabriel, Rodrigo, minha segunda família, adoro todos vocês. Foi um verdadeiro privilégio compartilhar tantas boas memórias em São Paulo e por toda a Europa com vocês. Ramon, Rebecca, Maria Lúcia, Laryssa, Ramon, minhas garotas de Pinheiros, minha melhor vida é com vocês e nessa vila me sinto sempre em casa. Amo muito vocês.

Aos colegas de curso, Rafael, Matheus, Cesar, Emily, Julia, Dante, Imann, Amanda, Luís, Lucas, foi uma jornada e tanto. Aos amigos inesperados, Vitória e Cláudia, vocês foram a única luz brilhante em um lugar aparentemente sem esperança. Obrigado por sempre estarem presentes, por todo o apoio e por tantos momentos incríveis. Amo muito vocês.

A Pedro e Beatriz, nos últimos seis meses, vocês provaram que eu só tinha arranhado a superfície da vida noturna de Milão. Obrigado por inúmeras risadas, drinks, viagens e festas. Amo que nos aproximamos e prometo que não é só por agora.

Aos amigos italianos, Michela, você é uma força da natureza, tão talentosa quanto linda. Sou grato por ter te conhecido e por todo o nosso tempo juntas. Ti voglio tanto bene, bimba. A Matteo e Ming, vocês são brilhantes à sua maneira. Obrigado por me acolherem tão bem, pelos almoços, *aperitivos* e sessões na academia juntos. À Ilaria, minha primeira amiga em Milão, obrigado por ser tão aberta. Mal posso esperar para ver o que você fará a seguir. A Luca e Matilde, vocês se revelaram as pessoas mais atenciosas desta cidade. Obrigado pela compreensão e apoio no momento mais difícil da minha vida.

E não poderia terminar estes agradecimentos sem agradecer à minha maior inspiração. Obrigado, Gaga, por incentivar tantas pessoas queer a se aceitarem, incluindo eu. Obrigado por me fazer me apaixonar pela moda e por me mostrar o que é um ícone de verdade.

Por fim, obrigado, Giselle, por mergulhar de cabeça neste projeto tão próximo ao meu coração. Obrigado a todos os meus professores da FAU, especialmente Clíce e Denise. Aos da Polimi, obrigado Paolo e Emmanuele, pela disponibilidade e apoio.

NADA DISSO SERIA POSSÍVEL SEM VOCÊS.

RESUMO

RUGGERI, L. H. ARMADURA: MEMBRANAS DE IDENTIDADE, PROTEÇÃO E RESISTÊNCIA *QUEER* NA CAPITAL PAULISTA. 2024. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (BACHARELADO EM DESIGN) — FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DE DESIGN, UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, SÃO PAULO, 2024.

A cena *queer* paulistana apresenta um complexo paradoxo: enquanto a cidade de São Paulo é conhecida por sua vibrante vida noturna com festas de rua e boates underground que configuram espaços de forte resistência política, essa metrópole simultaneamente enfrenta a sombria realidade de possuir o maior número de homicídios de pessoas trans e travestis no país mais *queerfóbico* do mundo. O presente projeto visa alterar a percepção e aprimorar o senso de segurança e pertencimento de individualidades dissidentes através de experimentações práticas e aportes teóricos dos campos da sociologia, dos queer studies e da moda, discutindo estratégias de resiliência pelas lentes do design. Nessa perspectiva, este estudo explora a forma como a estética e o repertório simbólico na comunicação do corpo queer adornado influenciam emoções, percepções pessoais e comportamentos sociais, apontando para uma coleção de dispositivos que habitam na interseção da arte e do ativismo, do eu interior e do mundo exterior: membranas interativas de identidade, proteção, e resistência *queer*.

PALAVRAS-CHAVE: VIDA NOTURNA PAULISTANA; TEORIA *QUEER*; SOCIOLOGIA DA MODA; DESIGN EMOCIONAL; ADORNOS CORPORAIS.

ABSTRACT

RUGGERI, L. H. ARMADURA: MEMBRANES OF QUEER IDENTITY, PROTECTION AND RESISTANCE FOR SÃO PAULO'S NIGHTLIFE. 2024. TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (BACHARELADO EM DESIGN) — FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DE DESIGN, UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, SÃO PAULO, 2024.

The queer scene in São Paulo presents a complex paradox: while the city is renowned for its vibrant nightlife, with street parties and underground clubs serving as spaces of strong political resistance, it simultaneously faces the grim reality of having the highest number of trans and travesti individuals homicides in the world's most queerphobic country. This project aims to shift perceptions and enhance the sense of safety and belonging for dissident individuals through practical experimentation and theoretical contributions from sociology, queer studies, and fashion, discussing resilience strategies through the lens of design. From this perspective, the study explores how aesthetics and the symbolic repertoire in the communication of the adorned queer body influence emotions, personal perceptions, and social behaviors, culminating in a collection of concept pieces that inhabit the intersection of art and activism, the inner self and the external world: interactive membranes of queer identity, protection, and resistance.

KEY WORDS: SÃO PAULO NIGHTLIFE; QUEER STUDIES, FASHION SOCIOLOGY; EMOTIONAL DESIGN; BODLY ADORNS.

CAPÍTULO

NÚMERO

UM

INTRODUÇÃO

“NUNCA FOMOS QUEER, MAS A QUEERIDADE EXISTE PARA NÓS COMO UM IDEAL QUE PODE SER DESTILADO DO PASSADO E USADO PARA IMAGINAR UM FUTURO.”

– JOSÉ ESTEBAN MUÑOZ

“Ainda não somos *queer*, mas o podemos sentir como uma cálida iluminação de um horizonte imbuído de potencialidade.” (Muñoz, 2009: 1). Enquanto construtores de mundos, designers desempenham um papel crucial na reafirmação ou desconstrução de crenças sociais estruturais e, como responsáveis por projetar a interface entre tecnologias, serviços, informações e a humanidade, é imprescindível estarmos atentos a todos e quaisquer possíveis valores políticos, sociais ou culturais embutidos em tais produtos. Como projetistas daquilo que ainda está por vir, somos capazes de olhar para além da realidade do ‘aqui e agora’, para pensar e sentir um ‘lá e então’ de um futuro idealizado. Um futuro *queer*. Assim como José Esteban Muñoz, vislumbro um mundo onde tudo é *queer*, onde, no sentido mais antigo da palavra inglesa, tudo é estranho, nada é usual e cada indivíduo é peculiarmente único. Longe de qualquer agenda, isso significaria uma futuridade onde um ‘normal’ não existe, onde categorias e rótulos restritivos não mais se aplicam e, portanto, sexos, gêneros ou sexualidades não possuem lugar em hierarquias de poder. Esse processo, sob a perspectiva de vivências pessoais, para mim, começa em uma das maiores, mais diversas e pulsantes metrópoles do mundo: a cidade de São Paulo.

A cena *queer* brasileira apresenta um paradoxo intrincado. Há aqui um contraste abismal entre a extrema violência urbana, a histórica articulação política contra a comunidade LGBTQ+ e a celebração dessas identidades através de potentes manifestações de orgulho e movimentos contraculturais. Há anos, esse país ostenta a triste distinção do maior número de homicídios de pessoas trans e queer no mundo, ao mesmo tempo em que é considerado um dos destinos mais procurados por esses indivíduos pela sua forte comunidade e acolhimento. Como o país que abriga a maior parada do orgulho do planeta Terra pode ser tão intrinsecamente prejudicial para a vida *queer*? Em conflito, essas imagens foram o que inicialmente despertou meu interesse em seguir essa frente de pesquisa com o intuito de melhor compreender e expor essa questão. Dessa forma, enquadrando-a em termos sócio-antropológicos, seria possível redigir uma design question (pergunta investigativa focalizada que orienta o processo criativo ao abordar um desafio, objetivo ou necessidade específica) para estabelecer o recorte temático e guiar o processo de projeto.

Embora avanços significativos em direitos civis LGBTQ+ já tenham sido conquistados, como a união estável e igualdade no casamento, por exemplo, a tomada do lugar de direito de pessoas queer na sociedade tem sido lenta e constantemente ameaçada de retrocesso. No momento atual da capital paulista, essa comunidade enfrenta, especialmente durante a noite, um ambiente público ainda extremamente hostil. Ao longo de décadas, repulsa social, acusações morais e pressões políticas consistentemente as afastaram das ruas, parques, praças e outros espaços urbanos, forçando-as a buscar abrigo em locais fechados ou privados, muitas vezes clandestinos e autogeridos. Há hoje um imenso sentimento de insegurança e vulnerabilidade experienciado diariamente pelas pessoas queer ao simplesmente caminhar pelas ruas. Esses indivíduos muitas vezes são forçados a reprimir suas identidades e expressões não só pela esperada discriminação pública mas por temerem pela própria vida ao cruzarem esses espaços públicos. Desse modo, o fenômeno de transformação e o empoderamento queer vivenciados coletivamente durante raves, festas techno underground e demais celebrações contra-hegemônicas que resistem ao ocupar a cidade, não são apenas relevantes do ponto de vista sociológico, mas também são inestimáveis manifestações político-culturais que integram música, dança, visuais, moda e arte.

O presente Trabalho de Conclusão de Curso toma portanto essa premissa como ponto de partida para a exploração dos aspectos estéticos e simbólicos de design e sua capacidade de angariar a percepção e as emoções humanas. Mais especificamente, busca especular e experimentar no lugar comum entre design, moda e ativismo e, por fim, encontra no adorno corporal a experiência íntima e apresentação pública do corpo, operando na interlocução entre indivíduo e comunidade, usuário e ambiente, público e privado. Sendo assim, esses dispositivos se tor-

nam um dos meios pelos quais o corpo *queer* adquire significado e identidade, contendo uma enorme potencialidade de transformação individual e social.

A partir disso, utilizando-se do léxico da moda, das ferramentas do design e da semântica da vida noturna queer de São Paulo, proponho como produto final deste projeto um design experimental para além da materialidade física, buscando, através de aparatos digitais, sobretudo, a construção de significado através da composição de imagens que explicitem o paradoxo *queer* brasileiro de modo a nos colocar um passo mais próximos do futuro utópico de Muñoz.

DESIGN, CORPO E RESISTÊNCIA

O ser humano projeta o mundo à sua própria imagem. Em outras palavras, o ambiente construído e os artefatos com os quais a humanidade se cerca são concebidos a partir da escala humana, mesmo quando fora dessa escala, o parâmetro último é sempre aquele do corpo. Embora compartilhemos este planeta com milhares de outras formas de vida, o homem (a mulher ou qualquer um na escala intermediária), desde o início dos tempos, tem egocentricamente construído ferramentas, amuletos, adornos, espaços, e, eventualmente, cidades inteiras voltadas exclusivamente para o seu próprio tipo. Nesse sentido, pode-se dizer que o desenvolvimento da própria disciplina do design é intrinsecamente humano e, portanto, centrado no corpo humano.

De fato, uma grande parte do estudo de design de produto é dedicada exclusivamente à ergonomia: a disciplina que estuda as interações humanas com objetos fabricados, físicos ou digitais. Contudo, mesmo com a troca de informações sem precedentes entre culturas promovida pela globalização, um padrão universal para o design de produtos não existe. Não apenas diferentes comunidades podem ter diferentes medidas médias em termos numéricos, mas também sociedades com hábitos e normas sociais distintas certamente possuem percepções e necessidades gerais diferentes. O design, portanto, dificilmente pode ser visto ou compreendido sem contexto, pois ele é sempre construído com base em um conjunto de crenças dentro de um sistema sociocultural específico. Considerar os aspectos incorporados a um objeto a partir de uma perspectiva relativista é importante, pois o que pode ser considerado útil ou belo para alguns pode não ser para outros. Essas afirmações dependem de contextos e experiências anteriores próprias a cada usuário, tanto em nível social quanto individual. Como se costuma dizer, a beleza (ou a utilidade, neste caso) está nos olhos de quem vê. Nesse sentido, em um projeto duradouro e provocador de mudanças sócio-culturais reais, a consideração de atributos funcionais, ergonômicos e estéticos raramente são suficientes. É essencial se levar em consideração também suas capacidades simbólicas e emocionais.

A emoção é o que nos une (Desmet, 2021). Podemos ter reações muito distintas à mesma experiência, mas a natureza das próprias emoções é, de fato, universal. Investir no design emocional, a fim de compreender micro e macro emoções momentâneas e os processos reflexivos que trazem relacionamentos duradouros e satisfação, é o que pode gerar produtos realmente significativos. Nossas emoções, em última análise, mudam nossos estados mentais e influenciam nossas experiências (Norman, 2005). E, embora os indivíduos possam ter diferentes objetivos e desejos, por baixo de nossas emoções existem necessidades igualmente universais. O atendimento dessas demandas é a base de funcionamento e o combustível para o nosso bem-estar, além de ser uma forte fonte direta de significado e prazer (Desmet, 2021). Ao usar, possuir ou exibir um produto, podemos experimentar emoções positivas ou negativas produzidas pela satisfação ou não dessas necessidades comuns.

Assim, os artefatos que possuímos têm muito mais a ver com nossas personalidades e auto expressão do que imaginamos e, por extensão,

NA PÁGINA AO LADO

IMAGEM 1.1. 'SILVER CLOUDS', INSTALAÇÃO DE ANDY WARHOL, LEO CASTELLI GALLERY, NOVA IORQUE, 1966. FOTO: STEVE SCHAPIRO, REPRODUÇÃO.



— eles também podem falar sobre nossas comunidades, história, crenças e normas dentro de sistemas sociais complexos. Nos sentimos pessoalmente atraídos por eles pela maneira como eles nos fazem sentir. Simplesmente pela sua aparência estética, eles têm o poder de alterar nossos estados emocionais e servir como receptáculos de memória e conexão. Nesse sentido, tendemos a usar e a nos cercar de objetos que afirmam nossa identidade, que nos tocam a nível emocional e que sentimos de alguma forma nos representar simbolicamente. Nossos quartos se adequam aos nossos estilos de vida, nossos pertences refletem nossas personalidades e nossa vestimenta comunica nossas identidades.

Isso se torna ainda mais evidente em movimentos de contracultura ou resistência nos quais o corpo e o design se tornam equipamentos poderosos de afirmação identitária e expressão política. Coletivos desenvolvem práticas particulares de identificação tanto para os membros quanto para aqueles de fora. Essa identidade social é vestida como segunda-pele na forma de imagens (objetos, acessórios, roupas), posturas (formas de mover, andar, falar) e dialetos (vocabulário próprio) (Volonté, 2022).

Nesses contextos, adornos, roupas, cartazes, bandeiras e outros objetos frequentemente são utilizados como extensões de ideais e valores, se tornando símbolos compartilhados que transmitem mensagens de ruptura, solidariedade e transformação. Esses artefatos, ao mesmo tempo em que dialogam com as emoções individuais, também reforçam narrativas sociais. Assim, o design não apenas traduz necessidades pessoais, mas também materializa ideias coletivas. Ao explorar o potencial emocional e simbólico desses objetos, esses movimentos sociais ressignificam a cultura material como um espaço de confronto ou protesto, evidenciando o papel do design ativista como denunciante de questões críticas, defensor de causas e agente ativo de transformação.



IMAGEM 1.2. AÇÃO POLICIAL DO 3º DP NA BOCA DO LIXO, 27 DE JANEIRO DE 1969. FOTO: ARQUIVO PÚBLICO DO ESTADO DE SÃO PAULO, REPRODUÇÃO.

ESTRUTURA TEXTUAL

— Este é o segundo volume do relatório de projeto apresentado a Scuola di Design del Politecnico di Milano (POLIMI) e a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design da Universidade de São Paulo (FAU-USP) como requisito final de aprovação no programa de dupla graduação entre as escolas.

O primeiro volume, apelidado de ‘Fase 01’, compreende as etapas de pesquisa histórica, teórico-conceitual e prática, demarcação do problema, elaboração de personas e requisitos de projeto, assim como a compilação de casos de estudo e referências, explorações estético-formais, desenvolvimento de ensaios e a proposição de um design conceito. Relatadas e apresentadas em língua inglesa, essas etapas compõem em sua integridade a Tese Final para o diploma de Master of Science em Projeto de Produto Integrado, avaliada e aprovada pelo POLIMI em Julho de 2024. Neste volume em língua portuguesa, ‘Fase 02’, se encontram, em um primeiro momento, um resumo conciso da etapa de pesquisa a caráter introdutório e a partir da retomada da definição do problema, as etapas seguintes de estudos de caso, metaprojeto, memorial descritivo, desenvolvimento e finalização do projeto de produto a ser apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso para o diploma de bacharel em Design pela FAU-USP em Dezembro do mesmo ano.

Dessa forma, o capítulo a seguir se trata de uma breve recapitulação dos estudos realizados durante o período no exterior, dividindo-se em três seções: uma pesquisa histórico-contextual que aborda o estado atual da noite paulistana especialmente para a população queer, explorando a violência urbana, a constante opressão de corpos dissidentes, o surgimento de resistências tipicamente brasileiras e a escassa atmosfera pós-pandêmica que deu lugar a novos espaços sociais e digitais; e o aparato teórico-conceitual no qual o projeto se fundamenta, composto por uma extensa bibliografia sobre teoria queer (Butler, Foucault, Rubin, Sedgwick), cultura material (Davidson, Morton, Rooney), design emocional (Norman, Desmet) e sociologia do corpo adornado (Barnes, Entwistle, Steele, Volonté). Enquanto o capítulo III aborda a metodologia definida para o aprofundamento e validação da pesquisa teórica através da prática de entrevistas semi-estruturadas com personagens notórios da cena queer de São Paulo, para o posterior cruzamento de informações teóricas e práticas, quantitativas e qualitativas, a fim de analisá-las e extrair um quadro mais claro do atual zeitgeist da noite na capital paulista.

No capítulo IV retoma-se o enquadramento do problema, através do desenho de uma design question precisa que irá, com o mapeamento das personas e suas necessidades e desejos específicos, gerar os requisitos e restrições

de projeto para o subsequente balizamento do desenvolvimento dos objetos. O capítulo V apresenta uma justificativa da natural opção pelo acessório de moda ou adorno corporal como ponto de partida e em seguida uma seleção de estudos de caso que estão ligados à pergunta de projeto: do estado da arte, entre outros, a níveis de materialidade, produção, escala, conforto e impacto, em visualizações individuais e representações infográficas; e da vanguarda virtual em um compilado de casos de sucesso em que um produto ou marca é desmaterializado e ganha espaço em plataformas digitais através de experiências físico-digitais e explorações de realidade aumentada e virtual.

O capítulo VI dirige-se a etapa de metaprojeto, o projeto do projeto, isto é, a delimitação dos objetivos a serem alcançados, seguida da captura do universo estético, esboços iniciais, experimentações fotográficas e ensaios virtuais tridimensionais aplicados. O design conceito, a última etapa da tese final no POLIMI, é portanto apresentado na forma de ilustrações dos cinco adornos corporais experimentais escolhidos para compor uma coleção preliminar ilustrativa da proposta de membranas de resistência queer. A seguir, no capítulo VII incrementa-se ao metaprojeto a elaboração de um memorial descritivo dos materiais e softwares estudados como alternativas para o melhor desenvolvimento e geração de alternativas.

A documentação do processo de desenvolvimento ocorre no capítulo VIII, a iniciar com a exposição do processo de geração de alternativas, refinamento das formas e o agrupamento de referências para cada peça, seguido da documentação fotográfica e escrita da produção de modelos físicos de estudo para experimentação, verificação e definição de aspectos como volume, configuração, movimentação e torção assim como o grau de adaptação a diversidade de corpos através de ajustes e regulagens e atributos estéticos, funcionais e simbólicos, terminando com a explanação dos testes e da pipeline — sequência estruturada de processos ou tarefas que transformam dados de input em um output desejado, frequentemente utilizado em softwares de construção, testes, implantação ou análise — utilizada para a construção de imagens digitais através de softwares 3D de modelagem, simulação e renderização.

Para a apresentação das peças finais, é reservado o capítulo IX, no qual se encontram todo o vocabulário imagético e os produtos visuais. Primeiro, há um panorama geral da coleção através de imagens de moda geradas virtualmente em formato still life para adornos individuais e em formato lookbook para composições estilizadas com outras peças de roupa. Depois, a composição formal e justificativa estética são descritas para cada adorno apresentado, assim como suas possíveis combinações, seguido do detalhamento de materiais e processos de fabricação selecionados para melhor atender uma possível produção. Por fim, como invólucro da coleção, são apresentados alguns possíveis desdobramentos gráficos de comunicação e branding congruentes com o universo da moda, como displays, embalagens e anúncios.



IMAGEM 2.3. A 2.9. APREENSÕES DE HOMOSSEXUAIS E TRAVESTIS NO RIO DE JANEIRO E SÃO PAULO NOTICIAS NOS DIÁRIOS ASSOCIADOS (1974-75). MEMORIAL DA RESISTÊNCIA DE SÃO PAULO, EXPOSIÇÃO 'ORGULHO E RESISTÊNCIAS: LGBT NA DITADURA' (2020-21)FOTO: ARQUIVO PÚBLICO DO ESTADO DE SÃO PAULO, REPRODUÇÃO.

[RE] INTRODUÇÃO

São Paulo, como metrópole de expressão cultural vibrante, apresenta uma dicotomia complexa: de um lado, sua vida noturna é caracterizada por uma diversidade de bares, restaurantes e casas noturnas, incluindo a maior parada do orgulho do mundo e um museu pioneiro de diversidade sexual. Do outro, a cidade enfrenta um aumento preocupante da violência, criminalidade e discriminação social, especialmente contra a comunidade queer. Essa tensão ilustra uma luta contemporânea em que, apesar da resistência cultural e política significativa, a população queer muitas vezes permanece marginalizada em espaços confinados.

A vida noturna em São Paulo reflete dinâmicas sociais mais amplas, com a segurança pública emergindo como uma preocupação preponderante. A pesquisa Datafolha de 2023 revela que a segurança superou questões como saúde e transporte como a principal inquietação dos cidadãos. As taxas de crimes violentos, particularmente no centro da cidade, estão em ascensão, destacando os perigos enfrentados pelos habitantes, especialmente aqueles que pertencem à comunidade LGBTQ+. Como a maior cidade do Hemisfério Sul, São Paulo enfrenta desafios multifacetados que abrangem contextos históricos, sociais, urbanos e econômicos. Frequentemente rotulada como uma mega cidade subdesenvolvida marcada pela violência, os problemas da cidade são o resultado de fatores interligados, como desigualdade econômica, crime organizado e corrupção sistêmica. A disparidade de riqueza entre áreas afluentes e empobrecidas alimenta tensões sociais, levando alguns indivíduos a recorrer à criminalidade como meio de sobrevivência.

As raízes da violência em São Paulo podem ser rastreadas até injustiças históricas, incluindo colonização e escravidão, que perpetuaram ciclos de desigualdade e agitação social. Uma parte significativa da população enfrenta exclusão social, especialmente nas favelas, onde o acesso à educação, saúde e oportunidades de emprego é limitado. As políticas de segurança pública, frequentemente reativas, priorizam respostas militarizadas em detrimento de estratégias focadas na comunidade, exacerbando as tensões entre a aplicação da lei e as comunidades marginalizadas. A violência contra indivíduos queer em São Paulo é alarmantemente prevalente, com o Brasil mantendo a maior taxa de homicídios de indivíduos trans e queer no mundo. Em 2023, foram relatadas 257 mortes violentas dentro da comunidade LGBTQ+, ressaltando uma tendência preocupante, mesmo diante de avanços legais destinados a proteger essas populações. Os dados do Grupo Gay da Bahia revelam que a maioria das vítimas era composta por jovens adultos, com muitos ataques ocorrendo em espaços públicos.

Respostas artísticas a essa violência têm surgido, como demonstrado pelo artista Weber Fonseca, que memorializa as vítimas por meio de postais colocados em locais de crimes. Essas intervenções servem para preservar a memória dos perdidos e chamar a atenção para a dura realidade enfrentada pela comunidade queer. Casos notáveis de violência homofóbica sublinham a necessidade urgente de mudança social e proteção aumentada para populações vulneráveis. Embora os desafios sejam significativos, a comunidade queer em São Paulo também tem seguido em direção à resiliência e ativismo. Avanços legais, como o reconhecimento e a legalização de uniões civis e do casamento entre pessoas do mesmo sexo, refletem um crescente progresso. Instituições como o Museu da Diversidade Sexual desempenham um papel crucial na preservação e promoção da história e cultura LGBTQ+, enquanto eventos como a Parada do Orgulho de São Paulo atuam como poderosas plataformas para advocacy e celebração.

A Parada do Orgulho da cidade, realizada desde 1997, tornou-se um megaevento cultural, atraindo milhões anualmente e apresentando uma diversidade de artistas e vozes. Reconhecida como a maior do mundo, atrai milhões para as ruas, simbolizando uma afirmação poderosa de identidade e resistência contra a discriminação, promovendo um senso de pertencimento entre os participantes e defendendo direitos iguais.

“A EXPERIÊNCIA COLETIVA DE PESSOAS QUEER ENCONTRANDO CONSOLO E VIVENCIANDO ALEGRIA NESSES ESPAÇOS É COMO UM RITUAL RELIGIOSO POR MEIO DO QUAL ELAS ENCONTRAM SEU PODER”

– PEDRO PINHO



Complementando a paróquia de festividades, o Museu da Diversidade Sexual se destaca como um testemunho do crescente reconhecimento da cultura queer na sociedade. Fundado em 2012, este museu desempenha um papel vital na preservação e promoção do patrimônio LGBTQ+, funcionando como um espaço dedicado à educação e à troca cultural. Sua existência é um marco na luta por visibilidade e reconhecimento das histórias de comunidades marginalizadas, enriquecendo a narrativa cultural da cidade.

À medida que a cidade enfrenta essas transformações, fica claro que o futuro da cultura queer em São Paulo não dependerá apenas da revitalização da vida noturna, mas também da contínua evolução de comunidades online e espaços alternativos para expressão. A intersecção entre os reinos digital e físico continuará a moldar como as identidades queer são articuladas e celebradas, refletindo a resiliência e adaptabilidade dessa comunidade vibrante. Entretanto, esta dinâmica urbana é frequentemente ofuscada por uma persistente onda de violência e instabilidade social. A comunidade queer, embora resiliente e vibrante, enfrenta níveis alarmantes de violência, com o Brasil mantendo o título sombrio de maior taxa de homicídios de indivíduos trans e queer no mundo. Dados recentes revelam que, em 2023, foram reportadas 257 mortes violentas entre indivíduos LGBTQ+, demonstrando que, apesar dos avanços legais, muitos ainda não encontram segurança em sua vida cotidiana. Incidentes de violência de alto perfil atuam como um lembrete contundente dos perigos contínuos que indivíduos queer enfrentam, refletindo um cenário em que a segurança pública se torna a principal preocupação dos cidadãos paulistanos.

A vida noturna de São Paulo serve como um microcosmo dessas dinâmicas sociais mais amplas, celebrada por sua atmosfera progressista e inclusiva, mas também marcada por um aumento preocupante da criminalidade, particularmente contra indivíduos queer. As celebrações vibrantes e expressões artísticas frequentemente ocultam as realidades duras de crimes violentos que afetam comunidades marginalizadas. As interseções entre vida noturna, arte e ativismo criam um espaço fértil onde a resistência pode prosperar, mas a constante ameaça de violência permanece. Em resposta, artistas e ativistas estão cada vez mais utilizando suas plataformas para aumentar a conscientização e desafiar as normas sociais.

Diante de tanta adversidade, a comunidade queer em São Paulo demonstra uma resiliência e inovação notáveis. Ao longo das últimas duas décadas, uma cultura underground robusta emergiu, criando espaços seguros para expressão, criatividade e ativismo. Eventos como Mamba Negra e Batekoo exemplificam o compromisso da comunidade com a justiça social, oferecendo celebrações que vão além da diversão, engajando-se ativamente em questões sociais e culturais. Tais eventos não são meras festas, mas sim partes integrantes da construção comunitária e da advocacia por direitos. No entanto, a concepção tradicional da vida noturna como o epicentro da cultura queer está em transformação, especialmente entre as gerações mais jovens. Estudos indicam que a Geração Z se mostra menos inclinada a frequentar espaços físicos, optando por conexões virtuais em plataformas de mídia social. Essa mudança reflete uma transformação geracional na abordagem do engajamento cultural, onde plataformas como Instagram e TikTok se tornam espaços vitais para a auto expressão e a criatividade. Tom Barret, cofundador do coletivo de design Art School, observa que a facilidade de encontrar indivíduos com experiências semelhantes online deslocou o engajamento cultural da cena noturna para o domínio digital, criando novas formas de comunidade e diálogo.

Essa crescente incorporação da cultura queer também resultou na saturação de elementos uma vez subversivos, como as performances de drag, que agora aparecem em contextos comerciais variados. Essa evolução suscita questões sobre a eficácia e a potência dos espaços queer tradicionais, indicando uma necessidade de novas avenidas de expressão que ressoem com experiências contemporâneas. Artistas como Prem Sahib desafiam a mitificação das boates como centros criativos exclusivos, enfatizando que diálogos importantes também ocorrem em configurações diversas, como saunas e clínicas de saúde.

À medida que o cenário cultural de São Paulo se recupera dos impactos da pandemia de COVID-19 e da negligência governamental em relação às artes, a interação entre vida noturna

IMAGEM 2.1. E 2.2. CHARLI XCX PARTYGIRL NA ZIG STUDIO, SÃO PAULO. 11 DE JULHO DE 2024. FOTO: PEDRO PINHO (VIA INSTAGRAM, @PDRPINHO). REPRODUÇÃO.





e comunidades online emergentes continuará a moldar o futuro da cultura queer. A pandemia expôs a fragilidade do setor cultural, resultando no cancelamento de milhares de eventos e impactando negativamente artistas e trabalhadores dependentes da economia cultural. O setor já enfrentava dificuldades antes da pandemia, lutando com cortes orçamentários e um papel cada vez menor do apoio estatal. A reabertura gradual das instituições culturais levanta questões sobre a sustentabilidade futura do setor.

Neste contexto, a vida noturna de São Paulo não é meramente um espaço de escapismo, mas uma arena crítica para expressão social, engajamento político e inovação cultural. A fusão de experiências presenciais e virtuais cria uma tapeçaria rica da cultura queer que reflete tanto as lutas históricas quanto os triunfos contemporâneos. O papel de iniciativas comunitárias, aliadas a eventos patrocinados pelo estado, é fundamental para revitalizar o cenário cultural, promover a inclusividade e celebrar a diversidade artística. O compromisso com a democratização da cultura em São Paulo se manifesta no apoio a eventos como a Virada Cultural e o SP na Rua, que transformam espaços públicos em centros culturais celebrativos.

Além disso, a capacidade da vida noturna de servir como um catalisador para o ativismo é uma consideração vital. Eventos festivos frequentemente funcionam como plataformas para engajamento político, abordando questões de segurança, direitos e representação. Ao reunir pessoas em ambientes alegres e afirmativos, a comunidade queer consegue mobilizar-se por mudanças enquanto celebra suas identidades. Esta função dual da vida noturna reafirma a importância desses espaços como locais de resistência e construção comunitária.

À medida que São Paulo navega por suas complexas dinâmicas sociais, a resiliência de sua comunidade queer permanece um testemunho do poder duradouro da criatividade, do ativismo e da solidariedade diante da adversidade. Esta introdução serve como um portal para compreender a narrativa multifacetada da cidade, onde a vitalidade da vida noturna entrelaça-se com a luta contínua por justiça e reconhecimento, iluminando o caminho para a comunidade queer em meio aos desafios da vida urbana moderna. Através da lente desta cidade vibrante, é possível explorar as intrincadas camadas da cultura queer, as dificuldades enfrentadas e a evolução contínua da comunidade em um mundo em constante mudança. Reconhecendo não apenas os triunfos, mas também as lutas que definem a experiência queer em São Paulo, este estudo destaca uma cidade que é simultaneamente um espaço de celebração e resistência.

NA DUPLA ANTERIOR
E À DIREITA
IMAGEM 2.3 E 2.5 FESTA
DANDO, SÃO PAULO, 16
DE JANEIRO DE 2022.
FOTO: PEDRO PINHO,
REPRODUÇÃO.





APARATO CONCEITUAL

TEORIA QUEER

Para estabelecer uma base sólida para a análise que se segue, é crucial definir conceitos fundamentais de sexo, gênero e sexualidade, esclarecendo noções contemporâneas que permeiam os estudos de gênero/sexualidade e a teoria queer. Primeiramente, é necessário entender o significado do termo “queer”, que, embora historicamente tenha sido utilizado como um insulto contra pessoas LGBTQ+, foi ressignificado ao longo das últimas décadas. A palavra, que antes evocava conotações de algo estranho ou anômalo, foi apropriada pela comunidade LGBTQ+ após os Distúrbios de Stonewall em 1969, um marco do movimento moderno pelos direitos LGBTQ+. Desde então, “queer” passou a representar uma identidade inclusiva, englobando a diversidade sexual e de gênero sob um termo unificador, sendo utilizado tanto em contextos acadêmicos quanto em movimentos sociais como símbolo de empoderamento.

Na distinção entre sexo e gênero, as ciências sociais geralmente concordam que sexo refere-se às diferenças biológicas visíveis atribuídas ao nascimento, como genitálias e funções reprodutivas, enquanto gênero é uma construção cultural que engloba os papéis, comportamentos e atributos que uma sociedade associa aos conceitos de masculinidade e feminilidade. Portanto, o sexo é determinado biologicamente, mas as características de “masculino” e “feminino” são produtos da cultura, moldadas por normas sociais que variam entre diferentes culturas e épocas. Isso demonstra que os significados atribuídos aos corpos são construções culturais, não naturais, refletindo como a sociedade imprime suas expectativas e regras sobre o que é considerado masculino ou feminino.

Essas construções de gênero estão intimamente ligadas à sexualidade, um conceito difícil de definir, mas que é entendido hoje como mais do que apenas o ato sexual; inclui também o erotismo, fantasias e desejos que independem de imperativos reprodutivos. Michel Foucault, um dos principais teóricos nesse campo, argumenta que a sexualidade é uma construção social usada para regular prazeres corporais e as relações das pessoas consigo mesmas e com os outros. Ele desafiou a ideia de que a sexualidade é uma força natural, propondo que é, na verdade, o produto de sistemas de poder que moldam práticas sexuais e categorias de tipos sexuais.

Nesse contexto, a teoria queer emerge como um campo de estudo que examina a normatividade baseada em gênero e sexualidade, buscando desconstruir o que é considerado aceitável ou normativo na sociedade. Inspirada por uma variedade de fontes, incluindo a política de identidade gay dos anos 1980, teorias feministas e estudos culturais, a teoria queer questiona as hierarquias e categorias fixas que sustentam a opressão. Michel Foucault, Gayle Rubin, Eve Kosofsky Sedgwick e Judith Butler são alguns dos teóricos que contribuíram significativamente para o desenvolvimento desse campo, desafiando noções convencionais de identidade e sexualidade e propondo novas formas de entender a diversidade humana.

Durante os anos 1970, Foucault, em obras como “A História da Sexualidade”, criticou a forma como a sociedade trata a sexualidade como uma verdade essencial e não como uma con-

IMAGEM 2.6. BRUXA CÔSMICA, MAMBA NEGRA, SÃO PAULO, 20 DE MARÇO DE 2023. FOTO: PEDRO PINHO, REPRODUÇÃO.



IMAGEM 2.7. LENDÁRIA
DRAG QUEEN KAKÁ DI
POLLY, SEM DATA.
FOTO: FÁBIO MERGULHÃO,
REPRODUÇÃO.

strução social. Segundo ele, a identidade não é inata, e a política frequentemente se baseia em hierarquias de desejo como meio de opressão. Ele propôs que o sexo é a chave para entender a verdade de uma pessoa, em relação ao poder e ao conhecimento. Outros teóricos, como Judith Butler e Gayle Rubin, expandiram essas ideias, explorando como a sociedade define a identidade sexual com base na identidade de gênero daqueles pelos quais alguém se sente atraído, e como essas normas perpetuam a marginalização de certas identidades sexuais.

Nos anos 1990, o termo “teoria queer” foi cunhado por Teresa de Lauretis, que propôs uma reconfiguração completa da sexualidade, desvinculando-a dos binários de gênero e dos padrões impostos pelas estruturas de poder heterossexuais. O trabalho de Judith Butler, especialmente em “Problemas de Gênero”, também foi fundamental para essa teoria, ao explorar como gênero e sexo são elementos performativos da identidade, e não características inatas. Warner, ao cunhar o termo “heteronormatividade”, destacou as estruturas de poder que definem e policiam as normas de gênero e sexualidade, contribuindo para o desenvolvimento de uma crítica ampla às normas sociais opressivas.

Hoje, a teoria queer continua a desafiar as concepções tradicionais de política de identidade, propondo uma política que não se baseia em identidades inatas ou imutáveis, mas que foca nas estruturas de poder responsáveis pela divisão e hierarquização social. Essa subversão das suposições sobre caracterização e divisão visa imaginar uma sociedade em que as identidades sejam fluidas e não sujeitas a binários opressivos. Nesse sentido, a teoria queer representa uma visão utópica de um futuro em que as estruturas heteronormativas que historicamente oprimem e marginalizam as pessoas queer não mais existam, promovendo uma sociedade mais inclusiva e equitativa.

