



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN**

HELIO MATHEUS LIMA

**COLEÇÃO CORPO & LÚDICO:
Desenvolvimento de estampas inspiradas no filme *Pink Narcissus***

Caruaru
2021

HELIO MATHEUS LIMA

COLEÇÃO CORPO & LÚDICO:

Desenvolvimento de estampas inspiradas no filme *Pink Narcissus*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel/licenciado em Design.

Área de concentração: Design de moda.

Orientador (a): Prof.^a Dr.^a Andréa Barbosa Camargo

Caruaru

2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através
do programa de geração automática do SIB/UFPE

Lima, Helio Matheus.

Coleção Corpo & Lúdico: Desenvolvimento de estampas inspiradas no filme
Pink Narcissus / Helio Matheus Lima - 2021.

91f.: il.;30 cm.

Orientador(a): Andréa Barbosa Camargo

TCC (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design,
2021.

1. Design de superfície. 2. Homoerotismo. 3. Pink Narcissus. 4. Estamparia.
I. Camargo, Andréa Barbosa II. Título.

760 CDD (22.ed.)

HELIO MATHEUS LIMA

COLEÇÃO CORPO & LÚDICO:

Desenvolvimento de estampas inspiradas no filme *Pink Narcissus*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de monografia, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel/licenciado em Design.

Aprovada em: 17/12/2021

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Andréa Barbosa Camargo (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Marcelo Machado Martins (Examinador interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof.^a Ma. Luciana Lopes Freire (Examinadora interno)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha orientadora Andrea Camargo, por ter aceitado participar deste trabalho, pela paciência, incentivo, apoio e sugestões dadas durante este estudo. Nesta jornada acadêmica foi uma professora que me deu oportunidades e que sempre valorizou o meu trabalho, por isso sou muito grato por ter acreditado em mim.

Minha gratidão a Universidade Federal de Pernambuco pelo suporte e oportunidade, principalmente a todos os professores que fizeram parte dessa jornada, com certeza foram ensinamentos e vivências que contribuíram para a minha formação.

Aos meus amigos que sempre me apoiaram e acompanharam o desenvolvimento deste projeto, contribuindo com *feedbacks* importantes que me nortearam durante este processo.

Agradeço aos meus pais por terem me incentivado, principalmente à minha mãe que sempre compreendeu a importância dessa graduação e com certeza vai ficar muito feliz com essa conquista.

Por último e não menos importante, eu gostaria de agradecer a mim. Destaco a minha perseverança para realizar este trabalho durante este momento de pandemia que trouxe mudanças tão difíceis na minha vida e na de todos, foram nos momentos em que eu estava no computador escrevendo este trabalho que eu senti que me encontrava como pessoa e como designer.

Chegar até aqui foi um processo de amadurecimento e autoconhecimento. Após uma longa trajetória dentro da universidade, foram idas e vindas e trocas de curso, até eu perceber que o design é algo que faz parte da minha vida e principalmente compreender o designer que eu sou.

Muito obrigado a todos, vocês arrasam!

RESUMO

Este trabalho projetual tem como objetivo a criação de uma coleção de padronagens inspiradas no filme *Pink Narcissus* (1971), considerado uma grande referência dentro do cinema experimental *queer*. A construção da fundamentação teórica se baseou no estudo sobre as representações comportamentais e estéticas do homoerotismo masculino ao longo da história, nos conceitos, fundamentos e técnicas do Design de Superfície e na estamperia industrial. Para o desenvolvimento projetual foi aplicada a metodologia de design proposta por Munari (1998). A partir do conceito desta metodologia foram feitas algumas adaptações para melhor se adequar ao contexto do desenvolvimento deste projeto. Quanto aos sistemas de repetição dos *rappports*, estes foram feitos baseados nos sistemas de repetição contidos no software Adobe Illustrator. Como resultado deste trabalho é apresentada uma coleção de 10 estampas que podem ser aplicadas em diferentes superfícies, além da marca que intitula esta coleção de estampas: Corpo & Lúdico. Deste modo, este projeto, além de aprofundar conhecimentos acerca da criação de estampas, também busca alicerçar o desenvolvimento de produtos que valorizem a cultura LGBTQIA+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, Transgêneros, Travestis, Queer, Intersexuais, Assexuais e Demais orientações sexuais e identidades de gênero).

Palavras-chave: Design de superfície; Homoerotismo; *Pink Narcissus*, Estamperia.

ABSTRACT

The purpose of this work is to create a collection of patterns inspired by the movie *Pink Narcissus* (1971), considered as a major reference of queer underground cinema. The construction of the theoretical basis was predicated on studies of the behavioral representation and aesthetics of male homoeroticism throughout history, together with the concept and techniques of surface design and industrial stamping. The design methodology proposed by Munari (1998) was applied to the project. Some adaptations were made to the methodology to better fit the context of this project. The repetition systems of the *rappports* were based on the pattern tool available in Adobe Illustrator. This project presents a collection of 10 prints that can be applied to different surfaces and a logo of this collection: Body & Ludic. In addition to studying the creation of prints, it will also be possible to develop products that celebrate the LGBTQIA+ (Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender, Queer, Intersex, Asexual and more) culture.

Keywords: Surface Design; Homoerotic; Pink Narcissus; Stamping.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Produtos presentes em campanhas para o público LGBT	16
Figura 2	Benjamin Falk: Eugen Sandow as the Dying Gaul (1894)	19
Figura 3	Wilhelm von Gloeden: Tierra del Fuego (1899)	20
Figura 4	Elisar von Kupffer: The Disarmament (1914); Resurrection [191-]	21
Figura 5	Charles Demuth: Three sailors (1917)	22
Figura 6	Tom of Finland: Sem título (1970)	23
Figura 7	George Quaintance: <i>Your Physique</i> [194-]; Lutadores Egípcios (1952)	24
Figura 8	David Bowie [197-]	25
Figura 9	Drag queens: Bev e The Goddess Isis [196-]	28
Figura 10	Ambiente decorado no estilo <i>kitsch</i>	29
Figura 11	James Bidgood: “Mandolin Gilded Cage” (Larry Perrier) (1970)	29
Figura 12	Pierre et Gilles: Le Garçon attaché (1993); La tentation d’adam (1996)	30
Figura 13	<i>Satyricon</i> (Fellini, 1966)	31
Figura 14	Cena do filme <i>Pink Flamingos</i> (John Waters, 1972)	33
Figura 15	Cenas do filme <i>Pink Narcissus</i> (James Bidgood, 1971)	36
Figura 16	Cenas do filme <i>Pink Narcissus</i> (James Bidgood, 1971)	37
Figura 17	Vaso iraniano do neolítico (c. de 8000 a.C	38
Figura 18	Design de Superfície na área têxtil	40
Figura 19	Design de Superfície aplicado em papelaria	40
Figura 20	Design de Superfície aplicado em cerâmicas	41
Figura 21	Design de Superfície aplicado em material sintético	41
Figura 22	Design de Superfície aplicado em meio digital	42
Figura 23	Motivo representando cogumelo	42
Figura 24	Textura de madeira; textura de tecido; textura de cores	43
Figura 25	Exemplo de composição com ritmo	43
Figura 26	Módulo e <i>rapport</i>	44
Figura 27	Representação de continuidade; Representação de contiguidade	45
Figura 28	Sistema de repetição alinhado	45
Figura 29	Sistema de repetição não alinhado	46
Figura 30	M.C. Escher: <i>Smaller And Smaller</i> (1956)	46

Figura 31	Sistema de multimódulo	47
Figura 32	Exemplo de padronagem sem encaixe. Painel do artista Athos Bulcão	47
Figura 33	Processo de serigrafia	48
Figura 34	Processo de sublimação	49
Figura 35	Sublimação aplicada em diferentes superfícies	50
Figura 36	Processo de impressão digital	51
Figura 37	Painel do público-alvo	58
Figura 38	Painel semântico	59
Figura 39	Estampas desenvolvidas por Nicole de Leon	60
Figura 40	Estampas desenvolvidas por Robert Sexton	60
Figura 41	Estampas desenvolvidas por Ethan Waghorn	61
Figura 42	Estampas encontradas no site Tom of Finland store	61
Figura 43	Trabalho produzido por Zachary Nutman	62
Figura 44	Acervo de imagens do filme	62
Figura 45	Personagens do filme	63
Figura 46	Objetos de composição de cena	64
Figura 47	Paleta de cores do filme	65
Figura 48	Alternativas geradas a partir dos personagens	66
Figura 49	Alternativas geradas a partir dos objetos de composição de cena	67
Figura 50	Marca da coleção de estampas Corpo & Lúdico	68
Figura 51	Construção da marca Corpo & Lúdico	69
Figura 52	Elementos de composição para cada padrão	70
Figura 53	Paletas de cores	71
Figura 54	Estampa 1: a) Módulo; b) Sistema de repetição hexagonal por coluna	72
Figura 55	Estampa 1: Padrão finalizado com aplicação de cores	72
Figura 56	Estampa 2: a) Módulo; b) Sistema de repetição hexagonal por coluna	73
Figura 57	Estampa 2: Padrão finalizado com aplicação de cores	73
Figura 58	Estampa 3: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por linha	74
Figura 59	Estampa 3: Padrão finalizado com aplicação de cores	74
Figura 60	Estampa 4: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por linha	75
Figura 61	Estampa 4: Padrão finalizado com aplicação de cores	75
Figura 62	Estampa 5: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por colunas	76

Figura 63	Estampa 5: Padrão finalizado com aplicação de cores	76
Figura 64	Estampa 6: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por colunas	77
Figura 65	Estampa 6: Padrão finalizado com aplicação de cores	77
Figura 66	Estampa 7: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por colunas	78
Figura 67	Estampa 7: Padrão finalizado com aplicação de cores	78
Figura 68	Estampa 8: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por linhas	79
Figura 69	Estampa 8: Padrão finalizado com aplicação de cores	79
Figura 70	Estampa 9: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por linhas	80
Figura 71	Estampa 9: Padrão finalizado com aplicação de cores	80
Figura 72	Estampa 10: a) Módulo; b) Sistema de repetição por grade	81
Figura 73	Estampa 10: Padrão finalizado com aplicação de cores	81
Figura 74	Detalhes dos módulos das estampas	82
Figura 75	Sugestões de aplicações em produtos de moda	84
Figura 76	Sugestões de aplicações em outros objetos	85
Figura 77	Protótipo 1: a) Tecido sublimado; b) Camisa finalizada	85
Figura 78	Protótipo 2: a) Tecido sublimado; b) Short finalizado	86
Figura 79	Figura 79 - Protótipo 3: a) Tecido sublimado; b) Almofada finalizada ..	87

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Etapas da Metodologia de Munari (1998)	53
Quadro 2	Adaptações das Etapas do processo criativo de Munari	55

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	A ESTÉTICA HOMOERÓTICA	18
2.1	Homoerotismo e o <i>Camp</i>	26
2.2	As Representações do Homoerotismo no Cinema	30
2.3	<i>Pink Narcissus</i>	35
3	DESIGN DE SUPERFÍCIE	38
3.1	Fundamentos do Design de Superfície	42
3.2	Técnicas de Estamparia Industrial	48
3.2.1	Serigrafia	48
3.2.2	Sublimação	49
3.2.3	Estamparia digital	50
4	METODOLOGIA PROJETUAL	52
4.1	Metodologia de Munari aplicada ao Design de Superfície	52
4.1.1	Problema	53
4.1.2	Definição do problema	53
4.1.3	Componentes do Problema	53
4.1.4	Coleta e análise de dados	54
4.1.5	Criatividade	54
4.1.6	Materiais e tecnologia	54
4.1.7	Experimentações	54
4.1.8	Modelos	54
4.1.9	Verificação	54
4.1.10	Desenhos de construção	55
4.1.11	Soluções	55
4.2	Adaptação da Metodologia de Munari ao projeto	55
5	DESENVOLVIMENTO	57
5.1	Definição do problema	57
5.1.1	Contextualização	57
5.1.2	Briefing	57
5.1.3	Público-alvo	58
5.2	Coleta e análise de dados	58

5.2.1	Pesquisa Visual	58
5.2.2	Análise de similares	59
5.2.3	Estudo imagético	62
5.3	Criatividade e experimentação	65
5.3.1	Geração de Alternativas	65
5.3.2	Definições do Projeto	68
5.3.3	Geração de Módulos e <i>Rapport</i>	71
5.4	Definição do modelo e da solução final	82
5.4.1	Avaliação das alternativas	82
5.4.2	Aplicações	83
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	88
	REFERÊNCIAS	90

1 INTRODUÇÃO

O Design de Superfície é uma área do Design relacionada à concepção de padrões e texturas, visuais ou táteis, que podem ser aplicados em suportes digitais ou físicos. Este processo envolve cores, formas, técnicas de repetição e composição de elementos combinados a fim de diferenciar e ornamentar as superfícies de acordo com as necessidades estéticas, funcionais e simbólicas.

Segundo Rubim (2005), o Design de Superfície pode ser aplicado em diferentes segmentos:

O Design de Superfície abrange o Design Têxtil (em todas as especialidades), o de papéis (idem), o cerâmico, o de plásticos, de emborrachados, desenhos e/ou cores sobre utilitários (por exemplo, louça). Também pode ser um precioso complemento ao Design Gráfico quando participa de uma ilustração, ou como fundo de uma peça gráfica, ou em web design. (RUBIM, 2005, p. 22)

O designer pode utilizar de várias fontes para desenvolver um projeto de superfície de acordo com o seu repertório e o público alvo que deseja atingir. O cinema é uma delas, abrindo possibilidades de apropriação de estéticas e significâncias em curtas e longas metragens. Essa expansão estabelece diálogos não apenas entre o filme e o projeto de superfície em questão, mas desafia a relação interdisciplinar entre o Cinema e o Design, e os pontos de convergência comunicativa nesse processo.

As nuances de produção e consumo do cinema refletem uma relação complexa com a sociedade. As relações que obras do circuito comercial tendem a estabelecer com o espectador geralmente seguem ritmos, temáticas e objetivos distintos daquelas construídas por títulos mais afastados dos processos de mercado. Se familiaridade, linearidade e moralização podem ser elementos recorrentes no cinema comercial, por exemplo, propostas do *arthouse* encontram espaço para tensionar e oferecer reflexões sobre esses mesmos componentes.

Este trabalho tem como tema principal o filme *Pink Narcissus*, lançado em 1971, que conta a história de um prostituto homossexual enfatizando suas fantasias eróticas. O filme é considerado uma grande referência dentro do cinema experimental LGBTQIA+ por retratar a junção do homoerotismo masculino com a estética *camp*.

Apesar de elaborar questionamentos de impacto à população LGBTQIA+ e influenciar diversas obras que também vêm se juntando ao léxico cultural da comunidade até hoje, o filme encontra espaços limitados para diálogo intercultural e intergeracional fora do cinema de arte. Identitários, muitos dos elementos debatidos na obra são periferizados e higienizados quando trazidos para fora daquele nicho - especialmente quando aquelas mesmas identidades LGBTQIA+ são codificadas sob lógicas de produto e reformadas para outros meios.

Nesse contexto, o problema de pesquisa que move este trabalho é: **Como o Design de Superfície pode agregar valor aos produtos destinados ao público LGBTQIA+?**

A partir disso, este trabalho irá identificar os elementos visuais que representam o homoerotismo presentes nos cenários, personagens e figurinos do filme *Pink Narcissus* utilizando as técnicas do design de superfície para criar uma coleção de estampas inspiradas no filme.

Objetivos

Geral

Criar uma coleção de estampas inspiradas no filme *Pink Narcissus* com base no método de Munari (1998).

Específicos

- Descrever as principais representações estéticas do homoerotismo;
- Relacionar os elementos estéticos do homoerotismo com o filme *Pink Narcissus*;
- Estabelecer os métodos de Design de Superfície que melhor se aplicam a este projeto;
- Desenvolver uma coleção de Design de Superfície contendo 10 estampas.

Justificativa

Uma das maiores possibilidades do design de superfície é aquela de identificação ou familiarização do público com determinado universo, causa ou identidade através do uso de signos. Dessa forma, usuário, ao consumir

determinado artefato, pode fazer afirmações de individualidade, comunidade, crença ou sociopolítica através da mensagem agregada ao design.

Essa vocalidade, no entanto, encontra limitações. No mercado, a oferta de produtos destinados ao consumo pelo público LGBTQIA+ é bem limitada. As marcas de moda lançam campanhas em datas específicas, resumindo o universo estético LGBTQIA+ às cores do arco-íris como lugar-comum (Figura 1). Apesar da paleta de cores estar representando a bandeira do movimento, a generalização estética por parte das campanhas das empresas não prioriza outras linguagens de expressão da comunidade. Um desses aspectos é o erotismo, enxergado como tabu, em vários países do mundo. Em especial no Brasil, por questões culturais e religiosas e pelas esferas *mainstream* do consumo, que destinam o seu uso à promoção de produtos para fins sexuais.

Figura 1 - Produtos presentes em campanhas para o público LGBTQIA+



Fonte: <https://bit.ly/3HJZ119> | Acesso em 2021.

Com viés acadêmico e profissional, este projeto visa incentivar outros designers a explorarem suas referências mais pessoais, de forma a humanizar a relação entre designer e público-alvo, especialmente em contextos como o LGBTQIA+. A aproximação crítica entre design e comunidades minoritárias é

importante que a promessa de visibilidade não seja convertida em uma problemática de uniformização.

O filme *Pink Narcissus*, escolhido para inspirar e ilustrar este projeto traz consigo vários elementos homoeróticos e apresenta uma estética singular e extravagante com os seus cenários, figurinos e cores vibrantes. Rico imageticamente, o filme traz uma sensação de identificação para o telespectador com as ideias e comportamentos particulares do nicho do universo gay que retrata.

As questões sobre sexualidade abordadas pelo filme aparecem naturalmente na vida cotidiana do autor, que faz parte da comunidade LGBTQIA+ e se vê imerso nessa cultura. Diante disso, por que não criar produtos que são feitos de LGBTQIA+ para LGBTQIA+? E ainda explorar a cultura e os comportamentos desta comunidade? O autor, um designer que tem conhecimento do tema a partir da sua vivência, agrega a sua criação o fato do público-alvo ter a noção de que irá adquirir um produto que atende às suas necessidades específicas e individuais.

Deste modo, um fator relevante a ser destacado neste trabalho, que tem como foco analisar os elementos estéticos que constroem o homoerotismo masculino a partir do filme *Pink Narcissus*, está no que diz respeito às representações visuais que despertam o desejo homoerótico provindas de um designer que tem um entendimento sobre essa prática.

2 A ESTÉTICA HOMOERÓTICA

O homoerotismo é um termo utilizado para referir-se à atração e prática erótica entre pessoas do mesmo sexo, manifestando-se principalmente nas artes visuais e na literatura, retratando o desejo homossexual masculino e feminino. O termo passou a ser compreendido no século XIX, como consequência das discussões sobre o entendimento da homossexualidade. Segundo Costa (1992, p. 43), de acordo com os estudos psicanalíticos realizados no século XIX, “[...] o rótulo de homossexualidade era largamente insuficiente para descrever a diversidade das experiências psíquicas dos sujeitos homoeroticamente inclinados.”

Sendo assim, se estabelece a relação entre o erotismo e a homossexualidade, a fim de dar sentido aos desejos sexuais destes indivíduos:

O erotismo é uma experiência orientada por finalidades ético-estéticas que visam constituir domínios eróticos onde os prazeres proibidos ou permitidos não obedecem à codificação moral criada pela ciência. De modo semelhante, diria, o homoerotismo oitocentista foi o terreno prévio formado pela prática amorosa entre pessoas do mesmo sexo biológico [...] (COSTA, 1992, p. 44).

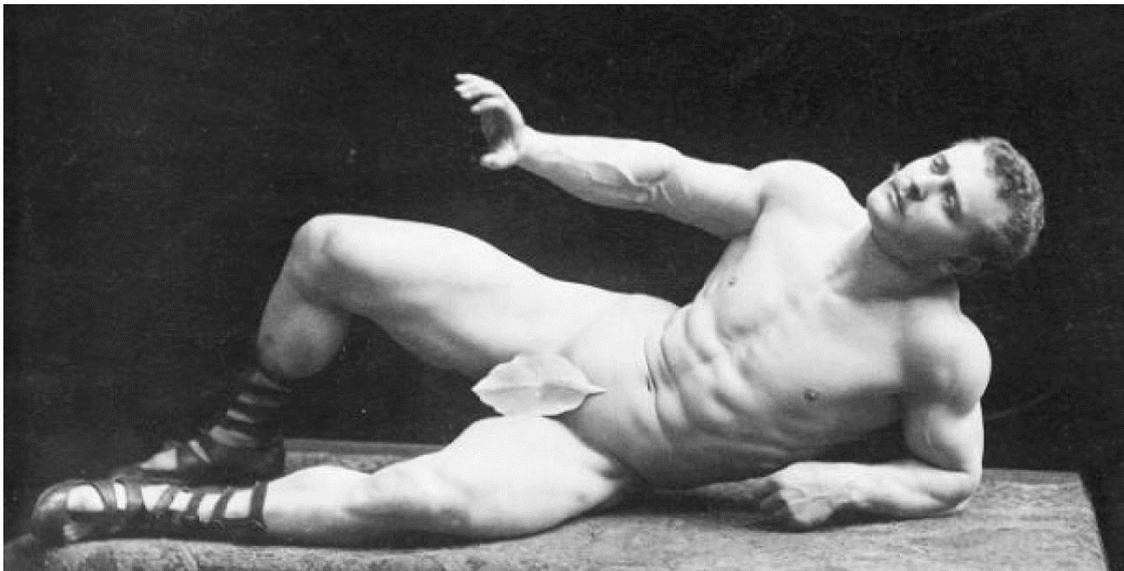
No final do século XIX, a sociedade vitoriana sentiu a necessidade de reconstruir a imagem da masculinidade dos seus homens como uma maneira de desvincular-se da imagem do dândi¹ muito bem representada por Oscar Wilde², que neste momento havia sido julgado por práticas homoeróticas. Neste período, perante a sociedade, a homossexualidade era vista como pecado, crime, promiscuidade, perversão, etc. Na busca de um referencial de figura masculina, foi utilizada a imagem do homem da antiguidade clássica, os corpos atléticos e musculosos encontrados nas esculturas gregas e romanas passaram a representar o padrão ideal de masculinidade, contrastando com a aparência do dândi. A partir daí, cria-se o culto à figura do atleta. “O corpo atlético masculino tornou-se assim não apenas um fenômeno sociocultural do esporte baseado na participação, competição, espectador e comércio, mas foi gradativamente definido como um fenômeno de representação visual.” (FRISUELOS, 2013, p. 32. livre tradução).