Por fim, José Esteban Muñoz, em “Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity”, infundiu novos ares aos estudos queer ao argumentar que a queeridade é uma modalidade de existência voltada para o futuro, profundamente utópica. Muñoz propõe que a queeridade não está completamente presente no agora, mas é uma idealidade, uma esperança por um futuro mais pleno, sensorial e brilhante. Ele vê a queeridade como uma aspiração coletiva que transcende o tempo e o espaço, e que se enraíza nas experiências históricas de sujeitos minoritários. Essa perspectiva de futuridade queer inspira uma ideia de esperança em uma sociedade totalmente queer, onde as identidades sexuais e de gênero são completamente fluidas, e as estruturas de poder heteronormativas não mais têm lugar.

A cultura material queer contemporânea constitui uma interseção dinâmica entre identidade, expressão, resistência e a formação de comunidades. Neste segmento, examina-se como a cultura material—abrangendo moda, arte, mídia digital e objetos cotidianos—atua como um espaço crítico para a articulação e negociação das identidades queer, explorando a evolução, os temas centrais e as implicações sociopolíticas dessa cultura. A análise desta cultura fundamenta-se em diversas abordagens teóricas, destacando-se o conceito de performatividade de Judith Butler, que argumenta que gênero e sexualidade não são características inatas, mas construções sociais realizadas por meio de performances repetidas. Esta perspectiva é essencial para compreender como indivíduos queer utilizam a cultura material como um meio para performar e negociar suas identidades, onde vestuário, gestos e outras expressões materiais funcionam como palcos para essas performances.

A obra de Eve Kosofsky Sedgwick, especialmente em “Epistemology of the Closet”, oferece uma lente crítica para compreender as complexidades envolvidas na visibilidade e no segredo dentro da cultura queer. Suas reflexões sobre o “armário” evidenciam a tensão entre visibilidade e invisibilidade, um tema central na cultura material queer que se manifesta tanto em esferas públicas quanto privadas. A moda, por exemplo, desempenha um papel preponderante dentro dessa cultura, como demonstrado na pesquisa de Valerie Steele sobre a interseção entre moda e sexualidade, que destaca como o vestuário pode desafiar e subverter as identidades de gênero e sexualidade normativas. A moda queer frequentemente incorpora a fluidez de gênero, androginia e teatralidade, desestabilizando binarismos tradicionais e fomentando novas formas de auto expressão. O surgimento de marcas de moda neutras em termos de gênero e inclusivas reflete uma mudança cultural mais ampla rumo à aceitação da diversidade de gênero e sexualidade, ampliando os limites da moda mainstream ao promover inclusão e desafiar padrões heteronormativos.

A influência de designers e ícones da moda queer, como Alexander McQueen, Jean Paul Gaultier, e figuras contemporâneas como Harris Reed, tem sido central para a desconstrução das normas convencionais da moda e celebração das identidades queer. Suas obras, frequentemente integrando elementos camp, teatralidade e subversão, articulam declarações poderosas acerca do gênero e da sexualidade. A arte e a cultura visual, por sua vez, desempenham um papel crucial na formação e reflexão sobre a cultura material queer contemporânea. Plataformas de mídia digital, como Instagram e Tumblr, tornaram-se espaços essenciais para a expressão queer e a construção de comunidades, permitindo que indivíduos compartilhem sua arte, moda e experiências cotidianas, fomentando um sentimento de pertencimento e visibilidade.

Artistas queer contemporâneos, como Zanele Muholi e Cassils, utilizam suas obras para abordar questões de identidade, política e corporificação. Os retratos fotográficos de Muholi de indivíduos negros queer e transgêneros desafiam representações estereotipadas, celebrando a diversidade interna à comunidade queer, enquanto a arte performática de Cassils interroga os limites de gênero e do corpo, utilizando o próprio corpo como meio para enfatizar

a materialidade da identidade queer. A mídia digital transformou profundamente o cenário da cultura material queer, proporcionando novas vias para a visibilidade, ativismo e formação de comunidades. Plataformas online tornaram-se cruciais para que indivíduos queer compartilhem suas histórias, organizem-se politicamente e criem subculturas que transcendam as fronteiras geográficas.

Estas plataformas deram origem a uma nova geração de influenciadores queer, que combinam moda, estilo de vida e ativismo, produzindo conteúdos que ressoam com um público mais amplo e promovem uma representação mais inclusiva e diversa das identidades queer. A mídia digital também facilitou a criação de comunidades virtuais onde indivíduos queer encontram apoio e solidariedade, desempenhando um papel crucial na vida de muitos, especialmente em áreas onde espaços físicos LGBTQ+ podem ser limitados ou inexistentes. Objetos cotidianos também possuem um papel significativo na cultura material queer contemporânea, à medida que itens mundanos são imbuídos de significados queer e empregados para a navegação da identidade e da comunidade.

O conceito de Eve Kosofsky Sedgwick de “uso queer” de objetos sublinha como itens cotidianos podem ser ressignificados e reinterpretados para gerar significados queer, frequentemente envolvendo uma forma de bricolagem que desafia significados e usos convencionais. Códigos queer em vestuário e moda, como o “hanky code” da subcultura gay do couro dos anos 1970, têm sido historicamente utilizados como formas sutis, porém eficazes, para que indivíduos LGBTQ+ sinalizem suas identidades, encontrem comunidades e resistam às normas mainstream. O uso da tecnologia e de ferramentas digitais também representa um aspecto significativo da cultura material queer contemporânea, com aplicativos como Grindr, Her e Tinder funcionando como espaços onde identidades queer são performadas e negociadas.

A cultura material queer está intrinsecamente vinculada ao ativismo e à resistência política, com a noção de performatividade de Judith Butler sendo aplicada a atos de protesto político, onde a visibilidade e a presença de corpos queer em espaços públicos desafiam suposições normativas e demandam reconhecimento e direitos. Eventos de orgulho queer, protestos e campanhas frequentemente utilizam a cultura material—bandeiras, roupas, slogans—para veicular mensagens de resistência e solidariedade. Movimentos como Black Lives Matter e o ativismo pelos direitos transgêneros têm destacado as interseções entre raça, gênero e sexualidade, empregando a cultura material para amplificar suas mensagens e mobilizar apoio.

Concluindo, a cultura material queer contemporânea configura-se como um campo vasto e multifacetado que abrange moda, arte, mídia digital, objetos do cotidiano e ativismo político. Compreender como indivíduos e comunidades queer utilizam a cultura material para navegar e expressar suas identidades, construir comunidades e resistir a estruturas normativas é essencial para a concepção e interação com essa população. À medida que a cultura material queer continua a evoluir, ela permanece um espaço crucial para a contínua negociação de identidade, visibilidade e mudança social, refletindo a complexidade e o dinamismo inerentes a essa cultura vibrante.

Quando interagimos com um produto, estamos, em essência, engajando com uma tecnologia por meio de sua interface física. Essa interação envolve nossos eus interiores experimentando a aplicação prática de conhecimento, manifestado materialmente, através de nosso corpo e sentidos. Essas interações são mediadas por processos cognitivos e afetivos—processos cognitivos nos auxiliam na interpretação e atribuição de significado ao mundo, enquanto processos afetivos nos permitem julgar, avaliar e atribuir valor. Esses processos estão constantemente interligados em nossas atividades cotidianas, onde as emoções desempenham um papel central, influenciando a maneira como pensamos e tomamos decisões. A emoção é um aspecto vital de nossa existência, auxiliando na avaliação de situações como positivas ou negativas e moldando nossa tomada de decisão em

DESIGN E EMOÇÃO



IMAGEM 2.8. PHILIPPE STARCK, JUICY SALIF, ALESSI, 1990.

um nível fundamental. Pode-se compreender a emoção como uma resposta sofisticada que influencia nossa percepção, comportamento e pensamento, visando proteger nossos objetivos e valores.

No contexto do design, destacam-se duas abordagens influentes sobre design emocional: uma de Donald Norman e a outra de Pieter Desmet. Norman, conhecido por sua obra seminal “O Design do Dia a Dia”, explora, em sua publicação posterior “Design Emocional: Por que Amamos (ou Odiamos) as Coisas do Dia a Dia”, como o apelo emocional de um produto frequentemente supera sua funcionalidade prática. Ele propõe que nossa interação com objetos ocorre em três níveis: visceral, comportamental e reflexivo. Cada um desses níveis corresponde a diferentes aspectos de nossa interação com um produto—sua aparência, seu uso e o significado que ele assume para nós. Desmet, professor na TU Delft, introduziu o conceito de “design positivo”, focando em como as emoções emergem a partir de necessidades humanas universais e motivos pessoais durante o uso de objetos. Seu trabalho enfatiza que, embora as características de design não se correlacionem diretamente com emoções específicas, compreender os princípios universais e as necessidades psicológicas pode auxiliar na criação de designs que promovam bem-estar e satisfação.

Norman argumenta que as emoções são críticas para o sucesso de um produto, muitas vezes mais do que seus elementos práticos.

Um objeto que fomenta uma conexão emocional com seu usuário não só tem mais chances de sucesso, mas também de ter um ciclo de vida mais longo. Estados emocionais positivos podem até alterar nossos processos cognitivos, tornando-nos mais propensos a ignorar falhas em um produto e a encontrar soluções com mais facilidade. Isso explica por que frequentemente percebemos coisas bonitas como melhores—elas influenciam nossas emoções e, consequentemente, nossas percepções. A abordagem de Norman ao design emocional divide a interação com o produto em três níveis: visceral, comportamental e reflexivo. O nível visceral relaciona-se ao impacto inicial de um produto, incluindo sua aparência e primeiras impressões, que são moldadas por processos subconscientes. O design comportamental lida com o prazer e a eficácia no uso de um produto, incluindo sua funcionalidade, desempenho e usabilidade. O nível reflexivo, onde ocorre a cognição superior, é o local onde racionalizamos e intelectualizamos nossas experiências com um produto, influenciando a satisfação a longo prazo e a identidade pessoal.

O design reflexivo é particularmente importante porque envolve nossa auto identidade e os significados que atribuímos aos objetos que possuímos. É nesse nível que nossos valores pessoais e culturais entram em jogo, moldando como percebemos e interagimos com um produto. O design reflexivo pode superar impressões iniciais e preocupações com a usabilidade, pois a conexão emocional que formamos com um objeto pode conduzir a uma satisfação duradoura e a um orgulho na posse. Esse nível de design está intimamente ligado à nossa autoimagem e às mensagens que transmitimos aos outros através dos produtos que escolhemos usar.

Por outro lado, a pesquisa de Desmet sobre “design positivo” enfatiza a importância da experiência durante o uso, focando em como as emoções influenciam o comportamento. Ele divide as emoções em quatro componentes: atenção, expressão, experiência e tendências comportamentais. Esses componentes funcionam como um sistema de monitoramento, orientando nossas respostas ao ambiente e auxiliando-nos a desenvolver novas rotinas ou a aprimorar as existentes. Desmet introduz o conceito dos “dois sistemas de pensamento”, onde os processos automáticos e reflexivos do nosso cérebro trabalham juntos para influenciar nossas emoções e comportamento. Essa dualidade ressalta a complexidade das respostas emocionais humanas

e os desafios de projetar produtos que ressoem em um nível emocional.

Desmet também explora o papel das necessidades humanas fundamentais no design emocional. Essas necessidades são universais e essenciais para o nosso bem-estar e florescimento. Ao entender essas necessidades, os designers podem criar produtos que evoquem emoções positivas e satisfaçam os desejos do usuário. A abordagem de Desmet inclui uma tipologia detalhada de emoções e necessidades, que pode ser utilizada como uma ferramenta para analisar o impacto emocional de um produto ao longo da jornada do usuário. Essa abordagem destaca a importância de considerar tanto as respostas emocionais imediatas quanto as de longo prazo dos usuários ao projetar produtos.

Design emocional e design para emoção são abordagens complementares que se baseiam na ciência cognitiva para aprimorar nossa compreensão de como interagimos com produtos. A aparência inicial de um produto pode moldar nosso estado emocional e influenciar nossa experiência de uso. À medida que utilizamos o produto, o cumprimento de nossas necessidades fundamentais através de sua funcionalidade e design pode evocar uma gama de emoções. Refletindo sobre a experiência e compreendendo os significados por trás dos seus sinais, sentimos orgulho ou vergonha em possuir esse objeto, enquanto analisamos pessoalmente o que ele revela sobre nossa autoidentidade. Em última análise, essas conexões emocionais definem nossa relação com os objetos que utilizamos, moldando nossas experiências e nossas vidas.

A exploração do adorno e seu papel na formação da identidade revela uma complexa tapeçaria de contextos sociais, culturais e históricos que moldam a maneira como os indivíduos se expressam através do vestuário e embelezamentos. O adorno serve como um mecanismo tanto de proteção quanto de expressão, intimamente ligado à identidade social de cada um. A conexão entre as escolhas de consumo e o estilo individual revela a pertença a grupos específicos, destacando como o vestuário atua como um meio de mediação entre o eu e a identidade coletiva. Esta dualidade no vestuário reflete identidades estabelecidas reconhecidas pela comunidade e identidades emergentes que os indivíduos aspiram a projetar, enfatizando a natureza fluida da apresentação do eu.

Entretanto, o conceito de identidade pode se tornar limitante quando considerado sob a luz de categorizações rígidas. A análise da moda por meio da lente da identidade frequentemente reduz os indivíduos a categorias preconcebidas baseadas em classe, gênero ou subcultura. Portanto, uma compreensão mais nuançada da moda requer uma investigação das condições sociais que permitem o surgimento de identidades, especialmente no contexto da cultura moderna. Historicamente, a moda desempenhou um papel significativo na definição de estruturas de classe, como indicado por Braudel, que afirma que o traje serve como um lembrete da posição social. A evolução da moda, especialmente em resposta aos movimentos capitalistas, sugere um desafio contínuo às hierarquias estabelecidas.

A especificidade histórica da moda é fundamental para a compreensão de seu papel na formação da identidade. O surgimento de novas classes sociais durante o século XIV, em conjunto com a expansão do comércio e da urbanização, criou um ambiente dinâmico no qual a moda poderia prosperar. Este ambiente, caracterizado por mobilidade social e inovação estética, permitiu que os indivíduos navegassem suas identidades através do vestuário. Os códigos

O CORPO ADORNADO

de vestuário da corte, estabelecidos durante o Renascimento, posicionaram o corpo como um marcador social, enriquecendo a relação entre vestuário e identidade individual.

À medida que a sociedade evoluiu, as exposições públicas de riqueza e status tornaram-se mais proeminentes, refletindo a intrincada inter-relação entre vestuário, aparência e identidade social. A democratização da moda, particularmente no século XIX, desbotou as fronteiras entre estilos elitistas e populares. Os centros urbanos em ascensão tornaram-se palcos para a expressão individual, onde a moda atuou como uma ferramenta de negociação dentro da complexa rede de relações sociais. Nesse contexto, o vestuário assume o papel de uma armadura, permitindo que os indivíduos naveguem pelas complexidades da vida urbana enquanto possibilitam transformação pessoal e experimentação com a aparência.

A relação entre moda e identidade se estende além da mera aparência; ela se entrelaça profundamente com os construtos de gênero e sexualidade. Como observa Wilson, a moda continuamente redefine os limites de gênero, frequentemente através da interação entre códigos de vestuário masculinos e femininos. Contudo, esses códigos são historicamente e culturalmente específicos, destacando a natureza arbitrária das distinções de gênero. As normas predominantes nas escolhas de vestuário de gênero, como a associação do rosa com meninas e do azul com meninos, ilustram como as expectativas sociais moldam as percepções de identidade.

A perspectiva de Judith Butler sobre o gênero como um constructo sociocultural desafia a compreensão binária de sexo e gênero. Ao desacoplar o sexo biológico da performance de gênero, Butler enfatiza a fluidez da identidade e a natureza arbitrária das distinções de gênero. Essa abordagem se alinha com a introdução inovadora do espectro de orientação sexual por Kinsey, que desmantela ainda mais os quadros binários na compreensão da sexualidade. A interação entre os códigos de gênero e o vestuário revela como o adorno serve como um marcador cultural tanto da masculinidade quanto da feminilidade, à medida que as normas sociais ditam estilos específicos para diferentes gêneros.

O vestuário e o adorno funcionam não apenas como marcadores de gênero, mas também como meios de expressar sexualidade. A exploração de Entwistle sobre o adorno enfatiza a conexão intrincada entre vestuário e identidade sexual. À medida que as práticas de adorno estão intimamente ligadas a noções de erotismo, a vestimenta transforma o corpo em uma tela que reflete desejos e identidades sexuais. Essa relação entre adorno e sexualidade destaca como o vestuário pode carregar significados culturais profundos, frequentemente percebidos como naturais devido à sua proximidade com o corpo.

O conceito de fetichismo adiciona uma camada adicional à discussão sobre adorno e sexualidade. O fetichismo, historicamente enraizado em diversas tradições intelectuais, descreve a transformação de objetos ordinários em símbolos significativos do desejo. Em contextos contemporâneos, o fetichismo se manifesta em escolhas de vestuário que simbolizam identidades sexuais ou eróticas mais profundas. Essa relação sublinha a complexidade da expressão sexual através do vestuário, onde o adorno do corpo pode evocar desejos que transcendem a mera funcionalidade.

O travestismo serve como um exemplo particularmente elucidativo de como o vestuário transmite identidades complexas de gênero e sexualidade. O cross-dressing desafia as noções tradicionais de gênero, borrando as linhas entre o masculino e o feminino. O contexto latino-americano, especialmente com o termo “travesti”, complica ainda mais esse discurso ao destacar identidades culturais únicas que resistem a categorização direta. As implicações sociopolíticas das identidades travestis ilustram as interseções entre moda, identidade e ativismo dentro de comunidades marginalizadas.

A expressão da identidade através do adorno não se limita a formas ostensivamente sexualizadas; as escolhas cotidianas de vestuário também carregam um peso cultural significativo. Desde o “power-dressing” em ambientes profissionais até a sutileza do vestuário diário, a moda desempenha um papel fundamental na expressão da identidade sexual. À medida que os indivíduos navegam por seus ambientes, suas escolhas de vestuário refletem um delicado equilíbrio entre as expectativas sociais e a expressão pessoal, reforçando a ideia de que o vestuário é um espaço de negociação da identidade.

A afirmação de Entwistle de que o adorno está intrinsecamente ligado à sexualidade enfatiza a natureza multifacetada da expressão da identidade. O vestuário atua como uma forma de sinalização social, transmitindo mensagens sobre pertencimento e identidade. A interação contínua entre normas sociais e agência individual cria um cenário dinâmico em que os indivíduos podem explorar suas identidades através da lente da moda. Essa exploração frequen-

temente resulta em uma rica diversidade de expressões que refletem a complexidade da identidade contemporânea.

A intrincada relação entre vestuário e identidade sugere que a moda não é meramente um empreendimento estético; é uma forma poderosa de comunicação. Cada peça de vestuário carrega camadas de significado, influenciadas por contextos históricos, normas sociais e narrativas individuais. Assim, o vestuário torna-se uma linguagem pela qual os indivíduos articulam seus desejos, crenças e afiliações. Essa qualidade linguística da moda sublinha seu potencial como uma ferramenta de resistência e empoderamento, particularmente em comunidades marginalizadas onde as identidades tradicionais são frequentemente desafiadas.

Além disso, a noção do corpo como uma tela convida a uma investigação mais profunda sobre como as práticas de adorno podem reivindicar narrativas em torno da identidade. Práticas de modificação corporal, como tatuagens e piercings, destacam as maneiras pelas quais os indivíduos afirmam controle sobre seus corpos, transformando-os em locais de expressão pessoal. Essas práticas podem atuar como atos de contestação às normas sociais que ditam o que é considerado aceitável ou desejável. Por meio dessas transformações, os indivíduos desafiam os limites da identidade, permitindo uma compreensão mais ampla do eu.

Nesse contexto, a moda e o adorno podem agir como formas de protesto. A visibilidade de identidades alternativas no reino da moda serve para confrontar e dismantlar estruturas opressivas que buscam definir e restringir os indivíduos com base em gênero, sexualidade ou classe. A integração de estéticas queer na moda mainstream destaca o potencial da expressão criativa para interromper normas tradicionais e promover a inclusão. Essa mistura de estilos não apenas enriquece a paisagem da moda, mas também contribui para conversas mais amplas sobre identidade e representação.

A fluidez de gênero e sexualidade na moda contemporânea desafia normas estabelecidas e convida a novas possibilidades de auto expressão. A celebração da androginia e da não conformidade de gênero na moda fornece uma plataforma para que os indivíduos explorem suas identidades além de categorizações binárias. Essa mudança em direção à inclusão é indicativa de um movimento cultural mais amplo que reconhece a diversidade das experiências humanas e a necessidade de representação em todas as esferas da vida, incluindo a moda.

A relação da moda com a identidade é ainda mais complicada pela influência da cultura digital. Plataformas de mídias sociais oferecem novas avenidas para que os indivíduos expressem seus estilos e identidades, muitas vezes transcendendo fronteiras geográficas e culturais. A imediata interação digital possibilita a disseminação rápida de tendências de moda e movimentos subculturais, fomentando um diálogo global em torno de identidade e adorno. Essa democratização da moda apresenta tanto oportunidades quanto desafios, à medida que os indivíduos navegam nas complexidades da representação e da autenticidade em uma era digital.

À medida que os indivíduos se envolvem com a moda neste mundo interconectado, frequentemente se inspiram em influências culturais diversas, remixando estilos e referências de maneira a construir narrativas únicas de identidade. Essa prática de remixagem destaca a natureza colaborativa da moda, onde as tradições e inovações se entrelaçam, permitindo que as pessoas reivindiquem e reinterpretem significados em um contexto contemporâneo. A capacidade de reinventar e reinterpretar estilos existentes empodera indivíduos a criar narrativas que refletem suas identidades em constante evolução.

Em conclusão, a interação entre adorno, identidade e contexto social é intrincada e multifacetada. À medida que os indivíduos navegam pelas complexidades da vida moderna, suas



IMAGEM 2.9. MÁRCIA PANTERA PARA VOGUE BRASIL, OUTUBRO DE 2020. FOTO: IVAN ERICK, REPRODUÇÃO.

escolhas de vestuário servem tanto como reflexos das normas sociais quanto como meios de expressão pessoal. A rica tapeçaria histórica e cultural que envolve a moda ilustra seu papel fundamental na formação de identidades, desafiando normas e facilitando a mobilidade social. O diálogo contínuo entre moda e identidade permanece uma área vital de exploração, à medida que os indivíduos continuam a negociar seu lugar dentro da paisagem cultural em constante evolução. O adorno não se trata apenas de vestuário; é uma expressão profunda de eu, identidade e pertencimento que molda nossa compreensão de quem somos em relação ao mundo ao nosso redor. Essa investigação revela que a moda é muito mais do que estética; está profundamente enraizada no tecido social de nossas vidas, influenciando nossas percepções sobre nós mesmos e os outros enquanto navegamos pelas complexidades da existência moderna. Através dessa lente, podemos apreciar como o adorno serve tanto como um espelho quanto como uma tela, refletindo a intrincada interação entre identidade, cultura e expressão individual. ■

METODOLOGIA

Ao sobrepor a estrutura conceitual desenvolvida à complexa atmosfera da vida noturna queer paulistana contemporânea, busca-se compreender, de modo mais detalhado, as manifestações culturais que emergem por meio do design, dos objetos físicos e dos eventos, bem como as negociações sociais ocorrendo entre corpos vestidos em contexto, com suas interações de tempo e espaço.

Em uma tentativa de mitigar a insegurança que permeia os espaços públicos noturnos, a população queer frequentemente recorre a bares e clubes que idealmente se apresentam como refúgios seguros, oferecendo um ambiente onde podem teoricamente comunicar, expressar e negociar suas identidades sem receio de julgamentos ou ameaças morais e físicas. Através de instalações artísticas, projeções visuais, recursos tecnológicos, moda, música e dança, esses espaços fechados consolidam elementos da cultura material queer contemporânea. No panorama mais amplo das dinâmicas sociais paulistanas, esses ambientes constituem-se como unidades de resistência culturalmente intensas que desafiam normas tradicionais e ocupam politicamente a cidade.

O sentimento de exclusão nos espaços externos faz com que indivíduos queer frequentemente usem adornos diários que cumprem tanto a função de proteção quanto a de marcação identitária, sinalizando aspectos de sua sexualidade e identidade como forma de enfrentar as adversidades da vida urbana. Esses adornos e objetos podem conter significados culturalmente partilhados pela comunidade, além de refletirem traços de personalidade individual, evidenciando uma dualidade inerente nos corpos adornados: o desejo de pertencer e de se destacar.

Portanto, a compreensão de tais aspectos do ambiente é essencial para a elaboração de um design emocionalmente simbólico que ofereça a essa comunidade a oportunidade de se sentir mais fortalecida e segura, promovendo um senso de poder e valorização. Dessa maneira, a fim de validar tais pressupostos teóricos e identificar pontos críticos da experiência queer durante a noite em São Paulo, a abordagem metodológica direta empregada na pesquisa inclui uma coleta qualitativa de dados por meio de entrevistas semiestruturadas com (até o momento) cinco personalidades proeminentes da noite paulistana, abrangendo estudantes universitários, performers, jornalistas e designers de moda. Essas entrevistas serviram como fonte primária de dados oriundos de experiências reais na cidade, permitindo a identificação de fatores previstos e não previstos que influenciam a experiência noturna queer. Subsequentemente, a análise de dados envolverá a visualização de micro e macro emoções, da saída de casa ao retorno, com a utilização de uma ferramenta de gráfico emocional desenvolvida por Pieter Desmet e Fokkinga, além da comparação cruzada entre cada gráfico individual e a estrutura conceitual.

Através da metodologia descrita, será possível definir com precisão a questão de design para este projeto, assim como delinear uma persona que represente as necessidades e desejos da comunidade em análise, abordando também os desafios de design a serem enfrentados durante o desenvolvimento do projeto.

ENTREVISTAS

As entrevistas foram conduzidas com base em um roteiro semi estruturado, organizado em três seções principais para direcionar o diálogo e garantir que todos os tópicos relevantes fossem abordados. A primeira seção buscou tanto perfilar o entrevistado quanto funcionar como uma introdução, com perguntas iniciais destinadas a estabelecer uma atmosfera confortável e a conhecer melhor a personalidade do participante. Em seguida, a segunda seção aborda questões relacionadas à moda e identidade, explorando a maneira como o entrevistado define seu estilo, os processos de seleção de suas peças e os fatores de atração envolvidos. Por fim, a última seção focou nas experiências de vida noturna do participante em São Paulo, com o objetivo de confirmar achados da pesquisa



secundária e obter dados para ferramentas analíticas aplicadas posteriormente.

Embora o roteiro servisse como guia para a condução das entrevistas, a formulação específica das perguntas variou de acordo com o contexto e a resposta do participante, permitindo que novas questões surgissem espontaneamente, dependendo do interesse e da abertura dos respondentes.

Os entrevistados selecionados para este estudo foram exclusivamente pessoas queer residentes em São Paulo, personalidades emblemáticas que atuam na área da moda, se apresentam em boates e clubes, e/ou frequentam ativamente a vida noturna. A finalidade da pesquisa foi obter uma compreensão abrangente do zeitgeist contemporâneo presente na cena queer paulistana durante o período noturno, buscando identificar as preocupações, receios, motivações e desejos que orientam seus padrões comportamentais, bem como as variações emocionais e as necessidades essenciais que são, ou não, atendidas. No decurso das entrevistas, os participantes foram incentivados a descrever a jornada completa de uma noite fora de casa, relatando desde a saída de suas residências até o retorno, e destacando suas emoções nos momentos mais positivos e negativos da experiência.

Inicialmente, foi compilada uma lista com dez personalidades: Alexandre Herchcovitch, Erika Palomino, Raphael Jacques, Juliano Corbetta, Leandro Benites, Marcelo Campos, Matheus Carvalho, Danco Costa, Rafaela Vulto e Roberta Berardo. Em decorrência de limitações de tempo e agenda, foi possível conduzir apenas cinco entrevistas. Assim, a amostra obtida ficou predominantemente composta por homens cisgêneros, o que pode ter introduzido uma leve distorção nos dados coletados. Para mitigar essa limitação, nas próximas etapas do estudo, planeja-se equilibrar os perfis dos entrevistados de modo a garantir resultados mais inclusivos e abrangentes.

Apesar da amostra restrita, a revisão da literatura fornece indícios de que os indivíduos mais frequentemente alvos de violências morais ou físicas são aqueles que desafiam normas de gênero e códigos de vestimenta tradicionais, especialmente aqueles que se apropriam de símbolos culturalmente associados ao feminino. Estes grupos, que incluem mulheres trans, travestis, pessoas não-binárias e homens homossexuais efeminados, frequentemente se tornam vítimas de crimes violentos.

Essa situação é contextualizada, evidentemente, por uma construção social histórica em que o feminino é relegado a posições hierárquicas inferiores, sendo frequentemente percebido como o sexo mais vulnerável, incapaz ou frívolo. Assim, atributos associados ao feminino acabam por herdar esses estigmas de “fragilidade” e se tornam suscetíveis a maior re-provação e exclusão social.

Com essas nuances devidamente esclarecidas, são apresentados a seguir os cinco entrevistados destacados da vibrante e resistente cena queer paulistana: Alexandre Herchcovitch, Raphael Jacques, Juliano Corbetta, Marcelo Campos e Matheus Carvalho.

A partir da análise das entrevistas transcritas, emergem vários padrões notáveis que refletem as experiências compartilhadas da comunidade queer em São Paulo. Um tema proeminente é o medo coletivo experimentado ao caminhar sozinho à noite, que levou muitos indivíduos a preferirem utilizar serviços de transporte por aplicativo para se deslocar pela cidade. Essa observação alinha-se à literatura existente sobre as preocupações de segurança enfrentadas por comunidades marginalizadas, confirmando uma correlação significativa entre o risco



percebido em espaços públicos e as escolhas de transporte.

Além disso, as entrevistas reafirmaram a forte relação entre as escolhas de vestuário e adorno e a auto identidade entre os participantes. Os entrevistados articulavam como suas escolhas de moda servem não apenas como expressões de identidade pessoal, mas também como ferramentas para negociar visibilidade e segurança em vários contextos sociais. Esse aspecto ressalta a importância da moda como um meio comunicativo, ressoando com o referencial teórico estabelecido anteriormente neste estudo.

Por outro lado, é interessante notar que as inseguranças relacionadas à autoimagem e à auto aceitação foram relatadas com menos frequência do que o esperado. Embora alguns entrevistados tenham expressado preocupações sobre como são percebidos pelos outros, o sentimento geral indicou um nível de confiança e orgulho em suas escolhas de moda e identidades. Essa divergência da narrativa esperada sugere uma compreensão mais nuançada da auto aceitação dentro da comunidade queer, destacando a complexidade das experiências individuais diante das pressões sociais.

Neste capítulo, realizo uma análise detalhada dos dados qualitativos coletados nas entrevistas, iluminando as principais convergências com a pesquisa de mesa existente sobre o estado das experiências queer em São Paulo, bem como o referencial teórico estabelecido anteriormente neste trabalho. Identificarei padrões comuns de comportamento e preferências, enquanto também abordarei quaisquer divergências ou inconsistências que surgirem.

Para proporcionar uma compreensão mais clara do panorama emocional durante uma noite típica, criei visualizações de curvas emocionais para cada entrevistado. Essa abordagem de design emocional baseia-se fortemente nas metodologias desenvolvidas por Peter Desmet e Fokkinga, incorporando sua iniciativa de Tipologia das Emoções, que catalogou mais de 60 emoções distintas. Ao visualizar as flutuações nos sentimentos experimentados durante uma noite, a sobreposição dessas curvas emocionais pode revelar momentos críticos que requerem atenção e intervenção no processo de design.

ALEXANDRE
HERCHCOVITCH

52 ANOS
SÃO PAULO - SP

RENOMADO DESIGNER DE MODA BRASILEIRO, NASCIDO E CRIADO EM SÃO PAULO, GRADUOU-SE EM MODA PELA FACULDADE SANTA MARCELINA, DESTACANDO-SE INICIALMENTE POR UM DESFILE DE GRANDE IMPACTO QUE MARCOU O INÍCIO DE SUA CARREIRA. EM MENOS DE UMA DÉCADA, HERCHCOVITCH E SUA MARCA HOMÔNIMA CONSOLIDARAM-SE COMO REFERÊNCIAS DE RENOME NO CENÁRIO NACIONAL E INTERNACIONAL DA MODA.

Além de sua atuação na moda, Herchcovitch é uma figura proeminente na cena noturna paulistana, atuando também como DJ em clubes ao redor do país. Sua contribuição para a pesquisa sobre este tema é particularmente relevante, uma vez que ele combina uma presença ativa no cenário afterhours, abordando a vida noturna sob uma perspectiva profissional, com uma visão experiente do mercado de moda brasileiro. Essa dualidade permite que ele ofereça insights valiosos tanto do ponto de vista mercadológico da moda quanto da vivência na cena noturna, proporcionando uma perspectiva singular que enriquece a compreensão do contexto e das nuances presentes na cultura queer paulistana.

A entrevista com alexandre apresentou uma reflexão sobre a trajetória pessoal e profissional de Alexandre Herchcovitch, bem como sobre suas percepções a respeito da vida em São Paulo e da moda enquanto veículo de expressão e identidade. Alexandre começa discutindo sua jornada de autodescoberta em termos de gênero e sexualidade, mencionando que, desde a infância, se identificou como homem e que sua orientação sexual foi clara desde jovem. Apesar de ter nascido e vivido toda a

ente”, frequentemente incorporando atributos invisíveis nas peças, que só são percebidos por quem as veste. Ele explica que sua personalidade e visão de mundo estão presentes em todas as criações, refletindo um misto de seus desejos pessoais e dos de seus clientes.

Ao comentar sobre o cenário noturno de São Paulo, Alexandre relembra a intensidade com que frequentava bares e clubes na década de 1990, mas enfatiza que sua relação com esses ambientes mudou com o tempo. Hoje, prefere sair menos e buscar conforto ao se vestir. Essa preocupação com o conforto se estende também à segurança: Alexandre discute como a violência e a insegurança em São Paulo moldam a relação das pessoas com a cidade, impactando até mesmo a escolha das vestimentas, que devem priorizar praticidade e funcionalidade.

Por fim, Alexandre aborda a relação entre moda e a comunidade queer, destacando a apropriação de códigos visuais associados a outros gêneros como uma forma de subversão e autoexpressão. Ele relembra que, no passado, drag queens e outros indivíduos que não possuíam roupas feitas para seus corpos utilizavam peças projeta-

“ESTÁ ASSIM AGORA, CONHEÇO MUITA GENTE QUE ANDA COM DOIS CELULARES: UM MAIS À MOSTRA PRA SER ROUBADO E O OUTRO, O DE VERDADE, FICA BEM ESCONDIDO”

vida em São Paulo, ele expressa uma visão crítica sobre a qualidade de vida na cidade, salientando questões de segurança e mobilidade urbana, que impactam diretamente no cotidiano dos moradores.

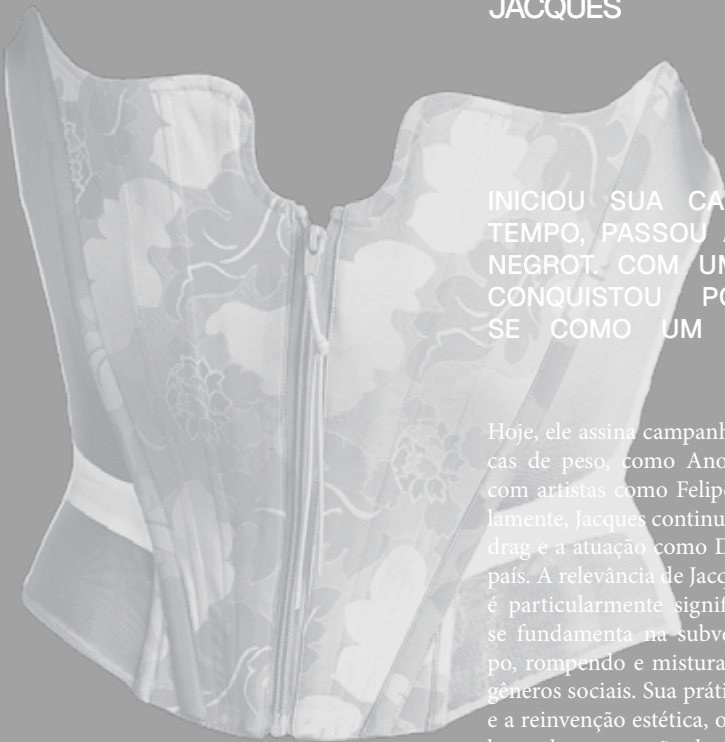
No tocante à sua carreira, Alexandre descreve como a moda sempre foi uma forma de expressão. Ele relata que seu interesse começou cedo, aos 11 anos, influenciado por sua mãe, que lhe ensinou a costurar. Inicialmente, ele via as roupas como um meio de manifestação estética, mas, ao longo do tempo, foi compreendendo aspectos comerciais e mercadológicos da moda. Sua carreira começou com a produção de roupas para amigos e conhecidos, e posteriormente para o público da cena noturna de São Paulo, incluindo drag queens e outros membros da comunidade LGBTQIA+, o que contribuiu para o desenvolvimento da marca que leva seu nome. Segundo Alexandre, essa experiência foi crucial, pois a clientela exigia peças que chamassem atenção, possibilitando uma exploração criativa que moldou a estética de sua marca.

Questionado sobre o estilo de sua marca, Alexandre destaca a importância de “cobrir o corpo de maneira difer-

das para corpos biologicamente diferentes, o que demandava adaptações. Essa prática contribuiu para a criação de uma estética única e diversa, essencial para a construção da identidade e da expressão queer.

RAPHAEL
JACQUES

27 ANOS]
GRAMADO - RS



INICIOU SUA CARREIRA COMO MAQUIADOR EM SÃO PAULO E, EM POUCO TEMPO, PASSOU A EXPLORAR A ARTE DRAG SOB O NOME ARTÍSTICO DE ALMA NEGROT. COM UMA ABORDAGEM PROVOCATIVA E ALUSÕES DE TEOR SEXUAL, CONQUISTOU POPULARIDADE NA COMUNIDADE QUEER, CONSOLIDANDO-SE COMO UM INFLUENTE NOME NA CENA CULTURAL CONTEMPORÂNEA.

Hoje, ele assina campanhas de beleza e moda para marcas de peso, como Another Place, além de colaborar com artistas como Felipe Catto e Karol Conka. Paralelamente, Jacques continua a expandir suas performances drag e a atuação como DJ em casas noturnas de todo o país. A relevância de Jacques para a pesquisa em questão é particularmente significativa, uma vez que sua arte se fundamenta na subversão e transformação do corpo, rompendo e misturando fronteiras tradicionais dos gêneros sociais. Sua prática, que envolve o crossdressing e a reinvenção estética, oferece uma perspectiva rica sobre a desconstrução das normas de gênero, tornando-o uma referência crucial para a compreensão da identidade queer e das manifestações culturais no contexto paulistano.

A entrevista com RJ oferece uma rica exploração da interação entre moda, identidade e autoexpressão dentro da comunidade queer, particularmente através da lente da cultura drag e da vida noturna em São Paulo. RJ discute a natureza transformadora da moda, destacando como certos itens de vestuário, como o jockstrap, foram subvertidos de seus propósitos originais em poderosos

sexy” e os empoderam a desafiar noções tradicionais de masculinidade. Através da lente do drag, RJ enfatiza a importância da androginia e da mistura de limites de gênero como um meio de reinventar a identidade. Eles veem sua persona drag como uma figura provocativa, uma que desafia as expectativas sociais e abraça uma mistura de feminilidade e masculinidade, refletindo a complexidade das identidades de gênero modernas.

A vida noturna em São Paulo emerge como um aspecto crucial da experiência de RJ, servindo como um espaço vibrante e inclusivo que promove diversidade e liberdade de expressão. Eles descrevem a cidade como um “ponto de encontro” que atrai indivíduos de vários contextos, criando uma rica tapeçaria de experiências culturais. O relato de RJ sobre como navega pela vida noturna destaca a interseccionalidade de diferentes identidades e o senso coletivo de empoderamento que surge a partir de experiências compartilhadas. Esse ambiente permite que os indivíduos se expressem livremente, cultivando um senso de comunidade que reforça a identidade pessoal e coletiva.

“TINHAM FESTAS DE RUA NA ÉPOCA, QUE SE TORNARAM COMUNS. ERAM MOVIMENTOS DE GUERRILHA, PORQUE AFINAL, NÃO É APENAS SOBRE HEDONISMO, MAS TAMBÉM CELEBRAR CONQUISTAS E FALAR SOBRE NOSSOS PROBLEMAS.”

símbolos de expressão sexual e identidade. Esse processo de resignificação reflete uma tendência mais ampla em que comunidades marginalizadas se re-apropriam e re-interpretam a moda, usando-a como um meio de protesto e empoderamento pessoal contra padrões normativos.

As percepções de RJ sobre o contexto cultural das décadas de 1980 e 1990 ilustram um período de significativas turbulências artísticas e sociais. Eles traçam conexões entre as estéticas dessa época—particularmente os movimentos punk e pós-punk—e o atual cenário da moda queer, observando como esses movimentos surgiram de um desejo de desafiar normas sociais em meio à opressão política. Essa perspectiva histórica ressalta o papel da moda como um veículo de autoexpressão, resiliência e comentário social, enfatizando como a linguagem visual da contracultura pode inspirar novas formas de identidade.

Central para a autoexpressão de RJ estão suas peças de vestuário favoritas, particularmente corsets e peças de látex. RJ articula uma conexão profunda com esses itens, descrevendo como eles os fazem sentir-se “incrivelmente

Finalmente, RJ enfatiza a importância da autenticidade na autoexpressão, argumentando que a verdadeira identidade emerge de dentro, em vez de se conformar a tendências externas. Através de seus workshops e ensinamentos, eles defendem um processo criativo que encoraja os indivíduos a explorar suas próprias histórias e experiências, fomentando, em última análise, uma conexão mais profunda com suas identidades. Essa filosofia reflete um compromisso em inspirar outros dentro da comunidade queer a abraçar sua singularidade e desafiar normas sociais, reforçando a noção de que a moda e o drag servem não apenas como formas de autoexpressão, mas também como poderosas ferramentas para mudança social e empoderamento coletivo.

JULIANO CORBETTA

[45 ANOS]



DIRETOR DE ARTE E PRODUTOR DE MODA BRASILEIRO, ATUALMENTE EDITOR-CHEFE DO PROJETO EDITORIAL *MADE IN BRAZIL*, INICIADO POR ELE EM 2017. COM FOCO NO ORGULHO GAY E NA VALORIZAÇÃO DA BELEZA MASCULINA BRASILEIRA E DA MODA QUEER, A REVISTA CONTA COM MAIS DE 200 PÁGINAS E REÚNE EDITORIAIS DE MODA E TEXTOS TEMÁTICOS CHEGANDO À SUA 14ª EDIÇÃO EM 2021.

A contribuição de Corbetta para esta pesquisa é de grande valor, pois ele é uma figura relevante na cena cultural queer, especialmente em relação ao Carnaval, figurinos e ambientes noturnos. Seu conhecimento e sua percepção sobre a moda queer, a vestimenta de corpos queer e a publicação de imagens de moda permitem uma análise aprofundada sobre a expressão visual e a representação da identidade queer no contexto brasileiro.

JC explora, em sua narrativa, uma jornada pessoal e coletiva da identidade queer na moda e na cultura, em uma era de transformação após a crise da AIDS. Ele vivenciou a emergência de uma estética hipermasculina nos homens gays, um contraste deliberado à imagem feminina que antes predominava na comunidade. Esse “uniforme gay”, composto de jeans, camisetas e couro, tornou-se uma armadura cultural, refletindo orgulho e resiliência. Ao explorar a natureza cíclica da moda, JC observa a forma como novas gerações de homens gays estão reinterpretando e adaptando a estética masculina, misturando elementos femininos e desconstruindo convenções de gênero.

Para JC, peças específicas carregam um significado es-

que caracterizava suas saídas em Nova York. Ele lamenta que os receios de violência tenham reduzido sua disposição de explorar a cidade como antes. Em São Paulo, a experiência noturna se restringe a locais considerados mais seguros, o que enfraquece a sensação de aventura e exploração. Esse contexto reflete uma realidade social maior, onde o medo redefine a forma de vivenciar a noite e a liberdade de circulação pela cidade.

Em resposta a experiências de julgamento social, especialmente na adolescência, JC desenvolveu uma relação desafiadora com a moda. Em vez de reprimir sua autoexpressão, ele a intensificou, transformando o desconforto alheio em uma afirmação de identidade. Esse espírito de rebeldia permanece presente em sua abordagem atual à moda e à vida, expressando uma liberdade fundamentada na autenticidade. A entrevista oferece uma visão sobre como a moda serve não apenas como um reflexo da identidade pessoal de JC, mas também como um veículo de resistência, reinvenção e afirmação, desafiando normas e subvertendo expectativas.

“QUANDO EU VISTO ESSAS FANTASIAS, EU ME TORNO OUTRA PESSOA. EU POSSO LITERALMENTE ESTAR QUASE NU, [...] NO MOMENTO EM QUE AS COLOCO , NÃO IMPORTA QUANTAS PESSOAS ESTÃO OLHANDO, NADA PODE ME ATINGIR.”

pecial, funcionando como amuletos de força e confiança. Ele destaca itens como bermudas cargo de Dries Van Noten e camisas vintage da Prada, que representam conforto e desafio sutil. O carnaval em São Paulo oferece a ele e seus amigos uma oportunidade única de autoexploração, semelhante à liberdade performativa do drag. Essa prática, diz JC, permite acessar partes não reveladas de si mesmo e experimentar a moda como uma ferramenta de transformação profunda e reveladora.

A relação de JC com a vida noturna reflete uma mudança no valor das conexões sociais. Ele recorda com nostalgia o tempo antes das redes sociais, quando as interações aconteciam presencialmente, criando vínculos profundos e autênticos. Para ele, a São Paulo contemporânea oferece mais opções de entretenimento, mas menos senso de comunidade em comparação com a cena mais unida de Nova York. A expansão da vida noturna trouxe opções diversas, mas, segundo JC, perdeu-se algo daquela conexão genuína que surgia de encontros espontâneos e sinceros.

A segurança na noite paulistana tornou-se uma preocupação crescente para JC, limitando a espontaneidade

MARCELO
CAMPOS

23 ANOS
SÃO PAULO - SP

FORMADO EM DIREITO PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, SE DESTACOU POR SUA ATUAÇÃO CRÍTICA EM RELAÇÃO ÀS DESIGUALDADES E VIOLÊNCIAS QUE PRESENCIOU OU EXPERIENCIOU EM UM AMBIENTE PREDOMINANTEMENTE HETERONORMATIVO NO ENSINO SUPERIOR. FREQUENTEMENTE RECORREU ÀS REDES SOCIAIS PARA AMPLIFICAR A PRÓPRIA VOZ E AS DE OUTROS EM DEFESA DA COMUNIDADE LGBTQIA+.

Atualmente, Campos está iniciando sua carreira como modelo de moda, contratado por uma agência com sede na Ásia e filiais na Europa. Sua participação nesta pesquisa é de grande importância, pois ele representa milhares de estudantes e jovens profissionais que enfrentam assédio e discriminação por suas orientações sexuais ou formas de expressão em ambientes acadêmicos e profissionais. A perspectiva de Campos oferece uma compreensão crucial sobre os desafios enfrentados pela juventude queer em espaços que, idealmente, deveriam ser de inclusão e respeito, mas que ainda representam barreiras significativas para a expressão autêntica e segura de suas identidades.

A entrevista com MC oferece uma exploração profunda da identidade, autoexpressão e das experiências na vida noturna de um membro da comunidade queer em São Paulo. Um tema central da discussão é o reconhecimento da diversidade dentro da comunidade queer, já que MC articula a dificuldade de representar todo o coletivo por meio de um único objeto ou vestuário. Essa diversidade é crucial, pois destaca as identidades e experiências distintas dentro de diferentes subgrupos da comunidade,

os de navegar pela vida noturna de uma maneira que seja tanto gratificante quanto segura.

A segurança emerge como uma preocupação significativa ao longo da entrevista, com MC expressando apreensão sobre a segurança física ao navegar pela cidade à noite. Essa preocupação se estende além de meros julgamentos sobre a moda; abrange questões mais amplas de violência e homofobia que indivíduos queer enfrentam. O reconhecimento de MC de se sentir inseguro em vários bairros ressalta a necessidade de conscientização e defesa contínuas por ambientes mais seguros para a comunidade queer. A inter-relação entre segurança e autoexpressão sublinha as complexidades de navegar em espaços públicos enquanto se mantém a autenticidade.

Em última análise, MC articula que se expressar livremente significa viver sem o medo do julgamento dos outros. Esse desejo de aceitação é particularmente pungente na medida em que se relaciona às experiências de indivíduos queer em espaços públicos, onde as atitudes sociais podem muitas vezes ditar a liberdade de expressar a própria identidade. Apesar dos desafios enfrenta-

“EM SÃO PAULO, À NOITE, INDEPENDENTEMENTE DO BAIRRO, EU ME SINTO INSEGURO POR UMA QUESTÃO DE SIMPLEMENTE ESTAR INSEGURO, EM UM SENTIDO GERAL.”

incluindo mulheres lésbicas, homens gays e indivíduos transgêneros. O reconhecimento de que cada subgrupo possui suas formas únicas de expressão sublinha a fluidez das identidades queer e desafia a noção de uma representação singular.

Um tema significativo na entrevista é a subversão de roupas e os significados associados a vestuários específicos dentro da comunidade queer. MC menciona a jockstrap como um exemplo de vestuário que foi apropriado e transformado em seu significado, ilustrando como a moda pode servir como um veículo para empoderamento e expressão de identidade. Além disso, MC compartilha anedotas pessoais sobre duas peças de vestuário—adesivos para mamilos e tangas—que possuem significados estéticos e de conforto. Essas peças não apenas refletem o estilo de MC, mas também simbolizam a relação mais ampla entre vestuário e identidade, onde as escolhas pessoais estão entrelaçadas com a auto-percepção e o conforto.

A discussão sobre a vida noturna de São Paulo revela a relação em evolução de MC com esse espaço cultural. Inicialmente, a vida noturna desempenhava um papel fundamental na vida social e na formação da identidade de MC, proporcionando um ambiente vibrante para a autoexpressão e o envolvimento comunitário. No entanto, com mudanças recentes, incluindo a introdução de antidepressivos em sua vida, MC encontrou sua experiência de vida noturna se transformando. Essa mudança reflete temas mais amplos de crescimento pessoal e adaptação, à medida que a entrevista destaca os desafi-

dos, MC identifica múltiplos momentos de alegria ao longo de suas experiências na vida noturna, desde a empolgação de se arrumar até a satisfação de uma noite bem-sucedida. Essas reflexões sublinham a importância da comunidade, da expressão pessoal e da busca contínua por espaços seguros onde os indivíduos possam realmente ser eles mesmos, sem medo de julgamento ou assédio.

MATHEUS
CARVALHO

25 ANOS
SÃO PAULO - SP



FORMADO EM DESIGN PELA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, ATUA COMO DESIGNER JÚNIOR NA PUBLICAÇÃO DIGITAL VOLTADA À CULTURA JOVEM, ‘CAPRICHIO’. ALÉM DE SEU TRABALHO EDITORIAL, CARVALHO É ATIVO NA CENA UNDERGROUND DE TECHNO DE SÃO PAULO, ONDE MUITOS JOVENS LGBTQ+ SE REÚNEM PARA CELEBRAR A MÚSICA, A LIBERDADE E PARA RESISTIR AOS ESFORÇOS SOCIAIS E POLÍTICOS QUE TENTAM NÃO APENAS REPRIMIR ESSES EVENTOS, MAS TAMBÉM ENFRAQUECER AS SUAS PAUTAS.

Sua contribuição para esta pesquisa é particularmente relevante, pois Carvalho atua como uma influência significativa entre seus grupos sociais, representando grande parte da juventude queer paulistana que adota essas manifestações socioculturais como um ritual tanto espiritual quanto físico. Através de sua perspectiva, é possível captar as dinâmicas e significados desses eventos, que vão além da diversão e se configuram como espaços de resistência, expressão e validação para muitos jovens LGBTQ+ em São Paulo.

Em uma recente entrevista, Matheus Carvalho, uma figura proeminente na vida noturna e na cultura queer de São Paulo, reflete sobre a paisagem em evolução da moda e da autoexpressão dentro da comunidade queer. Carvalho discute como subculturas, particularmente aquelas que emergiram nas décadas de 1980 e 1990, subverteram os significados tradicionais de vestuário e acessórios. Ele sugere que, enquanto certos itens, como calças abaixadas ou brincos usados de um lado específico, historicamente significavam queerness, as expressões contemporâneas de identidade se tornaram menos sobre marcadores distintos e mais sobre estilo e curadoria in-

transição para a vida noturna adulta. Ao longo dos anos, suas preferências evoluíram, levando-o a se envolver mais com festas underground e techno, especialmente após a pandemia. Carvalho vê esses eventos como uma fuga necessária, uma maneira de se reconectar com a música e os amigos após longos períodos de isolamento social, destacando a importância da vida noturna como uma forma de expressão cultural e de vínculo comunitário.

Abordando preocupações sobre segurança, Carvalho nota uma mudança em sua percepção de São Paulo ao longo dos anos. Ele menciona ter se sentido mais seguro na cidade antes da pandemia e identifica um declínio na segurança pública devido a políticas falhas e medidas de controle social implementadas pelo governo local. Carvalho enfatiza a importância de navegar pela cidade em grupos para segurança, preferindo agendar encontros com amigos antes dos eventos para garantir uma sensação de segurança. Ele critica o clima político atual, expressando preocupação com as crescentes restrições à vida noturna e às atividades culturais que contribuem para tornar São Paulo menos acolhedora, particular-

“HÁ UM PROJETO PARA FAZER DE SÃO PAULO UMA CIDADE HOSTIL. [...] HÁ MUITO ACONTECENDO PARA CONTER ESSA “VIDA BOÊMIA” CADA VEZ MAIS. AINDA ASSIM, EXISTEM ESSAS FESTAS UNDERGROUND, QUE SÃO UMA ESPÉCIE DE RESISTÊNCIA A ISSO.”

dividual. Carvalho destaca a importância da escolha pessoal na moda, observando que alguém pode usar itens de diferentes seções de gênero, mas ainda ser percebido de acordo com as normas sociais, a menos que estilizado de maneira diferente.

Carvalho identifica itens de moda específicos que o representam, como casacos de pelúcia e acessórios em forma de coração. Essas peças servem como uma marca registrada pessoal, mostrando seu estilo único. Ele enfatiza que a moda não se trata apenas de itens individuais, mas da apresentação geral e de como eles contribuem para a identidade de uma pessoa. Esta discussão revela a dinâmica entre vestuário, identidade pessoal e reconhecimento comunitário dentro da cena queer, onde a moda desempenha um papel fundamental na auto-representação e na interação com os outros.

A conversa se desvia para as experiências de Carvalho na vida noturna de São Paulo, detalhando sua jornada de eventos festivos na faculdade para a exploração de diversas boates e festas underground. Ele relata suas primeiras experiências em clubes, como o Blitz, que marcaram sua

mente para comunidades queer.

Por fim, Carvalho articula uma filosofia de autoexpressão por meio da moda, traçando paralelos com os pensamentos de Lady Gaga sobre a roupa como um meio de revelar e esconder a identidade. Ele acredita que a autoexpressão não se trata apenas de mostrar individualidade, mas também de fomentar conexões com os outros. Sua reflexão sobre a relação entre imagem corporal, escolhas de vestuário e crescimento pessoal ilustra a complexidade da formação de identidade em contextos queer. Os insights de Carvalho sublinham a importância da moda como uma ferramenta de conversação e um meio de construir relacionamentos, destacando seu papel na formação da identidade pessoal e na dinâmica comunitária na vibrante vida noturna de São Paulo.

DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

IV

COMO PODEMOS
ALTERAR A
PERCEPÇÃO DE
CORPOS QUEER
DISSIDENTES NA
CIDADE DE SÃO
PAULO ——— BR,
ESPECIALMENTE
DURANTE A NOITE,
A FIM DE
POTENCIALIZAR
SUAS IDENTIDADES
E MOVIMENTOS
DE RESISTÊNCIA,
APRIMORANDO,
PORTANTO, SEUS
SENTIMENTOS DE
PERTENCIMENTO
E SENSAÇÃO DE
SEGURANÇA?

PERSONA 01

ALESSIA SILVA
[THEY/THEM] [27]

NON-BINARY BISEXUAL

GRAPHIC DESIGNER

VILA MADALENA, SÃO PAULO



BACKGROUND

Alessia is a vibrant and creative individual who thrives in the energetic and diverse nightlife of São Paulo. They work as a graphic designer during the day, a job that allows them to explore their artistic skills and express their unique identity through various visual mediums. In the evenings, Alex is a regular at the city's most happening clubs and queer-friendly bars, where they love to dance and socialize with friends.

PERSONALITY

CREATIVE: Alessia has a keen eye for design and aesthetics.
OPEN-MINDED: They embrace diversity and are always open to new experiences.
OUTGOING: They enjoy socializing and meeting new people.
ADVENTUROUS: They love trying out new trends and pushing boundaries.

NEEDS

COMFORTABLE AND EXPRESSIVE ADORNMENTS: Alessia seeks adornments that are comfortable for all-night wear and allow them to express their non-binary identity. This includes items that are not restrictive and can be worn regardless of the season, considering São Paulo's warm climate.
VISIBILITY AND SAFETY: Adornments that make them easily identifiable as part of the LGBTQ+ community while also ensuring their safety in potentially less welcoming environments.
DURABILITY: Accessories that can withstand the dynamic nightlife scene, including dancing, moving through crowded spaces, and potential spills.
CUSTOMIZATION: Options to personalize their adornments to fit their unique style and mood for different nights out.

WANTS

TRENDINESS: Alessia enjoys staying ahead of fashion trends and would appreciate adornments that are cutting-edge and stylish, helping them stand out in the vibrant nightlife scene.
ECO-FRIENDLY MATERIALS: They prefer products made from sustainable and ethically sourced materials, aligning with their values.
MULTI-FUNCTIONAL ACCESSORIES: Items that can serve multiple purposes, such as jewelry that doubles as a safety tool or clothing that can be adjusted for different looks throughout the night.

STYLE PREFERENCES

Edgy and Androgynous: Alessia prefers a mix of masculine and feminine elements.
Comfortable yet Stylish: They prioritize comfort but never at the expense of style.
Layered and Versatile: They like pieces that can be mixed and matched

GOALS

- [01] To feel confident and authentically themselves in any nightlife setting.
- [02] To make a fashion statement that aligns with their non-binary identity.
- [03] To support and showcase local designers and eco-friendly brands.

CHALLENGES

- [01] Finding Inclusive Fashion;
- [02] Balancing Comfort and Style;
- [03] Visibility and Safety.

PERSONA 02

DANIEL LIMA
[HE/HIM] [33]

MALE HOMOSEXUAL

DRAG PERFORMER AND COMEDIAN

CONSOLAÇÃO, SÃO PAULO



BACKGROUND

Daniel, known on stage as Donna Diamond, is a seasoned drag performer who dazzles audiences with her charismatic performances and stunning outfits. By day, he works as a comedian in his LGBTQ+ directed social media, and by night, he transforms into Donna, captivating the crowd with her theatrical flair and intricate costumes. Drag is not just a job for Daniel; it's a passion and a vital part of his identity and connection to the queer community.

PERSONALITY

CHARISMATIC: Daniel has a magnetic presence both on and off stage.
CREATIVE: He has a talent for creating elaborate and imaginative costumes.
CONFIDENT: Daniel exudes confidence in his performances.
PASSIONATE: He is deeply committed to his art and the LGBTQ+ community.

NEEDS

HIGH-QUALITY, DRAMATIC ADORNMENTS: Daniel requires adornments that are visually striking and can withstand the physical demands of performing, such as dancing and quick costume changes.
COMFORT AND FIT: Drag performances can be lengthy and physically taxing, so comfort is essential. Adornments should fit well and not impede movement or performance quality.
VERSATILITY: Accessories that can be easily mixed and matched with various costumes to create different looks for different shows.
SECURE AND STURDY: Performance pieces that stay in place throughout high-energy routines and are durable enough to last through repeated use.

WANTS

CUSTOMIZATION: Unique, one-of-a-kind pieces that help Donna Diamond stand out on stage and reflect Daniel's creativity and individuality.
GLAMOUR AND SPARKLE: High-impact adornments with plenty of glitter, rhinestones, and other elements that catch the stage lights and enhance Donna's glamorous aesthetic.
EASE OF MAINTENANCE: Items that are easy to clean and maintain, given the frequent use and the need to keep them in pristine condition for performances.

STYLE PREFERENCES

Glamorous and Extravagant: Bella's style is all about sparkle and drama.
Theatrical and Detailed: Ricardo pays great attention to detail in his costumes.
Versatile: He enjoys mixing classic drag elements with modern fashion.

GOALS

- [01] To deliver memorable performances that leave a lasting impression on the audience.
- [02] To express both his personal and stage identities through bold, artistic adornments.
- [03] To push the boundaries of drag performance with innovative and eye-catching designs.

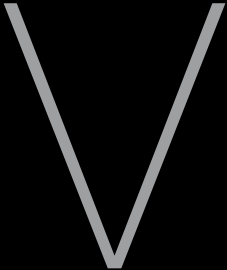
CHALLENGES

- [01] Cost and Maintenance;
- [02] Comfort during performances;
- [03] Visibility and Safety.

ESTUDOS DE CASO

“O QUE VESTIMOS É COMO NOS APRESENTAMOS AO MUNDO, (...) A MODA É UMA LINGUAGEM INSTANTÂNEA E OS ACESSÓRIOS SÃO SEUS SINAIS DE PONTUAÇÃO”

– MIUCCIA PRADA



Os acessórios de moda, como jóias, bolsas, cintos, sapatos e óculos, servem como poderosas ferramentas multifacetadas de comunicação e auto expressão na sociedade contemporânea. Para além de seu propósito funcional primário, esses itens possuem um potencial transformador, rico em valor estético, simbolismo e ressonância emocional. Assim como as roupas, eles permitem que os indivíduos construam e mantenham suas identidades sociais, desempenhando um papel

crucial na performance de gênero, classe e pertencimento cultural. Além disso, eles complementam a vestimenta ao adicionar profundidade e complexidade, oferecendo a capacidade de transformar um visual de ordinário para extraordinário. Os acessórios tornaram-se essenciais para a criação de uma narrativa de moda completa e coesa – ou, neste caso, uma declaração – refletindo tanto os gostos individuais quanto às tendências culturais mais amplas.

Do ponto de vista do design, os acessórios habitam uma área nebulosa entre a moda e o produto. Embora sejam uma extensão da moda,

muitas vezes não são inteiramente feitos de tecido, ou sequer o utilizam, misturando técnicas de construção de vestuário e princípios de design de objetos cotidianos. Essa dicotomia exige um certo equilíbrio entre a criatividade e a precisão técnica, tornando os acessórios não apenas visualmente atraentes, mas também funcionais e ergonômicos. O resultado são itens que são ao mesmo tempo belos e utilitários, criados com atenção aos materiais, ao artesanato e à experiência do usuário, incorporando a convergência entre arte e utilidade no design.

Portanto, ao inclinar-me para esta categoria

de produtos para resolver esse desafio de design, mergulhei em uma pesquisa sobre acessórios conceituais de vanguarda, extraindo repertório pessoal e ícones celebrados da história da moda que, em um nível semiótico, apresentavam significados de força e defesa. Após uma cuidadosa edição, selecionei 15 itens de referência, entre bustiês, peitorais, coletes, minivestidos, bolsas e sapatos, para realizar uma análise crítica com particular atenção, obviamente, aos aspectos emocionais, mas também em termos de estética, simbolismo, manufatura, reprodutibilidade e potencial de inovação.

Esteticamente, levarei em consideração os aspectos estritamente visuais dos itens, sejam eles minimalistas ou maximalistas, orgânicos ou sintéticos, e se, em práticas situadas, tendem a ser expressivos, com características marcantes ou fora do comum. As características de forma, cor, textura, acabamentos e as primeiras impressões gerais também serão analisadas. O simbolismo está profundamente embutido nos acessórios de moda; eles podem carregar significados profundos e tradições, tanto em níveis conscientes quanto subconscientes. Símbolos podem transmitir significados pessoais, herança cultural e/ou valores sociais. Assim, aqui, procurarei significados óbvios e ocultos de proteção e poder, como formas que alteram as proporções do corpo do usuário, evidenciam músculos e ideais atléticos, aumentam a altura e fazem referências à armadura medieval, trajes de combate, armamentos e, por último, mas não menos importante, signos sinônimos de objetos e identidades queer.

A reprodutibilidade diz respeito aos processos de fabricação e ao potencial de replicação em larga escala. Este é um aspecto particularmente tenso na indústria da moda, onde tendências efêmeras e a ultra fast fashion entram em conflito – primeiro com a sustentabilidade e, segundo, com o desejo de exclusividade e revalorização do processo artesanal. No entanto, esses pólos opostos podem frequentemente levar a abordagens inovadoras que priorizam a personalização e a customização, equilibrando a reprodutibilidade com a individualidade. Nesse sentido, para cada acessório, destacarei a escala de produção, o processo de manufatura e a possibilidade de customização. Além da possibilidade de designs personalizados, o potencial de inovação nos acessórios de moda é vasto, impulsionado por avanços em tecnologia e engenharia de materiais. Acessórios inteligentes, impressão 3D e designs modulares são



IMAGEM 5.1. "CARLINHOS",
SÃO PAULO, CIRCA 1975.
INSTITUTO MOREIRA
SALLES. FOTO: MADALENA
SCHWARTZ, REPRODUÇÃO.

exemplos de como a inovação está moldando o cenário, oferecendo novas funcionalidades e possibilidades estéticas.

Acima de tudo, os aspectos emocionais dos produtos, como enfatizado no segundo capítulo, são centrais para sua importância, pois têm a capacidade de alterar nossos estados mentais e, portanto, nossa percepção e comportamento em relação a eles. Todas as dimensões a serem examinadas aqui afetam, de uma forma ou de outra, o impacto emocional e o significado de um objeto e, portanto, são relevantes para esta análise de caso. Ao examinar esses aspectos estruturais de de-

sign dos 15 acessórios de moda, o objetivo é ter uma melhor compreensão de sua ressonância emocional e influência na apreensão sociocultural.

Os objetos a seguir são apresentados sem nenhuma ordem específica. Entre eles, temos 7 bustiês/peitorais, 5 artigos de calçados, 2 bolsas (uma delas também servindo como frasco de perfume) e um minivestido. Cinco deles são feitos de plástico (3 de polímeros termofixos e 2 de termoplásticos), outros 4 de resina, e os 6 restantes, metade de couro natural e metade de ligas metálicas.

O ESTADO DA ARTE

ENTRE A PRODUÇÃO EM SÉRIE E A ALTA COSTURA

A indústria da moda moderna é marcada por uma tensão entre produção em massa e peças de alta-costura. Cada uma dessas abordagens tem características distintas, com processos de fabricação e escalas de produção que variam consideravelmente. De um lado, peças únicas como o bustiê esculpido à mão em couro da Maison Schiaparelli ou o bodysuit artesanal cravejado de pedras de Thierry Mugler representam o ápice da exclusividade e do trabalho artesanal, características fundamentais da alta-costura. Esses itens, elaborados inteiramente à mão, são verdadeiras obras de arte, porém, sua fabricação implica altos custos, tanto em termos de tempo quanto de recursos, e frequentemente utilizam materiais como peles, metais preciosos e pedras, elementos que aumentam sua aura de exclusividade, mas podem levantar questões sobre sustentabilidade.

Já no outro extremo, a produção em massa visa atender a um público amplo com preços mais acessíveis, possibilitando uma moda mais democratizada. Sapatos como o modelo Space Shoes da Balenciaga e a bota híbrida M-373 da New Rock, por exemplo, são fabricados em escalas maiores e com processos industriais. Essa abordagem utiliza tecnologias de automação que reduzem o tempo de produção e os custos, mas tende a depender de materiais como plásticos derivados de petróleo e de processos que geram grandes volumes de resíduos e poluição. Embora a produção em massa democratize o acesso à moda, ela traz à tona desafios ambientais significativos, especialmente no que diz respeito ao descarte e ao impacto ambiental dos materiais.

No entanto, a busca por soluções mais sustentáveis está abrindo caminhos alternativos, espe-

cialmente com a chegada de tecnologias como a fabricação digital. A produção sob demanda, o design de séries limitadas e a impressão 3D são exemplos de processos inovadores que permitem uma abordagem mais sustentável e personalizada. A impressão 3D, por exemplo, viabiliza a criação de peças únicas ou de pequenas séries com desperdício mínimo de material. Essa tecnologia permite desenhar peças com geometrias complexas e funcionais, muitas vezes difíceis de alcançar com técnicas convencionais. Além disso, ao produzir apenas o necessário, a impressão 3D evita os estoques em excesso e reduz o impacto ambiental.

Outro exemplo de fabricação digital aplicada à moda é a produção sob demanda. Nesse modelo, as peças são fabricadas apenas quando há uma encomenda, eliminando a necessidade de grandes estoques e reduzindo o desperdício. A produção sob demanda permite ainda personalizar itens de acordo com o gosto do consumidor, unindo exclusividade e eficiência no uso de recursos.

Essa abordagem híbrida — situada entre a produção artesanal e a fabricação em massa — representa uma alternativa viável para o futuro da moda. Com a fabricação digital e métodos como a produção sob demanda e a impressão 3D, é possível obter o melhor dos dois mundos: a exclusividade e o valor da peça única sem o custo ambiental das técnicas artesanais, e a eficiência e acessibilidade da produção em massa sem os problemas de sustentabilidade inerentes. Assim, essas novas tecnologias apontam para um modelo de moda mais consciente, em que a inovação permite criar sem os compromissos tradicionais e, ao mesmo tempo, respeitar o meio ambiente.

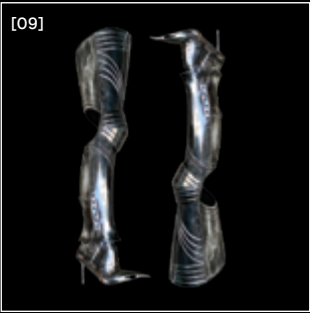
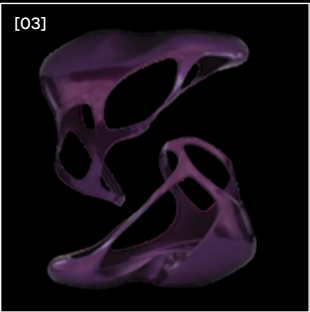
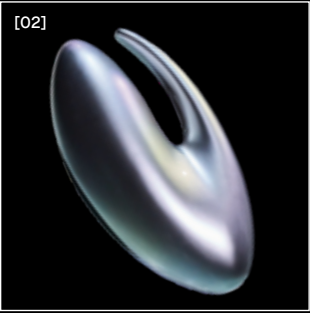


GRÁFICO 8.1. PLANIFÉRIO QUALÍSTICO ADAPTADO.

PLANISFÉRIO QUALÍSTICO

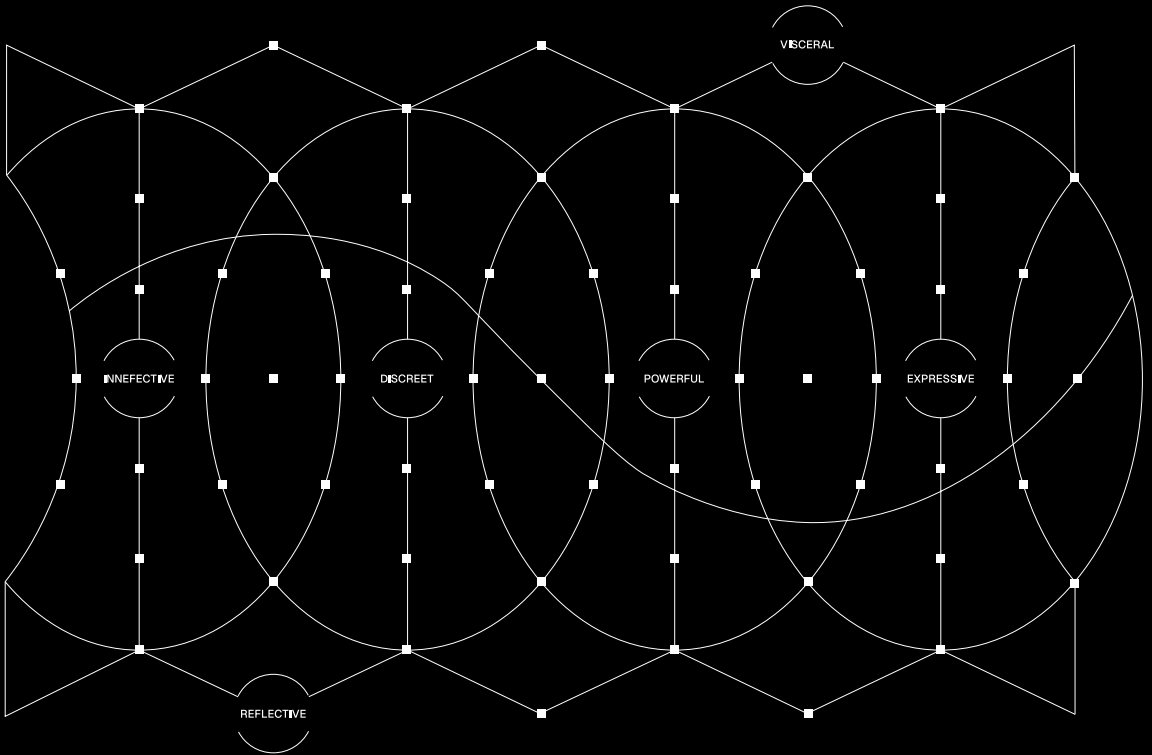
Para conseguir reunir todos os estudos de caso em uma única visualização envolvendo mais de uma ou duas polaridades, recorri a um modelo emocional idealizado por Clino Trini Castelli e sua equipe no FIAT Centro Qualistica na década de 1980. O Diagrama Qualístico ou Planisfério, segundo Castelli, consiste em mais do que um instrumento de design; funciona como uma ponte entre o interesse humano e os objetos materiais. Trata-se de uma ferramenta experimental para a análise específica das características emocionais de imagens ou produtos.