¹ Surge no séc XIX, é aquele que se veste elegante e requintadamente e tem um comportamento afetado e excessivamente delicado.

² Oscar Wilde (1854-1900) foi um escritor irlandês, autor da obra “O Retrato de Dorian Gray”.

Neste cenário, Leddick (1998) e Frisuelos (2013), destacam a popularidade das imagens do fisiculturista Eugen Sandow (Figura 2), que era retratado seminu em cartões postais. Essas imagens eram destinadas ao público masculino devido a rigidez em relação ao pudor para com as mulheres da era vitoriana. É válido ressaltar que, neste período “as mulheres não se interessam particularmente em olhar a fotografia de um homem nu. De um modo geral, isso não as excita sexualmente”. (ALBERONI, 1986, p.9).

Figura 2 - Benjamin Falk: Eugen Sandow as the Dying Gaul (1894).



Fonte: <https://bit.ly/3r1Y1PQ> | Acesso em 2021.

Frisuelos (2013) ressalta que mesmo com a repressão moral e a discriminação para com os homossexuais e os escândalos envolvendo as práticas homoeróticas, o desejo e a atração entre homens ainda existia. Dessa forma, a fotografia de um homem seminu em poses de musculação ressaltando a sua masculinidade passava a ter um significado erótico para os homossexuais, que se tornavam o principal público dessas publicações.

O erotismo masculino, ativado, portanto, predominantemente pelo sentido visual, favorece a exploração da imagem erótica e pornográfica, principalmente no público gay, em especial desde o século XIX. [...] a repressão social, política e religiosa vivida por este grupo no decorrer daquele período abriu espaço para a procura das imagens consideradas eróticas, apresentando o corpo masculino como objeto de desejo, servindo como uma espécie de válvula de escape para aliviar a libido, mediante a contemplação e a excitação sexual provocada por tais imagens. (GHANDOUR, 2008, p. 55)

Leddick (1998) e Frisuelos (2013), apontam que a fotografia fez com que se diversificasse o desejo homoerótico no século XIX. Se inspirando nos elementos

clássicos da Grécia antiga, ao contrário da imagem do fisiculturista, o fotógrafo Wilhelm von Gloeden (Figura 3) retratava em suas fotografias o naturismo envolvendo os eromenos e erastes, ou seja, o homem maduro que admira a figura do adolescente.

Figura 3 - Wilhelm von Gloeden: Tierra del Fuego (1899).



Fonte: <https://bit.ly/3qXJ0Pd> | Acesso em 2021.

A fotografia não foi o único meio de expressão do homoerotismo. Outras linguagens artísticas como a pintura e a ilustração serviram para expressar os desejos eróticos da comunidade gay no fim do século XIX e início do século XX.

Ghandour (2008, p.59), afirma “que as manifestações artísticas exerceram um papel de fundamental importância, contrabalanceando as ideias de heresia, anormalidade e doença citadas anteriormente, mediante trabalhos de escritores, poetas e artistas [...]” e destaca o trabalho do poeta e pintor Elisar von Kupffer (Figura 4), que retratava em suas obras o homoerotismo de forma romântica, demonstrando o amor puro e inocente entre amigos. “Essa ênfase no homoerotismo levou os artistas estéticos a centrarem sua produção na atração que sentiam pela beleza masculina, principalmente nos jovens, cultuando a imagem do andrógino como um jovem inocente, incorrupto, reflexo claro do ideal de perfeição.” (FRISUELOS, 2013, p. 52. livre tradução).

Figura 4 - Elisar von Kupffer: The Disarmament (1914); Resurrection [191-].



Fonte: <https://bit.ly/30PEY0y> | Acesso em 2021.

A I guerra mundial, deu visibilidade às profissões ligadas a esse universo, a figura do militar e o marinheiro passaram a fazer parte do imaginário erótico gay. Segundo Leddick (1998), os homens que iam para a guerra precisavam trabalhar a sua musculatura e após a guerra passaram a manter esses hábitos, cultivando o corpo malhado, “foi assim que nasceu a ideia segundo a qual os homens e as mulheres deviam ter um ar vivo e elegante, tanto vestidos como nus.” (1998, p. 138). Esse culto ao corpo musculoso inspirou vários artistas em suas obras homoeróticas. “Durante as décadas de 1920, 1930 e 1940, artistas com inclinações homoeróticas apresentaram em seus trabalhos representações masculinas com jovens, esportistas, operários, militares e marinheiros [...]” (GHANDOUR, 2008, p. 62)

Nas artes plásticas se destacaram artistas como Paul Cadmus, Charles Demuth (Figura 5), Gregorio Prieto, Ralph Chubb, Duncan Grant, Pavel Tchelitchev e Edward Burra.

Figura 5 - Charles Demuth: Three sailors (1917).



Fonte: <https://bit.ly/3HHxdKJ> | Acesso em 2021.

Na década de 1940, uma das modalidades artísticas que ficou em evidência foi a ilustração homoerótica. Neste campo, se destaca o trabalho de Neel Bate (Blade), que em suas obras retratava de forma sexualmente explícita, os atos sexuais entre jovens bem-dotados. Ghandour (2008), afirma que o trabalho de Bate serviu de inspiração para o famoso Tom of Finland³, que se tornou ícone na comunidade gay. No universo das obras de Tom of Finland (Figura 6), ele conseguiu demonstrar em imagens os tipos e cenários que compunham a realidade homossexual, criando toda uma iconografia gay.

Frisuelos (2013) destaca que a característica predominante no trabalho de Tom of Finland era a “[...] presença de um modelo super masculinizado (lenhadores, vaqueiros, soldados, policiais, motociclistas, marinheiros) com músculos desenvolvidos, muito bem dotados sexualmente [...]” (2013, p.180, livre tradução). Seu trabalho manteve grande popularidade no meio gay durante as décadas de 1950, 1960 e 1970.

³ O filme Tom of Finland (2017) retrata a trajetória do artista.

Figura 6 - Tom of Finland: Sem título (1970).



Fonte: <https://bit.ly/3CGiprQ> | Acesso em 2021.

As revistas de musculação também eram outro cenário perfeito para exibir um amplo repertório de imagens homoeróticas pelas mãos de diferentes artistas. Leddick (1998), traz como exemplo a revista *Physique Pictorial*, criada por Bob Mizer em 1945:

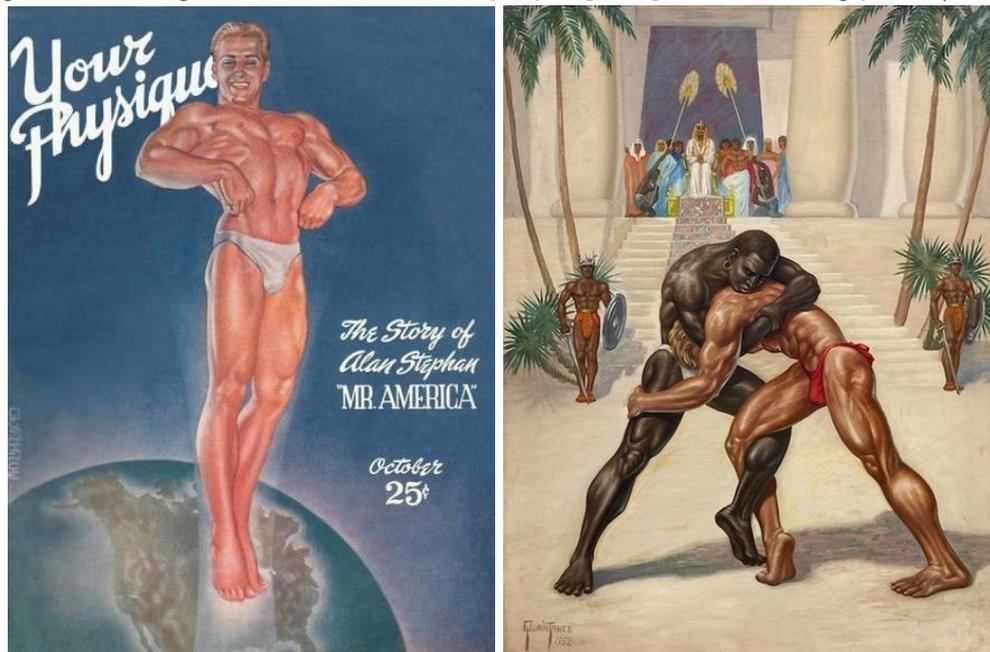
Tratava-se de uma revista consagrada à cultura física, o que, para os seus editores, significava reproduzir a escultura clássica esculpindo o corpo humano por meio de exercícios especiais e de musculação. Era uma revista dirigida claramente a uma clientela homossexual. [...] Era manifesto que o nu masculino se tornava cada vez mais pragmático. (LEDDICK, 1998, p. 216)

Além da revista *Physique Pictorial*, se destacava também a revista *Your Physique*. A publicação tinha várias de suas capas ilustradas pelo artista George Quaintance (Figura 7), que tinha uma estética visivelmente homoerótica. O *National Gay Art Archives* proclamou Quaintance como “fundador da arte gay *beefcake*”⁴.

Sua obra, que mesclou elementos coloridos e kitsch com um desenho clássico, recriou toda uma série de fantasias em ambientes bucólicos caracterizados pela relevante ausência de mulheres, a diversidade cultural retratando raças pouco representadas até então (negros, hispânicos e índios) e a repetição de um modelo masculino com uma presença poderosa caracterizada pela limpeza das formas como sinal de uma beleza espetacular e marcante. (FRISUELOS, 2013, p. 179, livre tradução).

⁴ Tradução: Bolos de carne. Termo atribuído a homens jovens e atléticos desejados pelo público.

Figura 7 - George Quaintance: *Your Physique* [194-]; Lutadores Egípcios (1952).



Fonte: <https://bit.ly/3cCiF0K> | Acesso em 2021.

No cinema, até então não contava com a figura do homossexual. Os filmes que abordassem esses personagens poderiam ser censurados. O que fez com que o cinema procurasse não atrair esse público, conseqüentemente, a figura masculina aparece de forma mais contida e rude, a fim de não remeter ao homoerotismo.

Até a década de 1960, nota-se que existe um padrão sobre a figura do homossexual. De acordo com a mídia, o desejo homoerótico se configura através do culto ao corpo de homens sempre musculosos e representados pelas profissões (caubói, marinheiro, fazendeiro, militar, toureiro, etc.). Esses padrões eram difundidos como o único tipo de representação da masculinidade. Ghandour (2008) explica que “Do mesmo modo que foi difundido um padrão hegemônico de masculinidade nestes meios de expressão artística, a figura do gay tornou-se estereotipada, tanto fisicamente como no comportamento delicado.” (p. 68).

A imagem do homossexual sofre profundas transformações advindas com os movimentos de liberação que se desenvolveram na revolução sexual, de maio de 1968 e de *Stonewall*⁵. Essas manifestações tinham como principal motivo a luta pelos direitos das pessoas homossexuais. Como resultado, a comunidade passou a

⁵ *Stonewall Inn* é um bar gay localizado em Nova York nos Estados Unidos. Foi o local dos motins de Stonewall de 1969, que foi uma mobilização pela luta dos direitos da comunidade LGBT.

ganhar maior visibilidade na sociedade. Segundo Alberoni (1986), neste momento surge um modo de vida gay, bairros gay e uma sociedade gay.

Devido a essas mudanças, a estética homoerótica passa a ser observada não só em representações artísticas, mas também nos indivíduos que fazem parte desse universo, pois agora eles podem expressar o homoerotismo no seu vestuário e comportamento perante a sociedade.

Em contrapartida à super masculinização da figura gay, na década de 1970 surge o movimento *Glam Rock*, que tinha como principal elemento estético a androginia e virou referência de estilo para a comunidade gay. O principal ícone desse movimento era o cantor David Bowie (Figura 8) que em seu vestuário fazia uma mistura do masculino com o feminino, com o glamour dos paetês, salto alto, perucas e maquiagem.

Figura 8 - David Bowie [197-].



Fonte: <https://bit.ly/3FAJ3nV> | Acesso em 2021.

Contrastando com a influência da estética do *Glam Rock* sob o estilo masculino da década de 1970, observa-se que “em algumas subculturas gays, os homens tentavam parecer mais masculinos que os heterossexuais, elaborando um look composto de roupas de couro ou brim, botas, cabelos curtos e bigode.” (CRANE, 2006, p.383 apud Ghandour, 2008, p. 72).

Esses atributos passam a ser a principal representação da imagem gay na época, nota-se também que se desenvolve um fetiche em torno de roupas e acessórios de couro somado com os uniformes de motoqueiro, policial, soldado,

caubói, entre outras profissões que representam a virilidade. Tudo isso na busca de satisfazer o desejo da masculinidade extrema.

Steele (1997, p.82), afirma que “O fetichismo por uniformes foi (e permanece) uma subcategoria significativa do fetichismo por roupas, que está frequentemente associada a fantasias de dominação e submissão.”

Além do uniforme, Steele (1997) confirma como o couro passou a ser o símbolo da representação gay:

[...] apesar de o couro funcionar como um sinal de sadomasoquismo, ele também chegou a significar homossexualidade. Em um artigo no *Village Voice*, Vito Russo fez piada sobre como "a 'indumentária' de couro se tornou sinônimo de bicha". O couro era tanto "selvagem" quanto "civilizado", e por isso apropriado para "hunos, anfitriãs e homossexuais". (STEELE, 1997, p.166).

Neste contexto de supervalorização da masculinidade e dos estereótipos masculinos, mostrou-se que dentro da subcultura homoerótica existia dois grupos: os gays afeminados e os gays másculos. Segundo Costa (1992), a maioria dos gays másculos não se relacionaria com homens afeminados, pondo os afeminados numa posição de inferioridade. Kronka (2005) afirma que a homossexualidade afeminada é a mais rejeitada no meio gay, e reforça que “O gay é aceitável quando é másculo (e masculinizado) e se porta de maneira discreta, mas não é aceitável quando é afeminado e quando, mesmo másculo, manifesta publicamente seu afeto a um parceiro do mesmo sexo.” (KRONKA, 2005, p.69)

Estes estereótipos foram disseminados pela mídia e difundidos na prática dentro da comunidade gay, condicionando o desejo homoerótico destes indivíduos a um padrão hegemônico.

[...] a construção social da figura homoerótica masculina, tanto na apresentação física como nos modos de ser, não se deu após os conflitos de Stonewall, visto que já existia uma ideia clichê disseminada pelos meios de expresso artística, pela cultura de massa e pela comercialização de material erótico/pornográfico. (GHANDOUR, 2008, p. 80)

2.1 Homoerotismo e o *Camp*

Mesmo com as mudanças citadas anteriormente, os indivíduos com inclinação homoerótica ainda se sentiam oprimidos perante a sociedade. A população homossexual era obrigada a se submeter ao do ideal sexual conjugal exigido pela

sociedade dominante. Costa (1992), destaca a criação da subcultura *camp* como uma das formas de resistência da comunidade homossexual à cultura da privação.

Como explica Sontag (2020), o *camp* é uma sensibilidade estética que é representada pelo inatural: pelo artifício e pelo exagero. “*Camp* é um certo tipo de esteticismo. É uma maneira de ver o mundo como um fenômeno estético. Dessa maneira, à maneira do *Camp*, não se refere à beleza, mas ao grau de artifício, de estilização.” (2020, p.348).

O *camp* no universo homoerótico influencia tanto na construção estética quanto comportamental dos homossexuais, se tornando algo que faz parte da cultura gay.

Não obstante, muito embora os homossexuais tenham sido sua vanguarda, o gosto *Camp* é muito mais do que gosto homossexual. Obviamente, sua metáfora da vida como teatro é particularmente adequada como justificativa e projeção de um certo aspecto da situação dos homossexuais. (A insistência *Camp* em não ser "sério", em brincar, também se relaciona ao desejo do homossexual de parecer jovem.) No entanto, percebe-se que se os homossexuais não tivessem mais ou menos inventado o *Camp*, outros teriam. (SONTAG, 2020, p.365)

Porém o *camp* não pode ser generalizado para todos os homossexuais, dentro do meio, existem gays que rejeitavam o vocabulário e os valores da cultura *camp*:

Embora não seja verdade que o gosto *Camp* é o gosto homossexual, existe indubitavelmente uma afinidade e uma imbricação peculiar. [...] Portanto, nem todos os homossexuais têm gosto *Camp*. Mas os homossexuais, em grande parte, constituem a vanguarda e o público mais articulado do *Camp*. (SONTAG, 2020, p.364)

O comportamento *camp* é associado ao indivíduo homoerótico como forma de escandalizar o preconceito, acentuando os motivos pelos quais ele é discriminado. É como quando os gays afeminados intensificam os seus trejeitos femininos, tratando uns aos outros por nomes femininos, utilizando do humor e teatralidade, desprezando a opinião daqueles que não entendem e não aceitam esse comportamento, sendo tachados de moralistas.

Essa junção do masculino com o feminino é algo que está presente nesse universo, Sontag acrescenta que “aliado ao gosto *Camp* pelo andrógino existe algo que parece bastante diferente, mas não é: uma tendência ao exagero das características sexuais e aos maneirismos da personalidade.” (2020, p. 348).

É nesse meio *camp* que o gay afeminado, a *drag queen* e a travesti encontram possibilidade de expressão e de convívio entre os iguais. Nesse contexto se desenvolve uma indústria do entretenimento, o que passa a ser uma possibilidade de trabalho para os artistas LGBT. Muitos deles se inspiraram principalmente no glamour das divas de Hollywood nos seus trejeitos e modo de vestir (Figura 9).

Figura 9 - Drag queens: Bev e The Goddess Isis [196-].



Fonte: <https://bit.ly/3nAOsW6> | Acesso em 2021.

Segundo Ghandour (2008), “O período *pós-stonewall* trouxe à tona essa construção estética e comportamental que se estabeleceu como característica de uma parcela do segmento homoerótico.” (p. 101). Sem dúvida o *camp* veio para romper alguns padrões do desejo homoerótico dando visibilidade a novas condutas sociais da comunidade gay.

O *camp* está relacionado e muitas vezes se confunde com o *kitsch*. É importante explicar a diferença entre os dois estilos.

O *kitsch* é um termo de origem alemã que significa “trapacear, receptar, vender alguma coisa em lugar do que havia sido combinado.” (MOLES, 1971, p.10). A partir disso, esteticamente o *kitsch* representa a cópia ou imitação de movimentos artísticos, o que resulta em uma arte considerada de mal gosto, ou brega, porém de forma intencional.

Segundo Varella (2019), “[...] a “arte *kitsch*” está intimamente associada à “arte sentimental”. *Kitsch* também está relacionado ao conceito de *Camp*, por causa de sua natureza humorística e irônica.”

Os autores Ghandour (2008) e Varella (2019) classificam a estética *kitsch* (Figura 10) como algo que se refere somente a objetos e produtos físicos, enquanto a definição de *camp* vai para além disso, podendo estar atribuída a pessoas e seus comportamentos, sendo também uma arte performática. Em seus estudos sobre o *camp*, Sontag (2020) confirma essa afirmação: “O gosto *Camp* se alimenta do amor que penetrou certos objetos e estilos pessoais. A ausência desse amor é a razão pela qual coisas *kitsch* como Peyton Place (o livro) e o Edifício Tishman não são *Camp*.” (p. 367)

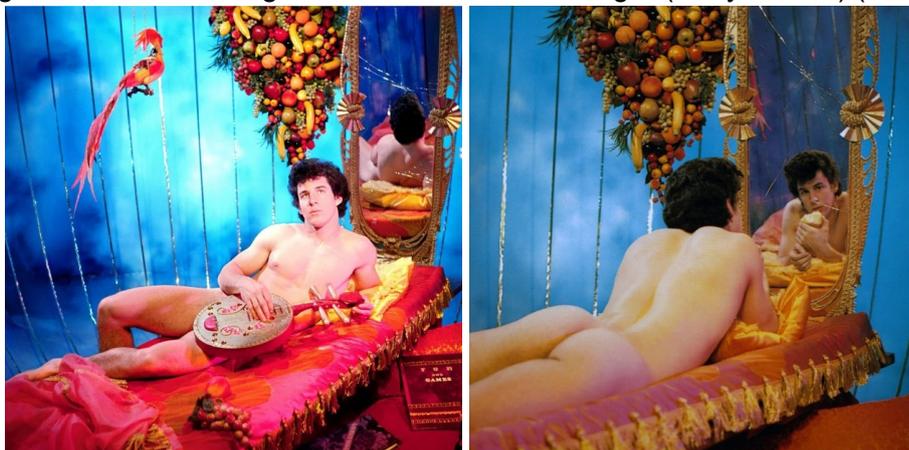
Figura 10 - Ambiente decorado no estilo *kitsch*.