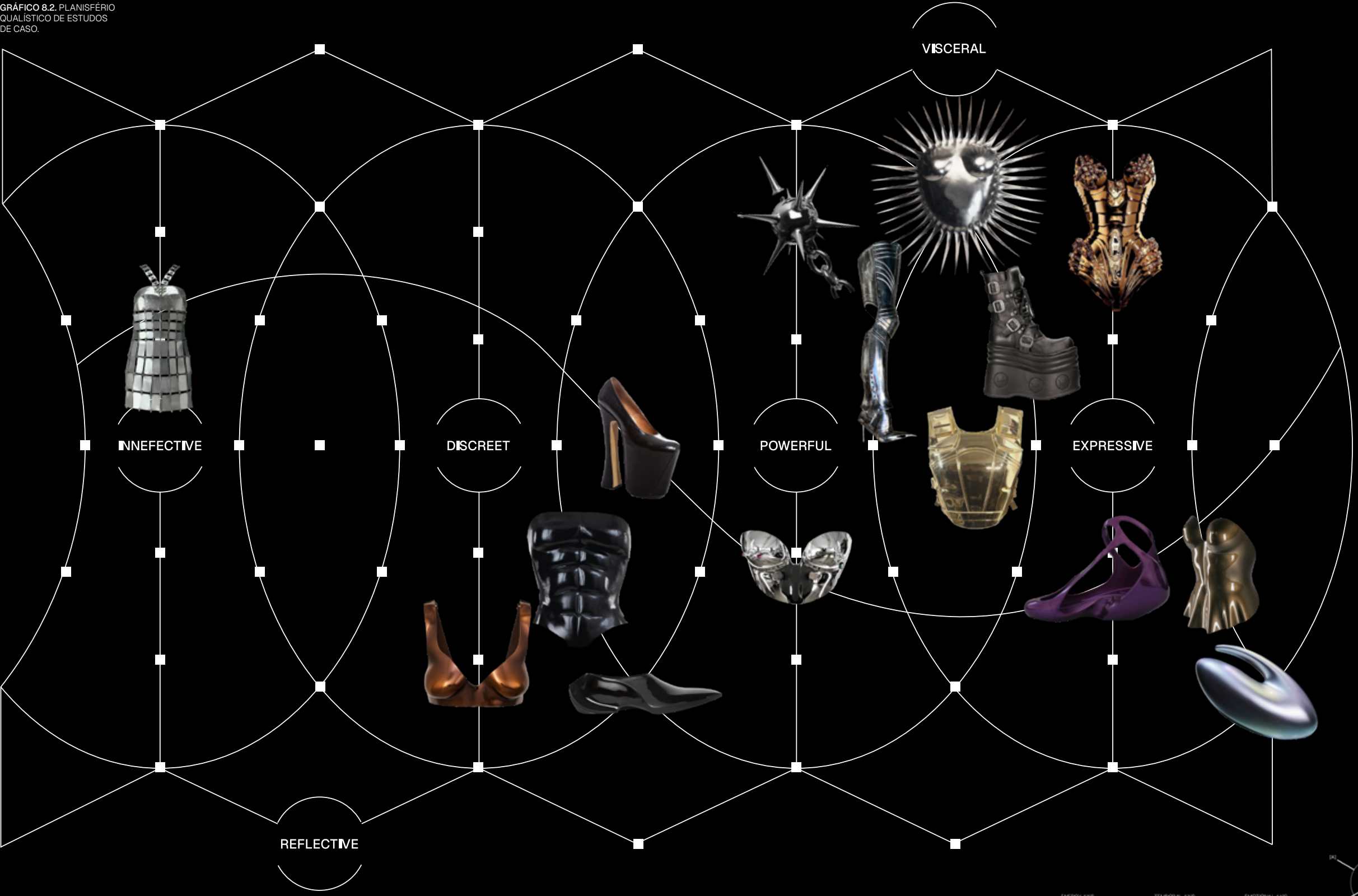
Inspirado pela Psicologia da Gestalt de Köhler, ele introduz uma terceira perspectiva na análise de dados: a qualística. Normalmente, teríamos duas dimensões opostas, qualitativa e quantitativa, ambas com seus propósitos e vantagens: os dados qualitativos são subjetivos (perspectiva pessoal de um único indivíduo), muitas vezes narrados e não podem ser mediados (chegar a um meio-termo justo) ou medidos de maneira imparcial; os dados quantitativos, por outro lado, são sempre objetivos, referem-se a estatísticas, podem ser medidos e mediados. A dimensão qualística se encontra em algum lugar entre essas duas; esse tipo de dado é intersubjetivo, ou seja, gosto ou perspectiva compartilhada entre um grupo de

pessoas, icônico (tem valor definido), posicional (tratável) e relacional.

Portanto, em outras palavras, o Planisfério Qualístico é um instrumento para definir e gerenciar os aspectos emocionais de um produto, permitindo o posicionamento emocional e a subsequente avaliação qualística do objeto analisado por meio de gráficos ou mapas interativos. Ele trabalha com 3 polaridades: energética (básica x sedutora), temporal (afetiva x dinâmica) e emocional (reflexiva x passional). Essas polaridades estão dispostas em eixos tridimensionais (x, y, z), e os objetos são posicionados espacialmente na superfície de uma esfera. Finalmente, a visualização bidimensional desse resultado resulta em um planisfério (planificação).

Para os fins deste projeto, adaptei os 3 eixos para melhor se adequar aos parâmetros de exame dos produtos. O eixo energético torna-se o eixo simbólico, medindo os sinais das peças como mais ou menos sinônimos de poder (ineficaz x poderoso); o eixo temporal torna-se o eixo visual, medindo a capacidade das peças de se destacar ou se misturar, uma dualidade importante na vestimenta (discreta x expressiva); e o eixo emocional recebe apenas uma mudança de terminologia, 'visceral' em vez de 'passional', para estar mais alinhado com os textos de Norman (reflexivo x visceral).





ENERGY AXIS
[B] = BASIC
[S] = SEDUCTIVE

TEMPORAL AXIS
[A] = AFFECTIVE
[D] = DYNAMIC

EMOTIONAL AXIS
[R] = REFLECTIVE
[P] = PASSIONATE

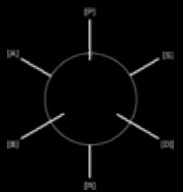




GRÁFICO 8.3.
PLANISFÉRIO
QUALÍSTICO,
DESTAQUE [A]

[A]

[B]

GRÁFICO 8.4.
PLANISFÉRIO
QUALÍSTICO,
DESTAQUE [B]

Com uma observação mais atenta, é possível identificar três agrupamentos notáveis. No diagrama [A], por exemplo, vemos no canto superior direito do planisfério os itens [07], [08], [09], [12] e [13] próximos uns dos outros, entre o triângulo visceral-expressivo-poderoso. Esses acessórios apresentam referências mais evidentes e rapidamente perceptíveis a armaduras, elementos militares e armamentos, como correntes, espinhos, acabamentos metálicos e fechos utilitários. Eles, portanto, podem gerar reações emocionais mais instantâneas, como medo, sobressalto ou receio, oscilando entre o mais poderoso ou o mais expressivo: à esquerda, [09] e [13] exibem códigos de poder mais literais, enquanto [08] e [13] à direita se destacam por formas mais abstratas.

No diagrama [B] (na próxima página), por outro lado, podemos ver dois agrupamentos na parte inferior: [01], [04] e [05]; e [02], [03] e [15]. Ambos apresentam representações mais sutis e secundárias de força e proteção, gerando reações emocionais igualmente atenuadas em relação à sua aparência. O grupo à esquerda exibe formas antropomórficas, emulando e realçando as linhas do corpo huma-

no, como um abdômen muscular ou seios firmes, enquanto o grupo à direita apresenta formas mais abstratas, curvilíneas, limpas ou esotéricas, que, à primeira vista, podem nem ser identificadas como acessórios.

Além das áreas conglomeradas do planisfério, é igualmente importante notar seus espaços vazios. Neste caso, a área mais interessante é aquela entre as polaridades visceral e discreta. À primeira vista, sua aparente contradição pode explicar o vazio, mas com uma inspeção mais detalhada, podemos encontrar um exemplo de tal objeto nos sapatos Louboutin. Os sapatos Louboutin são bastante discretos em seu design, com a parte superior sendo elegante e sofisticada, sem decorações chamativas. No entanto, todos apresentam uma sola vermelha distinta que, quando usada, não é imediatamente visível, mas pode ser revelada ao observador atento por meio de certos movimentos e ângulos. Esse calçado tornou-se um emblema de luxo e exclusividade, sendo um ícone cultural no mundo da moda, e, quando avistado, pode gerar, como símbolo de status, reações emocionais como admiração ou inveja.

A VANGUARDA VIRTUAL

DA GAMEIFICAÇÃO AO BLOCKCHAIN

A transformação digital da moda corre hoje em ritmo acelerado. Com isso, o futuro dos acessórios passa a ser moldado também por um cenário digital dinâmico, onde fronteiras entre o real e o virtual se diluem e novas tecnologias reimaginam como os usuários interagem com esses produtos. Grandes marcas que exploram as novas fronteiras da moda como Gucci, Balenciaga, Marc Jacobs e Adidas têm experimentado radicalmente, se envolvendo com novas plataformas — seja através de jogos, moda 3D ou modelos virtuais — na tentativa de expandir sua influência e se conectar com a nova geração de consumidores nativos digitais.

A casa de moda exclusivamente digital The Fabricant, líder no novo setor de moda virtual 3D que está revolucionando o sistema de moda existente, explica a moda digital como fazendo parte de: “[...] uma interseção de disciplinas no mundo digital, que inclui jogos e arte cripto. [...] Todos estamos vivendo vidas digitais, nos expressando em realidades virtuais e multimídia. Quando a autoexpressão e a exploração da identidade por meio da moda existem além do reino físico, isso nos permite transcender as fronteiras e limitações da realidade; no ambiente digital, podemos expressar nossas múltiplas facetas e explorar novas possibilidades de quem podemos ser. A moda digital permite que a indústria reduza o desperdício e contribua para um futuro da moda mais sustentável.”

Esse processo de digitalização permite que essas marcas ampliem sua presença no mundo virtual, entrando em plataformas de metaverso onde os acessórios podem ser usados por avatares em espaços virtuais na forma de apetrechos ou ‘skins’ completas (expressão usada para se referir às características estéticas do personagem dentro do jogo, como roupas, acessórios, cor da pele, cabelo, etc.). Mesmo marcas de luxo já lançam itens de moda digitais que podem ser adquiridos e utilizados em jogos, ambientes de realidade aumentada e redes sociais. Esse movimento não apenas torna os acessórios acessíveis em uma nova dimensão, mas também permite que as marcas atinjam um público global sem as limitações físicas do comércio tradicional, facilitando ao mesmo tempo a criação de peças que são únicas e exclusivas para o ambiente digital, usando a estética da moda como uma nova forma de identidade virtual.

Os acessórios de moda, portanto, estão sendo vistos cada vez mais como ativos virtuais e veículos de expressão digital. E com o aumen-

to do interesse por experiências gamificadas, essas peças estão entrando em um universo interativo onde o engajamento dos usuários é recompensado com itens exclusivos, como as ‘skins’ para avatares ou acessórios que desbloqueiam experiências especiais em jogos. A gamificação torna o processo de interação com a moda uma experiência imersiva na qual marcas têm controle absoluto sobre o ambiente comunicativo, possibilitando experimentar com designs inovadores que desafiam as leis físicas, ou que de outra forma seriam impossíveis no mundo físico, potencializando o grau de envolvimento dos consumidores e a capacidade de storytelling.

Ao mesmo tempo, a tecnologia de NFTs (tokens não fungíveis) está revolucionando a propriedade de acessórios digitais. Eles são ativos digitais únicos que existem em uma blockchain que podem ser colecionados e negociados, funcionando essencialmente como uma criptomoe-da, mas assumem a forma de uma imagem ou obra de arte. Através dos NFTs, é possível criar acessórios virtuais colecionáveis, que garantem sua exclusividade e autenticidade. A integração de blockchain oferece uma nova forma de valor, pois cada acessório digital é registrado em uma cadeia de dados segura, assegurando que ele é único e pertencente a uma pessoa específica. Isso cria um novo mercado para colecionadores e consumidores que valorizam a exclusividade, permitindo que acessórios digitais se tornem ativos virtuais de alto valor. Além disso, a possibilidade de rastrear a origem e o histórico dos acessórios com blockchain também contribui para um consumo mais sustentável e transparente, beneficiando tanto marcas quanto consumidores.

À medida que a moda se adapta a esse novo universo, o futuro dos acessórios parece estar em uma convergência entre o analógico e o digital. Peças híbridas que podem ser utilizadas tanto no mundo material quanto no imaterial ou peças com duplicatas virtuais são uma tendência emergente hoje. Esse espaço na nova fronteira é um território de inovação e experimentação, onde designers e marcas têm a chance de explorar novas formas de expressão, engajamento e exclusividade. A transformação impulsionada por tecnologias como blockchain, gamificação, AR e VR posiciona os acessórios não apenas como adornos, mas como ferramentas de identidade e conexão social, adaptadas a um mundo cada vez mais digital e globalizado. Nesse novo cenário, os acessórios virtuais abrem um leque de possibilidades para os consumidores e as marcas, promovendo um consumo de moda que é altamente personalizável, interativo e sustentável.

Catalisados pelo advento do distanciamento social em face à pandemia do Covid-19, eventos físicos e desfiles de moda foram substituídos ao passo que as coleções migraram para o mundo digital — adaptadas para experiências audiovisuais, videogames ou mídias sociais. A ideia de identidades digitais baseada em roupas e acessórios já era uma norma consolidada no universo dos games na forma das ‘skins’, a moda virtual portanto encontra seu espaço natural muito claramente nessas plataformas e aplicativos de jogos.

Dessa maneira, os videogames oferecem às marcas de moda uma nova forma de manter os consumidores engajados. Seja no playground virtual de Elton John no Roblox ou em jogadores do Animal Crossing criando suas próprias versões digitais de itens de luxo para seus personagens, os temas de expressão, exploração e possibilidades infinitas unem esses momentos em torno das possibilidades do entretenimento e conexões sociais. A seguir são introduzidas 3 experiências notórias da moda virtual, casos que são referência de inovação e experimentação nessa nova fronteira e demonstram a consonância entre a indústria da moda e plataformas digitais em permitir a exploração e expressão de diferentes identidades e individualidades como nunca antes.

‘Afterworld: The Age of Tomorrow’, da Balenciaga, é um exemplo pioneiro da integração entre moda e jogos, marcando uma mudança significativa na forma como a moda pode ser vivenciada digitalmente. Criado para apresentar a coleção de Outono 2021 da Balenciaga, ‘Afterworld’ está ambientado em uma paisagem virtual que representa o ano de 2031. Esse universo digital permite aos usuários explorar cinco zonas diferentes, cada uma com temas relacionados a aspectos de um modo de vida futurista. À medida que avançam por essas áreas, os jogadores encontram avatares digitais vestindo a coleção mais recente da Balenciaga, mesclando o design de moda real com uma estética virtual em um espaço 3D imersivo.

Desenvolvido com a Unreal Engine, ‘Afterworld’ oferece uma experiência única ao usuário, utilizando gráficos de alta qualidade para refletir detalhes do mundo real. O conceito da Balenciaga para o jogo foca em uma sociedade futura que equilibra a natureza com a tecnologia avançada, refletindo tendências sociais mais amplas e ideais de sustentabilidade e empoderamento. A coleção, com elementos como tecnologia vestível e roupas eco-friendly, complementa os temas do jogo, mostrando como a moda pode antecipar e incorporar futuros imaginados.

Essa experiência imersiva destaca o potencial da moda digital, onde o storytelling de uma marca se estende para reinos virtuais, permitindo que os usuários interajam com uma coleção de maneira autônoma. O uso de um formato de jogo pela

Balenciaga rompe com os desfiles tradicionais, oferecendo uma abordagem mais flexível e interativa, que pode engajar uma audiência global simultaneamente. Essa inovação não apenas marca uma nova era para a apresentação de moda, mas também explora como as pessoas podem adotar identidades virtuais, interagir com mundos digitais e participar de espaços sociais online.

Além disso, ‘Afterworld’ introduz o conceito de propriedade digital na moda, uma noção que ganha força à medida que o metaverso e as economias digitais evoluem. Nesse ambiente, as roupas não são apenas “vistos”, mas “experenciados”, transformando a forma como o público se conecta com as marcas de moda em cenários virtuais. Ao criar um mundo guiado por narrativa, a Balenciaga abre espaço para a convergência entre moda e identidade virtual, apontando para possíveis futuras formas de comércio virtual.

Em essência, ‘Afterworld’ é mais do que uma vitrine de moda—é um estudo de caso visionário de como as marcas podem usar a tecnologia para criar experiências imersivas que engajam o público de formas imaginativas e interativas. O uso inovador da Unreal Engine pela Balenciaga apresenta um modelo para marcas de luxo que desejam explorar engajamento digital, narrativa virtual e a relação em constante evolução entre moda e tecnologia.

BALENCIAGA



IMAGEM 5.2. CAPTURA DE TELA DO JOGO ‘AFTERWORLD: THE AGE OF TOMORROW’, BALENCIAGA, 2021.

IMAGEM 5.3. CAMPANHA DE OUTONO/INVERNO 2021, BALENCIAGA. REPRODUÇÃO.



IMAGEM 8.4. "RIBBON",
MOCASSIM DIGITAL NFT.
PET LIGER PARA GUCCI
VAULT.

GUCCI

A estratégia Web3 da Gucci demonstra a adaptabilidade e inovação da marca de luxo ao se conectar com públicos digitais. Por meio de diversas experiências virtuais, a Gucci explora como as interações digitais e o Web3 podem engajar consumidores mais jovens e orientados para a tecnologia, oferecendo maneiras únicas de vivenciar a marca. Os tênis virtuais de AR da Gucci, a colaboração Zepeto x Gucci e a iniciativa *Off The Grid* em *The Sims 4* exemplificam diferentes abordagens que a marca adotou para expandir sua presença digital e explorar os limites do luxo virtual.

Os tênis virtuais de AR da Gucci, lançados em 2021, representam um dos primeiros passos da marca no campo da realidade aumentada, permitindo que usuários "experimentem" virtualmente os tênis da Gucci. Com um preço acessível em comparação aos produtos físicos da marca, os tênis de AR atenderam a um público interessado no status de luxo da Gucci, mas sem uma barreira de custo elevada. Essa iniciativa não só democratizou o acesso aos produtos Gucci, mas também destacou o potencial da AR na moda, mostrando como ativos digitais podem gerar lealdade à marca e incentivar o compartilhamento social em plataformas como Instagram e Snapchat.

Na experiência Zepeto x Gucci, a Gucci criou um mundo virtual onde os usuários podiam vestir seus avatares com roupas da marca e explorar espaços que refletem sua estética. O Zepeto, uma plataforma de avatares sociais popular entre a Geração Z, permitiu que a Gucci integrasse sua

marca em uma comunidade altamente engajada com a expressão virtual e a interação social. A colaboração ofereceu uma forma inovadora para os fãs experimentarem o design da Gucci em um ambiente social e imersivo, reforçando a ideia da moda digital como um novo meio de expressão pessoal e engajamento com a marca.

A coleção *Off The Grid* da Gucci em *The Sims 4* aprofundou ainda mais sua estratégia Web3 ao introduzir moda sustentável em um dos jogos mais populares. Através de roupas inspiradas na linha *Off The Grid*, que enfatiza materiais e design ecologicamente conscientes, a Gucci ampliou sua mensagem de sustentabilidade para o espaço digital. Essa iniciativa permitiu que a Gucci alcançasse um amplo público de jogadores, enquanto alinhava a marca com valores de consciência ambiental, conectando o luxo à sustentabilidade e à cultura dos jogos.

Cada uma dessas experiências representa uma parte do plano Web3 da Gucci, direcionando plataformas digitais diversas para criar experiências únicas para os usuários. Ao abraçar AR, avatares sociais e conteúdo dentro de jogos, a Gucci se posiciona como uma marca de luxo visionária, atenta às tendências emergentes de identidade digital e moda sustentável. Essa abordagem multifacetada permite que a Gucci se mantenha relevante entre os consumidores nativos digitais e oferece um modelo para outras marcas que desejam explorar a interseção entre luxo e tecnologia.

MONCLER X ADIDAS

A colaboração entre Moncler e Adidas Originals exemplifica uma fusão de estética de alta moda com engajamento digital avançado, direcionada tanto ao público de luxo quanto aos entusiastas de tecnologia. Nesse projeto, o estilo alpino característico da Moncler se une ao streetwear da Adidas, criando uma linha única que atrai tanto amantes da moda quanto aventureiros. Além dos produtos físicos, a colaboração explora o universo Web3 com a introdução de NFTs que representam "aventureiros de IA." Esses personagens virtuais são inspirados na estética da coleção, conectando Moncler e Adidas ao mundo dos colecionáveis digitais e engajando seu público no crescente espaço da moda digital.

Um elemento central da colaboração é a exploração da identidade digital e da autoexpressão no metaverso. Cada NFT oferece um "aventureiro de IA" único, expandindo o impacto da coleção do

físico para o virtual. Através desses NFTs, a Moncler e a Adidas incentivam os usuários a explorar suas identidades de marca não apenas por meio de vestuário, mas também por meio de ativos digitais que podem fazer parte de ambientes virtuais, jogos ou perfis em redes sociais, estreitando a conexão entre a moda de luxo e o futuro digital.

Essa parceria destaca o papel crescente do engajamento digital e dos NFTs na indústria da moda, especialmente entre marcas de luxo e streetwear que buscam se conectar com públicos mais jovens e tecnicamente engajados. Ao oferecer colecionáveis digitais exclusivos, Moncler e Adidas acessam novos mercados e demonstram uma abordagem inovadora para a lealdade à marca, onde os públicos agora podem interagir com suas marcas favoritas em múltiplas dimensões—física, digital e virtual.

METAPROJETO

OBJETIVOS

Em São Paulo, a queeridade ainda é frequentemente vista como marginal, mais fraca ou socialmente inferior, passível de discriminação, assédio e atos de violência. Diante desse cenário, essa comunidade poderia se beneficiar de um esforço de curto prazo para ressignificar sua posição e status de poder na sociedade. Assim, o objetivo deste projeto é proporcionar, por meio da interseção entre produto e moda, um meio de alterar a percepção dos corpos queer, abrangendo tanto sua autopercepção quanto às primeiras e segundas impressões que os outros têm deles.

Ao compreender que o vestuário desempenha um papel crucial nas interações sociais cotidianas e nas dinâmicas de poder, o desenvolvimento de um adorno corporal, o intermediário definitivo entre o eu e o mundo, parece ser uma estratégia apropriada para intervir neste conflito. A moda, sendo o conjunto complexo e em constante mudança de regras que dita as práticas de vestuário, pode ser entendida não como uma linguagem propriamente dita, mas como uma forma de comunicação. A moda intrinsecamente comunica a posição de uma pessoa em um determinado ambiente cultural e social, podendo transmitir, por meio de um conjunto de signos, sua identidade, gênero, sexualidade, status, ocupação, poder econômico e até mesmo estado emocional. Projetar tal membrana interativa é, de certa forma, também redesenhar o corpo e a identidade que ele expressa.

O que guiará este design são, por um lado, os resultados da análise emocional das experiências reais de cidadãos ativos de São Paulo. A sobreposição das curvas emocionais mostra que os momentos mais críticos da noite, aqueles com as emoções negativas mais intensas, são os instantes antes de entrar em um evento e após sair, nos quais a pessoa se sente mais vulnerável e com medo. As necessidades fundamentais que ficam sem atendimento nessas situações são, acima de tudo, segurança física, tranquilidade e autopreservação. Satisfazer essas necessidades é o que pode neutralizar as emoções negativas vividas durante uma noite, transformando altos e baixos intensos em uma experiência plenamente prazerosa.

Além de utilizar as emoções e as necessidades fundamentais que delas surgem, a semiótica fornecerá um conjunto de signos e referências significativas que, consciente ou inconscientemente, são interpretadas como sinônimos de força, poder, segurança, defesa e outros semelhantes. Estes têm a capacidade de alterar a percepção visual dos corpos queer, tornando-os maiores, mais fortes e poderosos, alargando os ombros, aumentando a altura, simulando músculos, além de torná-los inconfundivelmente queer ao mesclar códigos femininos e masculinos, criando uma silhueta única e reconhecível.

Assim, este projeto busca, finalmente, alterar a percepção dos corpos queer durante a noite, por meio de uma coleção de adornos corporais, aqui chamados de membranas, que promovem identidades diversas, fornecem proteção virtual e real, e estimulam o empoderamento ao incorporar aspectos das típicas resistências urbanas brasileiras.

“DENTRO DA NOITE SELVAGEM/ A LUA
NO PALCO DANÇA SEU TRAJETO DE
ESCURO E LUZ/ LUZ DA NOITE/ NOITE
SELVAGEM NO PEITO DO TIGRE”

– NOPORN, GELEIA DE MORANGO

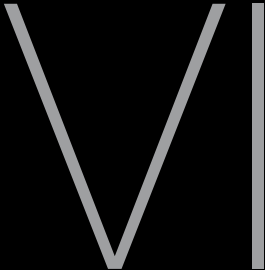




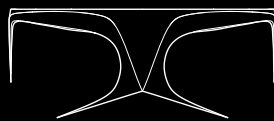
IMAGE 9.18. MASK AND HARNESS.

EXPERIMENTAÇÕES FOTOGRAFICAS

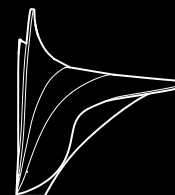
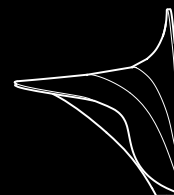




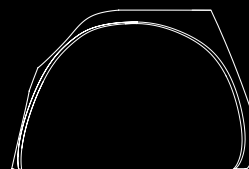
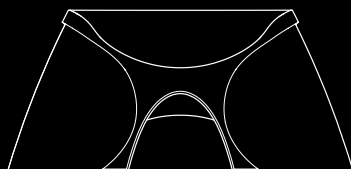
MÁSCARA



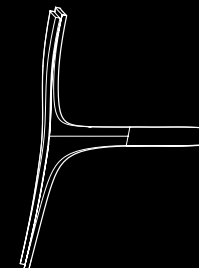
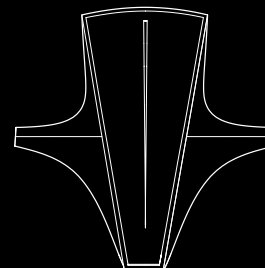
OMBREIRAS



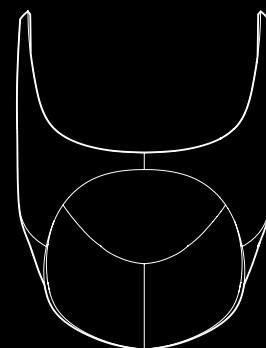
MINI SAIA



PRANCHA



ARNÊS



MEMORIAL DESCRITIVO

SOFTWARE 3D

Este memorial descritivo detalha uma seleção de softwares e ferramentas essenciais para o desenvolvimento de projetos em design 3D. O objetivo é examinar a funcionalidade e o contexto de uso de cada categoria: modelagem CAD, texturização, criação de avatares, bibliotecas de assets digitais, simulação de tecidos, scanners 3D e motores de renderização. Essas categorias abrangem etapas fundamentais da cadeia produtiva no design tridimensional, sendo amplamente aplicáveis nas indústrias de manufatura, moda, arquitetura, cinema e desenvolvimento de jogos.

MODELAGEM CAD

A modelagem assistida por computador (CAD) é um componente essencial no design 3D, permitindo o desenvolvimento de projetos precisos e técnicos que vão desde produtos industriais até estruturas arquitetônicas. Os softwares de modelagem CAD destacam-se pela capacidade de realizar modelagem paramétrica, onde variáveis de projeto podem ser ajustadas para aprimorar a precisão e a funcionalidade dos objetos.

Autodesk Fusion 360 — Esta plataforma integra CAD/CAM/CAE e se caracteriza pela modelagem paramétrica combinada com a modelagem direta, permitindo flexibilidade e precisão. A robustez do Fusion 360 é estendida pela integração de módulos de simulação de estresse e análise de movimento, que permitem aos engenheiros testar virtualmente os limites e o desempenho de peças complexas. Seu uso é amplamente indicado para projetos de engenharia mecânica e design industrial.

Rhinoceros 7 — Popularmente conhecido como Rhino, este software é reconhecido pela modelagem em NURBS (Non-Uniform Rational B-Splines), que proporciona precisão para formas livres. Ferramentas adicionais, como o plugin ‘Grasshopper’, ampliam sua funcionalidade ao oferecer design generativo, ideal para a criação de estruturas paramétricas em projetos

de arquitetura e design de produtos.

Blender — Embora o Blender seja mais associado à animação e ao design gráfico, ele inclui um conjunto avançado de ferramentas de modelagem poligonal e escultura digital. Por ser um software de código aberto, permite extensões e customizações, favorecendo o desenvolvimento de soluções específicas para animação, design de personagens e modelagem de ambientes.

TEXTURIZAÇÃO

A texturização é o processo de aplicação de superfícies detalhadas a modelos 3D, adicionando características visuais realistas. Esse processo envolve a criação e manipulação de mapas de textura, incluindo mapas normais, reflexo e deslocamento, que simulam detalhes sutis em superfícies complexas.

Adobe Substance 3D — A suíte Adobe Substance se destaca pela criação procedural de materiais. Com o ‘Substance Painter’, os designers podem pintar diretamente nos modelos 3D, aplicando materiais com parâmetros ajustáveis. O ‘Substance Designer’ permite criar texturas modulares e configuráveis que podem ser reutilizadas em diferentes projetos, sendo amplamente utilizado em jogos e animações para representar superfícies detalhadas.

Megascans — O Megascans é uma biblioteca de texturas de alta qualidade que utiliza fotogrametria para capturar detalhes de superfícies reais. Essa biblioteca é utilizada por profissionais de design e animação para inserir elementos realistas em cenas digitais, sendo especialmente útil em projetos de visualização arquitetônica e ambientes naturais.

Vizoo 3D — Voltado para o setor têxtil, o Vizoo 3D oferece ferramentas para capturar e digitalizar texturas de tecidos, simulando características físicas como textura, cor e transparência. Essa ferramenta é amplamente adotada na moda digital e na indústria de design de interiores.

CRIAÇÃO DE AVATARES

As ferramentas para criação de avatares possibilitam o desenvolvimento de personagens digitais realistas ou estilizados para uso em animações, simulações e ambientes virtuais. A demanda crescente por interações digitais tem expandido o uso de avatares em diversas plataformas, como metaversos, aplicativos de realidade aumentada e videogames.

Daz Studio — O Daz Studio permite a criação de personagens humanos personalizáveis com um extenso catálogo de acessórios e animações. A flexibilidade do software permite ajustes minuciosos na aparência e nas expressões faciais dos avatares, sendo amplamente utilizado em projetos artísticos, campanhas publicitárias e produções de mídia digital.

“AS FRONTEIRAS ENTRE O FÍSICO E O VIRTUAL ESTÃO SE DISSOLVENDO. ESTAMOS À BEIRA DE UMA NOVA ERA DA MODA.”

– TAMSIN SMITH



Ready Player Me — Esta plataforma oferece uma abordagem simplificada para a criação de avatares interoperáveis entre diferentes plataformas digitais, com personalização baseada em fotografias ou características ajustáveis. É especialmente indicada para desenvolvedores de experiências virtuais e metaversos.

Unreal Engine Metahuman Creator — Ferramenta avançada para criação de avatares hiper-realistas, desenvolvida pela Epic Games. O Metahuman Creator permite ajustar detalhes anatômicos e faciais, criando personagens com expressões naturais e movimentação realista, frequentemente utilizados em produções cinematográficas e em jogos AAA.

BIBLIOTECA DE ASSETS DIGITAIS

As bibliotecas de assets digitais oferecem um repositório extenso de modelos 3D, texturas e animações, que podem ser aplicados diretamente em projetos tridimensionais. Essas bibliotecas economizam tempo e recursos no desenvolvimento de cenas e ambientes complexos, facilitando a prototipagem e visualização de produtos.

Clo-Set Connect — Especializada em moda, a biblioteca Clo-Set Connect oferece roupas e acessórios digitais que podem ser integrados ao Clo 3D e Marvelous Designer. Cada peça é configurada para simular o comportamento físico de tecidos reais, permitindo visualizações precisas para designers de moda.

Daz Store — A loja de assets do Daz Studio fornece um catálogo de itens personalizáveis para uso em personagens, como roupas, poses e acessórios. Sua ampla biblioteca facilita a criação de cenas detalhadas e a prototipagem de avatares para animação e mídia digital.

Adobe Mixamo — Oferece animações pré-configuradas que podem ser aplicadas diretamente em personagens, com suporte para engines como Unity e Unreal Engine. O Mixamo acelera a criação de personagens animados, especialmente em projetos de jogos e experiências interativas.

Sketchfab — Plataforma que permite o compartilhamento e a compra de modelos 3D, com visualização interativa em tempo real. O Sketchfab é uma ferramenta versátil, permitindo que artistas e desenvolvedores acessem uma ampla gama de modelos para cenografia, design de interiores e animação.

Ambient CG — Biblioteca gratuita de texturas de alta qualidade, utilizada para criar superfícies realistas em projetos de visualização arquitetônica e design de produtos. O uso de texturas com mapas de normal e reflexo confere realismo a projetos que exigem alta fidelidade visual.

SIMULAÇÃO DE TECIDO

As ferramentas de simulação de tecidos possibilitam a criação de vestuário digital e a prototipagem de designs com precisão física, simulando o comportamento real de materiais têxteis. Essa tecnologia é essencial para a moda digital e permite que designers testem suas criações em ambientes virtuais antes de passarem para a produção física.

Clo 3D — O Clo 3D é amplamente adotado na moda e no design de produtos têxteis. Ele permite a criação de roupas e acessórios com alta precisão, considerando padrões de costura e propriedades de materiais, como elasticidade e densidade. Essa ferramenta facilita o desenvolvimento de coleções e protótipos digitais, promovendo sustentabilidade ao reduzir o uso de amostras físicas.

Marvelous Designer — Similar ao Clo 3D, o Marvelous Designer é utilizado para criar roupas realistas em projetos de cinema, jogos e design de moda. Suas funcionalidades incluem a simulação de tecidos em movimento, como a interação com o vento e a gravidade, possibilitando animações mais realistas para cenas com personagens.

MOTORES DE RENDERIZAÇÃO

Os motores de renderização convertem modelos tridimensionais em imagens fotorrealistas, calculando efeitos de iluminação, sombras e reflexos para criar cenas visualmente impressionantes. A renderização é uma etapa crítica no processo de design 3D, transformando conceitos digitais em representações gráficas realistas.

Blender (Cycles e Eevee) — O Blender oferece dois motores de renderização: 'Cycles', um motor de ray tracing ideal para cenas de alta qualidade com cálculos precisos de iluminação, e 'Eevee', um motor em tempo real que permite renderizações rápidas. Esses recursos tornam o Blender uma opção versátil para animação, visualização arquitetônica e design de produtos.

KeyShot Studio — Popular na indústria de design de produtos, o KeyShot oferece uma interface simplificada e renderizações rápidas de alta qualidade, utilizando HDRI (High Dynamic Range Imaging) para iluminação. Suas capacidades são ideais para apresentações de produtos e visualização de protótipos, com foco na velocidade e na precisão visual.

Cinema 4D — O Cinema 4D é amplamente utilizado em motion graphics e animação, oferecendo compatibilidade com motores externos, como Redshift, para renderizações complexas e detalhadas. Suas ferramentas avançadas suportam efeitos visuais sofisticados, sendo utilizado em produções audiovisuais, publicidade e vídeos promocionais.

SCANNER 3D

Os scanners 3D transformam objetos e ambientes físicos em modelos digitais, capturando dados visuais e de profundidade para criar réplicas precisas e detalhadas. Essa tecnologia é amplamente utilizada em design de produtos, arquitetura, entretenimento, e preservação de patrimônio cultural. Os aplicativos e ferramentas de escaneamento 3D mais usados incluem:

Polycam — Aplicativo móvel que utiliza LiDAR (em dispositivos compatíveis) para capturar objetos e ambientes em 3D. Ideal para captura rápida de cenas e objetos, o Polycam permite criar modelos 3D texturizados, que podem ser exportados para outros softwares de design e renderização. É uma opção prática e acessível para quem busca digitalizar ambientes e pequenos objetos com precisão.