Fonte: <https://bit.ly/2ZcB3tW> | Acesso em 2021.

No campo da fotografia homoerótica, alguns fotógrafos incorporaram a estética *kitsch* em seus trabalhos. Percebe-se que a intenção desses artistas era de não só mostrar a sensualidade do corpo masculino, mas também agregar um valor estético e representativo da cultura gay, utilizando o *camp* e o *kitsch*. Este apelo estético foi encontrado principalmente nas fotografias de Pierre et Gilles, David LaChapelle, James Bidgood (Figura 11), Steven Arnold, José Villarubia.

Figura 11 - James Bidgood: “Mandolin Gilded Cage” (Larry Perrier) (1970).



Fonte: <https://bit.ly/3kYZ9jn> | Acesso em 2021.

Tendo como exemplo o trabalho de James Bidgood, Frisuelos (2013) afirma:

A obra de Bidgood mostra uma ênfase maior na estética do que na erótica (apesar de, pelas suas características, ter sido publicada principalmente em revistas pornográficas), uma estética exacerbada e ao mesmo tempo altamente sugestiva. A intenção do artista era criar arte enquanto recria uma série de fantasias sexuais usando imagens do *camp* gay. (FRISUELOS, 2013, p.311, livre tradução)

Posteriormente, a dupla de fotógrafos Pierre et Gilles (Figura 12) surge no ano de 1976 se inspirando no trabalho de Bidgood. Suas fotografias exploram a fantasia construída em um cenário irreal, rico em elementos *kitsch*.

Figura 12 - Pierre et Gilles: Le Garçon attaché (1993); La tentation d'Adam (1996).



Fonte: <https://bit.ly/3HF3emH> | Acesso em 2021.

2.2 As representações do homoerotismo no cinema

Desde o fim do século XIX já se tem um entendimento sobre a homossexualidade. Obras de arte e literárias retratavam as relações entre pessoas do mesmo sexo. Porém até a década de 1930 o cinema Hollywoodiano abordava o homoerotismo como um objeto cômico, ridículo ou caricato. Posteriormente, nas décadas de 1940 e 1950, devido à forte pressão de associações religiosas e grupos de mulheres, Hollywood praticaria a autocensura, na qual diminuiu a participação da figura homoerótica nesse período. A partir dos movimentos de reivindicação dos direitos feministas e homossexuais no final da década de 1960, gays e lésbicas

passam a fazer aparições no cinema, “mas frequentemente na pele de personagens perigosos e violentos.” (PAIVA, 2007, p.8)

Existe uma diversidade na representação do homoerotismo no cinema, nota-se que quase todos os aspectos que definem o desejo homoerótico citados anteriormente serviram para inspirar na construção das narrativas dos personagens gays na tela. Segundo Paiva (2007), observa-se que o cinema fornece evidências consistentes do que seria a “identidade gay”.

O ideal de beleza de acordo com a figura masculina da antiguidade clássica foi frequentemente abordado em produções cinematográficas, reforçando o valor estético da figura do homem másculo como objeto de desejo do público gay.

No que concerne à condição homoerótica, parece que durante muito tempo estivemos presos a um ethos, uma ética, um habitus, um estilo de conduta formado a partir das imagens greco-latinas, norteando os valores em matéria de beleza, justiça e liberdade, e também nos orientando face aos regimes dos afetos e da sexualidade. (PAIVA, 2007, p.5)

Nessa temática, Paiva (2007) cita os filmes: *Satyricon* (Fellini, de 1966) (Figura 13), *Calígula* (Tinto Brass, de 1980), *Alexandre* (Oliver Stone, de 2004).

Figura 13 - *Satyricon* (Fellini, 1966).



Fonte: <https://bit.ly/32c4ugG> | Acesso em 2021.

Posteriormente, devido ao crescimento do cristianismo, as instituições religiosas classificaram as práticas homoeróticas como pecado, e com isso, passaram a condenar e perseguir os praticantes do homoerotismo, classificando-os como imorais. O cineasta italiano Pier Paolo Pasolini exibiu imagens de nus masculinos enquanto explorou satiricamente as atitudes da igreja nos filmes *Decameron* de 1971 e *Contos de Canterbury* de 1972.

No período que compreende os séculos XVIII e XIX, o homoerotismo masculino era considerado doença. “A história do cinema tem mostrado como o homoerotismo foi sendo diagnosticado como anormalidade, doença, desvio, sendo sistematicamente associado à loucura” (PAIVA, 2007, p. 7). Esse contexto também foi retratado no cinema através do filme *Ludwig II, a paixão de um rei* (Visconti, de 1971).

A criminalização do homoerotismo no século XIX foi retratada no filme *Wilde, o primeiro homem moderno* (Gilbert, de 1997). O filme mostra o caso de Oscar Wilde que representa a figura do homossexual que acaba sendo julgado perante a lei por práticas homoeróticas. Outros filmes abordam essa temática como: *Eduardo II* (Derek Jarman, de 1991) e *Maurice* (Ivory, de 1987).

O cinema também tem um papel importante na denúncia da discriminação e repressão aos gays. Paiva destaca o filme *Bent* (Sean Mathias, 1997) que denuncia o nazismo, *Antes de anoitecer* (Schnabel, 2000), e *O desaparecimento de Garcia Lorca* (Marcos Zurinaga, 1997).

São produções que correm o risco de fixar os traços dos gays como seres vitimados pela sociedade, mas, por outro lado, são filmes que podem favorecer a auto-estima, representando-os como agentes dinâmicos nos processos de luta, libertação e transformação social, o que faz o sucesso do cinema engajado mundialmente. (PAIVA, 2007, p.7)

Outras ênfases do homoerotismo foram abordadas como o romantismo e o drama em *Morte em Veneza* (Visconti, 1971). Da mesma forma, o sadomasoquismo gay foi abordado em *Querelle* (Fassbinder, 1982) e *Hustler White* (Bruce LaBruce, 1996). O cinema também retratou a relação amorosa entre indivíduos do mesmo sexo em *Maurice* (James Ivory, 1987), *Minha adorável lavanderia* (Stephen Frears, 1985) e *O segredo de Brokeback Mountain* (Ang Lee, 2005).

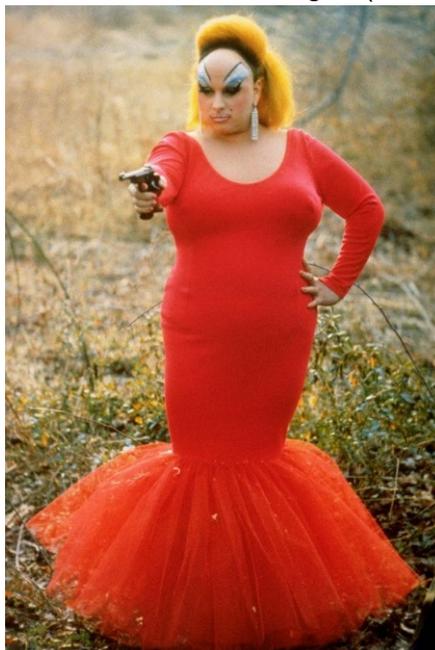
É importante destacar que em muitas das produções cinematográficas, o homoerotismo é apresentado de maneira estereotipada pelo olhar heterossexual e isto influência nos comportamentos sociais e culturais das pessoas. O que acontece nas comédias gays, que podem ser vistas como um meio de celebrar e dar visibilidade ao homoerotismo, mas também podem resultar num reforço desses estereótipos pela sociedade heterossexual que não tem consciência do seu grau de homofobia.

No clássico *The celluloid closet* (1987), história da homossexualidade no cinema, Vito Russo identifica clichês como o da sissy, personagem masculino afeminado, normalmente em papéis pequenos em comédias, ou a possibilidade da apresentação de personagens lésbicas no auge da censura norte-americana, dos anos 1930 a 1950, mas apenas como vampiras ou presidiárias, na maior parte das vezes, como mulheres masculinizadas. (LOPES, 2006, p.381)

Segundo Lopes (2006) “Tanto os estudos feministas quanto os estudos gays, lésbicos e transgêneros têm um primeiro movimento de criticar as representações sociais estereotipadas, os silêncios e as opressões.” (p. 381)

O *camp* surge no cinema como uma forma de contemplar os gays, lésbicas, travestis e transsexuais como eles são, como falam e agem em suas vivências cotidianas. Lopes (2006) afirma que nesse contexto, a figura do transgênero junto com a *drag queen*, ganham bastante destaque devido a recorrência da androginia, do artifício, do barroco ao neobarroco e no decadentismo representados pelo *camp*. Essa oscilação entre o barroco e o *camp* pode ser especialmente percebida nas obras de Kenneth Anger, Max Ophuls e nas obras de Derek Jarman - como em *Caravaggio* (1985). O autor acrescenta também que “O *camp* se situa no campo semântico de ruptura entre alta cultura e baixa cultura, como o kitsch, o *trash* e o brega.” (LOPES, 2006, p.384). Essas características podem ser observadas nas obras de John Waters (Figura 14) e no clássico *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975).

Figura 14 - Cena do filme *Pink Flamingos* (John Waters, 1972).



Fonte: <https://imdb.to/3FCCvoQ> | Acesso em 2021

O cinema também buscou retratar as relações entre o homoerotismo e as questões de classe, nacionalidade, étnicas e periféricas, a fim de mostrar outras nuances dos personagens LGBT no cinema. Segundo Lopes (2006) “Isso é traduzido no interesse por personagens marginais no espaço urbano, como nos filmes de Andy Warhol e Paul Morrissey, em *Perdidos na noite* (John Schlesinger, 1969), *Anjos da noite* (Wilson de Barros, 1986), *Garotos de programa* (Gus van Sant, 1991) ou em filmes de Gregg Araki. (p. 386)

Com o surgimento da AIDS no início da década de 1980, reforçou a disseminação do preconceito e marginalização da população homossexual, que era considerada o principal grupo de risco da doença. Na luta contra a AIDS, o cinema contribuiu para desmistificar o preconceito acerca da doença, além de conscientizar o público no combate a essa epidemia.

O cinema, desde os anos 80, tornou-se um veículo de informação básica para transformar a consciência do público com relação ao problema da AIDS. Contribuiu vigorosamente para desfazer mal-entendidos e preconceitos que associam a síndrome à opção sexual; assim, a AIDS deixou de ser vista como uma “peste gay” e passou a ser compreendida como uma ameaça para todos que assumem um comportamento de risco, o que inclui - principalmente - esquecer o “uso de camisinhas”. (PAIVA, 2007, p.12)

Paris is Burning (Jennie Livingston, 1991), *Filadélfia* (Jonathan Demme, 1993), *Cazuza, o tempo não pára* (Sandra Werneck & Walter Carvalho, 2004), *Um Coração Normal* (Ryan Murphy, 2014), *As Horas* (Stephen Daldry, 2002), são filmes que procuraram registrar de forma humanizada o impacto do HIV na comunidade LGBTQIA+.

Ao longo das décadas, os personagens homossexuais ganharam mais espaço no cinema e com diversas narrativas. Porém no cinema, principalmente em Hollywood, a figura LGBT ainda está sujeita aos estereótipos atribuídos pelos os heterossexuais que dominam essa indústria.

Entendemos o caráter homofóbico dos filmes de Hollywood, em geral, excludente e discriminatório; é preciso apontar para o eterno medo dos astros e estrelas, os olímpicos, de se assumirem como gays e lésbicas numa sociedade cujo modelo dominante é o do “sexo-rei” dos heterossexuais. Mas devemos reconhecer que, de olho nas frestas, encontramos cineastas sérios e corajosos que têm contribuído para derrubar as barreiras do preconceito. (PAIVA, 2007, p. 13)

2.3 *Pink Narcissus*

Dirigido por James Bidgood, o filme *Pink Narcissus* é considerado uma obra prima do cinema homoerótico e *underground*. Tendo o apartamento do diretor em Nova York como locação e filmado em super 8, a produção levou sete anos para ser concluída, entre os anos de 1963 e 1970, tendo o seu lançamento em 1971. *Pink Narcissus* foi lançado com autoria anônima, sem a aprovação do diretor que ficou descontente com o resultado final da obra.

A produção tem um caráter artístico e experimental, definido pelo seu grande apelo estético e a sua narrativa que não contém diálogos entre os personagens. A sequência musical assume o primeiro plano dando tom às cenas do filme.

O filme conta a história de Pan, interpretado por Bobby Kendall, um jovem garoto de programa gay que visualiza as suas fantasias eróticas enquanto espera os seus clientes em seu apartamento. O filme conta com uma grande carga homoerótica, tendo o nu masculino em evidencia e retratando as figuras que despertam o desejo homoerótico masculino como homens dominadores, gladiadores romanos, a figura do grego e do cowboy e diversos outros ícones apropriados pela cultura gay.

Em *Pink Narcissus*, Bidgood vai contra a corrente ao recusar-se a aceitar a heterossexualidade do espectador como normativa, como no cinema convencional e contemporâneo. Bidgood espera e até exige que seu espectador seja gay, um homem gay na verdade. (PEIRCE, 2004, p.17, livre tradução)

Esteticamente, Bidgood combinou as representações óbvias do homoerotismo com ornamentos, trajes rococós e cenários surreais para estabelecer seu próprio estilo vibrante e extravagante com grande recorrência de um glamour *camp* e *kitsch*.

Ao longo da narrativa dos fetiches de Pan, vários cenários vão aparecendo para ilustrar as suas fantasias (Figura 15). O diretor utiliza de um esquema de cores com predominância de azul e rosa criando uma atmosfera excêntrica que se estende à praticamente todos os cenários que vão de jardins floridos com borboletas, o quarto de Pan com objetos extravagantes, além de cenários escuros que remetem o anseio por uma experiência com o desconhecido.

Figura 15 - Cenas do filme *Pink Narcissus* (James Bidgood, 1971).



Fonte: ClampArt

Apesar de explorar bastante o nu masculino, o figurino se faz importante para caracterizar personagens que representam os ícones do homoerotismo masculino (*leatherman*⁶, gladiador romano, grego, cowboy, toureiro, árabe, entre outros) e o figurino de Pan, o personagem principal que apresenta extravagância e sensualidade (Figura 16).

⁶ Homem que se veste com roupas e acessórios de couro, frequentemente associado ao universo fetichista gay, que apreciam o BDSM (Bondage/disciplina, Dominação/submissão, Sado/masiquismo).

Figura 16 - Cenas do filme *Pink Narcissus* (James Bidgood, 1971).



Fonte: ClampArt

A obra de James Bidgood permaneceu anônima até a década de 1990, e o seu legado abriu caminhos para outros artistas queer ganharem espaço no meio artístico, influenciando artistas como David La Chapelle, Pierre et Gilles entre outros inclusive para além do meio queer.

3 DESIGN DE SUPERFÍCIE

Apesar do Design de Superfície ser uma área de estudos relativamente nova no Brasil, Rüttschilling⁷ (2008) argumenta que as superfícies sempre foram um suporte da necessidade do homem de se expressar simbolicamente. Tendo como exemplo a expressão gráfica encontrada sobre as superfícies de cavernas durante o período Paleolítico da Pré-História (de 5.000.000 a 25.000 anos a.C.) e no período Mesolítico (de 25.000 a 10.000 a.C.). A partir do período Neolítico (de 10.000 a 5.000 a.C.) o homem passa a se preocupar com a beleza e a partir daí começa a desenvolver trabalhos nas superfícies de cerâmicas (Figura 17).

As civilizações antigas desenvolveram o gosto pela decoração de superfícies em geral, principalmente nos utensílios domésticos, espaços arquitetônicos e artefatos têxteis. Pode-se dizer que a tecelagem e a cerâmica, assim como, posteriormente, a estamparia e a azulejaria, com sua linguagem visual, carregam o embrião do que hoje chamamos de design de superfície. (RUTHSCHILLING, 2008, p.16)

Figura 17 - Vaso iraniano do neolítico (c. de 8000 a.C.).



Fonte: <https://bit.ly/3qTOAlz> | Acesso em 2021.

O termo Design de Superfície, tradução da expressão *Surface Design*, foi criado pela *Surface Design Association* (SDA) no ano de 1977, que apresenta a sua

⁷ Evelise Anicet Rüttschilling é artista plástica, designer, fundadora e coordenadora do Núcleo de Design de Superfície da UFRGS e membro da Surface Design Association, USA.

definição voltada para a área têxtil: “Design de superfície abrange coloração, padronagem e estruturas de fibras e tecidos. Isso envolve exploração criativa de processos como tingimento, pintura, estamparia, bordado, embelezamento, *quilting*, tecelagem, tricô, feltro e confecção de papéis” (SDA, 2008 apud RUTHSCHILLING, 2008, p.13).

Segundo Rubim (2005), “Essa designação é amplamente utilizada nos Estados Unidos para definir todo projeto elaborado por um designer, no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados numa superfície, industrial ou não” (p.21). Rubim introduziu o no Brasil na década de 1980, onde essa definição passou a abranger outras áreas. A autora afirma que o Design de Superfície abrange a área têxtil (em todas as especialidades), papéis, plásticos, emborrachados, desenhos e utilitários (por exemplo, louças).

Desde então, vários pesquisadores passaram a destacar a importância do Design de Superfície, como Ruthschilling (2008), que apresenta a sua definição:

Design de Superfície é uma atividade criativa e técnica que se ocupa com a criação e desenvolvimento de qualidades estéticas, funcionais e estruturais, projetadas especificamente para constituição e/ou tratamentos de superfícies, adequadas ao contexto sócio-cultural e às diferentes necessidades e processos produtivos. (RUTHSCHILLING, 2008, p.23)

Com base nas abordagens conceituais sobre design de superfície, é possível notar essa diversidade de atuação do design de superfície no mercado, Ruthschilling (2008) também apresenta uma síntese das possíveis áreas a se projetar no Design de Superfície, tais como:

Defendendo a ideia da expansão das áreas de atuação do Design de Superfície no Brasil, Ruthschilling (2008) pontua algumas delas:

Têxtil

É a maior área de atuação do Design de Superfície e apresenta as mais diversas técnicas. Nos métodos de entrelaçamento de fios abrange tecidos e não tecidos como malharia, renda, tecelagem, tapeçaria, entre outros. Atua também como forma de acabamento e embelezamento como estamparia (Figura 18), bordados tinturaria, entre outros.

Figura 18 - Design de Superfície na área têxtil.

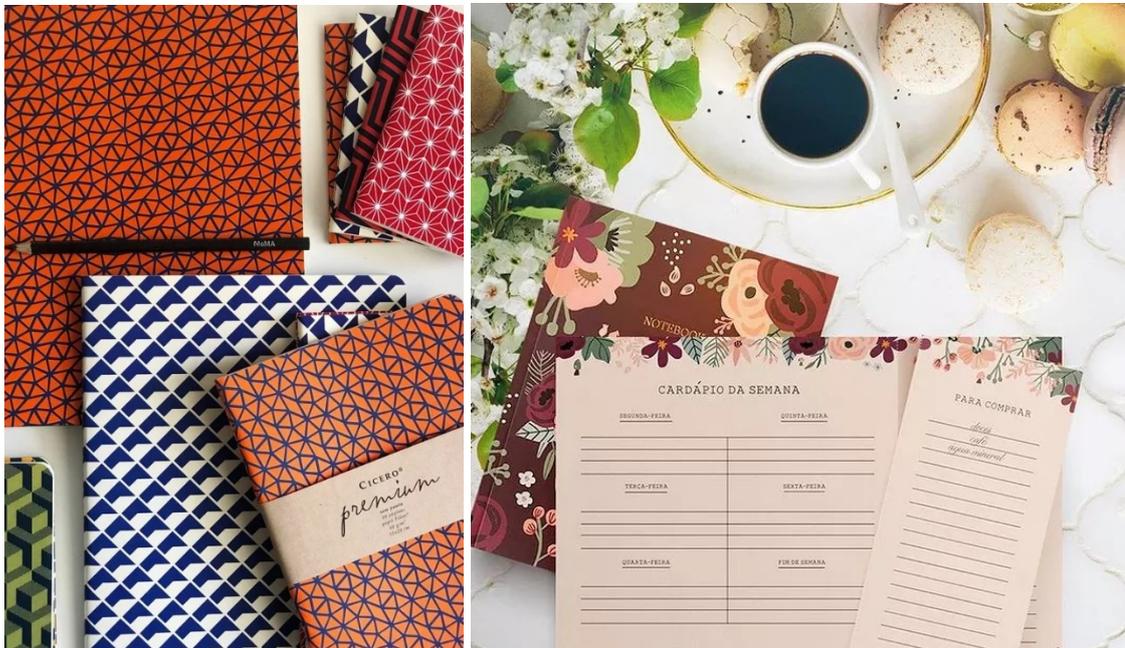


Fonte: <https://bit.ly/3FFOhit> | Acesso em 2021.

Papelaria

Nesta área o design de superfície pode ser aplicado em papéis de presente, embalagens, produtos descartáveis (guardanapos, pratos, copos), capas de cadernos e agendas (Figura 19), papéis de parede, entre outros.

Figura 19 - Design de Superfície aplicado em papelaria.



Fonte: <https://glo.bo/3qYIMID> | Acesso em 2021.

Cerâmica

Representa um importante campo de aplicação do design de superfície, podendo ser aplicado em azulejos, louças, lajotas, entre outros (Figura 20).

Figura 20 - Design de Superfície aplicado em cerâmicas.



Fonte: <https://glo.bo/3DEwUxH> | Acesso em 2021.

Materiais Sintéticos

Materiais sintéticos tais como acrílico, polietileno, nylon, poliestireno, teflon, entre outros, podem ser aplicados em tapetes para carros, acessórios de moda, laminados entre outros. Além desses, a autora destaca a “Fórmica” (Figura 21), um plástico laminado geralmente aplicado como revestimento de móveis.

Figura 21 - Design de Superfície aplicado em material sintético.



Fonte: <https://bit.ly/2Zf0hrG> | Acesso em 2021.

Outros materiais

O design de superfície pode atuar também como complemento de outras áreas do design como moda e louças. Pode ser aplicado na área digital (Figura 22) como no layout de páginas de internet, jogos e animações.

Figura 22 - Design de Superfície aplicado em meio digital.



Fonte: <https://bit.ly/3cGf7KB> | Acesso em 2021.

3.1 Fundamentos do design de superfície

O processo de criação no Design de superfície se baseia na constituição da composição visual. Cabe ao designer criar e adequar os elementos visuais da melhor maneira para formar a composição e aplicar ao fundo. Rüttschilling (2008) define alguns elementos de construção do Design de Superfície, são eles:

- a) Motivos ou figuras:** são grafismos ou figuras (Figura 23) que estão no primeiro plano da composição visual. Podem aparecer muitas vezes e com variações de cor, tamanho e posição. É o que configura o tema e sentido visual da composição.

Figura 23 - Motivo representando cogumelo.



Fonte: <https://bit.ly/3oS3mqn> | Acesso em 2021.

b) Elementos de Preenchimento: ou background, são texturas e grafismos utilizados para preencher um plano e/ou camadas. Sua função geralmente é a de formar o plano de fundo da composição, mas também pode ser a figura principal quando não existem motivos sobre ele, como por exemplo, uma superfície que simula a textura de madeira ou tecido (Figura 24).

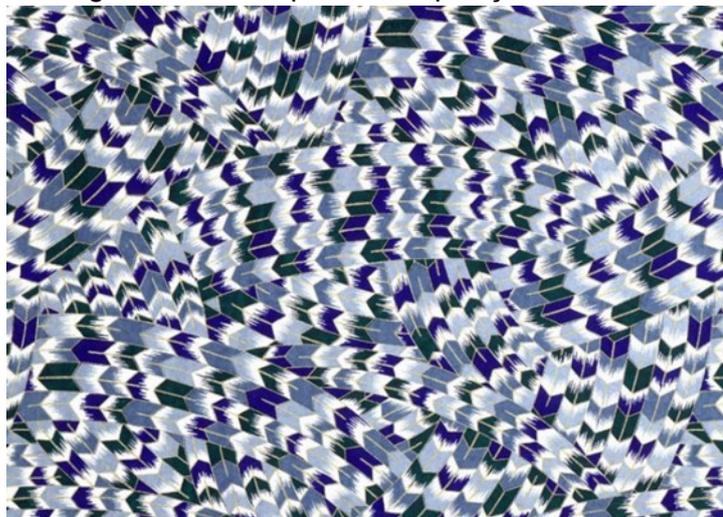
Figura 24 - Textura de madeira; textura de tecido; textura de cores.



Fonte: <https://bit.ly/30Q0Ngj>; <https://bit.ly/3cCeMIV>; <https://bit.ly/3FRGGNZ>
Acesso em 2021.

c) Elementos de Ritmo: são elementos que enriquecem visualmente a composição de acordo com a variação de posição, cor, tamanho, entre outros. É a partir dos elementos de ritmo que se geram os efeitos de continuidade (propagação do efeito) e contiguidade (harmonia visual) (Figura 25).

Figura 25 - Exemplo de composição com ritmo



Fonte: <https://bit.ly/3czOE1C> | Acesso em 2021.

Com os avanços tecnológicos, as possibilidades de criação de padrões se expandiram facilitando o trabalho do designer. Porém mesmo no meio digital os princípios básicos do Design de Superfície ainda permanecem como um conhecimento fundamental para o desenvolvimento do projeto. Rùthschilling (2008),

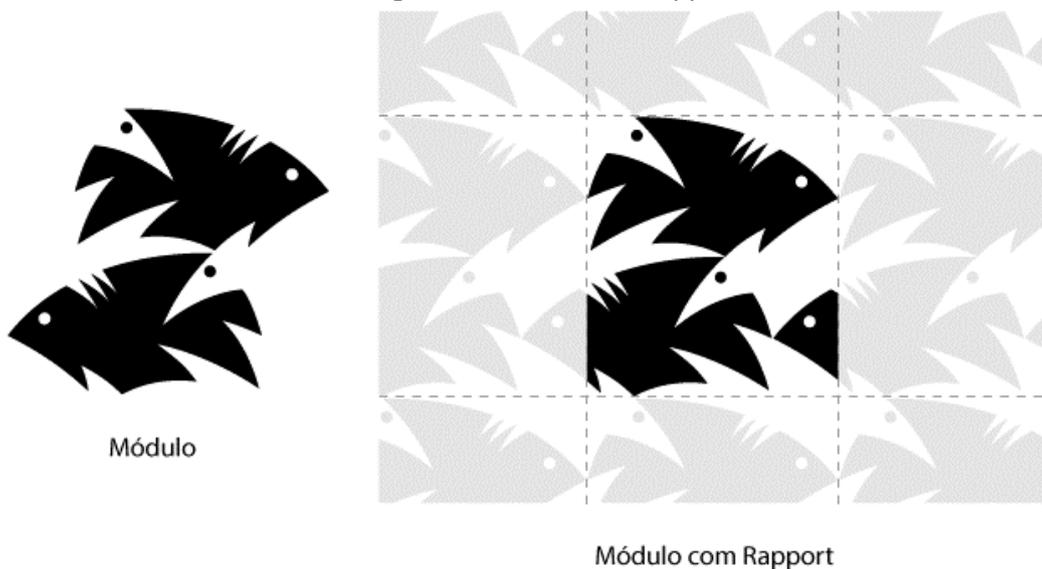
define como princípios básicos do Design de superfície as noções de módulo e repetição.

Módulo

“Módulo é a unidade da padronagem, isto é, a menor área que inclui todos os elementos visuais que consistem o desenho.” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 64). A partir do módulo se dá a repetição e para isso é necessário que os elementos estejam adequados devidamente para proporcionar o encaixe em outros módulos para que exista uma continuidade (Figura 26).

Esse processo é denominado *de rapport*, termo originário do francês costuma ser traduzido como repetição (RUBIM, 2004).

Figura 26 - Módulo e rapport.



Fonte: <https://bit.ly/3DADnd4> | Acesso em 2021.

O desenho é formado a partir dos pontos de encontro das formas entre os módulos nos sentidos horizontal e vertical. Segundo Rüttschilling (2008), existem dois princípios de encaixe: continuidade e contiguidade (Figura 27). O princípio de continuidade relaciona-se a "sequência ordenada e ininterrupta de elementos visuais sobre uma superfície, garantindo o efeito de propagação." (Ibid., p. 65); enquanto o princípio de contiguidade relaciona-se com a harmonia visual provocada pelo agrupamento dos módulos quando repetidos lado a lado e em cima e embaixo formam um padrão fazendo com que o módulo desapareça "revelando outras relações entre figura e fundo, novos sentidos e ritmos." (Ibid., p. 65).

Figura 27 - Representação de continuidade; Representação de contiguidade.



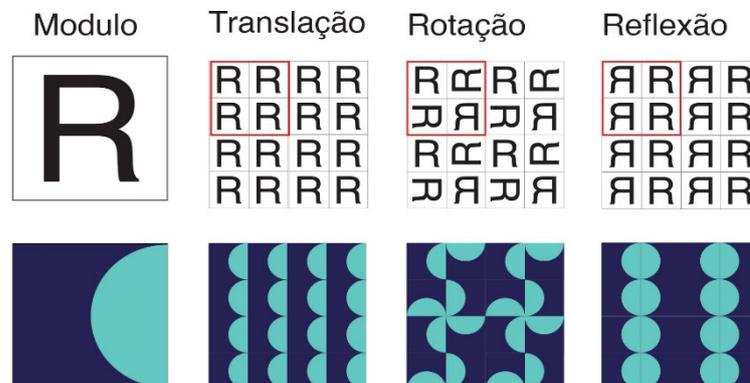
Fonte: <https://bit.ly/3DADnd4>; <https://bit.ly/3HI9VEj> | Acesso em 2021.

Sistemas de repetição

Os sistemas de repetição dizem respeito ao método adotado para repetir os módulos. Os sistemas de repetição são estruturados a partir do *grid* (grade, malha em inglês), “que corresponde à organização dos módulos no espaço, além de existirem as células, ou espaços internos, que são ocupados com os desenhos dos módulos.” (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 68). Esses sistemas podem ser definidos como alinhados, não alinhados, progressivos e multimódulos. Apesar de haver a predominância de *rappports* baseados em quadrados e retângulos, pensamento herdado da indústria têxtil, o *rapport* pode ser feito a partir de outras figuras geométricas, como é o caso do hexágono.

- a) **Sistemas alinhados:** são estruturas que se repetem sem se deslocar da origem, mantendo o alinhamento e formando um padrão contínuo. Em um sistema de repetição alinhado, pode-se identificar as seguintes operações: translação, reflexão, inversão e rotação (Figura 28).

Figura 28 - Sistema de repetição alinhado.

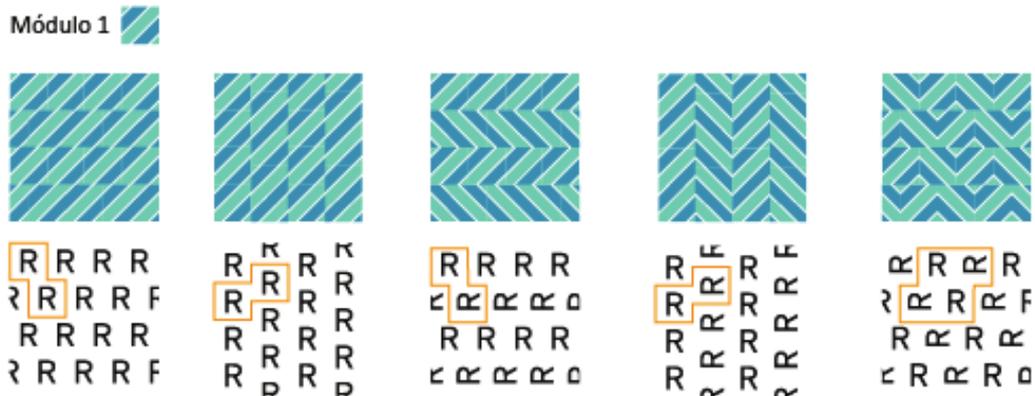


Fonte: <https://bit.ly/30U2Wrk> | Acesso em 2021.

- b) **Sistemas não alinhados:** ocorre o deslocamento horizontal ou vertical das células (Figura 29). É determinada a proporção do deslocamento, o exemplo

mais comum é o deslocamento de 50% (cinquenta por cento), causando o efeito “tijolinho”. Rùthschilling (2008) acrescenta que “Os sistemas não alinhados, além da mudança de origem, oferecem as mesmas possibilidades das operações dos alinhados (translação, rotação, reflexão), tornando a operação mais complexa.” (p.68)

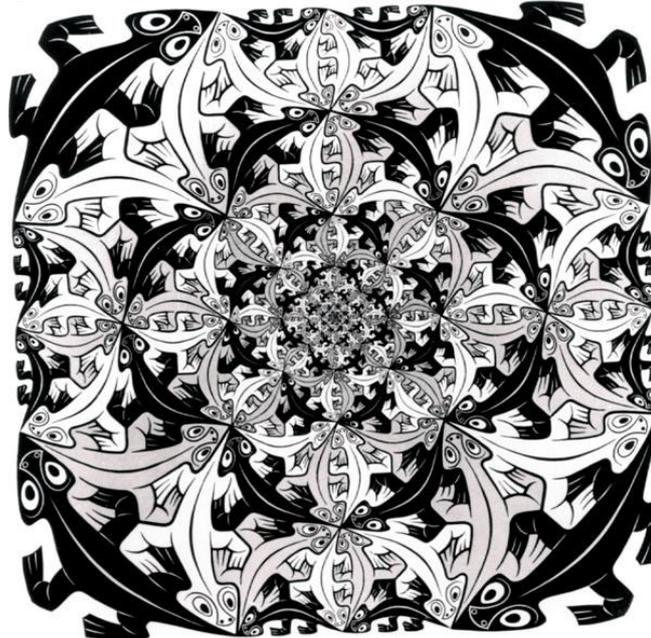
Figura 29 - Sistema de repetição não alinhado.



Fonte: Rùthschilling (2008)

- c) **Sistemas progressivos:** os módulos podem ser dilatados e contraídos de maneira gradual a partir da lógica estabelecida pelo designer. Esse sistema pode ser encontrado nas obras de Escher (Figura 30).

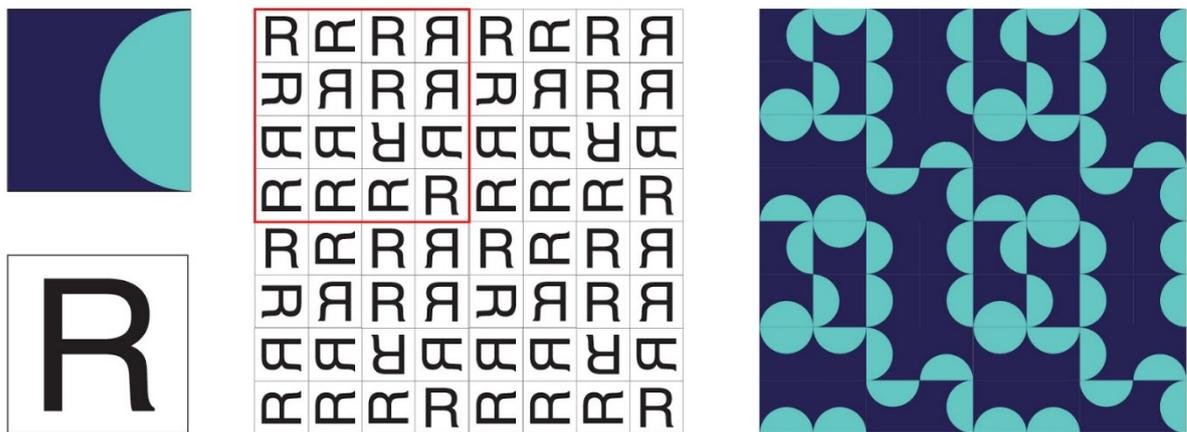
Figura 30 - M.C. Escher: *Smaller and Smaller* (1956).



Fonte: <https://bit.ly/32nZLJ2> | Acesso em 2021.

- d) **Multimódulo:** são módulos menores agrupados que se convertem em uma forma maior, criando inúmeras possibilidades de combinação (Figura 31). Estes sistemas podem ainda gerar outros sistemas, dependendo da disposição de diferentes simetrias.

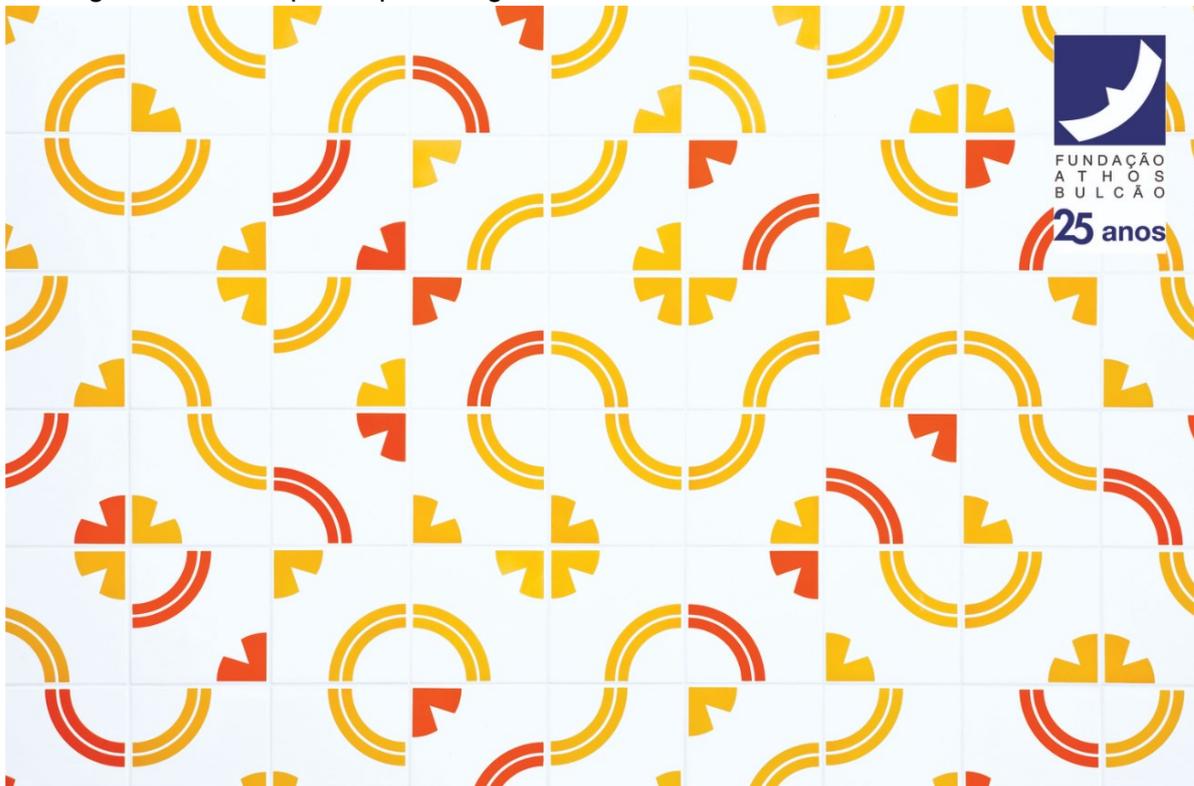
Figura 31 - Sistema de multimódulo.



Fonte: <https://bit.ly/30U2Wrk> | Acesso em 2021.

- e) **Composição sem encaixes:** neste tipo de composição, os módulos não se encaixam entre si, porém mesmo sem se encaixar nas vizinhanças, os módulos mantêm uma harmonia visual (Figura 32).

Figura 32 - Exemplo de padronagem sem encaixe. Painel do artista Athos Bulcão.



Fonte: <https://bit.ly/3HJWC6i> | Acesso em 2021.

3.2 Técnicas de estamparia industrial

Além de compreender os fundamentos do design de superfície, o designer da área precisa também ter o conhecimento sobre os processos técnicos industriais que envolvem o desenvolvimento do produto. Rùthschilling (2008) acrescenta que o designer deve identificar qual processo de impressão melhor se adequa às finalidades do seu projeto.

A estamparia é um dos processos mais utilizados pela indústria para a reprodução de superfícies podendo ser aplicada em vários suportes (papel, tecido, couro, madeira, cerâmica, etc.). Os avanços tecnológicos contribuíram na geração de alternativas para facilitar a produção de estampas numa escala industrial.

Enquanto as repetições dos motivos têxteis e variantes de cor eram feitos à mão e demoravam horas ou até mesmo dias para serem finalizados, os programas de estamparia digital começam a permitir, a partir deste momento, um ganho de tempo relevante para as mudanças impostas pela moda, facilitando com isso o processo de desenvolvimento e criação do designer de superfície têxtil. (LEVINBOOK, 2008, p. 36)

As técnicas de estamparia que são mais comuns na indústria são: a serigrafia, a sublimação e a estamparia digital.

3.2.1 Serigrafia

Também conhecida como estamparia a quadro ou *silk-screen*, a serigrafia (Figura 33) é uma técnica de impressão que teve origem no Oriente e vem sendo utilizada desde o século VIII.

Figura 33 - Processo de serigrafia.



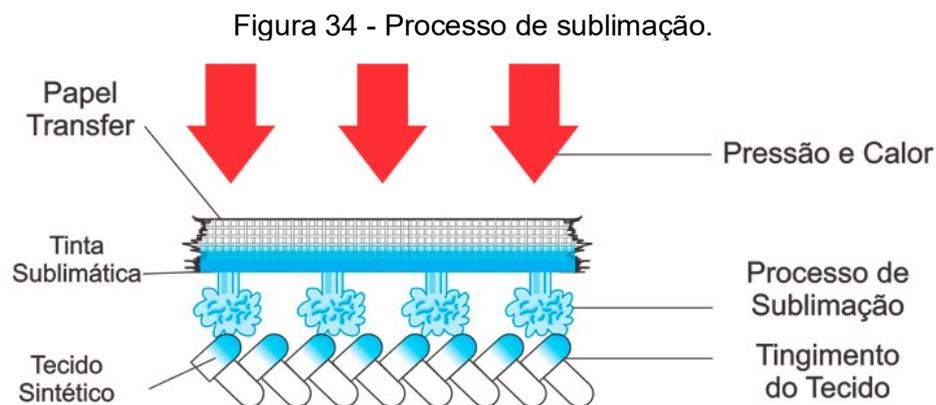
Fonte: <https://bit.ly/3czsgVR> | Acesso em 2021.