Capture 3D — Aplicativo que transforma dispositivos móveis em scanners, oferecendo uma opção prática e acessível para digitalização rápida de objetos. Suas funcionalidades incluem mapeamento de profundidade e criação de modelos com texturas, permitindo uma integração fácil com softwares de modelagem 3D.

Scandy Pro — Outro aplicativo para iOS que utiliza o sensor LiDAR para capturar objetos e espaços em 3D. É capaz de criar modelos com texturas de alta qualidade e permite exportação em formatos populares, como OBJ e STL, para uso em modelagem e impressão 3D.

Artec Studio — Software profissional que trabalha com scanners de alta precisão da Artec, capturando texturas e formas complexas com grande detalhamento. Utilizado em design de produtos, arqueologia e aplicações industriais, o Artec Studio permite digitalização de objetos de grande porte, como veículos e monumentos.

As ferramentas de escaneamento 3D facilitam a digitalização e a incorporação de elementos físicos no ambiente digital, permitindo uma integração perfeita entre o mundo real e o virtual. Como um todo, esses softwares e ferramentas constituem um ecossistema completo para o design 3D, atendendo às demandas de precisão, realismo e eficiência. O uso combinado dessas ferramentas permite um fluxo de trabalho integrado, abrangendo desde a modelagem inicial até a renderização final de projetos, e adaptando-se a múltiplas aplicações na indústria criativa e técnica.

PROCESSOS DE PRODUÇÃO

A manufatura digital transformou significativamente a produção em setores como design, engenharia e arquitetura, permitindo a criação de protótipos e produtos com rapidez, precisão e flexibilidade. Entre os processos mais utilizados estão tecnologias de impressão 3D, como SLS, SLA, FFF e FDM, além do corte a laser e fresagem CNC. Cada tecnologia possui características próprias, com vantagens e limitações, que influenciam sua escolha para diferentes aplicações. A seguir, apresentamos uma análise detalhada dessas tecnologias, destacando os prós e contras de cada processo.

IMPRESSÃO 3D

A impressão 3D é um processo de fabricação aditiva que constrói objetos camada por camada a partir de modelos digitais. Existem diversas tecnologias de impressão 3D que variam no tipo de material e nos métodos de solidificação utilizados. As principais tecnologias incluem SLS, SLA, FFF e FDM.

SLS (Selective Laser Sintering) — A sinterização seletiva a laser utiliza um laser para fundir partículas de pó (como poliamida ou metais) e formar camadas sucessivas que compõem o objeto final. O SLS é amplamente utilizado para prototipagem funcional e fabricação de pequenas séries de produtos duráveis. Prós: Alta resolução e precisão; permite a criação de geometrias complexas sem necessidade de suportes; boa resistência mecânica; uso eficiente de materiais, pois o pó não utilizado pode ser reciclado. Contras: Alto custo do equipamento e materiais; o processo de sinterização pode ser lento; limitações na diversidade de cores e acabamentos sem pós-processamento.

SLA (Stereolithography) — A estereolitografia utiliza um laser ultravioleta para curar resinas fotossensíveis em camadas muito finas, produzindo objetos com excelente qualidade de superfície. Esta tecnologia é amplamente utilizada em joalheria, odontologia e design de produtos que exigem detalhes precisos. Prós: Alta precisão e excelente acabamento superficial; adequada para peças com detalhes finos; ampla gama de resinas com propriedades específicas. Contras: Material relativamente frágil em comparação a outras técnicas; resinas geralmente possuem sensibilidade à luz e ao calor; resíduos de resina requerem descarte apropriado.

FFF (Fused Filament Fabrication) e FDM (Fused Deposition Modeling) — FFF e FDM são técnicas semelhantes que utilizam filamentos de plástico que são fundidos e depositados camada por camada. São as tecnologias de impressão 3D

mais acessíveis e difundidas, sendo ideais para prototipagem rápida. Prós: Custo acessível, tanto do equipamento quanto dos materiais; ampla variedade de materiais disponíveis, como PLA, ABS e TPU; velocidade de produção adequada para protótipos rápidos. Contras: Menor precisão e qualidade de superfície em comparação com SLS e SLA; limitações na criação de geometrias complexas devido à necessidade de suportes; peças com menor resistência mecânica.

CORTE A LASER

O corte a laser é um processo de manufatura subtrativa que utiliza um feixe de laser de alta intensidade para cortar ou gravar materiais. É amplamente empregado em setores como decoração, joalheria, modelagem arquitetônica e prototipagem. Prós: Alta precisão e velocidade no corte de materiais finos; excelente para criação de detalhes finos e peças decorativas; ampla gama de materiais compatíveis, como acrílico, madeira, papel e couro. Contras: Limitação na espessura dos materiais que podem ser cortados; não é adequado para todos os tipos de metal e materiais altamente reflexivos; o calor gerado pode deformar ou queimar materiais sensíveis.

FRESAGEM CNC

A fresagem CNC (Controle Numérico Computadorizado) é um processo de manufatura subtrativa que utiliza ferramentas de corte controladas por computador para esculpir peças a partir de blocos de materiais sólidos. Esse processo é amplamente usado para a produção de peças de alta precisão em setores como indústria automotiva, aeroespacial e fabricação de moldes. Prós: Alta precisão e versatilidade, permitindo a produção de peças com tolerâncias rigorosas; compatível com uma ampla gama de materiais, incluindo metais, plásticos e madeira; ideal para peças com requisitos estruturais elevados. Contras: Processo relativamente lento e dispendioso, especialmente para peças com geometrias complexas; gera resíduos de material, o que pode aumentar o custo e o impacto ambiental; requer programação técnica e design adequados para otimizar a operação.

A escolha da tecnologia de manufatura digital depende das especificidades do projeto, do material e dos requisitos de precisão e resistência da peça final. A impressão 3D é uma alternativa rápida e relativamente acessível, especialmente para protótipos e pequenas produções, com SLS e SLA proporcionando alta qualidade, enquanto FDM atende à prototipagem rápida de peças básicas. O corte a laser é uma opção eficaz para materiais finos e detalhados, enquanto a fresagem CNC é o método preferido para peças funcionais e de alta precisão. As vantagens e limitações de cada método devem ser cuidadosamente ponderadas para garantir uma produção eficiente e economicamente viável.

MATERIAIS

A manufatura digital, que envolve tecnologias como impressão 3D, corte a laser e fresagem CNC, permite a produção precisa e personalizável de produtos em escala reduzida, com custos relativamente baixos e tempos de produção reduzidos. Esta abordagem facilita a experimentação com materiais diversos, cada um com propriedades e adequações específicas para diferentes aplicações. Os materiais mais comumente utilizados incluem plásticos, resinas, borrachas, acrílico, couro sintético e ligas metálicas. Abaixo, apresentamos uma análise técnica e comparativa das principais características desses materiais.

PLÁSTICOS

Os plásticos são amplamente usados em manufatura digital por suas propriedades versáteis, sendo leves, de baixo custo e com uma grande variedade de opções de acabamento. Alguns dos plásticos mais comuns são a poliamida (PA), poliéster (PET) e o PVC (policloreto de vinila).

Poliamida (PA) — A poliamida é conhecida por sua resistência ao impacto, durabilidade e flexibilidade, o que a torna ideal para peças que precisam suportar desgastes e deformações, como engrenagens e componentes móveis. Em manufatura digital, a poliamida pode ser processada por sinterização seletiva a laser (SLS) em forma de pó, proporcionando uma boa resolução e acabamento superficial. Prós: Alta resistência mecânica e flexibilidade; boa estabilidade térmica; resistência ao impacto e desgaste; Contras: Não é resistente a solventes e produtos químicos agressivos; sua produção pode gerar resíduos plásticos.

Poliéster (PET) — O poliéster é um material rígido e resistente à tração, frequentemente utilizado em embalagens e produtos de alta durabilidade. Em manufatura digital, o PET é utilizado principalmente em impressão 3D FDM (fabricação com filamento fundido), oferecendo boa qualidade superficial e resistência a impactos. Prós: Boa resistência mecânica e química; reciclável; possui alta transparência, podendo ser usado em protótipos que exigem visualização do interior. Contras: Pode ser quebradiço em condições de baixa temperatura; menor flexibilidade em relação à poliamida; pode sofrer deformações se aquecido acima de certas temperaturas.

PVC (Policloreto de Vinila) — O PVC é um plástico versátil com boa resistência química e térmica, além de ser fácil de moldar e personalizar. É bastante utilizado na produção de objetos resistentes a intempéries, como encaamentos e produtos de longa durabilidade. Prós: Boa resistência química; custo acessível; durabilidade e possibilidade de uso em ambientes externos. Contras: Material rígido que pode ser quebradiço

ao longo do tempo; menos ecológico, pois libera compostos tóxicos em sua degradação.

Acrílico (PMMA) — O polimetilmetacrilato é um material translúcido, resistente e com excelente qualidade óptica. Em manufatura digital, o acrílico pode ser processado por corte a laser, permitindo a criação de peças com alta precisão e acabamento superficial liso, como em objetos de decoração e displays. Prós: Boa transparência e alta resistência a impactos; fácil de cortar e moldar com corte a laser; excelente acabamento visual. Contras: Fragilidade ao impacto em comparação com o vidro temperado; pode riscar com facilidade; sensível a produtos químicos agressivos.

RESINAS

As resinas são polímeros amplamente utilizados em manufatura digital por sua capacidade de capturar detalhes finos, especialmente em tecnologias de impressão 3D como SLA (estereolitografia) e DLP (processamento digital de luz). As resinas galvanizadas e fotossensíveis são duas variantes comuns.

Resina Galvanizada — Este tipo de resina é ideal para peças que exigem maior resistência e acabamento, sendo frequentemente utilizado para produzir moldes e peças duráveis. Ela permite a aplicação de uma camada de metal que melhora suas propriedades de rigidez e resistência ao desgaste. Prós: Alta precisão e acabamento superficial; permite a criação de peças complexas com excelente nível de detalhes; resistência mecânica aprimorada. Contras: Requer processos adicionais de galvanização; custo relativamente elevado; produção menos sustentável.

Resina Fotossensível — Este tipo de resina é curado por luz ultravioleta, sendo amplamente utilizado em impressoras SLA e DLP para a criação de protótipos detalhados. É indicada para peças com foco em estética e detalhes finos, como joias e maquetes. Prós: Alta resolução e precisão; excelente para criação de detalhes e superfícies lisas; ideal para prototipagem de modelos detalhados. Contras: Fragilidade e pouca resistência a impactos e deformações; sensibilidade a luz solar; exige pós-processamento para endurecimento completo.

BORRACHAS

A borracha é um material elástico, durável e resistente à abrasão, com propriedades que o tornam adequado para aplicações que exigem flexibilidade e absorção de impacto. A manufatura digital permite o uso de borrachas termoplásticas (TPU) em impressoras FDM e tecnologias de moldagem. Prós: Alta flexibilidade e resistência a impactos; boa aderência e resistência ao desgaste; pode ser utilizada para peças móveis e de encaixe. Contras: Menor precisão em impressoras FDM devido à sua elasticidade; pode ser mais difícil de moldar em formas muito detalha-

das; sensível ao calor extremo.

LIGAS METÁLICAS

As ligas metálicas, como alumínio, aço, bronze e latão, são materiais duráveis, resistentes e esteticamente agradáveis. Utilizadas em manufatura digital através de tecnologias como fresagem CNC e sinterização de metais, essas ligas são aplicadas em peças funcionais e decorativas em escala reduzida. Cada tipo de liga possui propriedades específicas que influenciam sua adequação para diferentes aplicações.

Alumínio — Leve e resistente à corrosão, o alumínio é utilizado em peças que necessitam de baixa massa e durabilidade, ideal para componentes estruturais e de precisão. Prós: Boa resistência mecânica; leveza e durabilidade; resistência à corrosão. Contras: Custo relativamente alto em comparação a outros metais; exige ferramentas específicas para fresagem.

Aço Inox — Com alta resistência à corrosão e excelente durabilidade, o aço inox é adequado para peças que precisam suportar condições adversas, sendo muito utilizado em utensílios e acessórios robustos. Prós: Durabilidade; resistência à corrosão e a altas temperaturas; aparência estética moderna. Contras: Peso elevado em relação a outras ligas; complexo para moldagem sem fresagem CNC.

Bronze — Conhecido por sua resistência ao desgaste e pela estética valorizada, o bronze é utilizado em peças decorativas e de joalheria. Prós: Aparência atraente; fácil de polir; boa resistência ao desgaste, ideal para peças ornamentais. Contras: Custo elevado; propensão à oxidação se exposto ao ar, necessitando de proteção.

Latão — O latão é uma liga de cobre e zinco conhecida pela sua ductilidade, resistência à corrosão e fácil usinagem. É popular em aplicações de design e joalheria, bem como em componentes mecânicos de precisão. Prós: Boa resistência à corrosão; fácil de moldar e de polir; possui um brilho dourado atraente, tornando-o adequado para peças decorativas e artísticas. Contras: Susceptibilidade a manchas de oxidação, especialmente em ambientes úmidos; menor resistência estrutural comparado a ligas como o aço.

Cada liga metálica oferece características únicas para a manufatura digital em escala reduzida. O alumínio e o aço inox são preferidos pela durabilidade e resistência mecânica, enquanto o bronze e o latão destacam-se pela estética e facilidade de usinagem. Esses fatores orientam a escolha de materiais conforme os requisitos específicos de funcionalidade, durabilidade e estética de cada projeto.

A escolha dos materiais para produção em escala reduzida com manufatura digital deve considerar aspectos como custo, propriedades mecâni-

cas, precisão de detalhes e impacto ambiental. Os plásticos se destacam por sua versatilidade e baixo custo, enquanto as resinas fotossensíveis oferecem alta resolução e acabamento. A borracha, o acrílico e o couro sintético ampliam as opções para projetos que exigem flexibilidade, transparência ou estética específica. Por fim, as ligas metálicas garantem resistência e longevidade, apesar do custo e da complexidade de processamento serem maiores.

Este panorama permite a compreensão das potencialidades e limitações de cada material em manufatura digital, oferecendo subsídios para uma escolha fundamentada, adequada ao escopo e requisitos técnicos de cada projeto.

PLATAFORMAS VIRTUAIS

Com a evolução da tecnologia e do comércio digital, plataformas virtuais tornaram-se fundamentais para a criação e distribuição de produtos digitais ou digitalizados, proporcionando uma variedade de oportunidades para o entretenimento, marketing e comércio. Essas plataformas se destacam pela imersão e interatividade que oferecem, e sua aplicação varia conforme o perfil de público e o tipo de experiência desejada. Neste memorial, agrupamos algumas das principais plataformas em três categorias: plataformas de entretenimento e gamificação, plataformas de moda e produtos digitais, e plataformas baseadas em tecnologias Web3.

ENTRETENIMENTO E GAMEFICAÇÃO

Essas plataformas focam em ambientes interativos para entretenimento, permitindo que usuários participem de eventos, comprem produtos virtuais e personalizem avatares e espaços digitais. Muitas marcas utilizam essas plataformas para se conectar com o público por meio de experiências imersivas e itens digitais.

Roblox — Oferecendo uma plataforma onde os usuários podem criar e compartilhar jogos e experiências, Roblox é amplamente utilizado para lançamentos de produtos e parcerias de marcas com foco no público jovem. Prós: Altamente personalizável; grande base de usuários jovem; permite experiências de marca gamificadas. Contras: Limitações gráficas; foco em um público predominantemente infantojuvenil, o que pode restringir o alcance.

Fortnite — Inicialmente um jogo de batalha, Fort-

nite evoluiu para um espaço de entretenimento, com eventos ao vivo e parcerias com marcas de moda e entretenimento, onde os usuários adquirem skins e itens exclusivos. Prós: Alta qualidade gráfica e imersão; forte apelo para adolescentes e jovens adultos; colaborações frequentes com grandes marcas. Contras: Experiência ainda centrada em atividades de combate; o foco principal do público é entretenimento, e não necessariamente marketing ou comércio.

The Sandbox — Uma plataforma de mundo virtual descentralizada onde usuários criam, monetizam e interagem com ativos digitais. Utiliza tecnologia blockchain e NFTs para permitir que os usuários possuam e comercializem seus ativos. Prós: Propriedade de ativos digitais garantida por blockchain; monetização direta para criadores; integração com Web3. Contras: Requer conhecimento de carteiras digitais e criptomoedas, o que limita o acesso; alta volatilidade do mercado cripto.

Unreal Engine — Desenvolvido pela Epic Games, o Unreal Engine é uma plataforma de criação de mundos virtuais e experiências 3D interativas, conhecida por seus gráficos de alta qualidade e flexibilidade. É utilizado tanto para jogos como para experiências imersivas em marketing e visualização de produtos digitais. Prós: Gráficos avançados e realistas; flexibilidade para criar experiências interativas complexas; amplamente usado em setores como games, marketing e design de produtos. Contras: Curva de aprendizado elevada para desenvolvimento; requer equipamentos avançados para maximizar qualidade gráfica e desempenho.

MODA E PRODUTOS DIGITAIS

Essas plataformas focam na criação, exibição e venda de produtos digitais, especialmente moda e acessórios, permitindo que os consumidores comprem, personalizem e exibam esses itens virtuais em diferentes ambientes.

The Fabricant — Plataforma pioneira na moda digital, onde peças de vestuário são comercializadas como NFTs. Colabora com marcas para lançar coleções digitais exclusivas. Prós: Alta qualidade estética e detalhamento das peças; parcerias com marcas renomadas; integração com mercado de NFTs. Contras: Necessita de familiaridade com NFTs; limitado a plataformas de visualização específicas para uso dos itens.

DressX — Plataforma voltada para moda digital que permite que os usuários adquiram roupas digitais para uso em fotos e vídeos, criando uma experiência de moda sustentável e inovadora. Prós: Acesso fácil para usuários de redes sociais; promova sustentabilidade ao reduzir a produção física; experiência intuitiva. Contras: Restrito ao uso de roupas digitais em fotos e vídeos; alcança principalmente o público interessado em moda digital.

SYKY — Plataforma dedicada ao mercado de luxo em moda digital, conectando marcas e designers com consumidores interessados em exclusividade e inovação. Prós: Alta qualidade de design e foco em luxo; oportunidades de personalização exclusiva. Contras: Público restrito ao segmento de moda de luxo; desafios na adaptação dos produtos para outras plataformas de visualização.

METAVERSO

Essas plataformas integram tecnologias blockchain e ativos descentralizados, permitindo que usuários possuam e monetizem ativos digitais de forma segura. A abordagem Web3 cria uma nova internet onde o usuário controla seus dados e ativos. Esse é um conceito amplo de infraestrutura digital descentralizada, apoiada pela blockchain, que permite transações seguras e a propriedade de ativos digitais. É a base de diversas plataformas virtuais, permitindo o comércio e a criação de experiências imersivas descentralizadas. Prós: Propriedade e controle descentralizado dos ativos; facilita o comércio de produtos exclusivos; segurança e rastreabilidade das transações. Contras: Requer conhecimento em criptoativos; volatilidade do mercado de criptomoedas; acessibilidade limitada para o público geral.

Meta — Focada no desenvolvimento do metaverso, Meta proporciona espaços virtuais onde os usuários interagem e exploram. A plataforma investe em ambientes imersivos com NFTs, oferecendo novas formas de marketing e comércio para marcas. Prós: Grande base de usuários; integração com plataformas como Instagram e Facebook; imersão em ambientes de realidade virtual. Contras: Depende de dispositivos VR para melhor experiência; questões de privacidade e coleta de dados; desafios de inclusão para marcas menores.

Spatial — Plataforma que permite a criação de ambientes de realidade aumentada e virtual, proporcionando experiências imersivas para marketing e eventos. Frequentemente usada para demonstrações e apresentações de produtos. Prós: Flexibilidade para criar espaços personalizados e interativos; facilita apresentações imersivas; não depende de criptoativos para o uso. Contras: Foco em interações formais, não abrangendo jogos ou entretenimento; experiência depende do tipo de dispositivo (VR ou AR).

As plataformas virtuais aqui descritas representam diferentes abordagens para o comércio, entretenimento e marketing digital. As plataformas de entretenimento e gamificação, como Roblox, Fortnite, The Sandbox e Unreal Engine, oferecem experiências interativas e engajamento através de produtos digitais customizáveis. Já as plataformas de moda digital como The Fabricant, DressX e SYKY se concentram em moda virtual, possibilitando um novo modelo de consumo sustentável e personalizado. As plataformas de

metaverso, incluindo Web3 como infraestrutura, Meta e Spatial, valorizam a descentralização e propriedade dos dados e ativos, trazendo inovação ao comércio digital.

Cada plataforma possui características distintas que devem ser consideradas para maximizar a experiência do usuário e o impacto das ações de marketing e comércio digital. Essas plataformas contribuem para a expansão de mercados digitais e criação de novas estratégias de engajamento, oferecendo às marcas possibilidades diversificadas de interação e personalização para seus consumidores. ■

DESENVOL- VIMENTO

A partir dos estudos e ensaios feitos com o desdobramento das peças-conceito em visualizações gráficas apresentadas ao POLIMI, esta segunda fase de projeto permite uma imersão ainda mais intensa no universo estético-formal da noite queer paulistana. O primeiro passo de um maior desenvolvimento dos produtos é o aprofundamento da pesquisa e compilação de referências visuais tanto diretas quanto tangenciais ao tema. Ao todo foram coletadas mais de 1700 imagens divididas em uma dezena categorias através da plataforma digital 'Pinterest', na qual conteúdos visuais podem ser fixados em painéis temáticos possibilitando uma experiência de curadoria, catalogação e construção de repositório.

Dessa forma, o que se iniciou com uma semântica de armaduras medievais e suas iterações em coleções de moda modernas e contemporâneas, se expande para posicionamentos, volumes e texturas mais abstratos em roupas e acessórios vanguardistas, na arte, arquitetura e equipamentos de proteção esportiva. Além disso, foram separadas também referências ligadas a comunicação visual e identidade de marca: imagens editoriais e comerciais, expositores, embalagens e outros.

Com base nesse acervo, assim como em vivências e repertório pessoal, da-se início à fase de geração de alternativas através do desenho bidimensional à mão livre. Neste momento, busca-se atingir formas evocativas de poder através do encontro de vértices agudos agressivos e curvas orgânicas simplificadas em áreas estratégicas do corpo queer. A intenção aqui não é só protetiva, mas principalmente semiótica, buscando a transformação da silhueta humana e o fortalecimento da imagem projetada sem que se perca o apelo estético de um traje para noite.

Retornando mais uma vez ao lápis e papel, ampliam-se as possibilidades com base nas peças-conceito ilustradas anteriormente e na revisitação de esboços preliminares. São exploradas, portanto, outras partes do corpo como o peito, quadris, canelas e cotovelos em uma curiosa intersecção com equipamentos de proteção esportiva. Disso, 10 tipologias de adorno corporal surgem: [1] máscara, [2] ombreiras, [3] cotoveleiras, [4] protetor abdominal, [5] joelheiras, [6] peitoral, [7] saia, [8] protetor genital, [9] cinta, [10] sapatos plataforma.

A lógica por trás desses desenhos vem da estereotipação de características físicas dos sexos, porém, ao distribuí-las separadamente a peças únicas, propicia-se o intercâmbio e a recombinação das mesmas à vontade. Dessa maneira, se permite um leque de diferentes expressões de identidade de gênero e individualidade que são congruentes com todo o espectro queer existente entre o dito masculino e



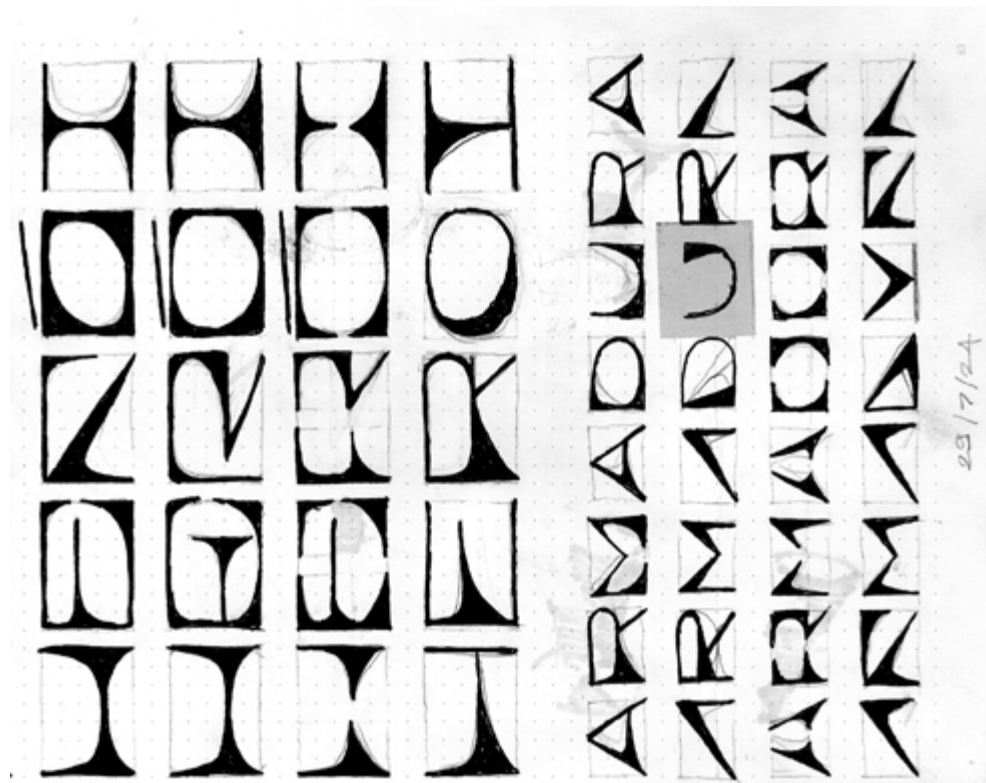
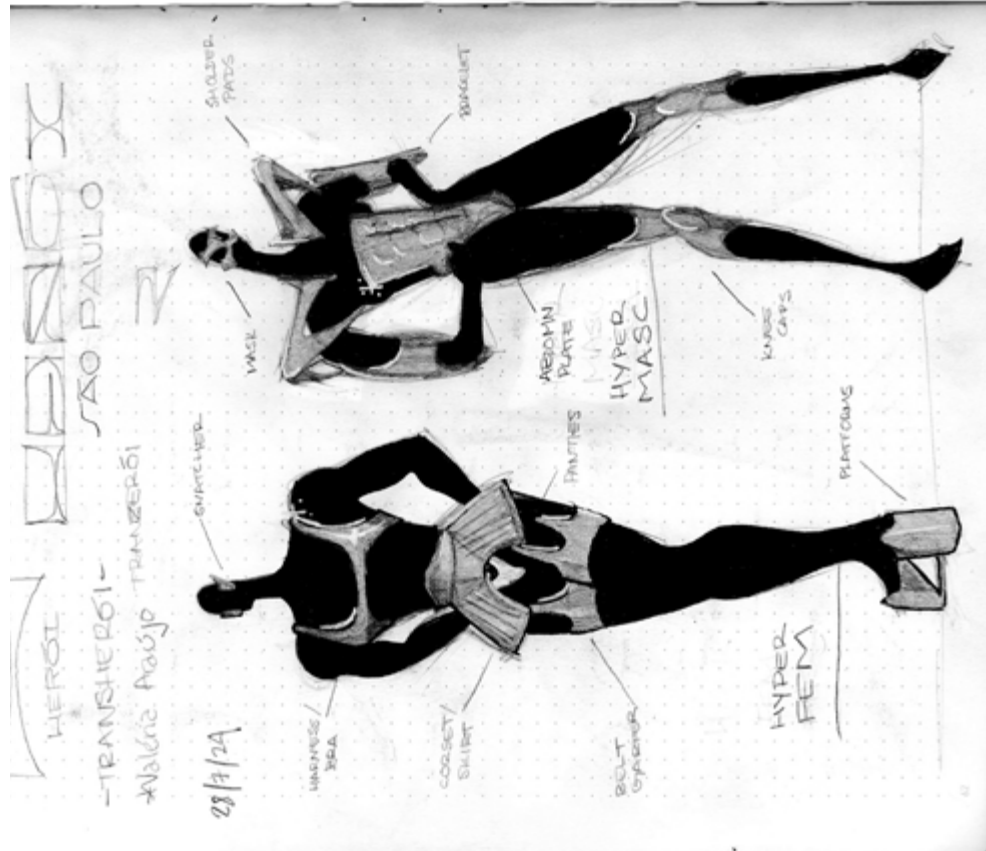
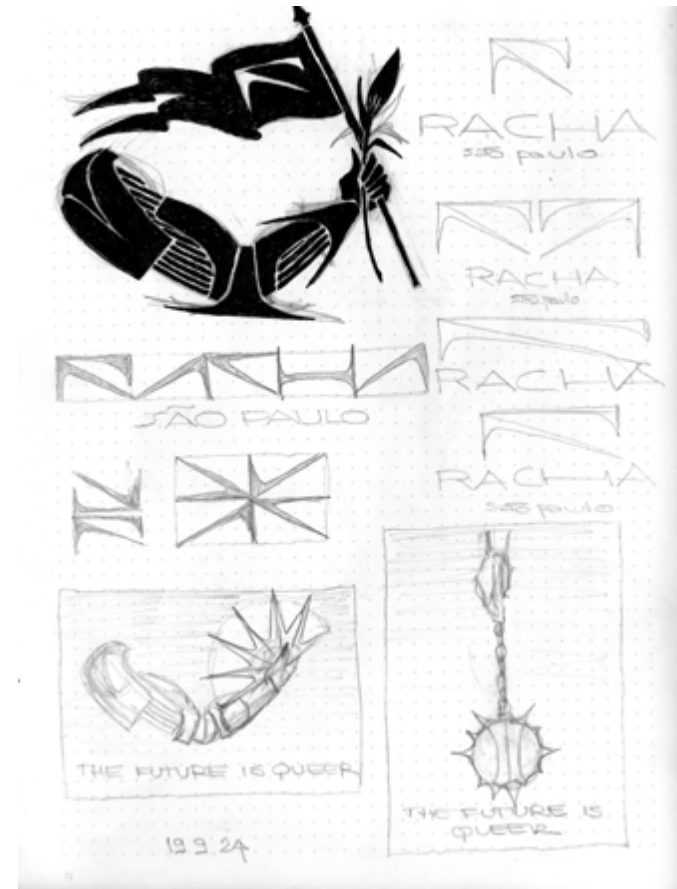


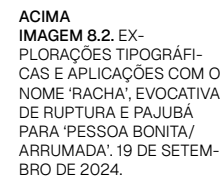
IMAGE 8.1. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS EM CORPOS DIVERSOS E EXPERIMENTAÇÕES TIPOGRÁFICAS COM AS PALAVRAS "HERÓI" E "ARMADURA". 29 DE JULHO DE 2024.



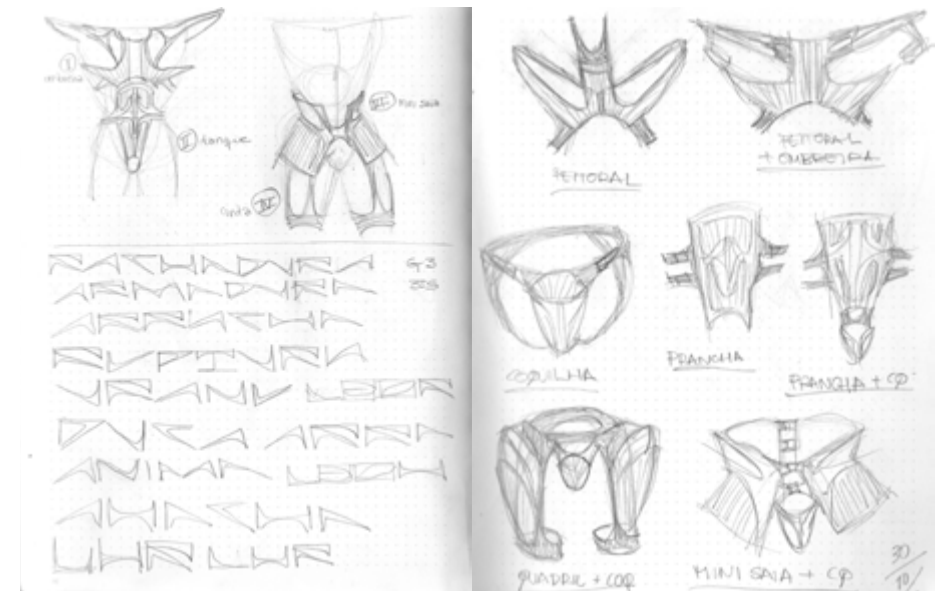
feminino.

Em paralelo, os mesmos motivos de força são utilizados para uma experimentação tipográfica de possíveis nomes e logos que encapsulassem a coleção de adornos corporais de maneira coesa. Um pouco mais de 50 palavras sugestivas ou associativas que representassem a ideia e a traduzissem em apelo emocional foram consideradas, e entre elas se destacaram: herói, blindado, brado, titânica, fúria, racha, lataria e navalha. Em sua maioria, esses nomes foram resgatados do imaginário heroico, de gírias comuns ao vocabulário lgbtq+ ou mesmo do pajubá — dialeto informal originalmente utilizado por travestis e pessoas trans no Brasil, símbolo de resistência cultural e identidade, servindo como forma de comunicação única e protetiva da privacidade principalmente em face da opressão social e policial.

Inspiradas nas próprias formas dos adornos sendo desenvolvidos, essas tipografias são desenvolvidas a partir de um grid onde a caixa de cada tipo é achatada horizontalmente, dando mais estabilidade e força às letras. Dentro dele, as curvas limitavam-se aos vértices como pontos de partida ou torção, combinando mais uma vez curvas simplificadas à vértices em ângulos agudos. O objetivo aqui gira em torno da estilização tipográfica que visa o mesmo grau de abstração visto nas peças, a fim de se atingir um limite entre a legibilidade e a descaracterização dos tipos em um conjunto de formas simbólicas.



À DIREITA
IMAGEM 8.3. DEFINIÇÃO DE TIPOLOGIAS DIFERENTES PARA PEÇAS. 30 DE OUTUBRO DE 2024.



DESENVOLVIMENTO



REFINAMENTO FORMAL

Uma vez mais claras as tipologias de adornamento desejadas, parte-se para um momento de refino e detalhamento das formas. Para isso, utiliza-se do auxílio de softwares de modelagem como forma de tridimensionalização dos esboços, projetando as linhas de composição em manequins digitais ou digitalizados através de scanners 3D e construindo volumes a partir de planos curvos alinhados à forma humana. Assim, novas iterações das peças surgem evoluindo a partir do feedback proporcionado pela alternância entre o bi e tridimensional.

A princípio foram escolhidas 5 tipologias para maior desenvolvimento, 3 delas já enunciadas na Fase 01, ombreiras, prancha abdominal e saia e outras 2 novas, cinta de quadril e coquilha. Para cada uma dessas peças foi elaborado um painel de referências com formas, volumes e texturas específicas, os quais também se transformaram ao longo do processo.

IMAGEM 8.4. ALTERAÇÕES DE SILHUETA ATRAVÉS DAS PEÇAS. 13 DE SETEMBRO DE 2024.

OMBROS

O aumento da largura (e altura) dos ombros tem sido uma forma de transmitir uma atitude poderosa na moda já há algum tempo. Essa estratégia foi amplamente adotada por mulheres na década de 1980 no que chamavam de 'power dressing'. As ombreiras representam um código de força originalmente retirado do guarda-roupa masculino, que transposto dessa forma altera a silhueta tipicamente feminina para transmitir confiança e autoridade. Neste caso, a transformação da silhueta advém mais de um ideal atlético-heróico que de um padrão binário. O alargamento das extremidades dos ombros aqui é inspirado em equipamentos de proteção de esportes de contato como o futebol norte-americano onde as ombreiras consistem em um casco externo de plástico rígido com amortecimento em espuma que se encaixam sobre os ombros e peito e são fixadas com cliques e fivelas conferindo aos jogadores o visual típico de "ombros largos". Já a elevação pontiaguda encontra sua inspiração nas espaldeiras de armaduras medievais que não só cobriam os ombros e as costas como também ofereciam proteção para o pescoço. Assim, além da função prática a forma transmite uma sensação de agressividade e intimidação.



IMAGEM 8.5. PAINEL SEMÂNTICO PARA PEÇA DA REGIÃO DA ESCÁPULA.