A serigrafia se faz através do uso de telas, que podem ser feitas de nylon, poliamida ou poliéster. A tela é esticada e presa dentro de uma moldura de madeira ou metal formando um quadro. Na tela serão criadas áreas impermeáveis e permeáveis, por onde a tinta passará com a pressão exercida com um rodo ou espátula, imprimindo na superfície os espaços permeáveis da tela.

A gravação do desenho na tela é feita através de um processo fotográfico utilizando uma emulsão reveladora e é determinada pelo desenho dos fotolitos⁸ que geralmente são desenvolvidos digitalmente já que é necessária a separação das cores presentes no desenho. Para cada cor utilizada no desenho, deverá ser desenvolvido uma tela diferente. (LEVINBOOK, 2008, p.43)

3.2.2 Sublimação

Neste sistema de estampa, é utilizada uma impressora adaptada para tinta sublimática, a estampa é impressa em um papel *transfer* e é transferido para as fibras do tecido ou outras superfícies por meio de aquecimento, em um processo químico onde a matéria muda do estado sólido para o estado gasoso (quando aquecidas a temperaturas acima de 160° centígrados) sem passar pela fase líquida. (VIEIRA, 2014, p. 116) (Figura 34).



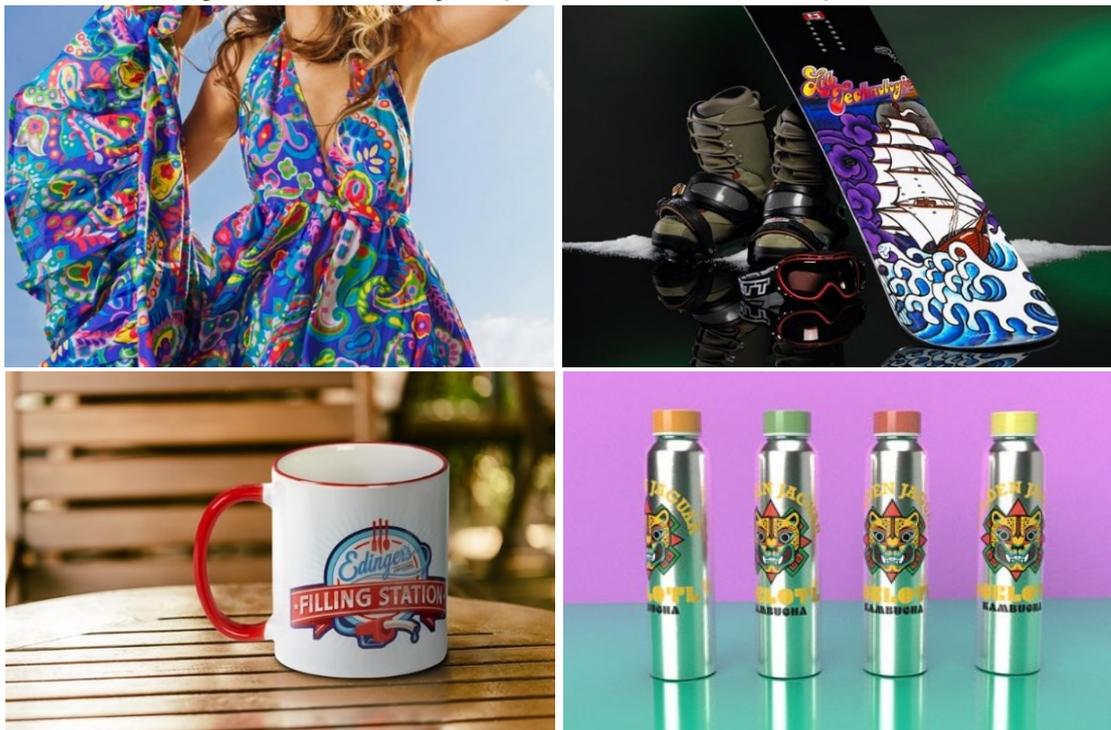
Fonte: <https://bit.ly/3kW1g7H> | Acesso em 2021.

Para maior eficiência da sublimação na área têxtil, é recomendado o uso de materiais com base de poliéster. Fachini (2015) explica que “[...] quanto maior a quantidade de poliéster no material, mais corante ele irá receber” (p.54). A autora

⁸ É uma película transparente na qual se registra a imagem por meio fotográfico. Processo intermediário entre a finalização do arquivo em computador e a gravação de quadros e cilindros. (LEVINBOOK, 2008, p.87)

acrescenta que quanto aos tecidos de algodão ou seda, é necessário utilizar um verniz especial para receber a sublimação. Outros materiais, couro, madeira, alumínio e cerâmica (Figura 35), deve-se também aplicar um primer ou verniz a base de resina de poliéster, “[...] para assim resistirem a altas temperaturas usadas no processo de sublimação (180°C a 210°C) e receberem a impressão com qualidade.” (FACHINI, 2015, p.58)

Figura 35 - Sublimação aplicada em diferentes superfícies.



Fonte: <https://bit.ly/30NcVih>; <https://bit.ly/3nEh4xD> | Acesso em 2021.

A sublimação se destaca por ser um método econômico e com baixos impactos ao meio ambiente devido ao baixo uso de água já que não necessita de lavagens e por utilizar uma tinta à base de água isenta de metais pesados, podendo ser facilmente descartada.

3.2.3 Estamparia digital

“A estamparia têxtil *inkjet*⁹, ou seja, impressão direta no tecido é uma surpreendente tecnologia que está mudando a maneira como as impressões são concebidas e utilizadas em tecidos para vestuário.” (VIEIRA, 2014, p.20). Esse

⁹ Jato de tinta. Em estamparia, impressão direta no tecido. Impressoras a jato de tinta utilizam sistemas dotados de uma cabeça de impressão ou cabeçote com centenas de orifícios que despejam milhares de gotículas de tinta por segundo. (VIEIRA, 2014, p.120)

processo tem como vantagem a possibilidade da impressão de toda a gama de cores, devido ao fato de a estampa ser aplicada na superfície diretamente da impressora (Figura 36), criando estampas mais realistas e com melhor qualidade.

A maioria das impressoras têxteis são conduzidas a partir de um computador com o uso de um software conhecido como um RIP (Raster Image Processor). O software RIP permite que a impressora imprima com maiores volumes de tinta e prevê o gerenciamento de cores de precisão através de perfis de cores. (FACHINI, 2015, p. 53)

Figura 36 - Processo de impressão digital.



Fonte: <https://bit.ly/3DHRrS5> | Acesso em 2021.

Em comparação com a serigrafia, este tipo de impressão é mais prático, pois não necessita de fotolitos nem separação das cores, já que a impressora imprime as cores que estão na tela do computador. Diferente da sublimação, a impressão digital não se restringe somente à aplicação em poliéster, podendo ser aplicada em tecidos de fibras naturais como o algodão, a seda, a lã, entre outros.

4 METODOLOGIA PROJETUAL

Segundo Rüttschilling (2008), o Design de Superfície parte do princípio artístico, em que é levado em consideração a linguagem visual e as lógicas criativas autorais. Desse modo, não existe um único processo metodológico aplicado para o Design de Superfície, o que possibilita uma maior liberdade de criação para o designer. Além de considerar a importância do processo artístico, no projeto de Design de Superfície é fundamental o uso de uma metodologia, a fim de melhor orientar e direcionar a execução do projeto, afirma Munari (1998):

[...] no campo de Design não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar, sem saber que materiais utilizar para a construção, sem ter definido bem a sua exata função. (MUNARI, 1998, p. 10)

O autor completa que o uso de uma metodologia em um projeto de design não é uma forma de inibir a liberdade artística do designer:

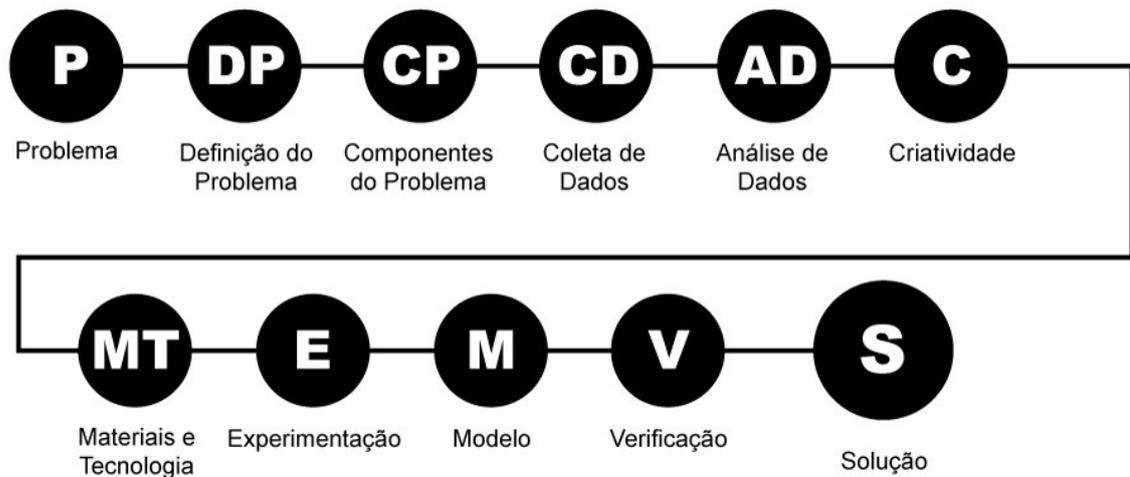
O método de projeto, para o designer, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo. E isto tem a ver com a criatividade do projetista, que, ao aplicar o método, pode descobrir algo que o melhora. Portanto, as regras do método não bloqueiam a personalidade do projetista; ao contrário, estimulam-no a descobrir coisas que, eventualmente, poderão ser úteis também aos outros. (MUNARI, 1998, p.11)

Deste modo, para desenvolver o projeto de uma coleção de Design de Superfície inspirada no filme *Pink Narcissus*, foi adotada a metodologia de Bruno Munari (1998), devido à flexibilidade deste processo metodológico, podendo ser aplicado ao Design de Superfície e ao artefato que será produzido neste trabalho.

4.1 Metodologia de Munari aplicada ao Design de Superfície

O processo criativo segundo Munari (1998), está dividido em etapas (Quadro 1) que buscam solucionar um determinado problema.

Quadro 1 - Etapas da Metodologia de Munari (1998)



Fonte: O autor, adaptado de Munari (1998)

São detalhadas a seguir as etapas de projeto de Design segundo a metodologia de Munari (1988), com a finalidade de indicar as técnicas e ferramentas que compõem cada uma destas etapas:

4.1.1 Problema

É o ponto de partida de um projeto de design. O problema de design parte de uma determinada necessidade e a solução do problema melhora a qualidade de vida.

4.1.2 Definição do problema

Nesta etapa, é preciso detalhar o problema para que o designer busque a solução adequada para solucioná-lo, como afirma Munari (1998): “É necessário, portanto, começar pela definição do problema, que servirá também para definir os limites dentro dos quais o projetista deverá trabalhar.” (p.32)

4.1.3 Componentes do Problema

Um problema de design é composto por um conjunto de vários subproblemas e mini pesquisas que precisam ser solucionados isoladamente a fim de construir a solução do problema geral. Esta operação resulta numa coleta de informações para o designer e é importante para garantir mais segurança ao projeto, além de definir as limitações, assim como os materiais e processos de produção mais adequados.

4.1.4 Coleta e análise de dados

Neste ponto, é necessário reunir as informações constatadas na solução dos subproblemas para poder gerar alternativas. “A análise de todos os dados recolhidos pode fornecer sugestões acerca do que não se deve fazer para projetar [...] e pode orientar o projeto de outros materiais, outras tecnologias, outros custos.” (MUNARI, 1998, p.42)

4.1.5 Criatividade

Após as análises anteriores, já se tem informações suficientes para iniciar o projeto. A partir das imagens e conhecimentos coletados, o designer tem uma base para estimular a criatividade.

4.1.6 Materiais e tecnologia

A partir da criatividade, o projetista estabelece os materiais e as técnicas que melhor se aplicam ao desenvolvimento do seu projeto. Esta etapa se baseia na experimentação desses materiais.

4.1.7 Experimentações

Após ter conhecimento a respeito dos materiais e tecnologias disponíveis, deve-se estabelecer o que será utilizado no projeto, realizando experimentos e descobrindo novas possibilidades.

4.1.8 Modelos

São as alternativas geradas na etapa de experimentação. Este procedimento é importante para direcionar o designer para a melhor solução e evitar possíveis erros.

Dessas experiências resultam amostras, conclusões, informações que podem levar à construção de modelos demonstrativos de novas aplicações com fins particulares. Essas novas aplicações podem destinar-se à resolução de subproblemas parciais que, por sua vez, juntamente com os outros, concorrerão para a solução global. (MUNARI, 1998, p.50)

4.1.9 Verificação

Nesta etapa, o modelo desenvolvido é apresentado para possíveis usuários que devem opinar sobre o objeto. A partir dos dados coletados podem surgir possíveis melhorias no projeto para atender as necessidades do público alvo.

4.1.10 Desenhos de construção

Tendo o projeto definido, esta é a etapa onde são detalhadas todas as informações para a confecção do protótipo através de desenhos que informam os tamanhos, padrões e técnicas de impressão da estampa.

4.1.11 Soluções

Na última etapa da metodologia de Munari (1998), é onde o projeto é concretizado, o que significa que o problema proposto na primeira etapa foi solucionado.

4.2 Adaptação da Metodologia de Munari ao projeto

A metodologia de Munari (1998) pode ser adaptada para melhor se adequar aos moldes de um projeto de Design de Superfície, ocorrendo uma simplificação das suas etapas. Para o desenvolvimento da coleção de estampas inspiradas no filme *Pink Narcissus*, será utilizada a proposta de Silva (2018) adaptada para este projeto (Quadro 2):

Quadro 2 - Adaptações das Etapas do processo criativo de Munari

FASES	MÉTODOS E PROCESSOS
DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	Contexto Briefing Público-alvo
COLETA E ANÁLISE DE DADOS	Pesquisas visuais Análise de similares Estudo imagético
CRIATIVIDADE E EXPERIMENTAÇÃO	Geração de alternativas Definições do projeto Desenvolvimento dos padrões
DEFINIÇÃO DO MODELO E DA SOLUÇÃO FINAL	Avaliação das alternativas Aplicação

Fonte: O autor, adaptado de Silva (2018)

Na etapa Definição do problema, o projeto será contextualizado a partir da definição do contexto, do briefing e do público-alvo. Esta etapa se faz importante para o melhor direcionamento do projeto evitando erros futuros.

Na segunda etapa fica a Coleta e análise dos dados que consiste na realização de pesquisas imagéticas acerca do tema proposto, gerando painéis de referência. Também serão feitas análises de mercado, tendências, estudo de recorrências.

A terceira etapa consiste na criatividade e experimentação. Neste momento se dá a criação do projeto, através dos *sketches* iniciais, gerando alternativas. Os métodos de criação de design de superfície propostos por Rùthschilling (2008) entram em prática, é nesta etapa que serão criados os módulos e os sistemas de repetição que vão gerar as estampas.

Após todo esse processo, na quarta etapa, deve-se avaliar as alternativas geradas para solucionar o problema e a seguir definir as possíveis aplicações em produtos, solucionando o problema,

Essas modificações são necessárias para que este trabalho seja apresentado de forma mais sucinta e objetiva.

5 DESENVOLVIMENTO

Após estabelecida a metodologia de design proposta por Munari (1998) e adaptada por Silva (2018) se aplica a este projeto seguindo as seguintes etapas:

5.1 Definição do problema

5.1.1 Contextualização

O filme *Pink Narcissus* é considerado um clássico do cinema LGBTQIA+. Além de retratar os personagens que representam os ícones do desejo homoerótico, a obra se destaca pela sua carga erótica e pela estética *kitsch* exuberante presente nos cenários, figurinos e também no seu enredo.

Este projeto inicia com uma questão: **Como o Design de Superfície pode agregar valor aos produtos destinados ao público LGBTQIA+?**

Para isto, a proposta deste trabalho consiste em desenvolver uma coleção de design de superfície contendo estampas que exploram os elementos visuais presentes nas cenas do filme *Pink Narcissus*, levando em consideração a busca pela valorização da cultura LGBTQIA+, trazendo cenários e imagens que colaborem com o imaginário destes indivíduos, deixando os produtos industriais diversificados e principalmente, preencher uma lacuna de produtos destinados a este público. Isto se torna viável em consequência do aumento de vendas destes produtos e difusão da cultura LGBTQIA+ onde no momento atual, representa um grande poder aquisitivo no mercado.

5.1.2 Briefing

Este projeto tem como objetivo desenvolver uma coleção de 10 padrões contendo elementos significativos das cenas do filme *Pink Narcissus*, a partir de uma pesquisa visual acerca do filme e utilizando os princípios de design de superfície propostos por Rùthschilling (2008) e a metodologia de Munari (1998).

Com a aplicação destinada à produtos de moda e decoração para o público LGBTQIA+, serão produzidas estampas corridas, ilustrando a superfície por completo. Dentre as técnicas de estamparia, foi escolhida a sublimação para estampar as superfícies que darão origem aos produtos.

5.1.3 Público-alvo

Para melhor direcionar a criação do conteúdo da coleção, é necessário delimitar o público-alvo. Os produtos desenvolvidos neste projeto são destinados a pessoas LGBTQIA+, devido ao fato de a temática do filme explorar esse universo, a definição do público-alvo é de pessoas que apreciam e vivem essa cultura no seu dia a dia e buscam produtos que representem o seu *lifestyle*. O conteúdo da coleção também se expande para pessoas que fogem da normatividade buscando irreverência (Figura 37).

Figura 37 - Painel do público-alvo



Fonte: Elaborado pelo autor (2021).

5.2 Coleta e análise de dados

5.2.1 Pesquisa Visual

Nesta etapa ocorreu uma seleção de imagens contendo elementos visuais que representam o tema da coleção. Estas imagens são dispostas através de um painel semântico¹⁰ que atua como uma ferramenta que auxilia no processo de definição da estética e simbólica do projeto. Neste painel pode conter desenhos, fotografias, pinturas, objetos entre outros.

¹⁰ O painel semântico é uma ferramenta imagética utilizada no decorrer do processo de definição estética (design) do projeto e tem, por finalidade, servir como referência estético-simbólica da forma e alinhar conceitos semânticos entre os profissionais envolvidos. (Reis e Merino, 2020, p.178)

Alexander Henry Fabrics: é uma casa de design têxtil de primeira linha, que produz estampas de algodão originais e de ponta. A diretora criativa da empresa, Nicole de Leon lançou diversas coleções de estampas com motivos homoeróticos, na maioria delas tem a figura masculina representada como os *Beefcakes* em diferentes contextos (Figura 39).

Figura 39 - Estampas desenvolvidas por Nicole de Leon



Fonte: <https://etsy.me/3nBT91D>; <https://bit.ly/3r22MsG>; <https://bit.ly/3DGXNRE>;
Acesso em 2021.

Robert Sexton: é um designer que especificamente cria imagens de homens interessantes e confiantes, além de retratar vários aspectos da cultura gay em seus desenhos. Ele define o seu trabalho como uma estética *queer* e gosta de desenhar homens barbudos em situações eróticas e divertidas. O seu trabalho é principalmente aplicado em tecidos para a confecção de camisetas, almofadas, trajes de banho, entre outros (Figura 40).

Figura 40 - Estampas desenvolvidas por Robert Sexton



Fonte: <https://bit.ly/30ltM5p>; <https://bit.ly/3HlhWsT>; <https://bit.ly/3FzP4kJ>;
Acesso em 2021.

Hung Dada: é uma série de retratos de figuras masculinas em cores vibrantes e combinações ousadas criadas pelo artista Ethan Waghorn. As peças presentes na coleção exibem o corpo masculino de forma exagerada e sexualmente explícita de

uma forma subversiva que simultaneamente zomba e celebra a cultura pornô gay. As ilustrações desenvolvidas por Waghorn viram estampas localizadas aplicadas em camisetas (Figura 41).

Figura 41 - Estampas desenvolvidas por Ethan Waghorn



Fonte: <https://bit.ly/3FCd1lh> | Acesso em 2021.

Tom of Finland Store: a loja oficial reúne roupas e acessórios desenvolvidos por diversos designers, todos eles retratando as obras do artista Tom of Finland em suas peças. A maioria das estampas encontradas são aplicadas de maneira localizada nos produtos (Figura 42).

Figura 42 - Estampas encontradas no site Tom of Finland store



Fonte: <https://bit.ly/3CFuBt8>; <https://bit.ly/3qYYUbN> | Acesso em 2021.

Zachary Nutman: O artista se destaca por produzir bordados com temática erótica. Ele também recebe muitos pedidos de seus fãs para fazer bordados personalizados retratando cenários sexuais que envolvem seus parceiros (Figura 43).

Figura 43 - Trabalho produzido por Zachary Nutman



Fonte: <https://bit.ly/3qZUyKS> | Acesso em 2021.

5.2.3 Estudo imagético

A partir das cenas extraídas do filme *Pink Narcissus*, chega o momento de selecionar as imagens que servirão de inspiração para a criação das padronagens. Através dessas imagens é possível selecionar os elementos, cores e personagens que representam o filme (Figura 44).

Devido ao fato de o filme ter sido filmado em super 8, as cenas extraídas diretamente do filme não são muito nítidas, por isso se faz necessário o uso das fotografias oficiais que mostram detalhadamente os elementos de cena.

Figura 44 - Acervo de imagens do filme





Fonte: Capturado pelo autor (2021)

Analisando as imagens capturadas, constata-se que o filme representa a essência do homoerotismo mesclando com o universo fantasioso presente no enredo através dos elementos visuais que se destacam no filme, que são: os personagens, os objetos de composição de cena e as cores. Esse levantamento servirá para nortear o desenvolvimento das alternativas.

Pink Narcissus narra as fantasias homoeróticas de Pan. Na encenação da maioria dessas fantasias, o personagem Pan assume os papéis de toureiro, elfo e grego, além de si mesmo em diferentes cenários e figurinos. Existem também outros personagens que compõem as cenas: soldados romanos, motoqueiro, árabe, entre outros (Figura 45). Diante disso, a relação que se estabelece entre os personagens do filme é a representação da sensualidade do corpo masculino em diferentes contextos.

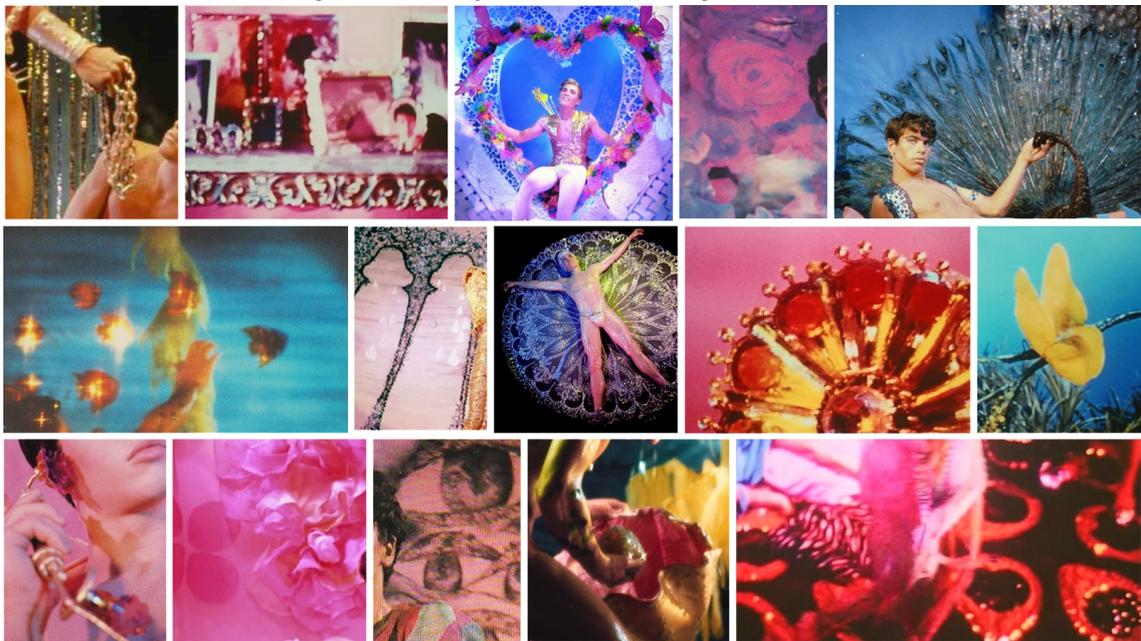
Figura 45 - Personagens do filme



Fonte: Capturado pelo autor (2021).

Os objetos que compõem as cenas são outro ponto importante da análise, pois contribuem para gerar a atmosfera do filme (Figura 46). Em *Pink Narcissus* encontram-se formas orgânicas, geralmente representando a natureza com plantas e animais. Na cenografia é recorrente o uso de objetos glamourosos com bastante brilho remetendo a uma decoração *kitsch*. Existe uma grande predominância de texturas florais que trazem um ar de romantismo e delicadeza ao filme. Fazendo referência ao enredo do filme que se passa em um universo de fantasia, as composições de cena fogem do realismo e se aproximam do psicodélico.

Figura 46 - Objetos de composição de cena

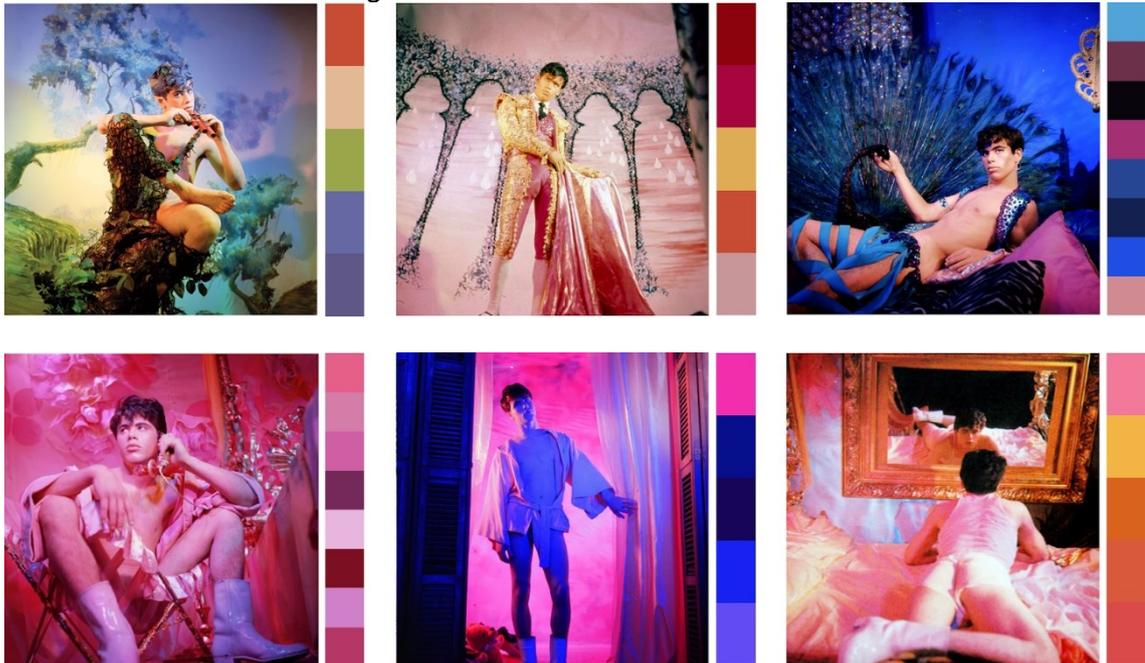


Fonte: O autor (2021).

Em relação à paleta de cores, são predominantes os tons de rosa e azul ao longo do filme nos cenários, objetos, figurinos e iluminação. O rosa é usado geralmente nos ambientes internos enquanto o azul nos ambientes externos.

Outras cores aparecem como forma de destaque dentro dos tons de rosa e azul, como por exemplo a cor dourada presente em vários objetos de cena, além de cores de apoio como preto, roxo, laranja e verde, como é possível observar na figura 47.

Figura 47 - Paleta de cores do filme



Fonte: O autor (2021).

5.3 Criatividade e experimentação

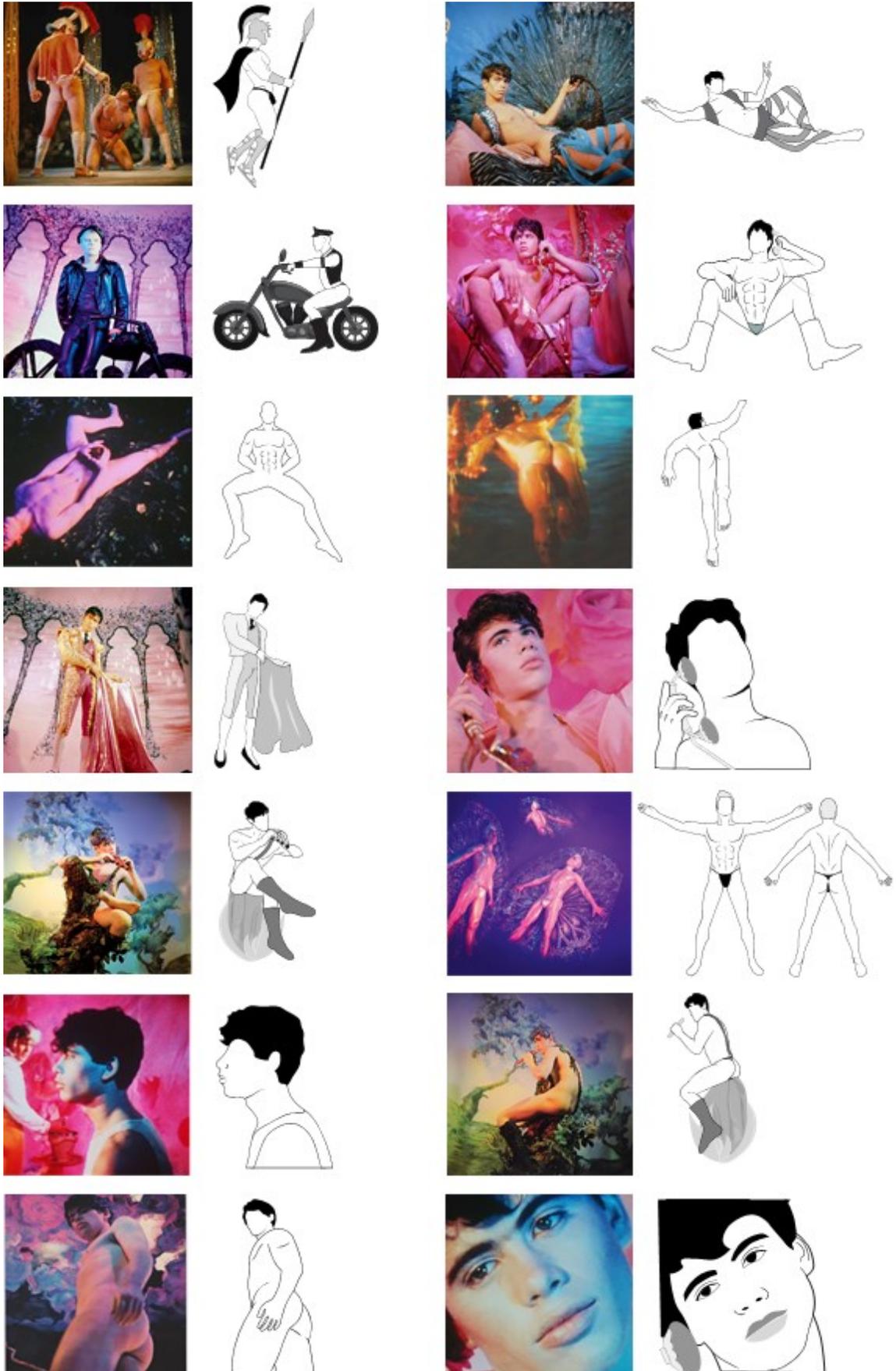
5.3.1 Geração de Alternativas

Após o levantamento das imagens que servirão como referência para a criação da coleção de design de superfície, nesta etapa ocorre a extração dos elementos visuais que irão gerar alternativas para ilustrar os padrões.

Baseando-se na narrativa do filme, durante o processo de escolha dos elementos, estes foram divididos em duas categorias: personagens (Figura 48) e objetos de composição de cena (Figura 49).

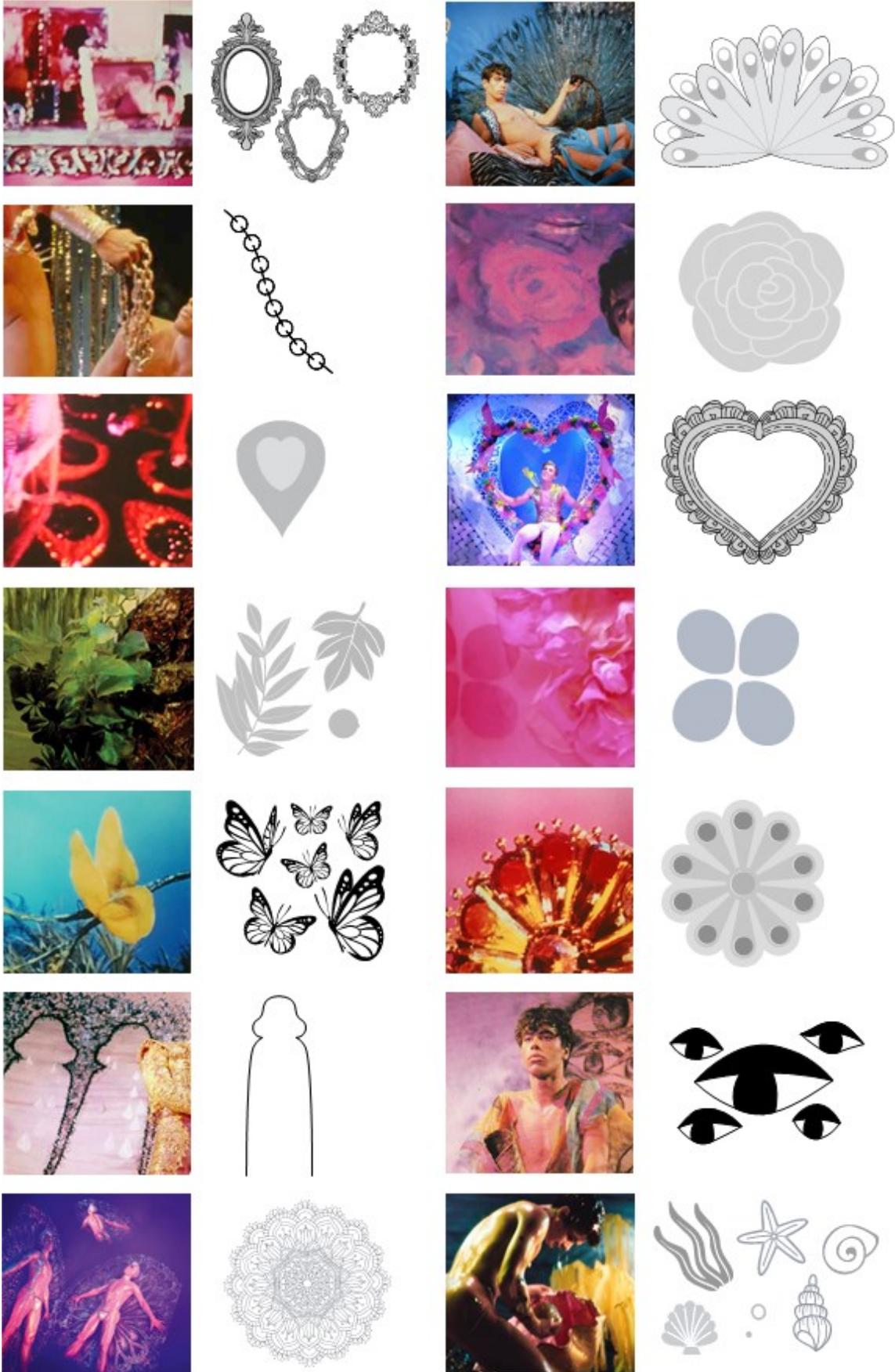
Para a execução e edição dos desenhos foram utilizados os softwares Adobe Illustrator e Adobe Photoshop. Neste processo buscou-se simplificar as formas, tornando a ilustração mais clara e de fácil compreensão, ao mesmo tempo, apresentando características que remetem às cenas do filme.

Figura 48 - Alternativas geradas a partir dos personagens



Fonte: O autor (2021).

Figura 49 - Alternativas geradas a partir dos objetos de composição de cena



Fonte: O autor (2021).

5.3.2 Definições do Projeto

O primeiro passo na definição do projeto é definir o título e a identidade visual que irá representar a coleção. A partir do estudo imagético do filme *Pink Narcissus* e do que foi extraído através da geração de alternativas, foi atribuído o título “Corpo & Lúdico” para a coleção de estampas (Figura 50).

A inspiração veio da presença marcante da figura do corpo masculino e na fantasia e no erotismo que brincam com o imaginário e definem o enredo do filme e que será refletido na forma dos elementos da coleção.

Figura 50 - Marca da coleção de estampas Corpo & Lúdico



Fonte: O autor (2021).

O processo de criação da identidade visual da coleção Corpo & Lúdico, levou em consideração 4 fatores: Fantasia, Diversão, Elegância e Formas orgânicas. Para representar estes fatores, foi escolhida a fonte AkaPotsley. A marca foi constituída a partir da tipografia e do uso das cores preto e rosa. A seguir na Figura 51, foi detalhado o processo de criação da marca:

Figura 51 - Construção da marca Corpo & Lúdico.

- Fantasia
- Diversão
- Elegância
- Formas orgânicas

Cor

Rosa

#F2729D

Cor predominante no filme *Pink Narcissus*

corpo
lúdico &

Tipografia

AkaPotsley
Subfamília: Regular
Estilo: Curva

Família AkaPotsley

Àa ßb €c Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
(!@#\$%&'()* 1234567890

Variação:

corpo
lúdico &

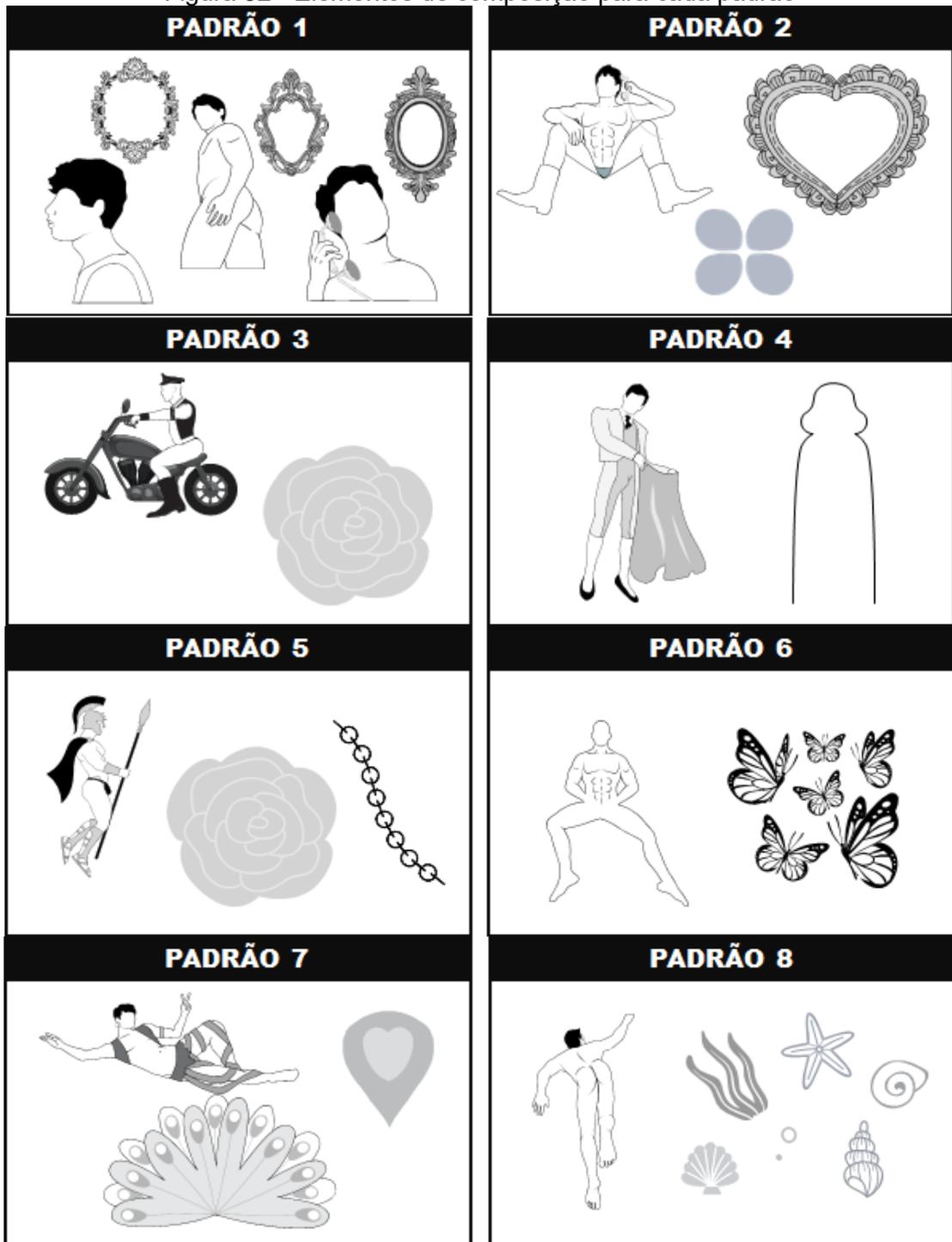
Alternativas

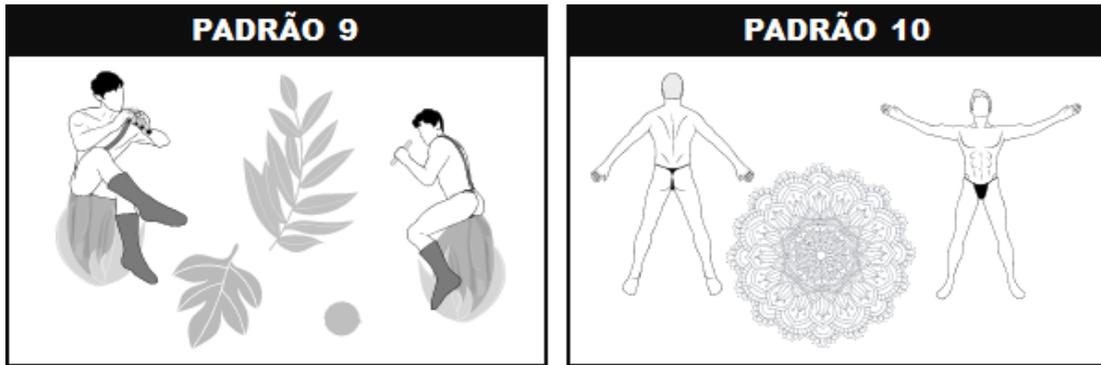
corpo&lúdico corpo&lúdico

Fonte: O autor (2021)

Após a geração de alternativas se faz necessário selecionar os elementos de composição de cada um dos 10 padrões da coleção (Figura 52). Cada padrão terá um personagem em destaque interagindo com os objetos de composição de cena.