PEITORAL

Na moda, peitorais têm uma longa trajetória como peças que combinam proteção, poder e expressão artística. Nos anos 1960, Yves Saint Laurent introduziu peitorais de resina, trazendo a peça para o universo da alta-costura. Nas décadas seguintes, designers como Thierry Mugler e Alexander McQueen deram ao peitoral um caráter futurista e provocativo. Mugler usou materiais brilhantes e formas anatômicas para exaltar a sensualidade, enquanto McQueen transformou o peitoral em uma armadura contemporânea, simbolizando força e resistência. Aqui, a peça busca pelo exagero formal ao explorar a dualidade entre funcionalidade e estética, sem descharacterizar um símbolo de poder e impenetrabilidade. Na cena queer e artística, o peitoral atualiza seu significado cultural e estético, equilibrando leveza e impacto visual. Ainda hoje, essa peça permanece relevante na moda contemporânea, representando um equilíbrio entre uma tradição medieval e a experimentação contemporânea, sempre desafiando as normas de gênero e estilo.



IMAGEM 8.6. PAINEL SEMÂNTICO PARA PEÇA DA REGIÃO DO PEITO.

ABDÔMEN

A evidência dos músculos abdominais como símbolo absoluto de bem-estar e ideal de beleza corporal se tornou praticamente opressiva nas últimas décadas. Apesar de existir hoje essa padronização, a região abdominal passou por diversas modificações no decorrer da história da moda, principalmente quando se trata de corpos femininos. Aqui, o desenho da prancha em ângulos expressivos e curvas simplificadas busca evidenciar a artificialidade desses ditos padrões. Este trapézio invertido central recupera os músculos inferiores e sugere um estreitamento da cintura com uma sensibilidade abstrata. Ao mesmo tempo que traz elementos de espartilhos do final do século XVIII, resgata mais uma vez esse ideal clássico atlético do corpo em forma. Mais do que isso, essa região ao abrigar nossos órgãos vitais, representa um ponto focal da vida e sua fragilidade, portanto sua proteção tanto real quanto virtual traz significados de resiliência e impenetrabilidade.



IMAGEM 8.7. PAINEL SEMÂNTICO PARA PEÇA DA REGIÃO DO ABDÔMEN.

QUADRIS

Historicamente, a estruturação ou enchimento dos quadris foi usado como forma de modificação corporal para atender a ideais estéticos de diferentes épocas. No renascimento essa técnica era comum entre a nobreza onde surgem as primeiras estruturas chamadas de guardainfantes ou crinolinas, que ampliavam os quadris para criar um perfil exuberante e enfatizar uma cintura fina. Nas décadas de 1980 e 1990, o preenchimento de quadris encontrou uma nova expressão na cultura drag e na moda queer, principalmente nas comunidades de drag queens e transgênero. Nesse caso, ele tornou-se uma técnica essencial para aumentar a feminilidade percebida em performances e expressões de gênero. Dos anos 2000 para cá, esses preenchimentos começaram a aparecer no contexto da cirurgia plástica, como implantes de quadril ou transferências de gordura para esculpir uma silhueta ideal curvilínea promovidos por celebridades e influenciadores. Aqui, em uma iteração mais radical do conceito, a forma angular mais acentuada sugere uma silhueta quase sobre-humana como um recurso de design de vestuário que enfatiza o corpo queer e promove a diversidade de formas, se propondo a uma alteração corporal transitória, desafiando normas de gênero e simbolizando identidade e expressão individual.



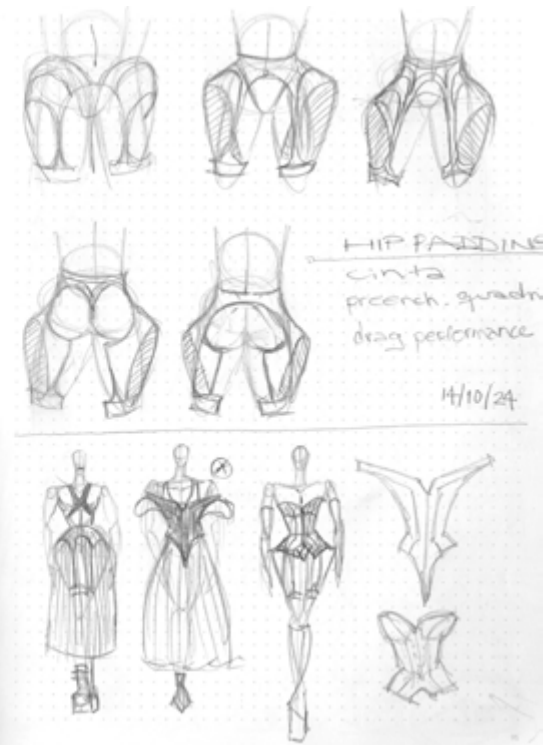
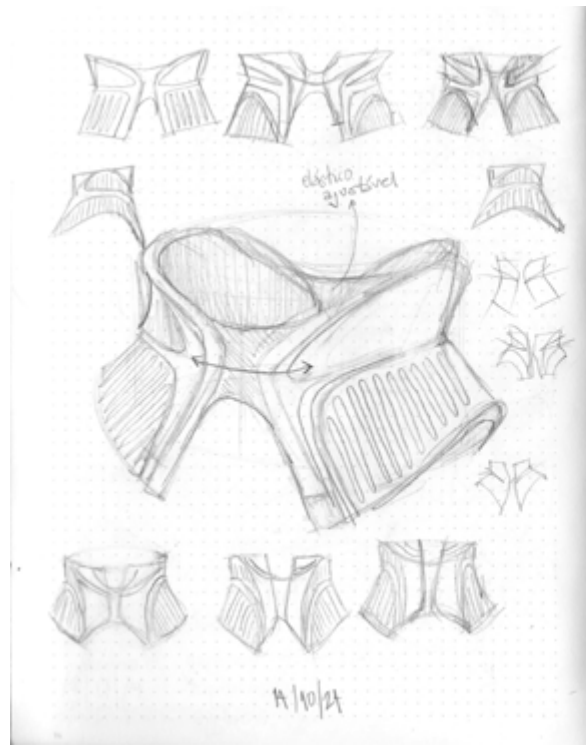
IMAGEM 8.8. PAINEL SEMÂNTICO PARA PEÇA DA REGIÃO DO QUADRIL.

VIRILHA

Com origem prática, a coquilha (ou codpiece) surge na idade média como parte de armaduras usadas por cavaleiros e soldados para proteção da região genital masculina durante batalhas. No renascimento, porém, a coquilha se destaca na moda masculina passando a ter uma função também estética, sendo costurada em calças e até exagerada em tamanho para simbolizar poder e virilidade. Monarcas eram conhecidos por usá-las de maneira exagerada frequentemente decorada com bordados, joias e outros adornos, tornando-a um verdadeiro símbolo de status social e de masculinidade. Após seu declínio e redução a peça de proteção em esportes como o boxe e artes marciais, a coquilha passa a ser reinterpretada como acessório de moda ousado a partir dos anos 1980, durante movimentos de contracultura como o punk e o fetichismo. Ela aparece junto às explorações de gênero e sexualidade em coleções de estilistas como Alexander McQueen, apresentada como símbolo de androginia e subversão. Na forma que toma neste contexto, essa peça busca questionar normas de gênero e desafiar as noções de masculinidade e feminilidade. Mantendo certa função prática, toma inspiração de cenas alternativas da moda como o BDSM e o fetichismo, comuns à vida noturna, potencializando performances de gênero e sexualidade como acessório de afirmação e estilo não conformista, celebrando diferentes identidades.

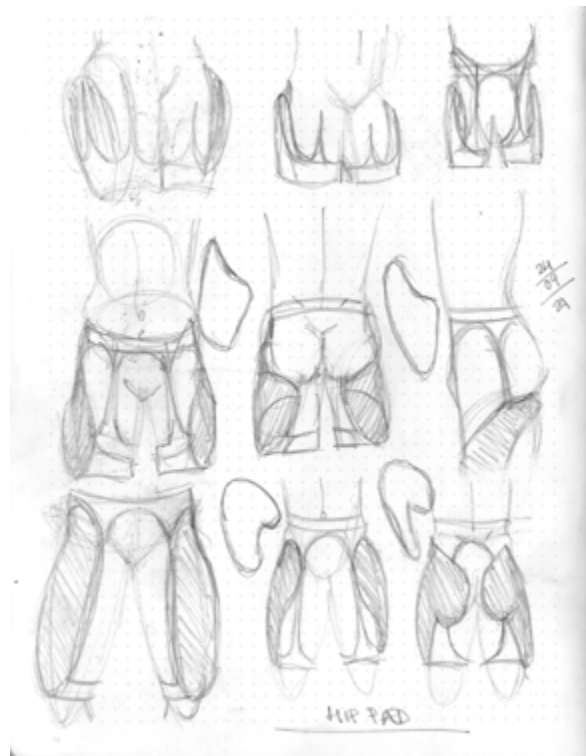
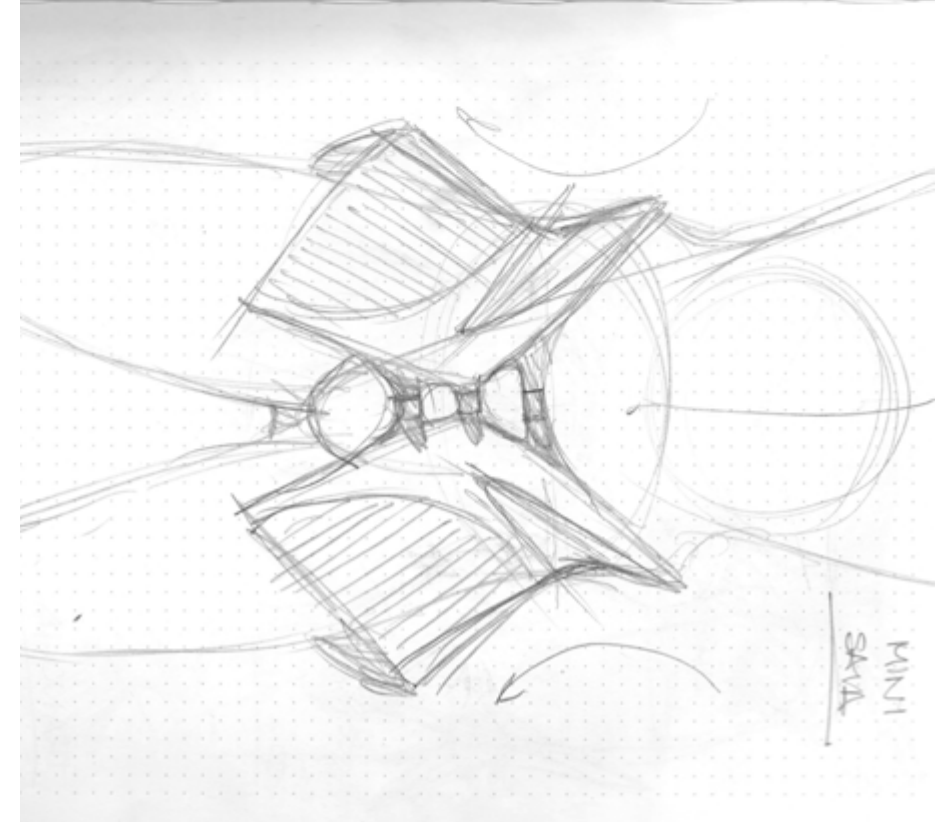
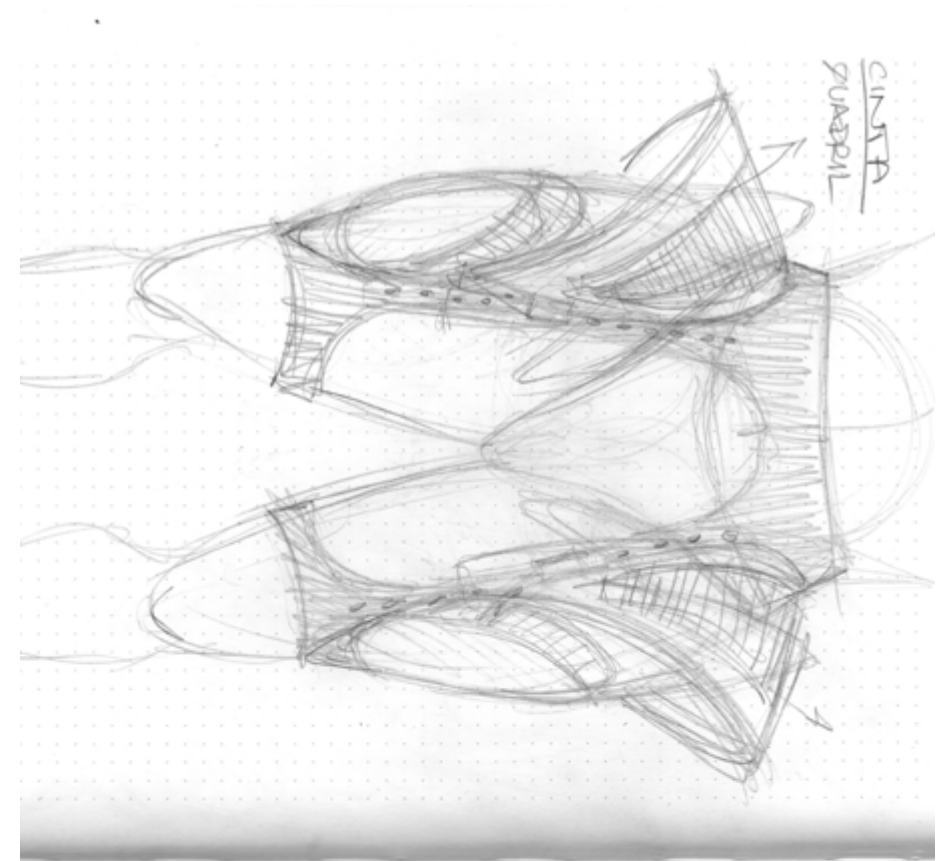


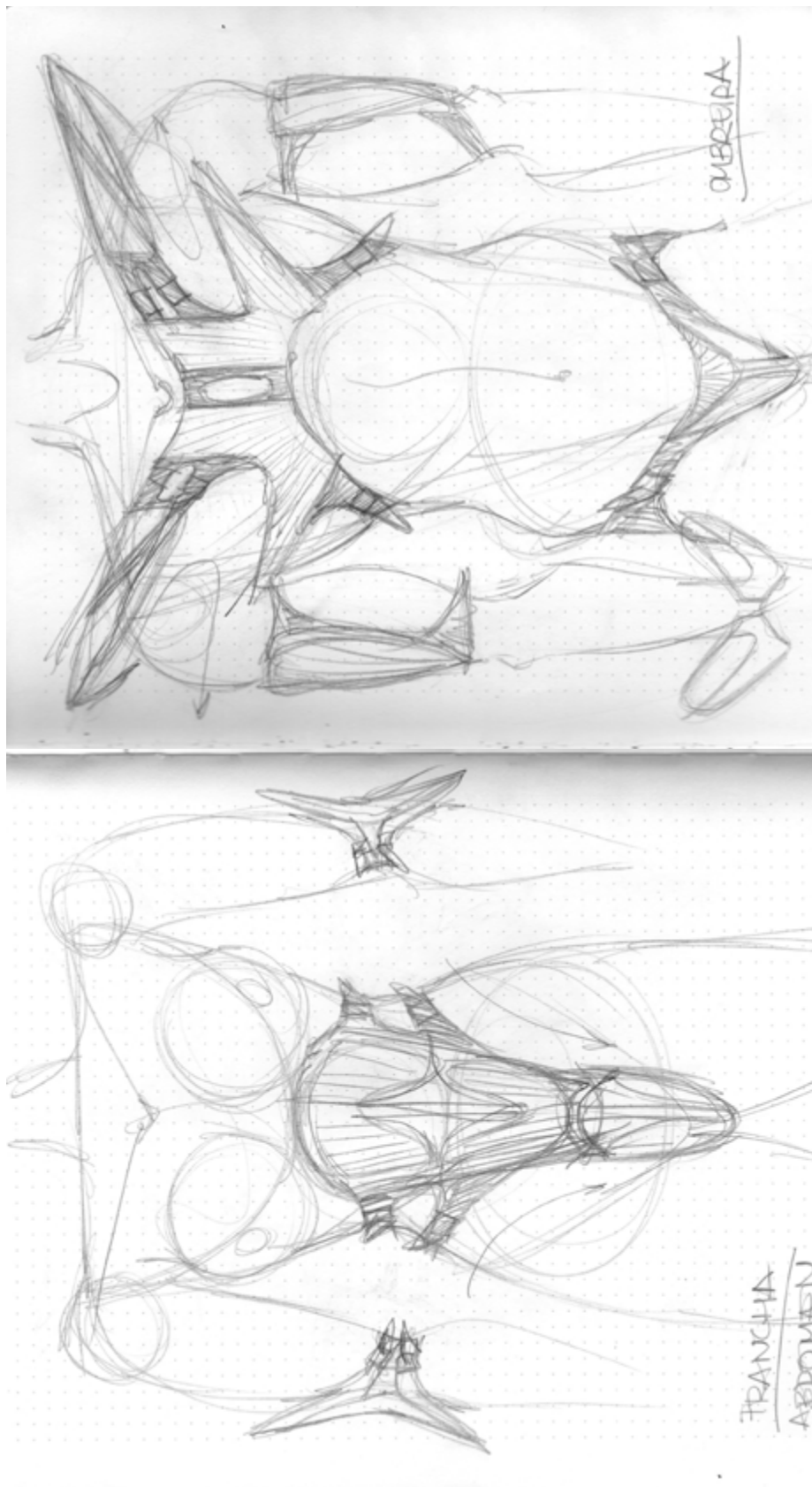
IMAGEM 8.9. PAINEL SEMÂNTICO PARA PEÇA DA REGIÃO DA VIRILHA.



NA PÁGINA AO LADO
IMAGEM 8.10. E 8.11.
GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS
PARA DISPOSITIVO
POSICIONA NA ALTURA DO
QUADRIL. 14 DE OUTUBRO
E 5 DE NOVEMBRO DE
2024.

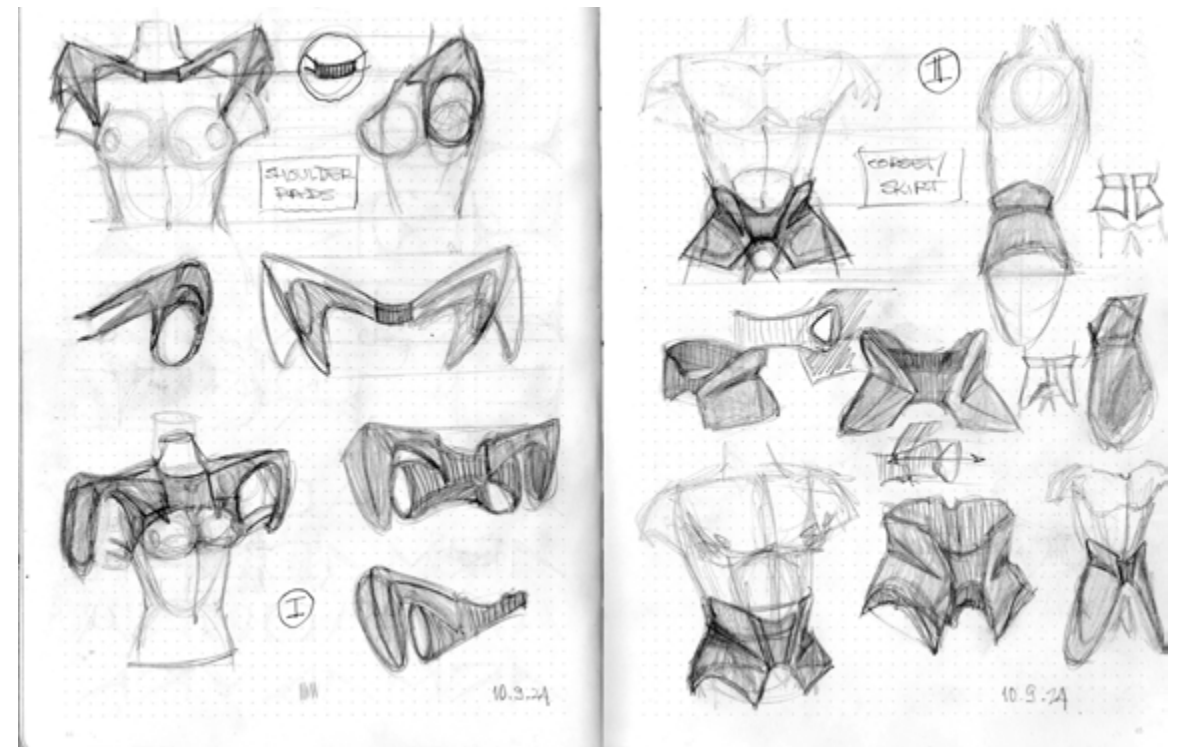
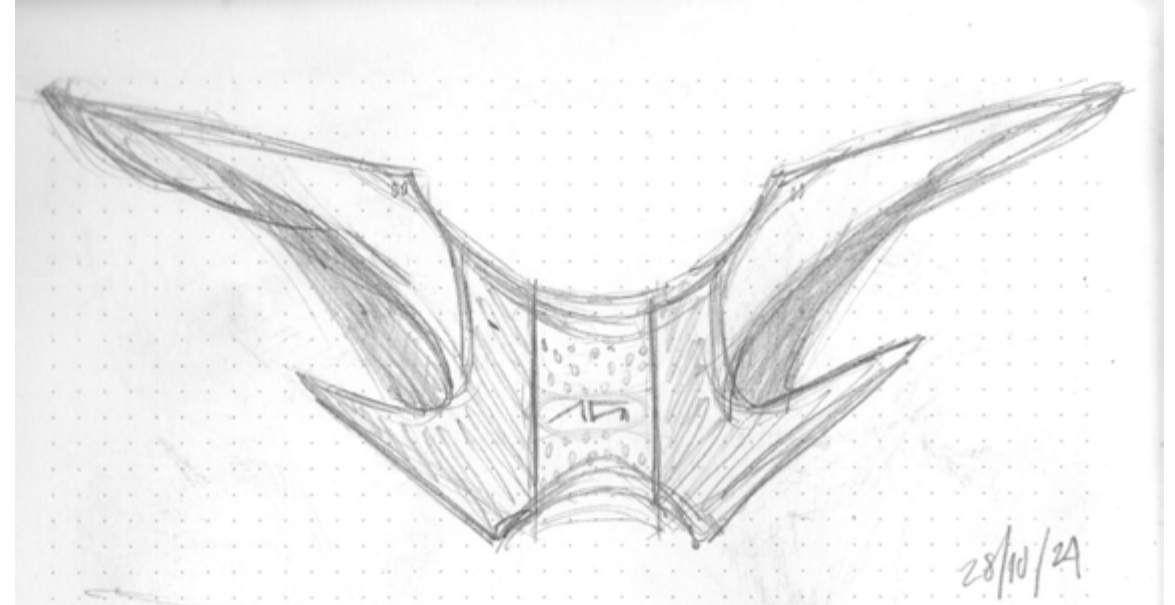
À DIREITA
IMAGEM 8.12. TIPOLOGIAS
FINAIS PARA QUADRIL. 30
DE OUTUBRO DE 2024.





NA PÁGINA AO LADO
 IMAGEM 8.13. TIPOLOGIAS FINAIS PARA AB-
 DÔMEN, PEITO E VIRILHA. 30 DE OUTUBRO
 DE 2024.

ABAIXO
 IMAGEM 8.14. E 8.15. DETALHAMENTOS
 DE SUPERFÍCIE E AMARRAÇÃO. 10 DE
 SETEMBRO E 28 DE OUTUBRO DE 2024.



MATERIALIDADE E FABRICAÇÃO

A partir dessas definições, parte-se para a reflexão sobre a materialização das peças e os processos de produção das mesmas. Inicialmente, foram considerados materiais análogos àqueles utilizados em conjuntos de batalha medieval, como ligas metálicas e couro. Quanto às ligas, apesar da leveza do alumínio ou da maleabilidade do latão, qualquer metal falharia em oferecer tanto conforto térmico quanto amplitude de movimento. Quanto ao couro, mesmo sendo um material morno ao toque e muito menos rígido, ele implica em duras questões de proteção animal. Além disso, ambos os materiais requerem uma mão de obra especializada dada a natureza da manufatura e seus processos artesanais como a dobra e solda de chapas metálicas e a moldagem da pele. Com isso, passa-se a olhar para o outro lado do espectro de produção: a seriada.

Materiais poliméricos têm a vantagem de oferecerem baixo custo e fácil manipulação através de processos industriais. Hoje, a grande maioria dos artigos de proteção esportiva a exemplo de capacetes, joelheiras e cotoveleiras para esportes radicais ou ombreiras e coquilhas no futebol norte-americano são produzidos com plásticos como policarbonato e ABS (rigidez e resistência), PP e TPU (leveza e flexibilidade) e revestidos de espumas como EVA ou Memory Foam (conforto e absorção de impacto). Esses materiais são escolhidos, portanto, por serem leves, confortáveis e com alto desempenho na absorção de impactos, garantindo proteção sem comprometer a mobilidade dos atletas, mas também não deixam de trazer complicações relacionadas à sustentabilidade e à viabilidade.

Embora novos materiais plásticos reciclados venham sendo desenvolvidos, hoje a maioria dos polímeros utilizados na indústria ainda advém do petróleo, uma fonte de material não renovável, portanto insustentável frente às crises climáticas e residuais do planeta. Ademais, a viabilidade comercial de processos industriais que envolvem os plásticos depende justamente do grande volume de produção seriada que proporcionam uma margem de lucro que justifica o alto valor de moldes e maquinário personalizado.

Assim como a expressão queer, a resposta da materialização das peças encontra-se em algum lugar no meio do caminho entre os extremos, nesse caso no eixo artesanal — industrial. E analisando os



NA PÁGINA AO LADO
IMAGEM 8.16. BJÖRK NFT, ADORNO IMPRESSO EM 3D, KWK BY KAY KWOK CHAPTER 4. REPRODUÇÃO.

ABAIXO
IMAGEM 8.17. 'AFTER-WORLD HEELED CHEVALIER BOOTS', BALENCIAGA OUTONO/INVERNO 2021. REPRODUÇÃO.



casos de estudo de objetos similares, marcas como Balenciaga, Loewe e KWK sugerem uma solução alternativa na fabricação digital. Como abordado no capítulo XVII, com a popularização da impressão 3D, esse processo de produção tem o potencial de revolucionar não só a indústria como a forma de consumo de bens materiais.

Os chamados 'Digi-sapiens', Gen Zs e jovens Millennials que cresceram na era digital e somam mais de 3.5 bilhões de indivíduos globalmente, possuem características chave de um consumidor digital e esse processo de produção emergente cumpre muitos dos requisitos gerados por esse perfil de consumidores:

Nativos digitais — A fabricação digital integra-se perfeitamente aos ambientes virtuais, usando ferramentas como modelagem 3D e realidade aumentada, ela pode oferecer experiências imersivas que unem os mundos online e offline, facilitando o consumo de moda personalizado e digital. Além disso, nativos digitais são com frequência os primeiros adeptos quaisquer novas tecnologias que melhorem ou libertem sua existência;

Ativistas — Para eles, esse processo produtivo atende a questões éticas e sociais do setor, reduzindo drasticamente os processos intensivos de trabalho da moda tradicional. Com a popularização da moda sem gênero, existe uma expectativa por parte dos Digi-sapiens de poder se expressar livremente de forma democrática. Ao utilizar processos virtuais, a natureza da fabricação digital se alinha aos seus valores de responsabilidade social, ética, justiça e equidade;

Co-criadores — Esses consumidores são agentes criativos que esculpem sua própria autoexpressão enquanto questionam normas, como gênero, tamanhos e tipos de corpo, e os conceitos lineares de masculinidade e feminilidade. A fabricação digital permite que consumidores participem ativamente do processo criativo, ajustando cores, texturas e designs de forma personalizada, fomentando valores comunitários para um futuro mais positivo. Essa interação os dá esse poder e aprofunda suas expressões individuais, promovendo uma relação mais estreita entre o consumidor e o produto de moda ao passo em que o encaixe perfeito se torna possível;

Ambientalistas — Consumidores ambientalmente conscientes veem na fabricação digital uma alternativa responsável. Como o design produtos digitais exigem poucos recursos físicos, reduzem o uso de matérias-primas, consumo de energia e emissões, atendendo a consumidores que priorizam o impacto ambiental. Ao mesmo tempo, configurando um processo de produção aditivo, evita o desperdício e o descarte de sobras de maneira sustentável.

A produção aditiva, especialmente a impressão 3D, permite a consideração de outros materiais poliméricos como a resina. Esse material é amplamente utilizado com tecnologias como SLA e DLP

(ver capítulo VII) e indicado para produções com foco em estética por conta de suas capacidades de alta resolução, precisão e acabamento superficial, permitindo a criação de peças complexas com alto nível de detalhamento. A resina galvanizada, é de particular interesse para o presente projeto devido a sua resistência aprimorada através da aplicação de acabamento metálico que melhora sua rigidez e durabilidade.

Outros materiais ponderados incluem o acrílico com acabamentos cromados ou laqueados, visto nos bustiês de Tom Ford e Issey Miyake e a borracha, muito utilizada em calçados, presente nos Space Shoes da Balenciaga e com uma composição patenteada na nacional Melissa, o Melflex.

MODELOS DE ESTUDO

A fim da verificação de parâmetros físicos como o travamento, fixação e caimento no corpo e ajuste fino dos detalhes superficiais dos adornos desenvolvidos, inicia-se um processo de produção de modelos de estudo. Em um primeiro momento, a busca por detalhamento e precisão das peças levou a seleção do clay (plastilina) como suporte, em específico o automotivo Marsclay Medium Staedtler — padrão da indústria e amplamente utilizado para o design de automóveis. Esse material, comparado a outros tipos de clay, possui as vantagens de, por ser mais rígido, ter bordas nítidas, apresentação estável quando frio, fácil reparação com o material aquecido no modelo frio e muito boa adesão de fita.

IMAGEM 8.18. MODELO EM PLASTILINA DO VEÍCULO GTO DA PONTIAC, 1966 POR BILL PORTER. FOTO DE ERIC PETERS. REPRODUÇÃO.

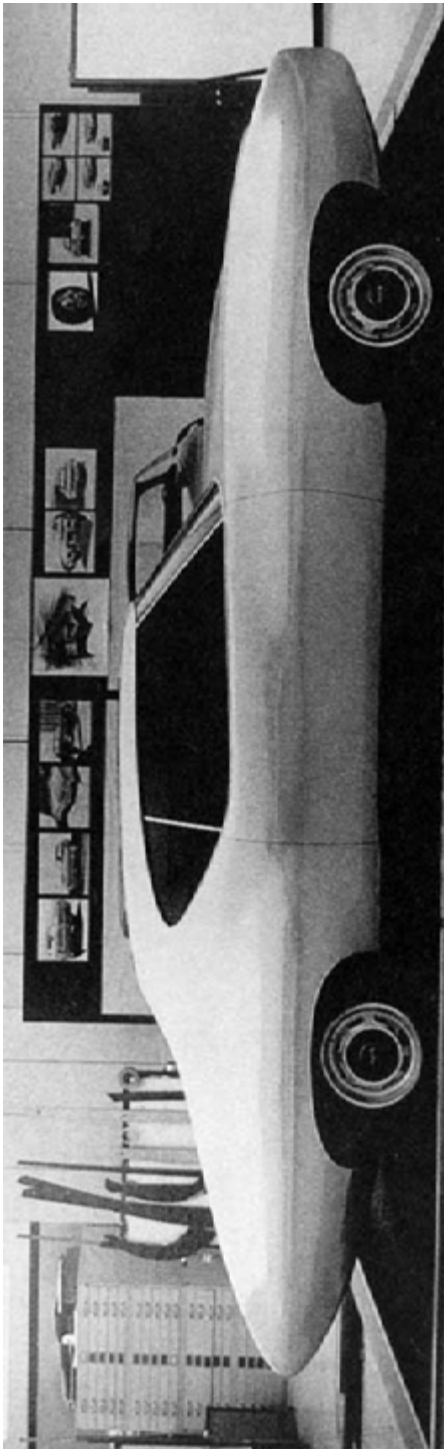


IMAGEM 8.19. MODELO VOLUMÉTRICO DE ESTUDO. ESPUMA EXPANSIVA EM MANEQUIM PLÁSTICO.

Rapidamente percebeu-se que seria necessário uma quantidade considerável de clay para a reprodução das peças em escala 1:1 e devido ao seu alto custo seria necessário aplicá-lo em um volume pré-concebido apenas como uma camada de acabamento. Para a produção desse volume inicial, o processo de desbaste manual de blocos de poliuretano (PU) ou isopor (PEE) baseado em desenho técnico logo foi descartado em detrimento de métodos aditivos (e não subtrativos como esse) devido ao desperdício de material e restrições de tempo. Ao invés disso, chegou-se a uma variação do PU na forma de espuma expansiva — muito usado no contexto da construção civil para vedação de portas e janelas.

Para isso, partiu-se de um manequim plástico como referência dimensional e foram adicionadas camadas de espuma, uma a uma, até a obtenção da forma aproximada desejada. É válido ressaltar que houve a necessidade de utilizar plástico filme como intermédio para que o manequim não fosse danificado e a extração do modelo pudesse ser facilitada. Entretanto, com o tempo, esse processo se revelou a mesma medida trabalhoso e demorado. Ainda que o volume obtido requirisse menos desbaste, a natureza da espuma e a aplicação via canudo tornavam a forma irregular e cavernosa, enquanto o tempo de secagem completa para que se pudesse recortar-la era de 24h. Além disso, após alguns testes, o clay se provou pouco aderente à espuma em questão.

Com uma curta janela de tempo, buscou-se portanto outras formas de prototipação rápida em detrimento dos detalhes superficiais: a impressão 3D e a usinagem via CNC. Ambas as máquinas necessárias se encontram na Seção Técnica de Modelos, Ensaios e Experimentações Construtivas da FAU-USP (LAME), porém infelizmente o laboratório foi de pouca ou nenhuma utilidade para o presente projeto. Enquanto as 3 Impressoras 3D do LAME restringiam o volume da área de trabalho a 20x20x20cm, o que acarretaria na divisão das peças em partes menores comprometendo sua estabilidade, a fresa CNC de 3 eixos encontrava-se quebrada e sem previsão de manutenção. O mesmo se estendeu para outros laboratórios da USP como o InovaLab do departamento de engenharia de produção da Escola Politécnica (POLI) que se encontrou em reformas.

Finalmente, com poucas possibilidades restantes, recorreu-se a métodos ainda mais simplificados de modelagem tridimensional que, apesar de tardios no desenvolvimento do projeto, se provaram mais rápidos e práticos do que outros. Utilizou-se portan-

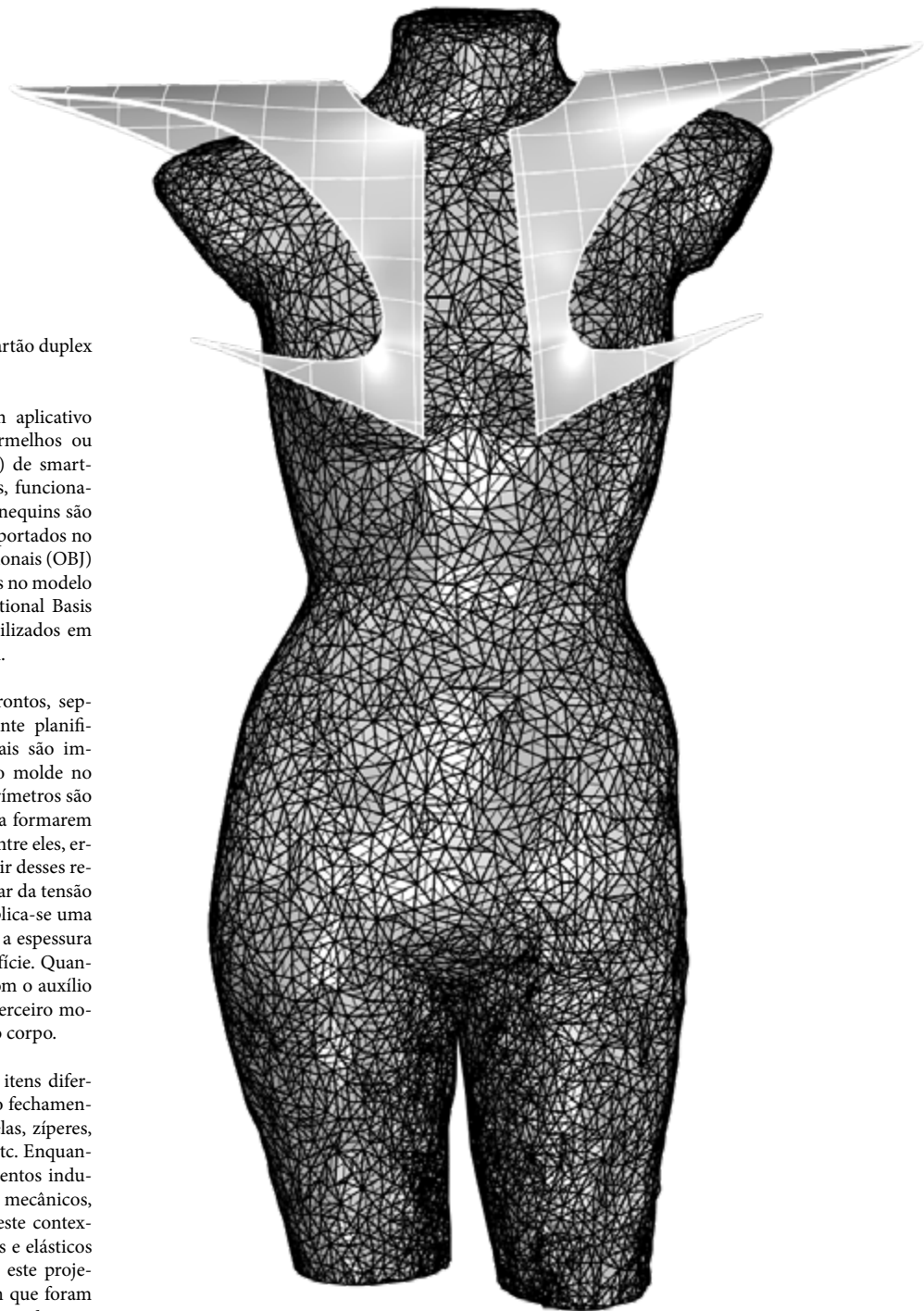
IMAGEM 8.20. CAPTURA DE TELA, MODELO 3D ESCANEADO DE MANEQUIM COM VOLUMETRIA PEITORAL.

do o corte, vinco e curvatura de papel-cartão duplex sobre os manequins.