Figura 52 - Elementos de composição para cada padrão





Fonte: O autor (2021).

Outro parâmetro estabelecido nesta etapa é a paleta de cores da coleção, que é baseada nas cores encontradas nas cenas do filme. Para a aplicação na coleção foi necessário aumentar a gama de cores incluindo variações das cores originais do filme e adicionando novas cores mais vibrantes para facilitar a visualização dos elementos (Figura 53).

Figura 53 - Paletas de cores

CORES DO FILME



CORES APLICADAS À COLEÇÃO



Fonte: O autor (2021)

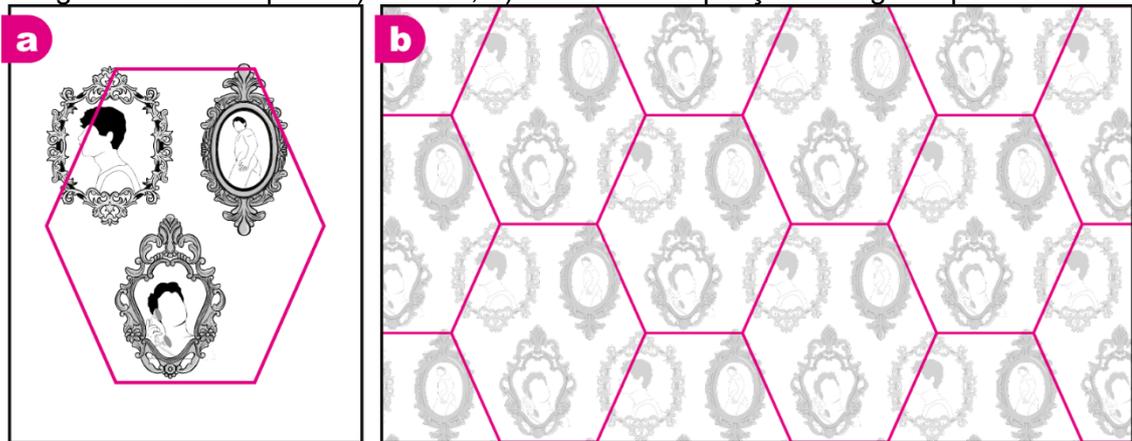
5.3.3 Geração de Módulos e Rapport

Após estabelecer os elementos de composição para cada padrão, estes são agrupados e posicionados gerando os módulos e em seguida o sistema de repetição que melhor se adequa. O processo de repetição dos módulos para a criação das padronagens é feito digitalmente utilizando as cinco ferramentas de criação de padrões do software Adobe Illustrator: Grade, Blocos por linha, Blocos por colunas, hexagonal por coluna e hexagonal por linha. Em seguida ocorre a aplicação de cores baseada na paleta de cores da coleção estabelecida anteriormente.

Estampa 1

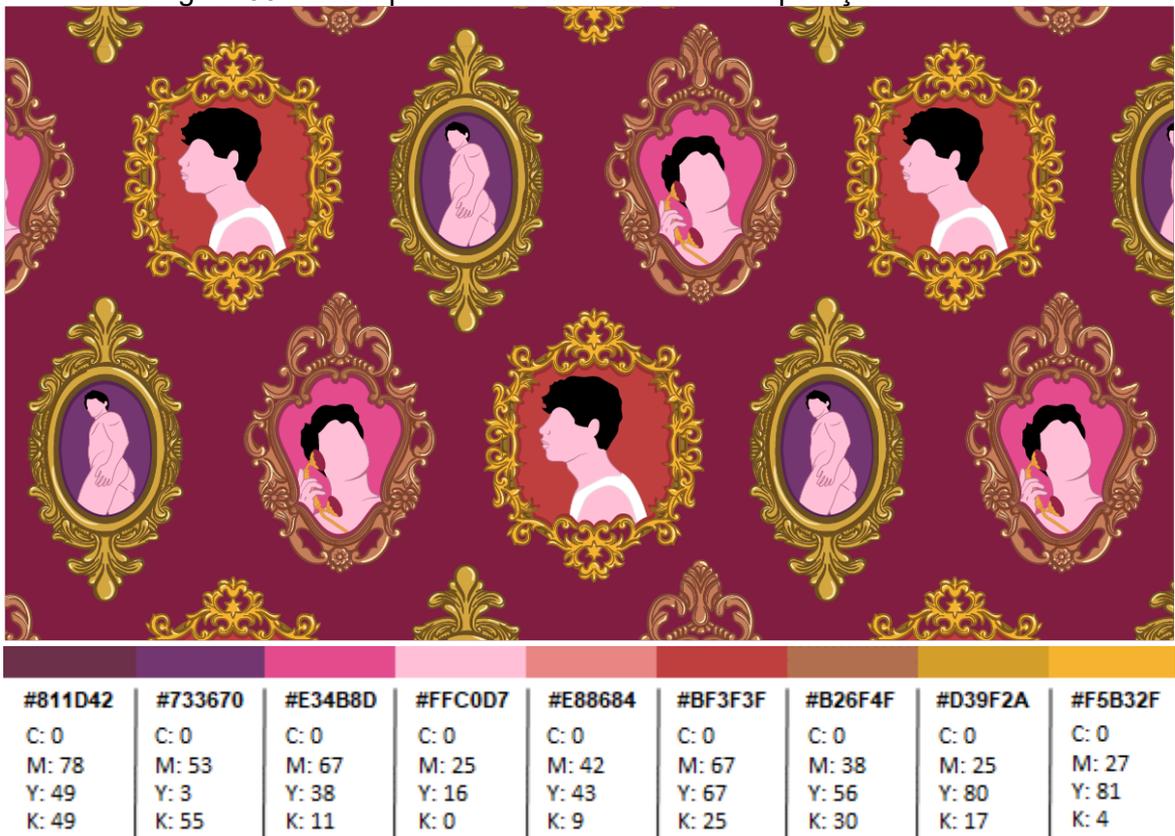
Este padrão buscou inspiração nos porta-retratos com molduras exuberantes contendo fotos do personagem Pan. Foram escolhidas três imagens do personagem posicionadas dentro de molduras. Em seguida, o módulo definido foi replicado utilizando o sistema de repetição hexagonal por coluna (Figura 54). Na sequência ocorre a aplicação de cores (Figura 55).

Figura 54 - Estampa 1: a) Módulo; b) Sistema de repetição hexagonal por coluna.



Fonte: O autor (2021)

Figura 55 - Estampa 1: Padrão finalizado com aplicação de cores.



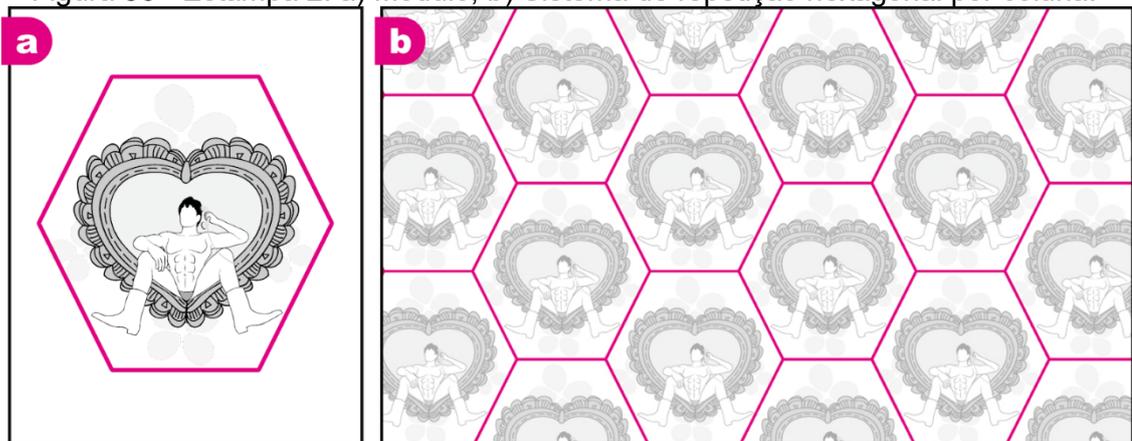
#811D42	#733670	#E34B8D	#FFC0D7	#E88684	#BF3F3F	#B26F4F	#D39F2A	#F5B32F
C: 0 M: 78 Y: 49 K: 49	C: 0 M: 53 Y: 3 K: 55	C: 0 M: 67 Y: 38 K: 11	C: 0 M: 25 Y: 16 K: 0	C: 0 M: 42 Y: 43 K: 9	C: 0 M: 67 Y: 67 K: 25	C: 0 M: 38 Y: 56 K: 30	C: 0 M: 25 Y: 80 K: 17	C: 0 M: 27 Y: 81 K: 4

Fonte: O autor (2021)

Estampa 2

Inspirado na cena em que o personagem Pan está em seu quarto ao telefone. Foi utilizado alguns elementos de composição presentes no cenário, como adornos florais e corações para criar o módulo que foi replicado utilizando o sistema de repetição hexagonal por coluna (Figura 56). Na sequência ocorre a aplicação de cores (Figura 57).

Figura 56 - Estampa 2: a) Módulo; b) Sistema de repetição hexagonal por coluna.



Fonte: O autor (2021)

Figura 57 - Estampa 2: Padrão finalizado com aplicação de cores.



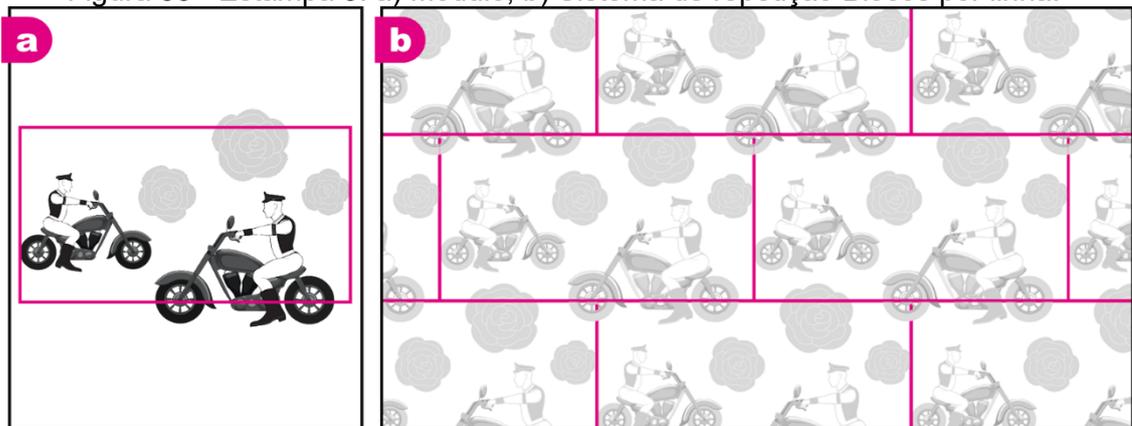
#E34B8D	#FFC0D7	#D39F2A	#52C4DB	#FFEEC9
C: 0	C: 0	C: 0	C: 63	C: 0
M: 67	M: 25	M: 25	M: 11	M: 7
Y: 38	Y: 16	Y: 80	Y: 0	Y: 21
K: 11	K: 0	K: 17	K: 14	K: 0

Fonte: O autor (2021)

Estampa 3

Este padrão tem como referência o momento em que o motoqueiro surge em cena com a sua moto e os seus trajes de couro, um dos principais personagens do universo homoerótico. Foram utilizados adornos florais para compor o módulo que foi replicado utilizando o sistema de repetição Blocos por linha (Figura 58). Na sequência ocorre a aplicação de cores (Figura 59).

Figura 58 - Estampa 3: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por linha.



Fonte: O autor (2021)

Figura 59 - Estampa 3: Padrão finalizado com aplicação de cores.



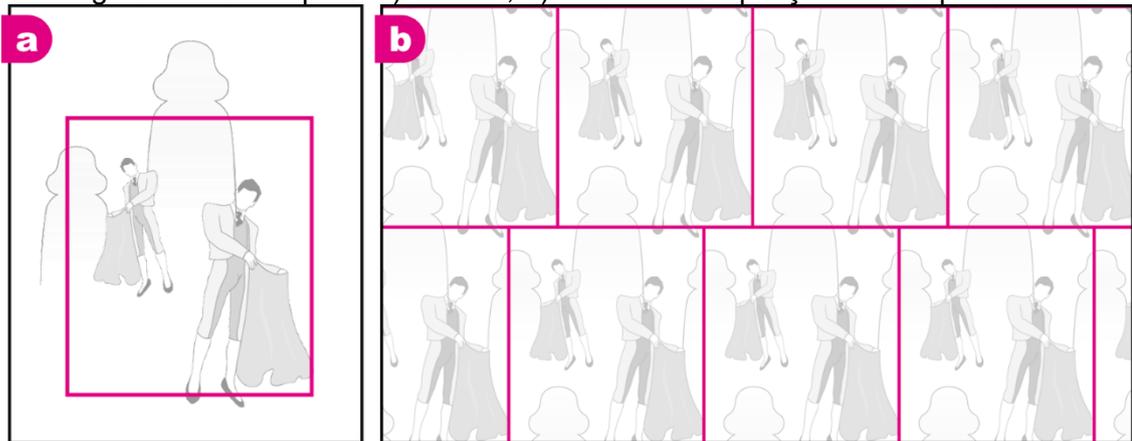
#FFC0D7	#D189AF	#26171D	#FFEEC9
C: 0	C: 0	C: 0	C: 0
M: 25	M: 34	M: 39	M: 7
Y: 16	Y: 16	Y: 24	Y: 21
K: 0	K: 18	K: 85	K: 0

Fonte: O autor (2021)

Estampa 4

Em uma das fantasias do personagem Pan, ele é um toureiro representado pelo seu traje. Nesta composição foi utilizado um elemento de formato fálico extraído do cenário formando o módulo que foi replicado utilizando o sistema de repetição Blocos por linha (Figura 60). Na sequência ocorre a aplicação de cores (Figura 61).

Figura 60 - Estampa 4: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por linha.



Fonte: O autor (2021)

Figura 61 - Estampa 4: Padrão finalizado com aplicação de cores.



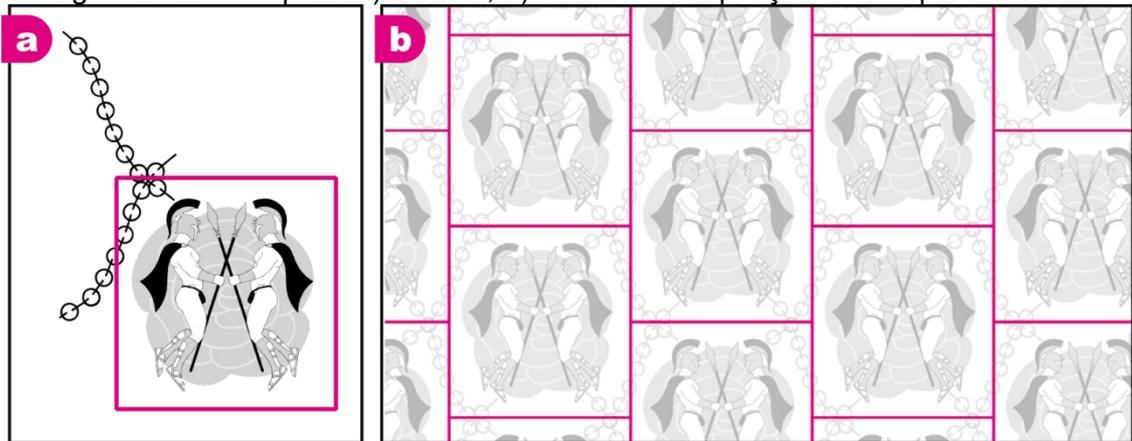
#BF3F3F	#E34B8D	#F5B32F	#FFC087	#FFEEC9
C: 0				
M: 67	M: 67	M: 27	M: 25	M: 7
Y: 67	Y: 38	Y: 81	Y: 47	Y: 21
K: 25	K: 11	K: 4	K: 0	K: 0

Fonte: O autor (2021)

Estampa 5

Este padrão tem como figura principal os soldados romanos que aprisionam o personagem Pan. Na criação da composição são utilizados elementos florais, e as correntes utilizadas pelos soldados formando o módulo que foi replicado utilizando o sistema de repetição Blocos por colunas (Figura 62). Na sequência ocorre a aplicação de cores (Figura 63).

Figura 62 - Estampa 5: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por colunas.



Fonte: O autor (2021)

Figura 63 - Estampa 5: Padrão finalizado com aplicação de cores.



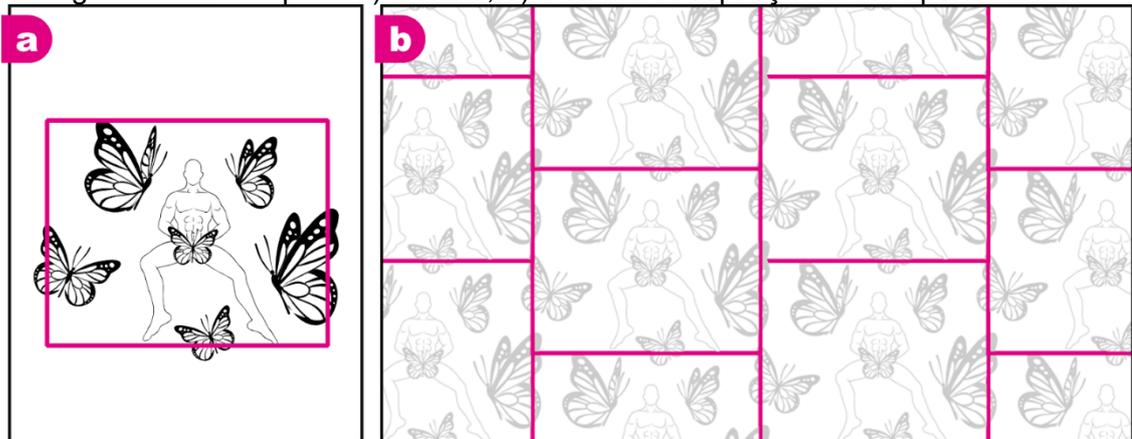
#FFEEC9	#FFDC78	#EAB18B	#BF3F3F	#D39F2A	#7A4E21
C: 0					
M: 7	M: 14	M: 24	M: 67	M: 25	M: 36
Y: 21	Y: 53	Y: 41	Y: 67	Y: 80	Y: 73
K: 0	K: 0	K: 8	K: 25	K: 17	K: 52

Fonte: O autor (2021)

Estampa 6

As borboletas são uma forte representação da estética do filme, neste padrão elas interagem com a figura masculina inspirada em uma das cenas em que Pam está deitado no jardim. Estes elementos formam o módulo que foi replicado utilizando o sistema de repetição Blocos por colunas (Figura 64). Na sequência ocorre a aplicação de cores (Figura 65).

Figura 64 - Estampa 6: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por colunas.



Fonte: O autor (2021)

Figura 65 - Estampa 6: Padrão finalizado com aplicação de cores.



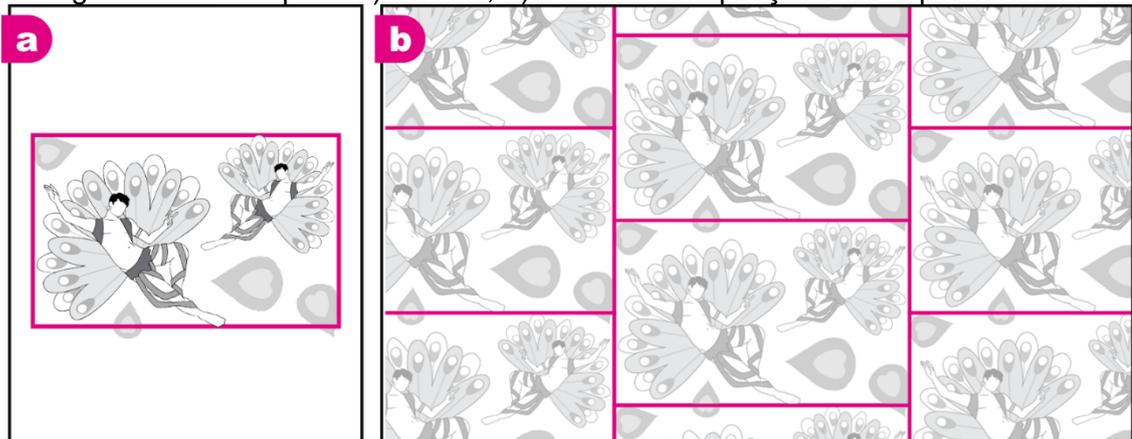
#90F7CA	#B26F4F	#E34B8D	#26171D
C: 42	C: 0	C: 0	C: 0
M: 0	M: 38	M: 67	M: 39
Y: 18	Y: 56	Y: 38	Y: 24
K: 3	K: 30	K: 11	K: 85

Fonte: O autor (2021)

Estampa 7

Neste padrão, a fantasia de Pan é inspirada numa cena que se passa em um harém. O personagem interage com os elementos de cena que são a cauda de um pavão e os grafismos extraídos dos tapetes do cenário. O módulo criado foi replicado utilizando o sistema de repetição Blocos por colunas (Figura 66). Na sequência ocorre a aplicação de cores (Figura 67).

Figura 66 - Estampa 7: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por colunas.



Fonte: O autor (2021)

Figura 67 - Estampa 7: Padrão finalizado com aplicação de cores.



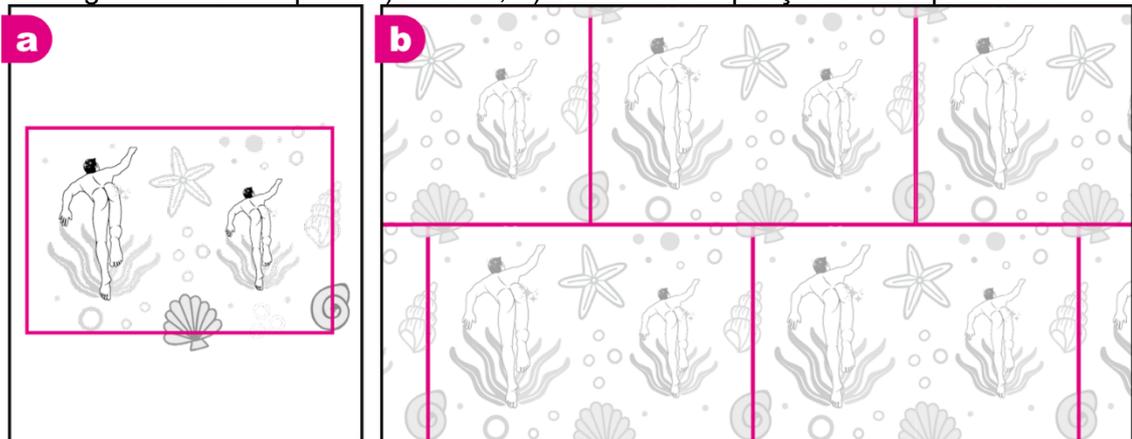
#52C4DB	#E34B8D	#FFEEC9	#326576	#6582D1	#F5B32F
C: 63	C: 0	C: 0	C: 58	C: 52	C: 0
M: 11	M: 67	M: 7	M: 14	M: 38	M: 27
Y: 0	Y: 38	Y: 21	Y: 0	Y: 0	Y: 81
K: 14	K: 11	K: 0	K: 54	K: 18	K: 4

Fonte: O autor (2021)

Estampa 8

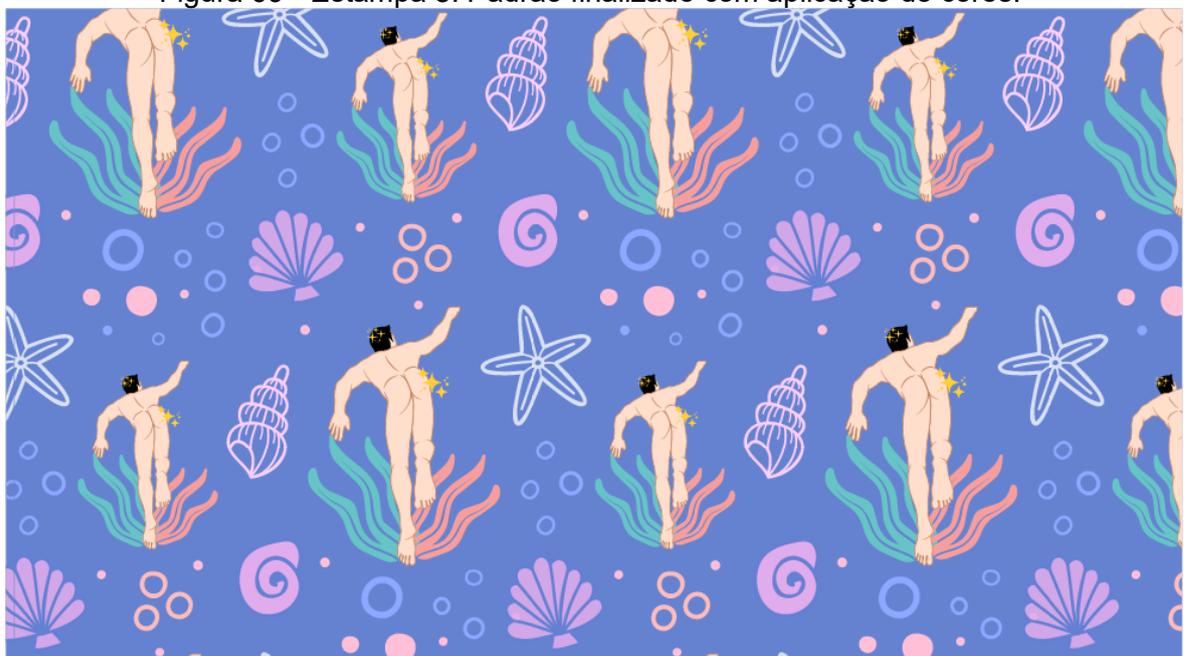
Padrão inspirado em uma das cenas com o tema fundo do mar. O módulo é composto pelo personagem nadando de costas em destaque, interagindo com elementos encontrados no mar. Em seguida, o módulo criado foi replicado utilizando o sistema de repetição Blocos por linhas (Figura 68). Na sequência ocorre a aplicação de cores (Figura 69).

Figura 68 - Estampa 8: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por linhas.



Fonte: O autor (2021)

Figura 69 - Estampa 8: Padrão finalizado com aplicação de cores.



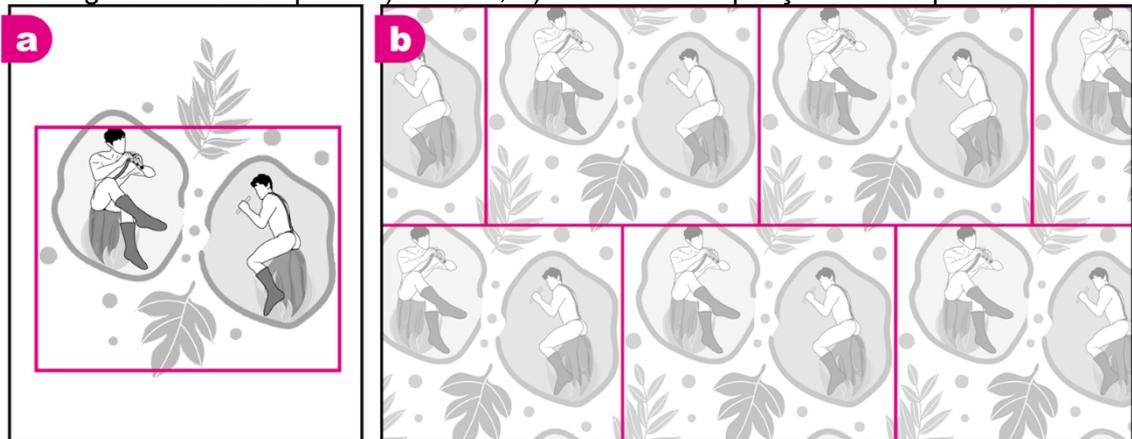
#6582D1	#52C4DB	#FFEEC9	#E88684	#FFC0D7	#CBA2E5
C: 52	C: 63	C: 0	C: 0	C: 0	C: 11
M: 38	M: 11	M: 7	M: 42	M: 25	M: 29
Y: 0	Y: 0	Y: 21	Y: 43	Y: 16	Y: 0
K: 18	K: 14	K: 0	K: 9	K: 0	K: 10

Fonte: O autor (2021)

Estampa 9

Logo nas primeiras cenas, o personagem Pan surge caracterizado de elfo em uma floresta. Foram utilizados dois ângulos do personagem organizados dentro de molduras rodeadas de elementos representando a natureza. O módulo criado foi replicado utilizando o sistema de repetição Blocos por linhas (Figura 70). Na sequência ocorre a aplicação de cores (Figura 71).

Figura 70 - Estampa 9: a) Módulo; b) Sistema de repetição Blocos por linhas.



Fonte: O autor (2021)

Figura 71 - Estampa 9: Padrão finalizado com aplicação de cores.



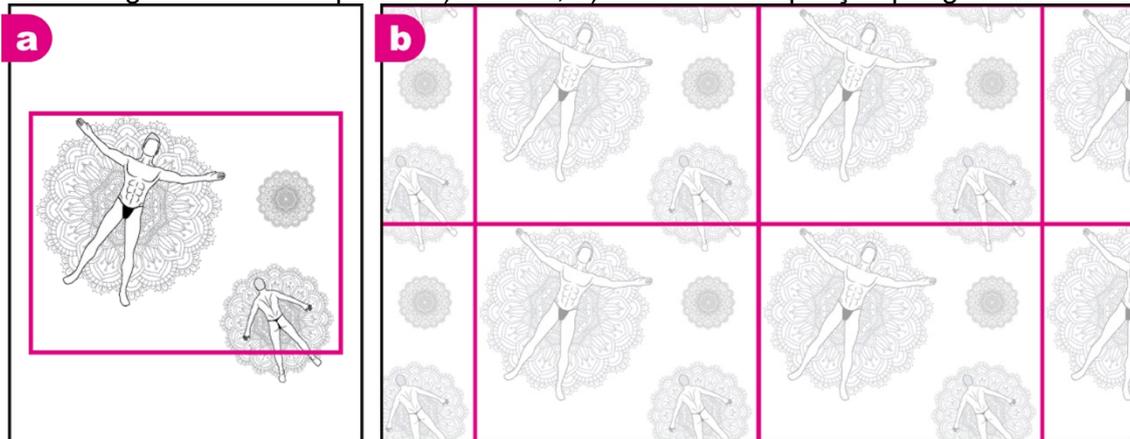
#6568A3	#CBA2E5	#FFEEC9	#FFC0D7	#E88684	#7A4E21	#B26F4F	#31A2BA	#52C4DB	#F5B32F
C: 38	C: 11	C: 0	C: 74	C: 63	C: 21				
M: 36	M: 29	M: 7	M: 25	M: 42	M: 36	M: 38	M: 13	M: 11	M: 0
Y: 0	Y: 0	Y: 21	Y: 16	Y: 43	Y: 73	Y: 56	Y: 0	Y: 0	Y: 72
K: 36	K: 10	K: 0	K: 0	K: 9	K: 52	K: 30	K: 27	K: 14	K: 16

Fonte: O autor (2021)

Estampa 10

Este padrão é baseado em uma cena composta pelo personagem Pan dentro de um floco de neve. Foram utilizados dois ângulos do personagem para criar o módulo que foi replicado utilizando o sistema de repetição por grade (Figura 72). Na sequência ocorre a aplicação de cores (Figura 73).

Figura 72 - Estampa 10: a) Módulo; b) Sistema de repetição por grade.



Fonte: O autor (2021)

Figura 73 - Estampa 10: Padrão finalizado com aplicação de cores.



#27165B	#6568A3	#EA61F2	#FFEEC9
C: 57	C: 38	C: 3	C: 0
M: 76	M: 36	M: 60	M: 7
Y: 0	Y: 0	Y: 0	Y: 21
K: 64	K: 36	K: 5	K: 0

Fonte: O autor (2021)

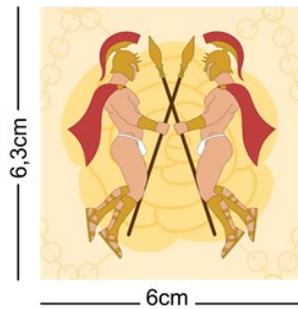
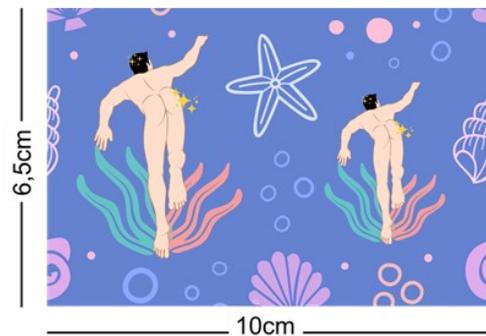
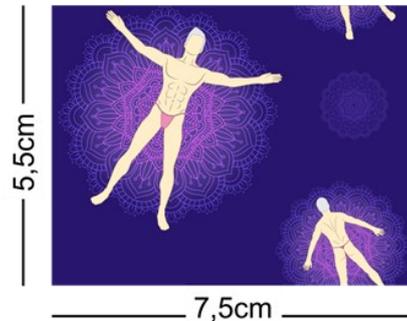
5.4 Definição do modelo e da solução final

5.4.1 Avaliação das alternativas

Com os 10 padrões da coleção Corpo & Lúdico definidos, antes da aplicação é necessário especificar as dimensões dos módulos de repetição. Para isso, foi realizado um teste de impressão de todos os padrões, que identificou possíveis problemas de legibilidade nas ilustrações. A partir dessa análise, foram detalhadas as dimensões mínimas para cada módulo da coleção (Figura 74). Para impressões em tamanhos maiores, o módulo pode ser redimensionado livremente.

Figura 74 - Detalhes dos módulos das estampas.



ESTAMPA 5**ESTAMPA 6****ESTAMPA 7****ESTAMPA 8****ESTAMPA 9****ESTAMPA 10**

Fonte: O autor (2021)

5.4.2 Aplicações

Esta etapa da metodologia consiste na aplicação dos padrões desenvolvidos anteriormente proporcionando a visualização do resultado final. No processo, primeiramente, foi realizada uma experimentação digital através de *mockups* e em seguida, a confecção de protótipos utilizando técnicas de estampa industrial.

Inicialmente, esta coleção de design de superfície foi pensada para ilustrar diversos produtos de moda como, camisetas, shorts, meias, chapéus, entre outros itens que podem ser visualizados na Figura 75:

Figura 75 - Sugestões de aplicações em produtos de moda



Fonte: O autor (2021)

Porém o uso das estampas nesta coleção não se limita apenas a produtos de moda, ampliando a sua aplicação a outras superfícies (Figura 76).

Figura 76 - Sugestões de aplicações em outros objetos



Fonte: O autor (2021)

Dando continuidade a etapa de aplicação, foram confeccionados três protótipos baseados nas sugestões de aplicação apresentadas anteriormente:

Protótipo 1

A partir do Padrão 1 da coleção, foi produzida uma camisa. O processo de estamparia escolhido foi a sublimação, devido a facilidade de estampar várias cores. Na confecção da camisa foi utilizado 1,5m de tecido crepe 100% poliéster (composição necessária para o processo de sublimação), linha e botões da cor do fundo da estampa. A seguir o resultado final na Figura 77:

Figura 77 - Protótipo 1: a) Tecido sublimado; b) Camisa finalizada



Fonte: O autor (2021)

Protótipo 2

A partir do Padrão 8 da coleção, foi confeccionado um short. Devido a grande quantidade de cores presentes neste padrão, foi adotado o processo de sublimação para estampar o tecido. Na confecção do short foi utilizado 50cm de tecido tactel 100% poliéster (composição necessária para o processo de sublimação), linha da cor do fundo da estampa e 1,5m de cordão de algodão branco. A seguir o resultado final do protótipo na Figura 78:

Figura 78 - Protótipo 2: a) Tecido sublimado; b) Short finalizado



Fonte: O autor (2021)

Protótipo 3

Para ir além dos produtos de moda, foi desenvolvida uma almofada utilizando o Padrão 5 da coleção. Para estampar as 6 cores presentes neste padrão, optou-se por utilizar a sublimação como processo de estamparia devido ao fato da possibilidade de estampar muitas cores. Na confecção da almofada foi utilizado 50cm de tecido tactel 100% poliéster (composição necessária para o processo de sublimação), linha da cor do fundo da estampa, 1 enchimento para almofadas 40 x 40 cm e um zíper de 40cm. A seguir o resultado final do protótipo na Figura 79:

Figura 79 - Protótipo 3: a) Tecido sublimado; b) Almofada finalizada



Fonte: O autor (2021)

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho surgiu da necessidade de ampliar a variedade de produtos no mercado destinados ao público LGBTQIA+, utilizando o Design de Superfície como uma ferramenta para transmitir os valores culturais e comportamentais, trazendo cenários e imagens que colaboram com o imaginário deste público. A partir do problema de pesquisa: “Como o Design de Superfície pode agregar valor aos produtos destinados ao público LGBTQIA+?”. Na busca por representar estes valores, neste projeto se estabeleceu uma relação entre o design de superfície e o cinema, tendo o filme *Pink Narcissus*, um clássico do cinema LGBTQIA+, como inspiração para o desenvolvimento de uma coleção de estampas no intuito de deixar os produtos industriais diversos e com características visuais que identificam este público-alvo.

Os objetivos que nortearam este projeto foram concluídos com êxito: [1] Descrever as principais representações estéticas do homoerotismo; [2] Relacionar os elementos estéticos do homoerotismo com o filme *Pink Narcissus*; [3] Estabelecer os métodos de Design de Superfície que melhor se aplicam a este projeto; [4] Desenvolver uma coleção de Design de Superfície contendo 10 estampas.

No referencial teórico foram apresentadas as representações do desejo homoerótico ao longo da história e foi possível compreender a relação entre o comportamento dos indivíduos e o reflexo nas representações visuais. Foi visto que o cinema é um importante meio de representação do estilo de vida desta comunidade. Neste ponto foi destacado o filme *Pink Narcissus*, que serviu de inspiração para este projeto. Na sequência foram apresentados os fundamentos do Design de Superfície e as técnicas de estamperia industrial.

Através da pesquisa sobre a relação do homoerotismo, cinema e Design de Superfície abordados ao longo do trabalho, foi possível obter resultado esperado com o uso da Metodologia de Munari (1998) que se demonstrou eficaz na fase de desenvolvimento, pois possibilitou o entendimento de cada fase que o projeto deveria passar, deste modo, através da adaptação proposta por Silva (2018), foram aplicadas todas as etapas da metodologia neste estudo, obtendo todas as respostas e definições desejadas.

O uso das ferramentas do software Adobe Illustrator ao longo do processo criativo e principalmente na etapa de criação dos padrões, possibilitou a conclusão da coleção de estampas.

Para futuras pesquisas sugere-se aprofundar o estudo sobre a cultura LGBTQIA+ buscando outras formas de representação como em filmes, pinturas, fotografias, entre outros. Sugere-se também utilizar outras possibilidades de *rapport* para a criação de padrões e aplicar as estampas criadas em outros tipos de superfície, inclusive digitalmente, além de abordar outras técnicas de estamperia industrial que possam trazer mais qualidade aos produtos.

REFERÊNCIAS

- ALBERONI, Francesco. **O erotismo** — fantasias e realidades do amor e da sedução. São Paulo: Círculo do Livro S. A ., 1986.
- COSTA, Jurandir Freire. **A inocência e o vício**: estudos sobre o homoerotismo. 3. ed. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1992.
- FACHINI, Rosana Bortoli. **Design de Superfície**: Um estudo sobre o uso do desenho infantil na criação de padrões, para superfícies têxteis destinadas a ambientes infantis. 2015. 85 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Centro de Ciências Humanas e Sociais, Centro Universitário Univates, Lajeado, 2015. Disponível em: <<https://www.univates.br/bdu/handle/10737/865>>. Acesso em: 13 ago. 2021.
- FRISUELOS. F.A., **La fotografía del deseo homoerótico**: signos de construcción de la identidad masculina, Tesis Doctoral, Universidad Carlos III de Madrid, 2013.
- GHANDOUR, Kassem Mahamad. **"Marujos a bordo"**: o desejo homoerótico, a estética camp e a moda de Gaultier. 2008. 152 f. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2008.
- LEVINBOOK, Miriam. **Design de superfície**: Técnicas e processo em estamperia têxtil para a produção industrial. 2008. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de pós-graduação Stricto Sensu, Universidade Anhembi Morumbi.
- LOPES, Denilson. Cinema e gênero. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.
- MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- PAIVA, Cláudio. Imagens do homoerotismo masculino no cinema: um estudo de gênero, comunicação e sociedade. **Bagoas**: estudos gays - gêneros e sexualidades. v. 1, n. 1, jul./dez., 2007.
- PIERCE, Merle K. **Queering the Pink Narcissus**. Rhode Island, 2004.
- Reis, M. R. dos, & Merino, E. A. D. (2020). **Painel semântico**: revisão sistemática da literatura sobre uma ferramenta imagética de projeto voltada à definição estético-simbólica do produto. *Estudos Em Design*, 28(1). <https://doi.org/10.35522/eed.v28i1.893>
- RUBIM, Renata. **Desenhando a Superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2005.
- RÜTHSCHILLING, Evelise Anicete. **Design de superfície**. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008.
- SONTAG, Susan. Notas sobre *camp*. In: SONTAG, Susan. **Contra a interpretação**. Brasil, Companhia das Letras, 2020.
- STEELE, Valerie. **Fetichismo: moda, sexo & poder**. Tradução de Alexandre Abranches Jordão. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- VARELLA, Paulo. Kitsch e Camp: Saiba as diferenças entre os termos. **Arteref**, 26, ago. 2019. Disponível em: <<https://bityli.com/b2pVU>>. Acesso em: 01, ago. 2021.

VIEIRA, Liliana Bellio. **A estamparia têxtil contemporânea: produção, produtos e subjetividades**. 2014. Dissertação (Mestrado em Têxtil e Moda) - Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.