O processo parte da utilização de um aplicativo móvel que utiliza os sensores infravermelhos ou LiDAR (Light Detection And Ranging) de smartphones para a captura de volumes reais, funcionando como um scanner 3D. Logo, os manequins são escaneados através do app Polycam e exportados no formato de malhas poligonais tridimensionais (OBJ) e, uma vez simplificados e transformados no modelo matemático NURBS (Non Uniform Rational Basis Spline) dentro do Rhinoceros 7, são utilizados em escala real como base para a modelagem.

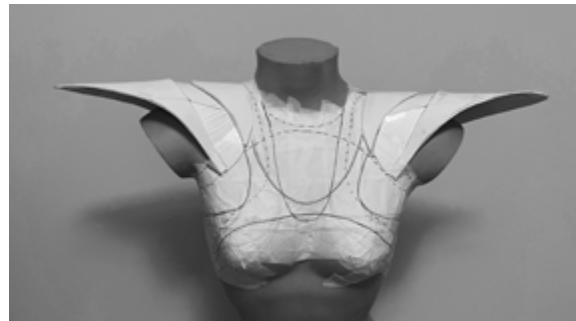
Com os modelos virtuais de estudo prontos, separam-se os volumes para sua decorrente planificação. Depois, as formas bidimensionais são impressas, identificadas e utilizadas como molde no papel-cartão. Uma vez recortados os perímetros são combinados com fita adesiva de modo a formarem vértices em razão da tensão superficial entre eles, erguendo-se planos tridimensionais a partir desses recortes. Como esses planos de papel apesar da tensão ainda apresentam certa instabilidade, aplica-se uma camada de EVA sobre eles para simular a espessura das peças e adicionar dimensão à superfície. Quando prontas as peças são posicionadas com o auxílio de fita nos manequins passando a um terceiro momento para a solução da fixação delas ao corpo.

Existem aproximadamente centenas de itens diferentes que poderiam ser utilizados para o fechamento dos adornos aqui desenvolvidos: fivelas, zíperes, cintos, cadarços, parafusos, borboletas etc. Enquanto alguns se aproximam mais de aviamentos indumentários e outros mais de elementos mecânicos, poucos são aqueles que se encaixam neste contexto. Assim sendo, apenas cintos, cadarços e elásticos foram propriamente considerados para este projeto. Cintos e cintas ao mesmo tempo em que foram utilizados para a fixação de partes de armadura ao corpo durante a idade média, também fazem parte de movimentos de contracultura como o fetichismo e o BDSM comuns à vida noturna e ao imaginário das performances queer. Por outro lado, sua falta de maleabilidade e opções limitadas de ajustes podem causar graves questões de conforto e adaptabilidade à diversidade de corpos. Cadarços por sua



ACIMA
IMAGEM 8.21. MODELO VOLUMÉTRICO DE ESTUDO. PAPEL DUPLEX E EVA COM ESBOÇOS DE AMARRAÇÃO SOBRE FITA CREPE.

ABAIXO
IMAGEM 8.22. MODELO VOLUMÉTRICO DE PEÇA PEITORAL. PAPEL DUPLEX E EVA. **IMAGEM 8.23.** VISUALIZAÇÃO DE MANEQUIM ESCANEADO TRIDIMENSIONALMENTE.

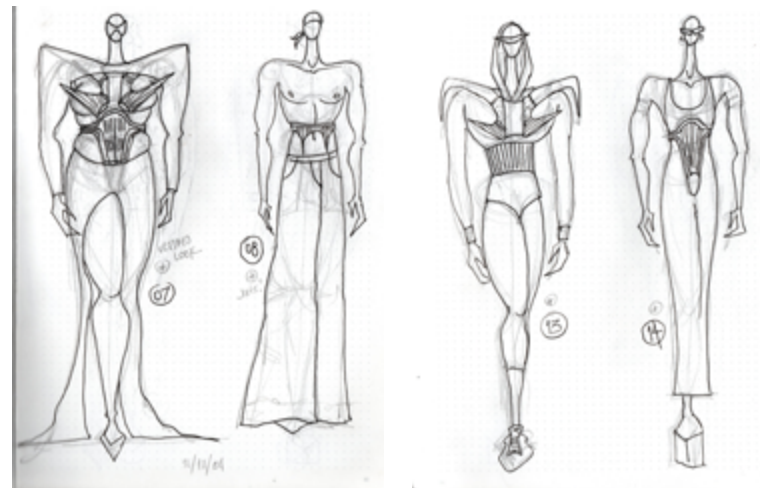
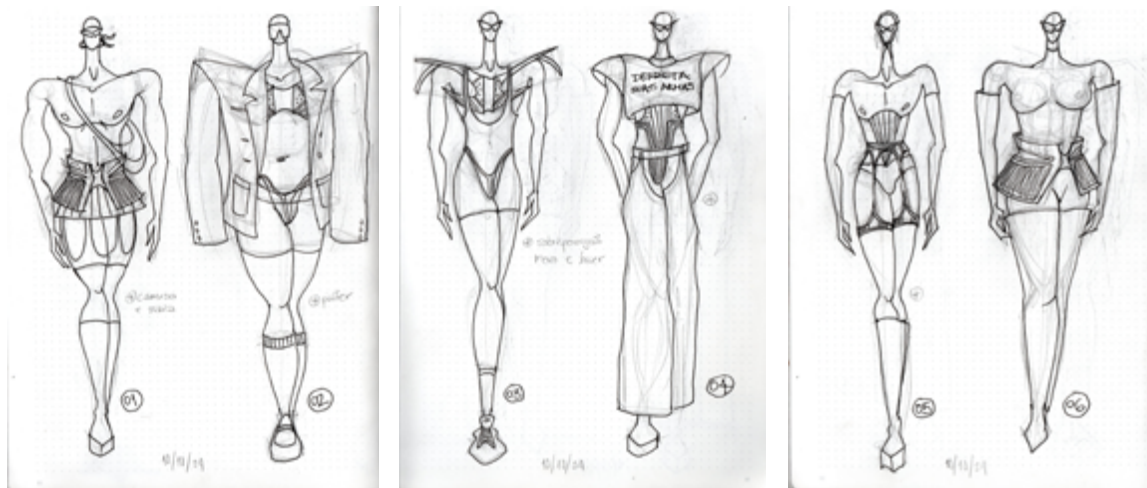


urariam signos que podem ser interpretados como constritivos e impositores de padrões de beleza inalcantáveis.

Nesse sentido, o elástico emerge como uma solução aparentemente ideal para as questões apresentadas. Essa tecnologia se tornou extremamente popular na moda devido a sua eficácia e qualidades que combinam praticidade, conforto, estética e flexibilidade. O elástico se adapta a diferentes formas e tamanhos do corpo, garantindo que a peça fique com um ajuste perfeito sem restringir os movimentos. Isso é especialmente útil nesse contexto, proporcionando liberdade de movimento durante atividades intensas e longas noites. Essa adaptação natural do material também garante um vestir rápido e mantém a peça fixa em seu lugar. Além da funcionalidade, tecidos elásticos, como o elastano e o poliéster, têm alta resistência ao desgaste, esticando e retornando à forma original várias vezes sem perder a elasticidade e ainda oferecem uma estética minimalista e discreta.

Por fim, a definição final da forma tanto das peças quanto sua fixação são feitas através de testes e verificações manipulando-os junto aos manequins. Mudanças nas porções rígidas dos adornos foram sinalizadas com marcadores para posterior correção virtual e a criação dos ajustes elásticos ocorre através de técnicas clássicas de modelagem de vestuário (marcações, moldagens, costuras e reprodução).





À ESQUERDA
IMAGEM 8.24. ALTERNATIVAS
DE STYLING DAS PEÇAS. 10
DE OUTUBRO DE 2024.

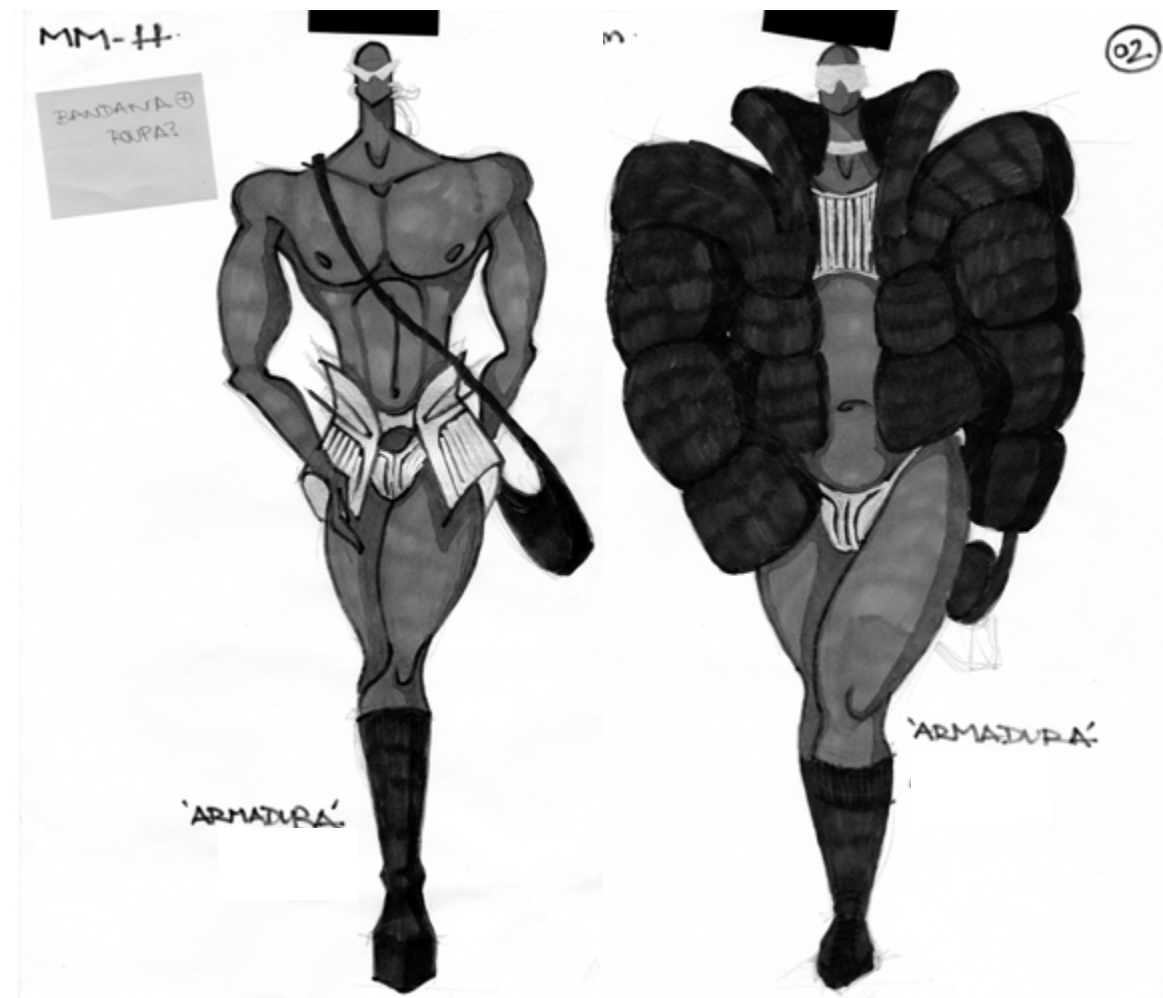
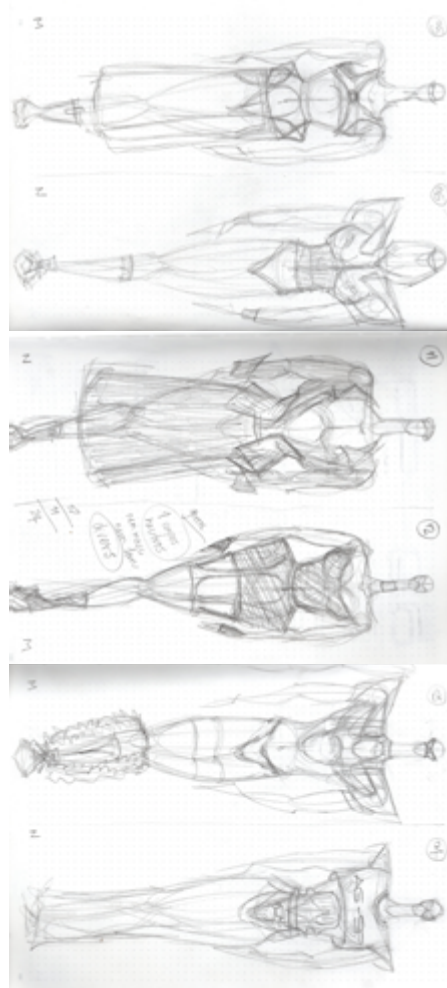
ABAIXO
IMAGEM 8.25. ALTERNATIVAS
DE STYLING COLORIDAS.

ABAIXO NA PÁGINA
AO LADO
IMAGEM 8.26. ALTERNATIVAS
DE STYLING. 7 DE NOVEM-
BRO DE 2024.

Styling é o processo de planejar e montar visuais (ou 'looks') para contar uma história visual, expressar um conceito ou exibir produtos de forma atrativa e coerente. Na moda, o styling envolve a seleção e combinação cuidadosa de roupas, acessórios, maquiagem, penteados e até cenografia para criar uma imagem ou estilo específico. Nesse sentido, este momento de projeto procura reforçar o tema e as referências que envolvem a noite queer paulistana a fim de assegurar unidade e coesão ao transmitir a mensagem ao espectador.

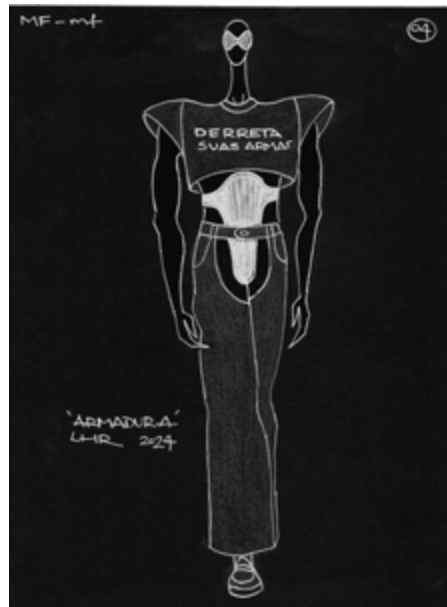
A fim de realçar o potencial de cada peça e mostrar como elas podem ser utilizadas de diferentes formas, além de melhor visualizá-las em contexto, alternativas foram esboçadas ao longo do caminho de desenvolvimento das peças se adaptando às mudanças em iterações de 7, 8, 10 ou 12 looks. Começando por uma dupla de modelos que ilustrariam as duas pontas do espectro, os adornos foram distribuídos primeiro como uma caricaturização dos estereótipos de gênero — ombreiras e coquilha no corpo masculinizado, saia e peitoral no corpo feminilizado — e depois os invertendo como uma provocação. Logo dá-se conta que essas composições ainda seguem uma categorização binária de gênero indo contra a própria lógica e teoria do presente trabalho.

Ao desprender dessas categorizações, gera-se uma nova coleção guiada simplesmente por uma maior diversidade corporal, expressões de gênero e preferências estéticas. O conjunto se mantém mais ou menos o mesmo passando por alguns redesenhos e detalhamentos, porém com o passar do tempo e a consequente evolução dos adornos outra dezena de composições são imaginadas para traduzir a intenção do projeto. Dessa forma, torna-se necessário por motivos práticos a edição para uma coleção reduzida de 10 a 12 looks.



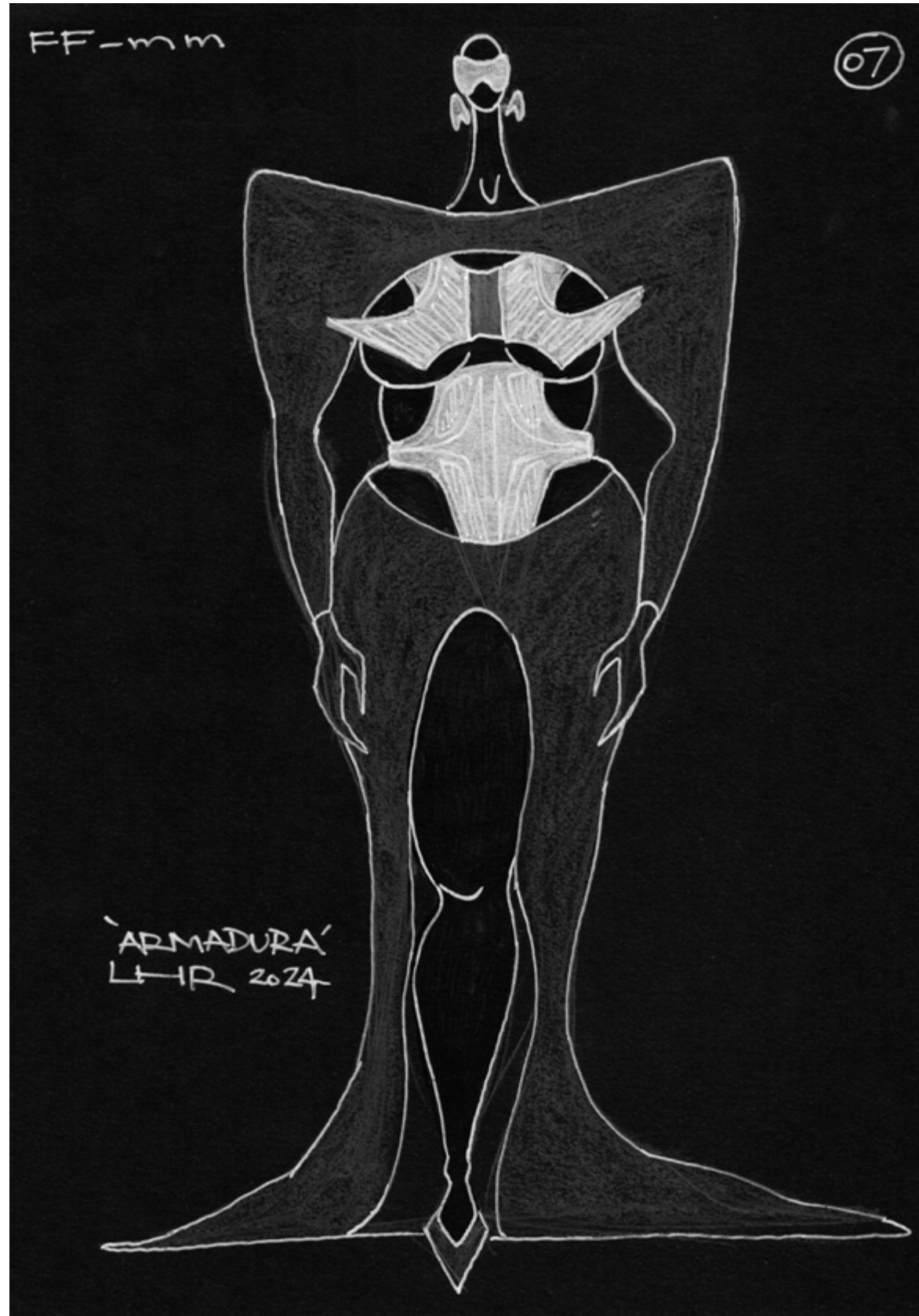
Em preparação para a futura produção de imagens digitais, iniciam-se testes no software de simulação de tecidos CLO3D a partir das composições esboçadas. Neste momento são feitas as provas de 'fitting' (montagem, caimento, ajustes) tanto das roupas nos avatares gerados no DAZ Studio quanto das roupas junto aos adornos projetados. Para tal, utiliza-se do auxílio de modelos prontos disponibilizados em bibliotecas virtuais comunitárias que se aproximem dos looks planejados, modificando ou modelando novas roupas virtuais conforme a necessidade. Assim, garante-se a conexão com o conceito da coleção, comunicando uma história através dos looks e valoriza-se os produtos destacando combinações e camadas.

Consequentemente, fica evidente como esse trabalho se faz fundamental na apresentação da coleção de produtos de moda, sendo responsável pela tradução visual da proposta criativa, conectando as peças individuais com a narrativa e a identidade da coleção como um todo. O styling pode ser visto como um elemento estratégico que amplifica a mensagem e a estética propostas, potencializando seu impacto visual e emocional.



ACIMA E À DIREITA
IMAGEM 8.27. A 8.29.
ALTERNATIVAS DE STYLING
DETALHADAS E COLORIDAS
EM PAPEL PRETO.

À ESQUERDA
IMAGEM 8.30. ALTERNATIVAS
DE STYLING COLORIDAS.



PRODUTO FINAL

“UM VESTIDO É COMO
UMA ARMA, ELE DEVE
DESLUMBRAR, DISTRAIR E
DESARMAR”

– DONATELLA VERSACE











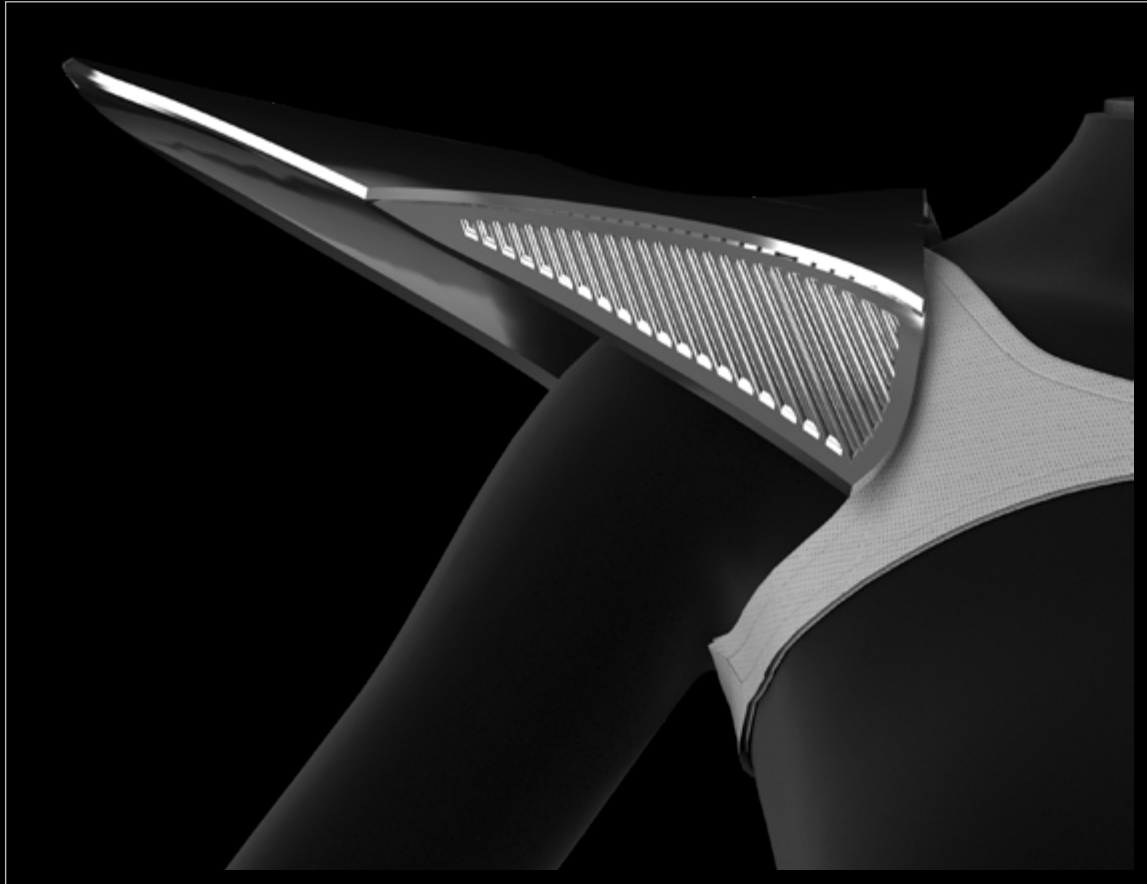
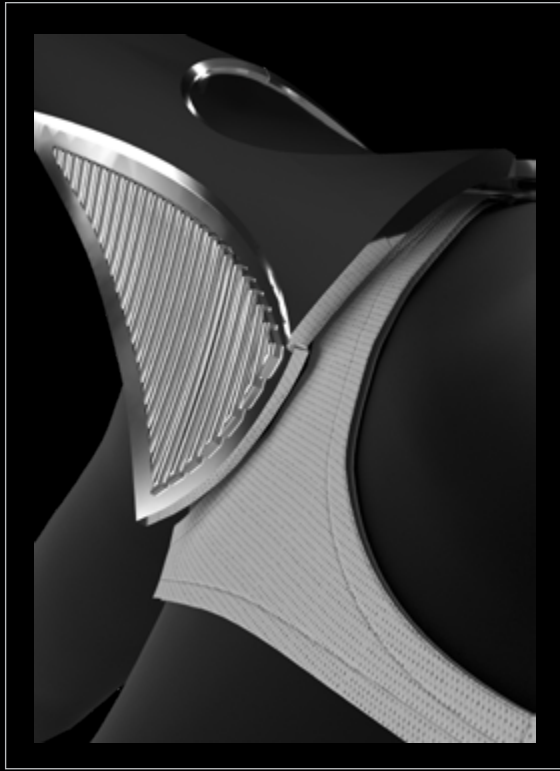




MEMBRANA

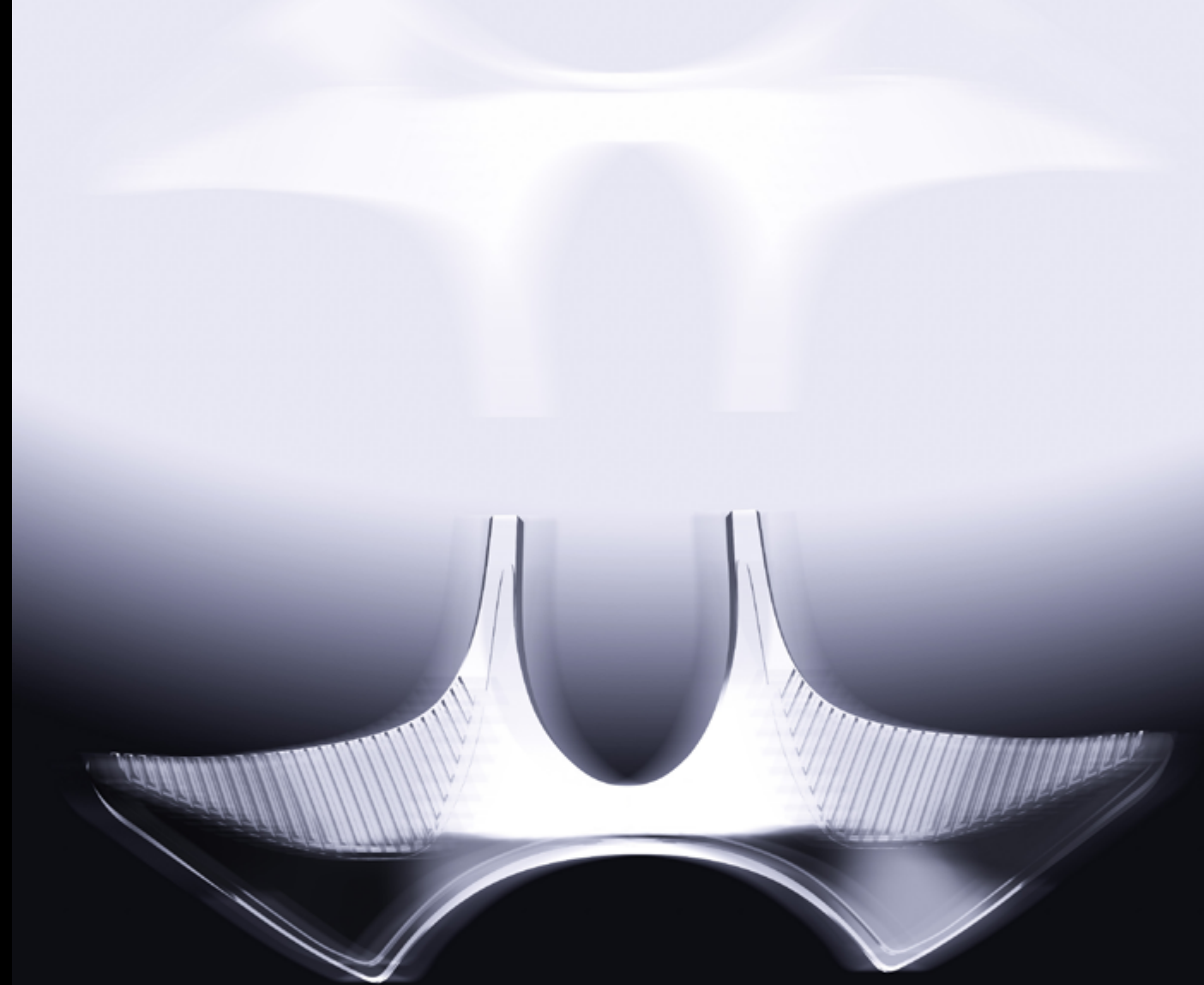
[A]

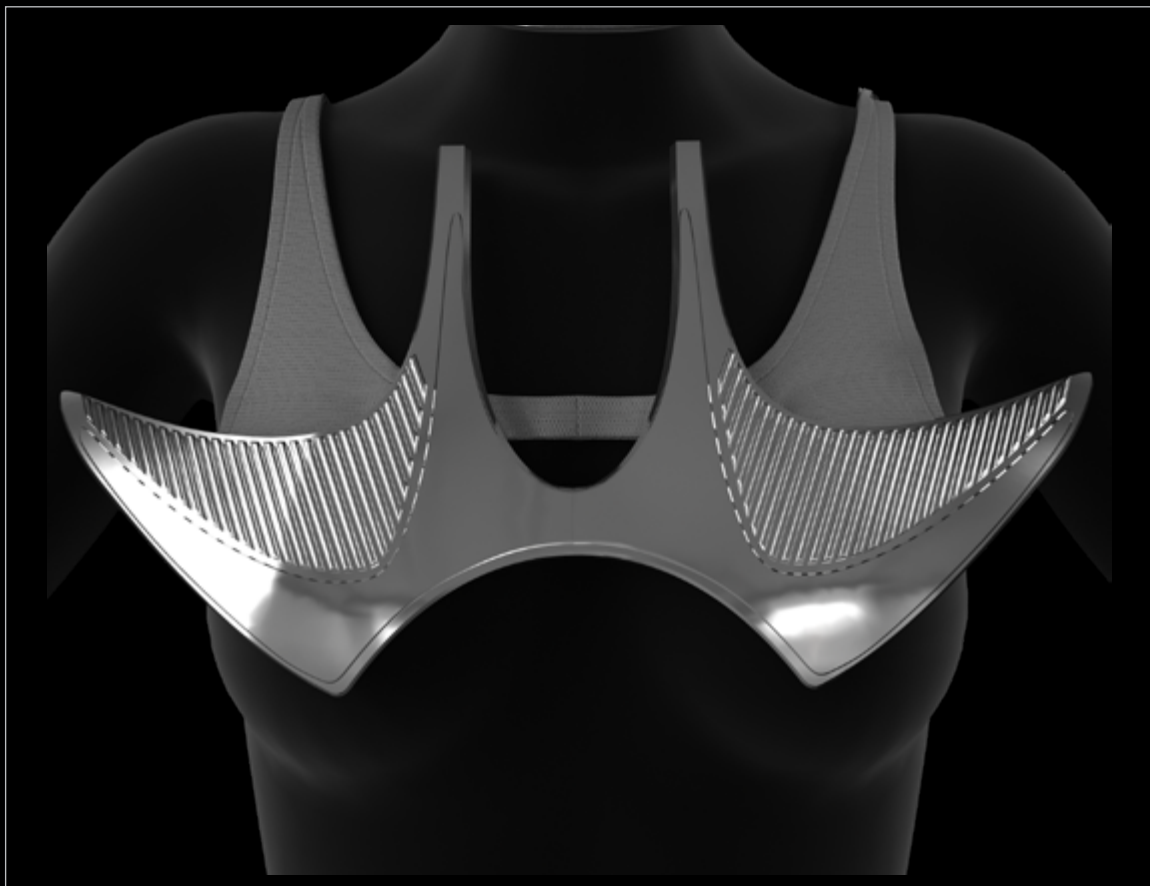




MEMBRANA

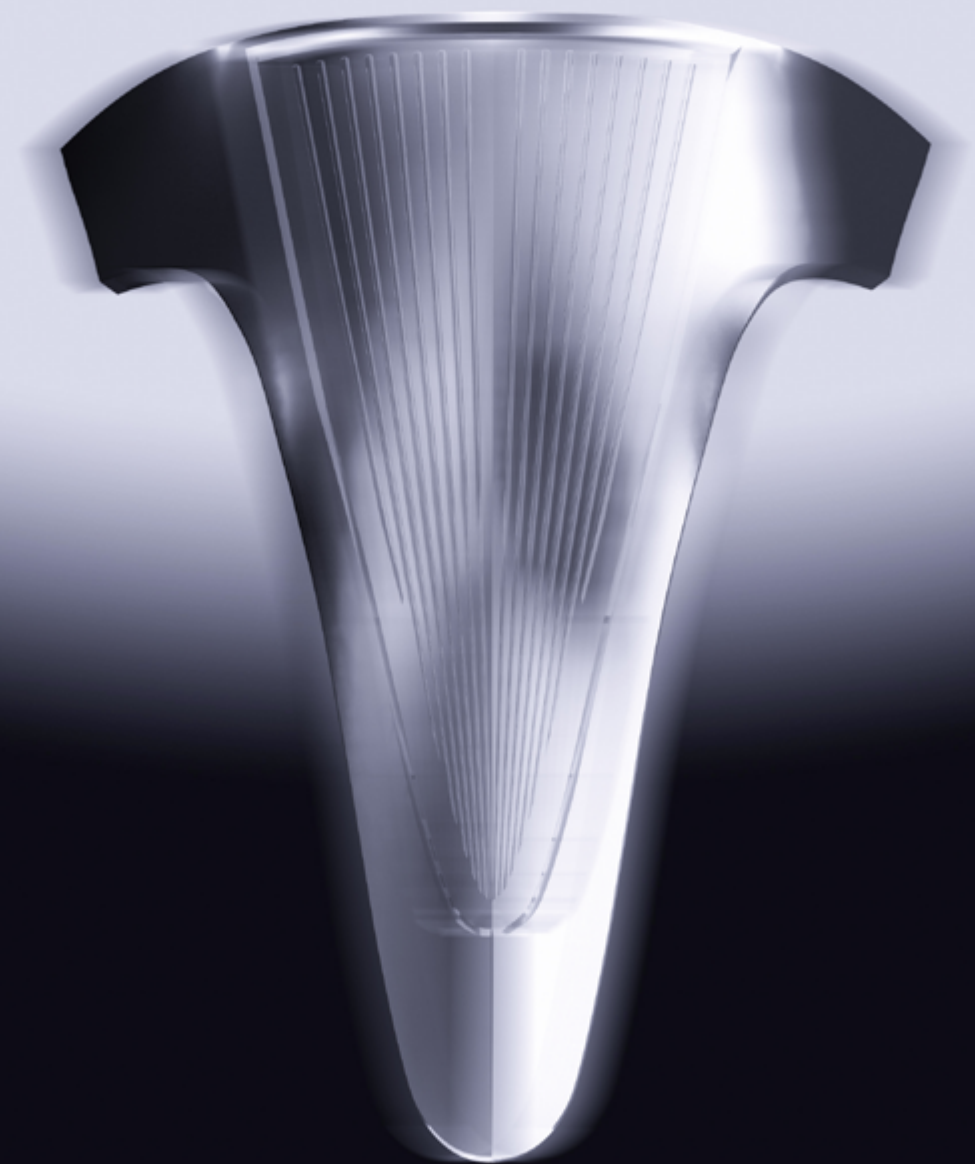
[B]

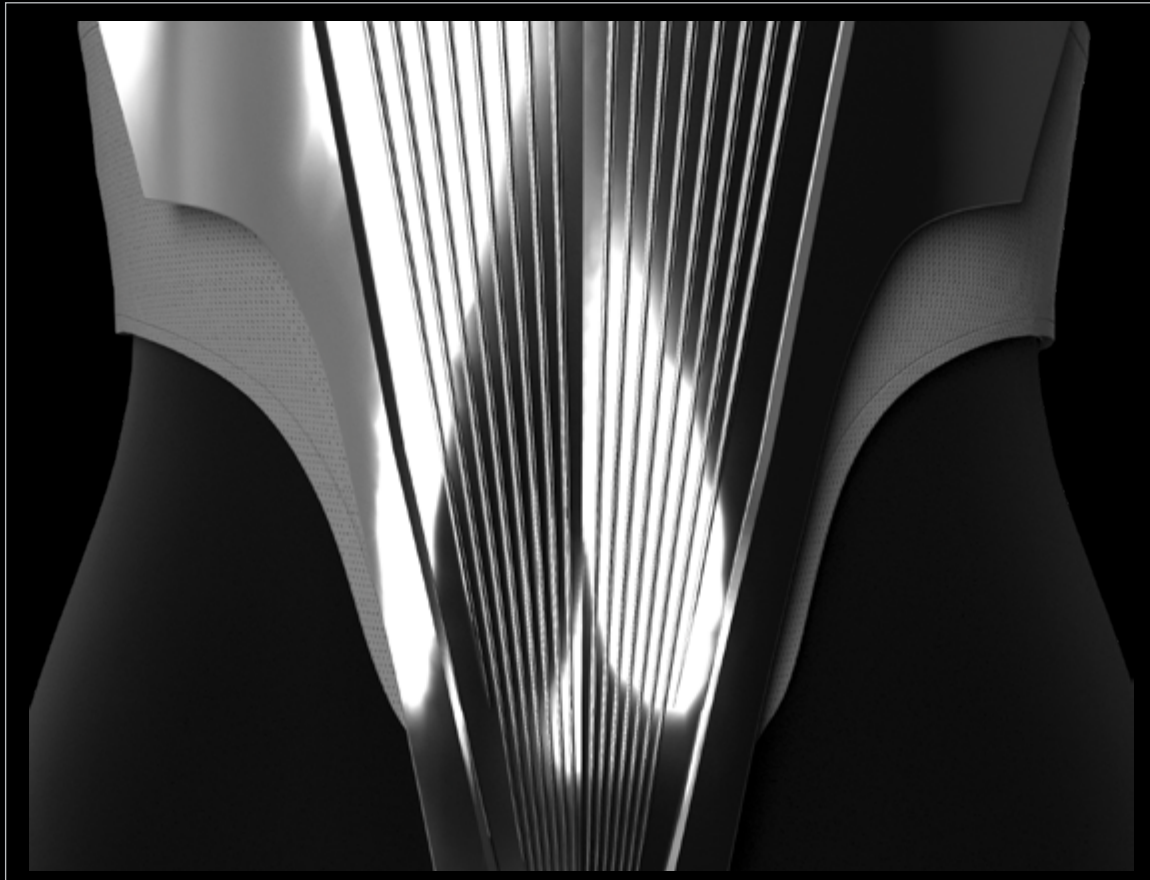
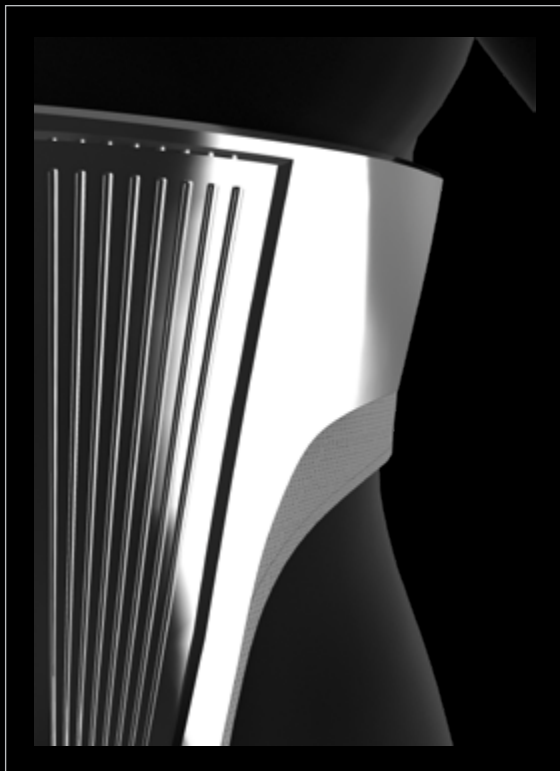




MEMBRANA

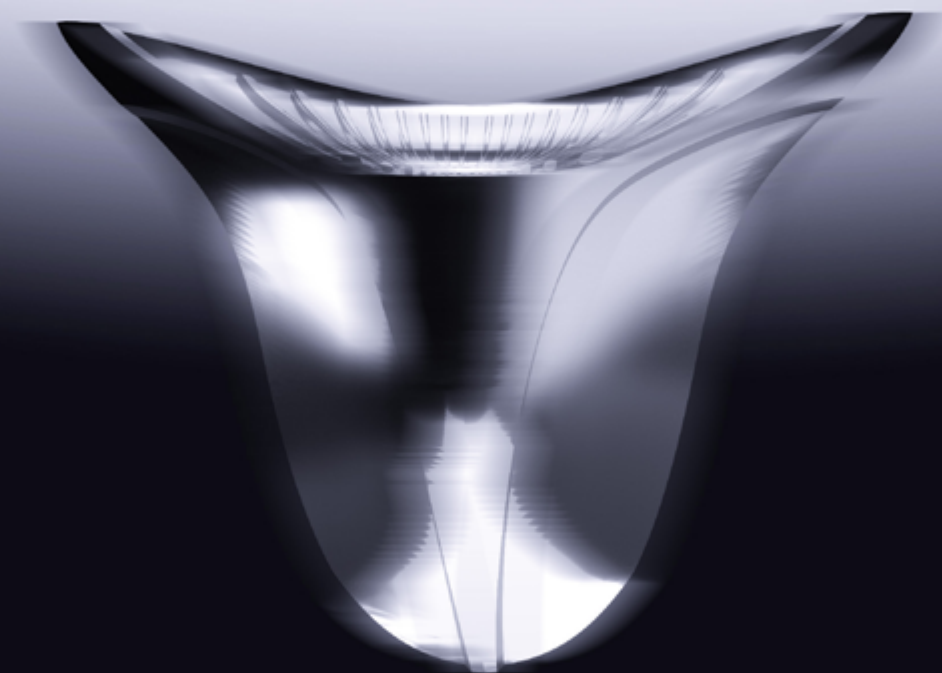
[C]

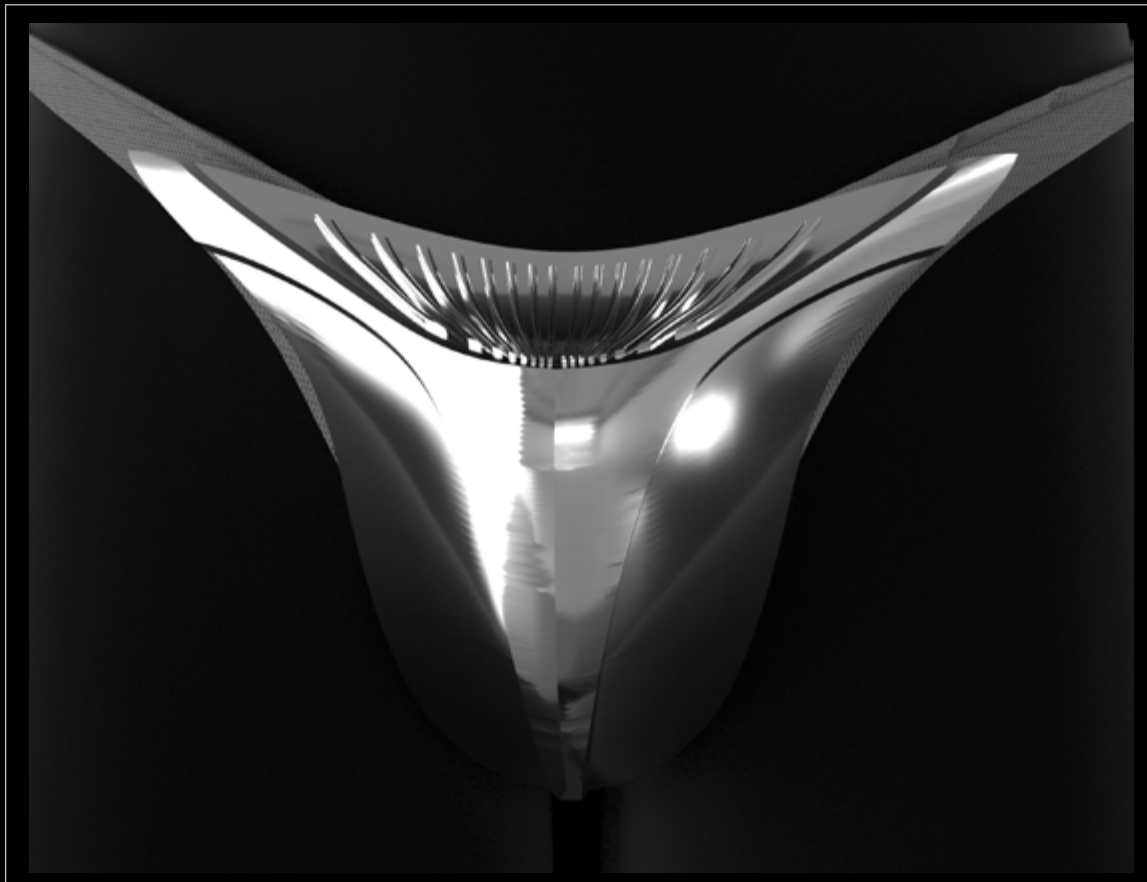




MEMBRANA

[D]

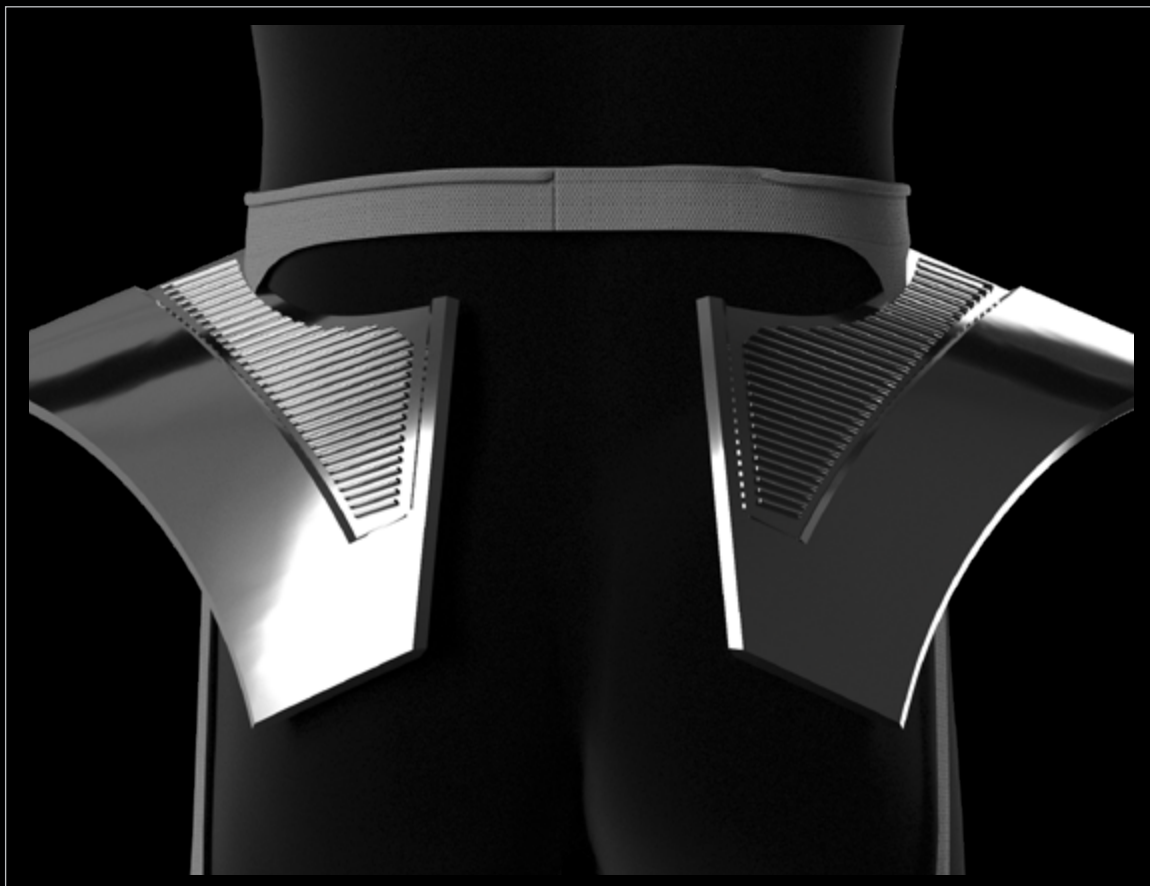




MEMBRANA

[E]





IMAGENS

CHAPTER 2

IMAGE 2.1. "IN SÃO PAULO, 15 TRANSVESSTITES DEAD WITH SHOTS IN THE HEAD", EXTERMINATION GROUP TERRORIZES TRANSVESSTITES IN PROSTITUTION AREAS IN SÃO PAULO. 'O GLOBO' NEWS REPORT, MARCH 21, 1993.	21
IMAGE 2.2. AERIAL VIEW OF SÃO PAULO'S 28TH PRIDE PARADE. JUNE 2, 2024. PHOTO: MIGUEL SCHINCARIOL.	23
IMAGE 2.3. KAKÁ DI POLLY [WRAPPED IN THE LGBTQ+ FLAG], LEGENDARY BRAZILIAN DRAG QUEEN, LAYED DOWN ON AVENIDA PAULISTA TO STOP TRAFFIC AND ALLOW THE FIRST 'GAY PRIDE PARADE' TO TAKE PLACE. JUNE 28, 1997. PHOTO: KAKÁ DI POLLY ARCHIVE.	24
IMAGES 2.4. TO 2.6. SÃO PAULO'S HEDONISTIC QUEER RAVE SCENE IN ANALOG FILM. PHOTO: PEDRO PINHO. NO DATES.	25 TO 27

CHAPTER 3

IMAGE 3.1. RADICAL DRAG, GAY PRIDE PARADE, NEW YORK, JUNE 24, 1973. PHOTO: LEONARDO FINK, LGBT COMMUNITY CENTER NATIONAL HISTORY ARCHIVE.	33
IMAGE 3.2. LOOK #3 FROM HARRIS REED'S LFW DEBUT COLLECTION 'FOR NOW, UNEXPLAINED'. LONDON, FEBRUARY 2021. PHOTO: JENNY BROUGH.	35
IMAGE 3.3. GRAN FURY. READ MY LIPS, POSTCARD. GRAN FURY COLLECTION. THE NEW YORK PUBLIC LIBRARY ASTOR, LENOX AND TILDEN FOUNDATIONS.	36
IMAGE 3.4. LADY GAGA ATTENDS THE 2010 MTV VIDEO MUSIC AWARDS RED CARPET IN A MEAT DRESS. SEPTEMBER 12, 2010. PHOTO: GETTY IMAGES.	52
IMAGE 3.5. AUSTRALIAN FASHION DESIGNER JUSTINE TAYLOR SITTING AT THE BACK OF A DUCATI ON BIKES AT THE SYDNEY GAY AND LESBIAN MARDI GRAS PARADE, 1995. PHOTO: JUSTINE TAYLOR ARCHIVE.	56

CHAPTER 8

IMAGE 8.1. SHIRLEY MALLMAN IN PHILIP TREACY HEADPIECE FOR VOGUE ITALIA, SEPTEMBER 1996. PHOTO: HELMUT NEWTON, REPRODUCTION	130
IMAGE 8.2. SPACE SHOES. BALENCIAGA SS22.	131
IMAGE 8.3. SCULPTURAL HANDBAG. SPORTSMAX SS24.	131
IMAGE 8.4. MELISSA SHOES. ZAHA HADID.	131
IMAGE 8.4. JACKED BUSTIER. SCHIAPARELLI COUTURE 21.	131
IMAGE 8.5. ANATOMICAL BRA. TOM FORD SS19.	132
IMAGE 8.6. CHEST PLATE. LAQUAN SMITH	

SS23.	132
IMAGE 8.7. I'M THAT GIRL BUSTIER. BALMAIN X BEYONCÉ.	132
IMAGE 8.8. CORSET BODYSUIT. THIERRY MUGLER COUTURE 1995.	132
IMAGE 8.9. CHEVALIER BOOTS. BALENCIAGA FW23.	133
IMAGE 8.10. METAL MINIDRESS. PACO RABANNE COUTURE 1967.	133
IMAGE 8.11. BULLETPROOF VEST. CHRIS HABANA FOR LUDMILLA.	133
IMAGE 8.12. MACE HANDBAG. LOEWE FOR GOTTMIK.	133
IMAGE 8.13. M-373. NEW ROCK METALLIC COLLECTION.	134
IMAGE 8.14. ELEVATED COURT SHOES. VIVIENNE WESTWOOD FW93.	134
IMAGE 8.15. PLASTIC BODY BUTIER. ISSEY MIYAKE FW80.	134

CHAPTER 9

IMAGE 9.1. ARMADURA MOODBOARD	142
IMAGES 9.2. TO 9.16. PERSONAL SKETCHBOOK PAGES 146 TO 159.	145
IMAGE 9.17. ELBOW CAPS AND CODPIECE.	160
IMAGE 9.18. MASK AND HARNESS.	160
IMAGE 9.19. ABDOMINAL PLATE AND KNEE CAPS (+ EXPERIMENTATION ON THE TEMPLES, NIPPLES AND UPPER ARMS).	161
IMAGE 9.20. MASK, KNEE CAPS AND PLATFORM SHOES.	162
IMAGE 9.21. HARNESS AND SKIRT (+ UPPER ARMS EXPERIMENT).	162
IMAGE 9.22. SHOULDER PADS, ABDOMINAL PLATE (+ TEMPLE EXPERIMENT).	163

CHAPTER 10

IMAGE 10.1. FACE MASK PHOTOGRAPHIC INSERTION.	167
IMAGE 10.2. FACE MASK PERSPECTIVE RENDERING.	168
IMAGE 10.3. ABDOMINAL PLATE PHOTOGRAPHIC INSERTION.	171
IMAGE 10.4. ABDOMINAL PLATE PERSPECTIVE RENDERING.	172
IMAGE 10.5. SHOULDER PADS PHOTOGRAPHIC INSERTION.	175
IMAGE 10.6. SHOULDER PADS PERSPECTIVE RENDERING.	176
IMAGE 10.7. MINI SKIRT PHOTOGRAPHIC INSERTION.	179
IMAGE 10.8. MINI SKIRT PERSPECTIVE RENDERING.	180

IMAGE 10.9. CHEST HARNESS PHOTOGRAPHIC INSERTION.	183
IMAGE 10.10. CHEST HARNESS PERSPECTIVE RENDERING.	184

GRÁFICOS

CHAPTER 3

GRAPH 3.1. THE KINSEY SCALE. ALFRED KINSEY (1948).	57
--	----

CHAPTER 6

GRAPH 6.1. ALEXANDRE HERCHOVITCH'S NIGHT OUT EMOTIONAL CURVE.	115
GRAPH 6.2. RAPHAEL JACQUES' NIGHT OUT EMOTIONAL CURVE.	116
GRAPH 6.3. JULIANO CORBETTA'S NIGHT OUT EMOTIONAL CURVE.	117
GRAPH 6.4. MARCELO CAMPOS' NIGHT OUT EMOTIONAL CURVE.	118
GRAPH 6.5. MATHEUS CARVALHO'S NIGHT OUT EMOTIONAL CURVE.	119
GRAPH 6.6. AVERAGE NIGHT OUT.	121

CHAPTER 8

GRAPH 8.1. QUALISTIC TRIDIMENTIONAL AXES.	135
GRAPH 8.2. ADAPTED QUALISTIC PLANISPHERE.	135
GRAPH 8.3. STUDY CASES QUALISTIC PLANISPHERE.	137
GRAPH 8.4. QUALISTIC PLANISPHERE HIGHLIGHT [A]	138
GRAPH 8.5. QUALISTIC PLANISPHERE HIGHLIGHT [B]	138

TABELAS

CHAPTER 3

TABLE 3.1. 13 FUNDAMENTAL PSYCHOLOGICAL NEEDS AND SUB-NEEDS. DESMET AND FOKKINGA.	41
---	----

CHAPTER 4

TABLE 4.1. NEGATIVE EMOTIONS CATALOG. EMOTION TYPOLOGY. (AVAILABLE AT: EMOTIONTYPOLOGY.COM).	63
TABLE 4.2. POSITIVE EMOTIONS CATALOG. EMOTION TYPOLOGY. (AVAILABLE AT: EMOTIONTYPOLOGY.COM).	65

CHAPTER 5

TABLE 5.1. SEMI-STRUCTURED INTERVIEW OUTLINE.	69
---	----

BIBLIOGRAFIA

ANDRADE, M. (1990). *Modernismo e Cultura Brasileira*. São Paulo: Companhia das Letras.

ASSUMPTÃO, P. (2016). *Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity* by José Esteban Muñoz. Accessed February, 8.

BARTHES, Roland ([1957] 2006), MARRONE, Gianfranco (ed.), *Il senso della moda: forme e significati dell'abbigliamento*, Torino: Einaudi.

BARNARD, Malcom (2007), *Fashion statements: Communication and culture*, in M. Barnard (ed.), Fashion Theory: A Reader, 170-181, London: Routledge.

BELL, Quentin (2007), *On Human Finery*. London: Hogarth Press.

BRAUDEL, F. (1981), *The structures of everyday life: The limits of the possible*. London: Fontana.

BRAKE, Michael (1980), *The sociology of youth culture and youth subcultures: Sex, drugs and rock 'n' roll?* London: Routledge and Kegan Paul.

BRAKE, Michael (1985), *Comparative young culture*, Routledge and Kegan Paul.

BRICKELL, Chris. COLLARD, Judith. (2019) *Queer objects*. Manchester University Press.

BUTLER, Judith (1990), *Gender Trouble: Feminism and the subversion of identity*., New York: Routledge.

CALANCA, Daniela (2008), *História social da moda*, São Paulo: SENAC.

CALIRMAN, C. (2012). *Brazilian Art Under Dictatorship: Antonio Manuel, Artur Barrio, and Cildo Meireles*. Duke University Press.

CARDOSO, Rafael (2011), *Design para um mundo complexo*, Ubu Editora: São Paulo.

CRAIK, Jennifer (1993), *The face of Fashion: Cultural Studies in Fashion*, London: Routledge.

CRANE, Diane (2009), *A moda e seu papel social*, São Paulo: SENAC.

DAVIS, Fred (1992), *Fashion, Culture and Identity*, Chicago, IL: The University of Chicago Press.

DAVIDSON, Guy. (2013). *Queer Commodities: Contemporary US Fiction, Consumer Capitalism, and Gay and Lesbian Subcultures*. Cultural Critique 83: 1-32.

DESMET, P. M. A., FOKKINGA, S. F., OZKARAMANLI, D., YOON J. (2021), *Emotion-driven product design*, New York: Woodhead.

DUNN, C. (2001). *Brutality Garden: Tropicalia and the Emergence of a Brazilian Counterculture*. University of North Carolina Press.

EDWARDS, T. (1997), *Men in the Mirror: Men's Fashions and Consumer Society*, London: Cassell.

ENTWISTLE, Joanne ([2000] 2015), *The fashioned body: Fashion, dress and modern social theory*, Cambridge: Polity Press.

FINKELSTEIN, Joanne (1991), *The Fashioned Self*, Cambridge, UK: Polity Press.

FLÜGEL, John Carl (1930), *The Psychology of Clothes*, London: The Hogarth Press.

FOUCAULT, Michel (1980), *“Body/power”, in Power/ Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*, 55-62, New York: Pantheon Books.

FOUCAULT, Michel (1978), *The History of Sexuality, Vol. 1: An introduction*, New York: Pantheon Books.

GOFFMAN, Erving (1959), *The Presentation of Self in Everyday Life*, Garden City, NY: Doubleday.

GRICE, Paul (1989), *Studies in the Way of Words*, Cambridge, MA: Harvard University Press.

HILLESTAD, R. (1980), *“The underlying structure of appearance”*, Dress, 5 : 117-25.

HOLLAND, Ann (1994), *O sexo e as roupas: a evolução do traje moderno*, Rio de Janeiro: Rocco.

KAISER, Susan B. (1997), *The Social Psychology of Clothing: Symbolic Appearances in Context, 2nd edn revised*, New York: Aldine de Gruyter.

KATZ, Jonathan. (2007). *The Invention of Heterosexuality*. Chicago: University of Chicago Press.

KINSEY, A. C., POMEROY, W. B., & Martin, C. E. (1948). *Sexual Behavior in the Human Male*. W.B. Saunders.

KINSEY, A. C., POMEROY, W. B., Martin, C. E., & Gebhard, P. H. (1953). *Sexual Behavior in the Human Female*. W.B. Saunders.

KLEPP, Ingun Grimstad (2011), *“Slimming lines”*, Fashion Theory, 15 (4): 451-480.

MCDOWELL, Colin, *The Anatomy of Fashion: Why We Dress the Way We Do*. Phaidon, 2013.

MEAD, George Herbert (1934), *Mind, Self and Society*, Chicago: The University of Chicago Press.

MENESES, E. S., JAYO, M., & VICENTINI, C. R. G. (2019). *Entre demonstrar e dissimular: notas sobre o papel do vestuário na expressão de homossexualidades masculinas na história do Brasil*. Revista Caribena de Ciencias Sociales, 1, 01-12.

MORTON, Donald (1996). *The Material Queer: A Lesbian/Gay Cultural Studies Reader*. Boulder: Westview Press.

MUÑOZ, José Esteban (2009), *Cruising Utopia: The then and there of queer futurity*. New York: NYU Press.

NORMAN, David A. (2005), *Emotional design: why we love (or hate) everyday things*, New York: Perseus Books.

SAUSSURE, Ferdinand de ([1916] 2011), *Course in general linguistics*, eds. Charles Bally and Albrt Sechehaye, trans. Wade Baskin, New York: Columbia University Press.

SENNETT, R. (1997), *The Fall of Public Man*, Cambridge: Cambridge University Press.

SIMMEL, G. ([1904] 1971), *“Fashion”*, in D. Levine (ed.), *On Individuality and Social Forms*. London: University of Chicago Press.

STONE, Gregory P. ([1962] 1995), *“Appearance and the self”*, in M. E. Roach-Higgins, J. B. Eicher and K. K. P. Johnson (eds.), *Dress and Identity*, 19-39, New York: Fairchild.

PALOMARES, J. K. S., & Young, A. W. (2018). *Facial First Impressions of Partner Preference Traits: Trustworthiness, Status, and Attractiveness*. Social Psychological and Personality Science, 9(8), 990-1000.

PALOMINO, Erika (1999), *Babado forte: Moda, música, noite*. São Paulo: Mandarin.

PIRES, Beatriz F. (2005), *O corpo como suporte da arte: Piercing, implante, escarificação, tatuagem*, São Paulo: SENAC.

POLHEMUS, T. and PROCTOR, L. (1978), *Fashion and anti-fashion: An anthology of clothing and adornment*, London: Cox and Wyman.

ROACH, Mary Ellen and EICHER, Joanne B. ([1917] 2007), *“The language of personal adornment”* in M. Barnard (ed.), *Fashion Theory: A reader*, 109-121, London: Routledge.

ROONEY, Monique (2007). *Queer Visual Culture: Performative Currencies*. New York: Palgrave Macmillan.

ROUSE, Elizabeth (1989), *Understanding Fashion*, Oxford: Blackwell.

RUBIN, Gayle S. (1984), *“Thinking Sex: Notes for a radical theory of the politics of sexuality”* in ABE-LOVE Henry, BARALE Michele A., HALPERIN David M. (eds.) (1993), *The lesbian and gay studies reader*, New York: Routledge.

RYAN, R. M. (1995). *Psychological needs and the facilitation of integrative processes*. Journal of Personality, 63(3), 397–427.

SEDGWICK, Eve K. (1990), *Epistemology of the Closet*, Ewing: California University Press.

SEDGWICK, Eve K. (2003). *Touching Feeling: Affect, Pedagogy, Performativity*. Durham: Duke University Press.

SOMMARIVA, C. (2016). *Modern Art Week of 1922*. Encyclopedia of Latin American and Caribbean Literature.

STEELE, Valerie (2013), *A queer history of fashion: from the closet to the catwalk*. New York: Fashion Institute of Technology.

STEELE, Valerie (1989). *Fashion and Eroticism: Ideals of Feminine Beauty from the Victorian Era to the Jazz Age*. New York: Oxford University Press.

STEELE, Valerie ([1988] 1999), *Paris Fashion: A Cultural History*, Oxford: Oxford University Press.

TURNER, B. (1985), *The Body and Society: Explorations in Social Theory*. Oxford: Basil Blackwell.

TURNER, T. ([1980] 1993), “The social skin”, in C.B. Burroughs and J. Ehrenreich (eds.), *Reading the Social Body*, 15-39, Iowa City: University of Iowa Press.

VOLONTÉ, P. (2022), *Fat fashion: The thin ideal and the segregation of plus-sized bodies*, London.: Bloomsbury.

WARNER, Michael (1999), *The trouble with normal: sex, politics and the ethics of queer life*, New York:

Free Press.

WILLIAMS, D. (2014). *Culture Wars in Brazil: The First Vargas Regime, 1930-1945*. Duke University Press.

WILSON, Elizabeth (1992), “The postmodern body” in J. Ash and E. Wilson (eds.), *Chic thrills: A fashion reader*, London: Pandora.

WILSON, Elizabeth (2007). *Adorned in dreams: Fashion and modernity*. London: I.B. Taurus.

WILSON, Elizabeth (2013). *A queer history of fashion: From the closet to the catwalk*, V. Steele (ed.), New York: Yale in collaboration with the Fashion Institute of Technology.

WOODARD, Sophie (2007), *Why Women Wear What They Wear*, Oxford: Berg.

SITOGRAFIA

ANGELO, V. (2015, July 29). Militantes LGBTs pedem a reabertura de Autorama, no Parque Ibirapuera. Blogay Folha de São Paulo. <https://blogay.blogfolha.uol.com.br/2015/07/29/militantes-lgbt-pedem-a-abertura-de-autorama/>

BAGOLIN, L. A. (2020, June 30). A cultura e o pós-pandemia. Jornal da USP. <https://jornal.usp.br/artigos/a-cultura-e-o-pos-pandemia/>

BERGAMO, M. (2024, May 12). Violência contra pessoas LGBTQIA+ tem alta de 970% em São Paulo, revela estudo. Folha de São Paulo. <https://www1.folha.uol.com.br/colunas/monicabergamo/2024/05/violencia-contra-pessoas-lgbtqia-tem-alta-de-970-em-sao-paulo-revela-estudo.shtml>

CHEVES, A. (2023, June 14). 9 LGBTQ+ People Explain How They Love, Hate, and Understand the Word “Queer”. Them. <https://www.them.us/story/what-does-queer-mean>

CRUZ, E. P. (2024, January 27). Brazil: Violent deaths of LGBTQIA+ individuals reach 257 in 2023. Agência Brasil. <https://agenciabrasil.ebc.com.br/en/direitos-humanos/noticia/2024-01/violent-deaths-lgbtqia-individuals-reach-257-2023>

DAUER, L. (2024, May 16). Seis em cada dez vítimas de LGTBfobia são agredidas por familiares ou pessoas conhecidas na cidade de São Paulo, aponta pesquisa. G1. <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2024/05/16/seis-em-cada-dez-vitimas-de-lgbt-fobia-sao-agredidas-por-familiares-ou-pessoas-conhecidas-na-cidade-de-sao-paulo-aponta-pesquisa.ghtml>

ERIN, H. (2017, August 18). O Bananal, o Autorama e a construção social do parque Ibirapuera como ± “gay friendly”. Medium. <https://erinhoos.medium.com/o-bananal-o-autorama-e-a-construção-social-do-parque-ibirapuera-como-gay-friendly-fd5e2b780d8b>

FIALHO, A. L. (2020, May 22). O iminente colapso do setor cultural. Revista Select. <https://select.art.br/o-iminente-colapso-do-setor-cultural/>

GARCIA, C. (2020, April 14). Como o Covid-19 afeta o já fragilizado setor da cultura e como ele responde. Educação e Território. <https://educacaoeterritorio.org.br/reportagens/como-o-covid-19-afeta-o-ja-fragilizado-setor-da-cultura-e-como-ele-responde/>

HERON-LANGTON, J. (2020, January 16). A brief history of the breastplate in fashion. Dazed. <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/47465/1/breast-plate-zendaya-tom-ford-mcqueen-ysl-issey-miyake-mugler-grace-jones>

MARÇAL, G. (2022, November 23). Violência homofóbica e transfóbica faz 148% mais vítimas em SP. Metrôpoles. <https://www.metropoles.com/sao-paulo/violencia-homofobica-e-transfobica-faz-148-mais-vitimas-em-sp>

MELLO, D. (2024, May 29). Museum of Sexual Diversity to reopen in São Paulo. <https://agenciabrasil.ebc.com.br/en/direitos-humanos/noticia/2024-05/museum-sexual-diversity-reopen-sao-paulo>

MILITANO, H. (2021, February 4). A History of the Breastplate in Fashion. L'Officiel USA. <https://www.lofficielusa.com/fashion/breastplate-fashion-history-schiaparelli-alexander-mcqueen>

NAKISKA, T. (2013, October 8). A queer history of fashion. Dazed. <https://www.dazeddigital.com/fashion/article/17191/1/a-queer-history-of-fashion>

NOWILL, R. (2017, November 9). Why Fashion Needs to Get Real About Queer Culture. Another Man. <https://www.anothermanmag.com/style-grooming/10066/why-fashion-needs-to-get-real-about-queer-culture>

OLIVEIRA J. (2020, May 30). Pandemia gera “cataclisma” na cultura, e artistas passam fome em meio à falta de políticas do Governo El País Brasil. <https://brasil.elpais.com/cultura/2020-05-30/pandemia-gera-cataclisma-na-cultura-e-artistas-passam-fome-em-meio-a-falta-de-politicas-do-governo.html#>

PARKES, J. (2021, July 14). *Balenciaga presents 3D-printed armour and hand-painted suiting at couture show*. Dezeen. <https://www.dezeen.com/2023/07/14/balenciaga-couture-collection-fashion-paris-3d-printed/>

Cartões postais relembram crimes contra população LGBT em SP (n. d.). R7. <https://noticias.r7.com/artista-escreve-cartoes-postais-para-relembrar-crimes-contra-populacao-lgbt-em-sp-18052019/>

Homicídio é o crime mais frequente contra gays e travestis, aponta relatório (2022, August 9). Carta Capital. <https://www.cartacapital.com.br/sociedade/homicidio-e-o-crime-mais-frequente-contragays-e-travestis-aponta-relatorio/>

Lugares de memória LGBT+ na cidade de São Paulo (2019, January 7). Laboratório para Outros Urbanismos. <http://outrosurbanismos.fau.usp.br/lugares-memoria-lgbt-sao-paulo/>

Parada do Orgulho LGBT se consolida como a maior do mundo e movimenta a economia da capital (2022, June 21). Prefeitura de São Paulo. <https://www.capital.sp.gov.br/w/noticia/parada-do-orgulho-lgbt-se-consolida-como-a-maior-do-mundo-e-movimenta-a-economia-da-capital>

Queer Theory: Definition, History, and Impact (2022, October 24). Master Class. <https://www.master-class.com/articles/queer-theory>

The Aphrodite Project - Platforms (n. d.) Radical Data. <https://radicaldata.org/projects/the-aphrodite-project-platforms/>

The Handkerchief Code, According to 'Bob Damron's Address Book' in 1980 (2019, April 25). The Saint Foundation. <https://www.thesaintfoundation.org/community/hanky-code-bob-damrons-address-book>

VIDEOGRAFIA

CASTELLO, C. T. [rinascitadigitale]. QUALISTIC Lab, il modello emozionale che arriva dal design I GMD - State of Marketing [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=fJe6rnkKGAs&t=878s>

D'AVILA, D. [davilla]. DANDO* DOC - Por dentro de uma noite centenária [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=6BWx1QNq_kk

PALOMINO, E. [ccvm]. Ciclo Babado Forte - Babado Fortissimo [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uTD2rqzOGck&list=WL&index=10>

TYPOGRAFIA
Geist (Vercel)
Minion Pro (Robert Slimbach)

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO
BACHARELADO EM DESIGN
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DE
DESIGN DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO