

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE BELAS ARTES
COMUNICAÇÃO VISUAL DESIGN**

NICOLE MORIM

**FLUID/A:
PROJETO DE IDENTIDADE VISUAL PARA FESTIVAL DE MÚSICA
ELETRÔNICA FEMININO.**

Rio de Janeiro
2019

NICOLE MORIM
DRE 115019861

**FLUID/A:
PROJETO DE IDENTIDADE VISUAL PARA FESTIVAL FEMININO DE MÚSICA
ELETRÔNICA**

Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito para obtenção de título de
Bacharel em Comunicação Visual Design pela
Universidade Federal do Rio de Janeiro.
Orientação: Irene Peixoto

Rio de Janeiro
2019

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais e toda família pelo suporte emocional, admiração, afeto e carinho durante toda a minha trajetória acadêmica e em todas as fases da minha vida.

A minha professora e orientadora Irene Peixoto, profissional que admiro desde o início da graduação, responsável por dar suporte ao meu trabalho, sempre aberta ao diálogo e sugestões.

A professora Raquel Ponte, por todos os ensinamentos durante a minha graduação e durante o processo de produção do trabalho de conclusão de curso.

Aos meus amigos Ana Lucariny, Ana Verônica, Bernardo Gazal, Gabriela Prestes e Gianluca Melo, pela jornada que vivemos juntos durante a graduação, em meio a muitas brigas, abraços e aprendizados.

Ao meu amigo e fotógrafo Ivan Nishitani, por ceder seu material de trabalho para que pudesse complementar meu projeto.

Ao meu namorado Tomás por todo apoio e incentivo durante o processo de produção desse projeto.

Ao meu amigo Gabriel Rodrigues, por todo o incentivo, ajuda e apoio durante grande parte do meu processo de crescimento profissional dentro e fora da faculdade.

A todas as mulheres que convivo ou já convivi, que me inspiraram a fazer esse projeto e me inspiram constantemente no meu dia a dia.

RESUMO

Este projeto de conclusão de curso tem como objetivo produzir a identidade visual de um festival feminino de música eletrônica. A partir de algumas pesquisas sobre o tema, esse projeto visa atentar o olhar das pessoas para a importância de inclusão das mulheres no cenário musical, independentemente de suas vertentes. Durante séculos, as mulheres foram reprimidas e impedidas de ter os seus direitos e liberdades garantidas. Foram séculos e séculos de repressão e injustiças com todas nós. No mundo da música isso não foi diferente; até hoje as mulheres lutam para conseguir seus espaços na cena musical. Sendo mulher e convivendo com mulheres no meio musical e eletrônico da cidade em que moro, decidi que meu projeto falaria sobre o tema e mostraria a importância de lutarmos pela representatividade feminina em ambientes como esses. Decidi então que criaria a identidade visual de um festival fictício de música eletrônica, totalmente pensado e produzido por mulheres, valorizando o trabalho e talento de cada uma delas.

ABSTRACT

This project aims to produce the visual identity of a female electronic music festival. From some research on the subject, this project aims to focus people's eyes on the importance of including women in the music scene, regardless of their aspects. For centuries, women were repressed and prevented from having their rights and freedoms guaranteed. There were centuries and centuries of repression and injustice to all of us. In the world of music this was no different; Even today, women struggle to get their place in the music scene. Due to the fact that I am a woman and live with women in the musical and electronic environment of the city where I live, I decided that my project would talk about the theme and show the importance of fighting for female representation in such environments. I decided then that I would create the visual identity of a fictional electronic music festival, fully designed and produced by women, valuing their work and talent.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: <i>The Warehouse</i>	11
Figura 2: Márcia X em sua <i>performance</i> mais famosa "Ação de graças".....	22
Figura 3: Imagem referências visuais.....	23
Figura 4: Imagem <i>brainstorming</i>	24
Figura 5: Imagem mapa mental.....	24
Figura 6: A importância do feminino em evidência.....	25
Figura 7: Primeiros Testes.....	26
Figura 8: Primeira forma criada.....	27
Figura 9: Logotipo transmutável do jornal <i>Lik</i>	27
Figura 10: Algumas variações do logotipo da MTV.....	28
Figura 11: Capas da Revista <i>Ray Gun</i>	28
Figura 12: Variações das formas de apoio.....	29
Figura 13: Versão do logotipo em positivo.....	30
Figura 14: Versão em negativo.....	30
Figura 15: Versão do logotipo em <i>outline</i>	30
Figura 16: Versão do logotipo em <i>outline</i> e negativo.....	30
Figura 17: Área de respiro.....	31
Figura 18: Redução máxima para impressos e digitais.....	31
Figura 19: Tipografia utilizada.....	31
Figura 20: Paleta de Cores.....	32
Figura 21: Primeira variação de <i>post</i> gráfico.....	33
Figura 22: Segunda variação de <i>post</i> gráfico.....	33
Figura 23: Terceira Variação de <i>post</i> gráfico.....	34
Figura 24: Quarta variação de <i>post</i> gráfico.....	34
Figura 25: Primeira versão de <i>post</i> para divulgação dos <i>DJs</i>	35
Figura 26: Segunda versão de <i>post</i> para divulgação dos <i>DJs</i>	35
Figura 27: Postagens para os <i>stories</i> do <i>Instagram</i>	36
Figura 28: Página no <i>Facebook</i>	37
Figura 29: Página inicial.....	38
Figura 30: Página explicativa (sobre).....	39
Figura 31: Página com o <i>line-up</i> do evento.....	39
Figura 32: Página para compra de ingressos.....	39

Figura 33: Página para dúvidas e reclamações.....	40
Figura 34: Aplicação em <i>clearchannel</i> (1).....	41
Figura 35: Aplicação em <i>clearchannel</i> (2).....	41
Figura 36: Aplicação em <i>clearchannel</i> (3).....	42
Figura 37: Aplicação urbana (1).....	42
Figura 38: Aplicação urbana (2).....	43
Figura 39: Aplicação urbana (3).....	43
Figura 40: Aplicação urbana (4).....	44
Figura 41: Aplicação em cartaz.....	44
Figura 42: Segunda aplicação em cartaz.....	45
Figura 43: Aplicação em maior escala.....	45
Figura 44: Cardápio apresentado no dia do evento.....	46
Figura 45: Exemplo de página dupla de revista para divulgação em mídia impressa.....	46
Figura 46: Exemplo da exibição no palco.....	47
Figura 47: Produtos do Festival.....	48
Figura 48: Crachá para a Equipe Organizadora.....	49
Figura 49: Pulseira de Entrada.....	50

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 A HISTÓRIA DA MÚSICA ELETRÔNICA.....	10
2.1 NO MUNDO.....	10
2.2 NO BRASIL.....	12
3 O MOVIMENTO FEMINISTA NO BRASIL E MUNDO.....	14
3.1 A POSIÇÃO DA MULHER NO CENÁRIO MUSICAL.....	16
4 PERFORMANCE ART: HISTÓRICO E CARACTERÍSTICAS.....	18
4.1 A ARTE CONTEMPORÂNEA DA <i>PERFORMANCE</i>	19
4.2 A <i>PERFORMANCE ART</i> NO CONTEXTO DA CENA UNDERGROUND ELETRÔNICA.....	20
4.3 A <i>PERFORMANCE</i> COMO ELEMENTO CONECTOR DA MÚSICA ELETRÔNICA E O MOVIMENTO FEMINISTA.....	21
5 PROJETO DE IDENTIDADE VISUAL.....	23
5.1 <i>NAMING</i>	24
5.2 LOGOTIPO.....	25
5.3 CORES.....	31
5.4 MÍDIAS SOCIAIS.....	32
5.4.1 Tipos de postagens.....	32
5.4.2 Divulgação por <i>Stories</i>	36
5.5 <i>FACEBOOK</i>	37
5.6 SITE.....	37
5.7 OUTRAS APLICAÇÕES.....	40
6 CONCLUSÃO.....	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	52

1 INTRODUÇÃO

A batida da música eletrônica domina o ambiente e invade os corpos que se movimentam por horas na pista de dança. Há uma variedade enorme de indivíduos coexistindo no mesmo ambiente, sem amarras e sem julgamentos. As roupas e formas de manifestação são extravagantes, misturando influências que oscilam entre o surreal e o seminú. A afirmação de existências negadas pela sociedade é presente e intensa. O ambiente é livre para criar e existir.

A cena independente da música eletrônica teve um crescimento bastante significativo nos últimos anos no Brasil, principalmente em cidades grandes como São Paulo e Rio de Janeiro, mas ainda enfrenta questões de representatividade na sua produção e conteúdo, principalmente quando relacionadas ao público feminino. É comum lidarmos com as mais diversas críticas de pessoas que trabalham nesse ambiente acerca desse assunto, observando uma forte demanda por maior representação não só feminina, como também de diversas outras minorias.

O movimento feminista vem dominando as pautas da maioria das discussões hoje em dia, sejam elas de cunho político, pessoal ou puramente publicitário. Assim, torna-se amplamente necessário debater a posição da mulher no mercado de trabalho, e nesse projeto, mais especificamente no meio musical. É preciso que haja uma participação igualitária a masculina, com os mesmos direitos, benefícios e visibilidade, o que ainda não é comumente observado atualmente.

A cena *underground* alternativa de música eletrônica, mais especificamente do *techno* e da *housemusic*, sempre foi um lugar aberto para experimentações, liberdade e subversão, características presentes também na luta das mulheres pelos seus direitos no mundo atual, repleto de repressão, intolerância e enquadramento de padrões. A libertação das amarras sociais que permeia esses eventos se reflete tanto na produção visual e musical/sonora deles, quanto na exploração dos corpos por meio da dança e performances visuais, o que me motivou a tentar juntar em um único evento esses dois lados vanguardistas de ambos os movimentos, enfatizando a participação feminina e a quebra de padrões e pré-conceitos que rodeiam o cenário musical e o mundo atual, e desdobrando esses aspectos visualmente.

Tendo em vista esse cenário, meu projeto consiste em produzir a identidade visual de um festival de música eletrônica feminino, atentando o olhar das pessoas para a possibilidade de experimentação e quebra de barreiras que unem o cenário independente eletrônico musical

e a luta das mulheres pelos seus direitos atualmente. Estar presente nesses eventos sempre teve uma importância pessoal muito significativa. Poder frequentar locais completamente livres de preconceitos e julgamentos é quase a realização de uma utopia inalcançável no cenário atual brasileiro. Pessoas das mais variadas classes, formas, gêneros e personalidades frequentando um só lugar com o simples objetivo de dançar ouvindo a música, intensa e despretensiosamente, afirmando suas existências.

Nada mais justo, então, do que tentar fazer algo exclusivamente voltado para o público feminino, contexto no qual estou inserida desde que nasci. Apesar de a cena alternativa eletrônica ser um meio inclusivo e acolhedor, ainda existe uma ausência de representatividade feminina, desde a produção dos eventos até os artistas que se apresentam neles. Embora isso esteja mudando, ainda que de forma lenta, é extremamente pertinente que se fale sobre o assunto, e que novos modelos de eventos voltados para essa temática sejam pensados e colocados em prática, incentivando cada vez mais pessoas e coletivos a se aprofundarem no assunto.

A arte de maneira geral sempre teve papel importante na quebra de padrões e estereótipos, principalmente quando se trata do gênero feminino. Na música e na dança, essa quebra também se faz presente, afirmando a liberdade das mulheres e batendo de frente com o histórico de opressão patriarcal em que nós estamos inseridas.

Pesquisando mais a fundo em coletivos femininos inseridos nessa cena alternativa, observei a necessidade de iniciativas como o meu projeto, na qual a participação da mulher seja não só importante, como primordial. Assim, enfatizo nele a possibilidade de libertação dos corpos femininos, explorada por meio da dança e performances visuais, e por isso o enfoque na produção de imagens em movimento. Para tal, o desdobramento prático da minha pesquisa focará em uma produção gráfica que traduza o movimento e a liberdade dos corpos femininos em imagens.

2 HISTÓRICO DA MÚSICA ELETRÔNICA

2.1 No Mundo

Os primeiros instrumentos que levaram ao desenvolvimento da música eletrônica são datados dos anos 1850, mas o surgimento do conceito de música eletrônica veio no ano de 1948, no pós Guerra, através do francês Pierre Schaeffer. Ele criou o *Musique Concrete*, que se caracteriza como um estilo musical criado a partir da edição e manipulação do som, usando ruídos naturais como matéria prima. Os sons gravados podem ser modificados de qualquer maneira desejada para gerar a composição final, combinando variadas experiências auditivas em uma unidade só.

Partindo de matéria-prima sonora inusitada – tal como bater de portas, gritos de rua ou sussurros – e percebendo a fita um *objeto concreto*, que podia sofrer intervenções e ser manipulado no estúdio, através de cortes, aumento ou diminuição da velocidade, etc. - Schaeffer e Henry dão origem, na França, à chamada *musique concrete*, que tem como marco inaugural a *Symphonie pour un homme seul*, de 1950 (SÁ, 2003, p. 4).

Já em 1951, o alemão Werner Meyer-Eppeler realizou experiências com sintetizadores, mesclando-os à música, se juntando com o compositor Herbert Elimert para criar o primeiro estúdio de *elektronischemusic* (música eletrônica). Eles se diferenciavam da *Concrete musique* por utilizarem somente sons gerados por recursos eletrônicos, sem nenhum som natural externo.

Nos anos 1960, ocorreu o desenvolvimento dos sintetizadores. Com eles, o músico passou a ser capaz de programar ritmos e frases para serem tocados e gravados automaticamente, sem auxílio manual. Assim, houve a possibilidade de novos gêneros musicais surgirem, com a enorme gama de possibilidades de controle de timbres e parâmetros musicais: “[o]s músicos, então, utilizavam a síntese para criar seus próprios sons exigidos em suas composições e que até então não eram possíveis de serem produzidos pelos instrumentos convencionais” (MILETTO *et al.*, 2004, p. 3).

Miletto *et al.* (2004) afirma que ainda na década de 1960, a execução ao vivo de sons e equipamentos eletrônicos musicais começou a ser amplamente difundida, se caracterizando como *eletroniclivemusic*. Na mesma época, os sintetizadores foram perdendo seu caráter manual e foram substituídos por aparatos digitais cada vez mais avançados e tecnológicos.

Com o sucesso da música disco, que atingiu seu auge entre 1977 e 1979, a década de 1980 e décadas foram marcadas pelo surgimento da música eletrônica dançante, levando ao desenvolvimento de novas ramificações como o *techno* e o *house*. Foi inaugurada em Nova Iorque a Paradise Garage, ambiente cujo espaço acústico foi

planejado pessoalmente pelo DJ para que o som atingisse a sua maior potência, clareza e impacto (SÁ, 2003, p. 6).

Já na década de 1980, as cidades de Detroit e Chicago tornaram-se sede e referência da *housemusic* e do *techno* no mundo. Foi inaugurada a *Warehouse*, um novo clube pequeno, mas com excelente sistema de som. Na inauguração da casa, seu dono traz o DJ novaiorquino Frank Knuckles, com o objetivo de trazer todo o fervor da cena *disco* que estava acontecendo por lá. Desde sua estreia, Frank liderou as noites com suas músicas e maneira inovadora de discotecar.

Menos do que um gênero distinto, a *house* nasce como uma forma de retrabalhar antigas músicas através das técnicas de corte, edição e mixagem que o DJ já praticava em Nova York nos anos anteriores, intensificando as características da *disco music*: a aceleração da batida 4/4 (entre 110 e 128 bpms) onde sobressai o bumbo, cuja marcação torna-se pejorativamente reconhecida como “bate- estaca”; a repetição mecânica, as texturas sintéticas e eletrônicas, o desenraizamento inorgânico do som que resulta do tratamento da música em estúdio (Ibid., p. 7).

The Warehouse cresce e vira o refúgio de negros, gays e latinos que encontraram um lugar seguro para dançar. A casa se caracterizou como um lugar que quebrou os preconceitos, tendo pessoas de diferentes gêneros raças e orientações sexuais dançando e se divertindo no mesmo lugar. O armazém era a céu aberto, ocupado por equipamentos de carga industrial e de baixo custo de aluguel, se tornando o espaço ideal para a realização das festas.

Figura 3: *The Warehouse*



Fonte: CROEGAERT, 2015.

No mesmo momento, a cidade de Detroit enfrentava graves consequências de uma crise econômica da década anterior. Nesse contexto, três jovens negros de classe média, Juan Atkins, Derrick May e Kevin Sauderson, criam o *techno*, gênero musical marcado por uma

sensação maquínica de sons repetitivos, minimalismo e pouco vocal, buscando assim, traduzir o clima sombrio em que viviam (Ibid.).

Ainda que com uma inclinação gay, as pistas acolhiam diversos grupos étnicos com opções sexuais distintas tanto quanto diversos gêneros tais como o de Donna Summer, mas também o funk, o hip-hop, o electro e a vertente chamada de freestyle (Ibid., p. 6).

Ao cruzarem as fronteiras, o *Techno* de Nova Iorque e o *house* e o *garage* de Detroit dão origem à cultura da música eletrônica, se materializando nas festas *rave*, e se tornando um estilo de vida para muitos.

As *raves*, festas geralmente proporcionadas em espaços abertos ou galpões, começaram como uma reação às tendências da música popular, a cultura de casas noturnas, além do fortalecimento do movimento LGBT. Seu objetivo primordial era a interação entre pessoas e elevação da consciência (fuga da realidade) através de diversas formas de arte. Elas constituem espaços de experimentação estética, além de afirmação e de liberdades individuais, inclusive nos campos do corpo e sexualidade. Organizadas primeiramente no Reino Unido e na Alemanha, se expandiram para o mundo todo.

Tentando sintetizar neste breve percurso uma história cuja riqueza de detalhes é quase interminável, o ponto a sublinhar é o de que, num contexto onde a ideia de circularidade é fundamental para compreender a intensidades das trocas, as influências mútuas e o contínuo leva-e-traz de práticas e ideias – entre a Europa e a América; entre os ritmos de origem negra e branca; entre a Jamaica, o Bronx, as discotecas voltadas para o público gay e os clubes heterossexuais (...); entre festas abertas e ilegais e clubes londrinos mais fechados – a década de 90 avança para além do declínio desta primeira geração da cultura *rave*, consolidando um movimento transnacional em torno da música eletrônica, que atinge o Brasil em meados dos anos 90 (Ibid., p. 9).

2.2 No Brasil

Um nome extremamente relevante para a chegada da música eletrônica no Brasil foi Carlos Machado, o DJ Nazz – um vendedor de discos que comprava LPs no exterior e revendia por aqui, por meados dos anos 1970. Machado tornou-se o revendedor oficial dos principais DJs brasileiros e também das maiores casas noturnas do país.

Patrícia Gnipper (2016), em artigo para site de tecnologia, afirma que graças ao trabalho de Machado, somado às rádios alternativas, às coletâneas em vinil, fitas cassete e *nightclubs*, a cena eletrônica brasileira foi tomando forma. Nos anos 1990, a cultura *clubber* tomou conta de São Paulo. Junto com o *House*, nasceram os clubes alternativos, que passaram a ser frequentados majoritariamente pelo público LGBT, enquanto a classe média/média alta ouvia discos de *Pop* e *Rock* nacional, e a periferia, o *hip hop*.

Eduardo Ribeiro, em matéria para revista online Vice, explica que a cultura *clubber* de São Paulo nasce em 1994, com o surgimento do *Hell's Club*, o primeiro clube *after hours*¹ e festa exclusivamente voltada à música eletrônica da cidade, e se consolida em 1999, com a abertura do *Manga Rosa*, clube que tirou o *Techno*, o *house* e suas subvertentes do nicho mais seletivo alternativo e os apresentou para um público mais abrangente. Assim, no ano seguinte à inauguração do clube Manga, ocorreu a primeira *rave* urbana em São Paulo, reunindo mais de 20 mil pessoas na rua, o que, na época, era um fato raro (RIBEIRO, 2016).

A partir dos anos 2000 a música eletrônica já estava amplamente difundida pelo país. Foi então que, a partir de 2009, começou a surgir um número cada vez maior de movimentos alternativos de festa de rua em São Paulo. Esses eventos visavam ocupar espaços públicos com festas de longa duração abertos a todo tipo de pessoas, visando à liberdade do corpo, a consciência política e social e a libertação de rótulos. A *Voodohop* foi a festa pioneira nesse sentido que revolucionou a cena *underground* eletrônica em São Paulo, influenciando novos coletivos a surgirem e se espalharem pelos outros estados do país. Seguida dela vieram coletivos como a *Mamba Negra*, *Capslock*, *Selvagem*, entre outros.

Os coletivos de festa de rua foram revolucionários por tocar em questões sociais importantes; as festas deixaram de ser apenas entretenimento, resgatando os valores originais da cultura de pista — democracia, igualdade, comunhão —, permitindo o convívio entre todas as classes e gêneros.

Dançar é um ato político. [...]. Uma pista de dança é uma ação coletiva, fazendo de você um participante ativo. Você está criando o evento, e não apenas o consumindo. Um bom DJ pode suspender a realidade. Dance a sua música e você se esquece das suas contas não pagas e da sua luta por promoção. Você adia tudo aquilo que mantém a roda das nossas democracias capitalistas girando, e as troca por necessidades mais humanas — ou animais (BEY, 1999 *apud* LERNER, 2015).

¹ Clubes *after hours* são denominados assim por começarem suas festas na parte da manhã, depois que a maioria dos eventos acaba, estendendo-se muitas vezes até o final da tarde do dia seguinte

3 O MOVIMENTO FEMINISTA NO BRASIL E MUNDO

Ao começarem a observar e realizar a exploração e opressão que sofriam, as mulheres foram avançando nas suas conquistas de direitos políticos econômicos e sociais. Assim, a consciência da sua situação de inferioridade deu origem ao movimento feminista “que surge em fins do século XVIII e toma corpo no século XIX, na maioria dos países europeus em os Estados Unidos” (COSTA e SARDENBERG, 2008, p. 25). Sua principal proposição era a libertação da mulher de normas sociais, políticas e econômicas estabelecidas até então. Ana Costa (2005) complementa apontando que o feminismo, enquanto movimento social, é um movimento moderno, que foi inaugurado junto a Revolução Francesa e a Americana com objetivo principal pela demanda justa de direitos sociais e políticos para as mulheres.

Depois de mobilizar mulheres da Europa e dos Estados Unidos, o movimento também alcançou vários países da América Latina, a exemplo do Brasil, Chile, Argentina, México, Peru e Costa Rica, locais onde apareceram as primeiras manifestações feministas ainda na primeira metade do século XIX, utilizando-se especialmente da imprensa a fim de disseminar suas ideias (COSTA, 2005).

Carmen Silva e Silvia Camurça (2010) afirmam que o feminismo ao mesmo tempo em que é uma teoria que analisa criticamente o mundo e a situação das mulheres, seria também um movimento social que luta por transformação e uma atitude pessoal diante da vida.

Como uma linha de pensamento, ou seja, uma perspectiva teórica, o feminismo procura explicar a situação das mulheres e elabora continuamente a crítica e a denúncia da injustiça da sociedade patriarcal, é uma teoria aberta e em permanente construção. Como atitude, o feminismo é uma postura cotidiana assumida por cada mulher diante da sua própria vida ao não aceitar ser o ‘tipo de mulher’ que a sociedade impõe que ela seja (SILVA & CAMURÇA, 2010, p. 11).

A partir de então, vários fatores impulsionaram essa luta. Ana Costa e Cecília Sandenberg (2008) enfatizam o fato de que a família perdeu seu caráter de unidade produtiva, passando a ter seus meios de vida produzidos nas fábricas, tendo a mão de obra de homens e mulheres requisitadas para a produção fabril. Desse modo, a força de trabalho feminina passa a ser explorada e desqualificada em relação à masculina, sujeitando as mulheres a receberem menores salários e maior exploração trabalhista em condições precárias, as oprimindo ainda mais.

Influenciadas pelas ideias anarquistas e socialistas trazidas pelos trabalhadores imigrantes espanhóis e italianos, já se podia encontrar algumas mulheres incorporadas às lutas sindicais na defesa de melhores salários e condições de higiene e saúde no trabalho, além do combate às discriminações e abusos a que estavam submetidas por sua condição de gênero.

Na primeira década do século XX, existiam organizações feministas socialistas, anarquistas e liberais em vários países da América Latina. Na maioria desses países, os processos de organização das mulheres ocorreram simultaneamente ao processo de organização das classes populares, fortemente influenciadas pelo pensamento socialista e anarquista de caráter internacional (COSTA, 2005).

No Brasil, o movimento feminista teve início no século XIX, e seu início foi denominado de “primeira onda”, tendo como assunto de algumas das reivindicações principais o direito ao voto e à vida pública. Em 1922 nasce a Federação Brasileira pelo Progresso Feminino, lutando pelo sufrágio feminino e o direito ao trabalho sem autorização do marido.

Animadas com a ampliação da democracia através da conquista do direito do sufrágio universal e do voto secreto, as mulheres tiveram participação ativa na política marcando presença no processo eleitoral não só como votantes, mas também como candidatas para diversos postos, desde prefeitas, deputadas estaduais, deputadas federais e até senadoras (BANDEIRA & MELO, 2010, p. 8).

Com o golpe militar de 1964 no Brasil, os movimentos de mulheres, juntamente com os demais movimentos populares, foram silenciados e massacrados. Já no início dos anos 1970, em um momento de crise na democracia brasileira, foi dado início a chamada segunda onda do feminismo, na qual a luta era voltada para a valorização do trabalho da mulher, o direito ao prazer, e principalmente contra a violência sexual e a ditadura militar. Até então, o Estado era totalmente negligente de respostas perante temas como esses, havendo assim, uma urgência enorme por uma maior visibilidade do movimento (SILVA & CAMURÇA, 2010).

Em 1975 foi formado o Movimento Feminino pela Anistia, e o Jornal Brasil Mulher, editado primeiramente no Paraná e transferido para São Paulo, circulando até 1980.

Nas décadas de 1970 e 1980, no Brasil, o feminismo tem como ação importante os grupos de reflexão, também chamados grupos de autoconsciência, momento nos quais as mulheres compartilhavam experiências, refletiam criticamente, e com isso se fortaleciam para as ações do movimento. Esta metodologia tem como princípios a articulação entre sujeito individual e sujeito coletivo e a análise crítica das experiências, que são elementos fundamentais da constituição do feminismo como movimento social (Ibid., p. 24).

A terceira onda teve início na década de 1990, levando as mulheres a uma discussão sobre os paradigmas estabelecidos nas ondas anteriores. O feminismo negro no Brasil começou a ganhar bastante força. Com a tentativa de mostrar a exclusão que determinados grupos de mulheres sofriam no movimento organizado até então, a terceira onda traz um debate extremamente necessário sobre raça e classe social.

Por exemplo, trabalhar fora sem a autorização do marido, jamais foi uma reivindicação das mulheres negras/pobres, assim como a universalização da categoria mulheres tendo em vista a representação política, foi feita tendo como base

a mulher branca, de classe média. Além disso, propõe, como era feito até então, a desconstrução das teorias feministas e representações que pensam a categoria de gênero de modo binário, masculino/feminino (RIBEIRO, 2014, p. 2).

Djamila Ribeiro (2014) ressalta ainda que “não existe apenas um enfoque feminista, há diversidade quanto às posições ideológicas, abordagens e perspectivas adotadas, assim como há grupos diversos, com posturas e ações diferentes”. Assim, a relação entre política e representação torna-se extremamente importante, sendo necessária a inclusão de todas as categorias de mulheres, universalizando o movimento, para que este não se torne classicista e excludente.

O movimento feminista precisa ser interseccional, dar voz e representação às especificidades existentes nesse ser mulher. Se o objetivo é a luta por uma sociedade sem hierarquia de gênero, existindo mulheres que para além da opressão de gênero, sofrem outras opressões como racismo, lesbofobia, transmisoginia, urgente incluir e pensar as intersecções como prioridade de ação e não mais como assuntos secundários (Ibid., p. 2).

3.1 A posição da mulher no cenário musical

Apesar do amplo crescimento da participação feminina na música, dado especialmente pelo crescimento do movimento feminista no mundo, atentando o olhar para a questão das mulheres na música eletrônica, percebemos que as mulheres *DJs*, artistas e produtoras ainda enfrentam diversas barreiras e estão em constante luta por espaço.

No entanto, a ênfase na utilização da tecnologia pode ser um fator de afastamento das mulheres do campo da música, uma vez que ela vem sendo associada historicamente ao domínio masculino. Um aspecto que podemos considerar é que a área de produção e engenharia, seja ela musical ou não, sempre foi constituída em sua maioria por homens, se tornando uma profissão quase que exclusivamente masculina, causando certa intimidação nas mulheres.

Como os estudos feministas e em gênero vem demonstrando desde que as mulheres começaram a ocupar as carreiras acadêmicas e a pesquisar as relações desiguais de poder entre homens e mulheres no campo da História das Mulheres ou dos Estudos feministas ou em gênero (especialmente a partir da década de 1960), as mulheres sempre estiveram presentes em todo o tipo de produção intelectual, artística, científica, tecnológica e outras. Sua atuação, contudo, era e ainda é desvalorizada socialmente, fazendo com que recebessem e recebam menores salários do que os homens, não fossem ou não sejam devidamente reconhecidas (HIRATA, 2016 *apud* NEIVA, 2018, p. 8).

Helena Hirata (2016) afirma que existe uma intensa desvalorização das mulheres em áreas de produção, além de uma hierarquização das áreas em função da sua associação com o feminino e ocupação por mulheres: “[a]ssim, por exemplo, áreas associadas com o cuidado,

como enfermagem ou educação infantil, são frequentemente associadas ao feminino e às mulheres e desfrutam de menor prestígio social” (HIRATA, 2016 *apud* NEIVA, 2018, p. 8).

Tendo em vista essa participação minoritária das mulheres na música e todas as barreiras que elas enfrentam, foram criados diversos grupos nas redes sociais com o intuito de unir e incentivar as mulheres envolvidas nesse meio e assim, trocar conhecimentos e experiências.

São inúmeras iniciativas feministas de incentivo à participação das mulheres na cena musical como, por exemplo, a atuação da *Rede Sonora - músicas e feminismos*, que mesmo não sendo específica do campo da música eletrônica, é composta por pessoas de todo Brasil, e vem contribuindo para a discussão sobre questões referentes às mulheres e ao feminismo no contexto da música no país.

Na mesma linha existe também o *Women's Music Event (WME)*, uma plataforma de música, negócios e tecnologia vista por uma perspectiva feminina. Ele objetiva destacar a participação e promover a inclusão de mulheres no mercado da música, fomentando a união e colaboração entre mulheres que já atuem nesse meio, encorajando outras a ingressarem na indústria musical.

4 PERFORMANCE ART: HISTÓRICO E CARACTERÍSTICAS

Natalie Mansur Ramirez (2017) afirma que a *performance*, como movimento artístico e autônomo, começou a ganhar força durante os anos 1970, primordialmente como uma atitude política do corpo do artista como suporte, contra a arte instituída e precificada. Renato Cohen (2002), em seu livro *Performance como linguagem*, faz um breve percurso sobre as origens da performance e sua relação com momentos históricos significativos da humanidade. Segundo ele, a corrente ancestral da *performance* passa por ritos de tribos, por celebrações dionisíacas de gregos e romanos, e por diversos outros gêneros que irão caminhar para os *cabarets* do século XIX na modernidade.

Na década de 1910, o futurismo italiano reúne artistas de várias vertentes, como poetas músicos e pintores repercutindo em toda a Europa e radicalizando os conceitos vigentes de arte até então. Logo, em 1916, nasce o *cabaret Voltaire* em Zurique, onde o dadaísmo começa a germinar. Em seguida, o surrealismo surge como provocação contra as plateias, atacando o realismo no teatro e, assim, trazendo inovações cênicas como, por exemplo, peças sem texto, personagens fantásticos, entre outros.

Em paralelo ao surrealismo, a *Bauhaus* desenvolve novas experiências cênicas, integrando arte e tecnologia. Ela foi a primeira instituição de arte a organizar *workshops* de *performance*, até ser fechada pelo nazismo e encerrar suas atividades na área naquele momento.

A partir de então, o movimento desloca-se para América, fundando a *Black Mountain Collage*, com o princípio de desenvolver experimentações artísticas incorporando as experiências dos europeus, visto que grande parte do corpo docente da *Bauhaus* se transferiu para lá.

Em Nova Iorque, os espetáculos lançados por artistas locais ganham um novo nome: *happenings*. Segundo Cohen (2002), essa vertente artística se traduz como acontecimento, evento. Assim, aplica-se essa designação a diversas manifestações incluindo variadas mídias, como artes plásticas, dança, música, *art-collage*, teatro, etc.

É das artes plásticas que irá surgir o elo principal que produzirá a *performance* dos anos 70/80: a *actionpainting*. [...] Jackson Pollock lança a ideia de que o artista deve ser o sujeito e objeto de sua obra. Há uma transferência da pintura para o ato de pintar enquanto objeto artístico. A partir desse novo conceito, vai ganhar importância a movimentação física do artista durante sua "encenação" (COHEN, 2002, p. 40).

4.1 A arte contemporânea da *performance*

José Mario Santos (2008), em seu artigo sobre introdução à história da arte da *performance* no Brasil e no mundo, afirma que a *performance* pode ser entendida como uma arte híbrida que agrega várias disciplinas e várias formas de arte. Isso acontece devido às suas características “emprestadas” das demais linguagens artísticas, se tornando uma arte de fronteira.

No Brasil, Renato Cohen, *performer*, diretor, pesquisador e ex-professor da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, pesquisou a *performance* como uma arte de fronteira com o teatro, visto que se manifesta artisticamente relacionando tempo e espaço, e explorando o corpo do artista. Ele afirma que apesar de a *performance* ser intimamente ligada a artes cênicas, a mesma rompe com os padrões aristotélicos de representação, narrativa e linearidade:

Apesar de sua característica anárquica e de, na sua própria razão de ser, procurar escapar de rótulos e definições, a *performance* é antes de tudo uma expressão cênica: um quadro sendo exibido para uma plateia não caracteriza uma *performance*; alguém pintando esse quadro, ao vivo, já poderia caracterizá-la (COHEN, 2002, p.28).

A percepção que alguns de nós temos ao falarmos de *performance* é que se trata de um conjunto de rascunhos, apresentados poucas ou uma única vez em lugares alternativos, utilizando o corpo como principal ferramenta.

Richard Schechner, professor de *Estudos da Performance* na *Tisch School of the Arts* da Universidade de Nova Iorque, atribuiu sete funções para a *performance*: “entreter; fazer alguma coisa que é bela; marcar ou mudar a identidade; fazer ou estimular uma comunidade; curar; ensinar, persuadir ou convencer; lidar com o sagrado e com o demoníaco”. Também afirma que “qualquer comportamento, evento, ação ou coisa pode ser estudado como se fosse *performance* e analisado em termos de ação, comportamento, exibição” (SCHECHNER, 2003, p.39).

Cohen (2002) explica a *performance* como um movimento ligado a outro maior, a uma maneira de se encarar a arte. Segundo o autor, esta é caracterizada como uma arte ao vivo, e também viva, visando romper com a visão da arte sacra, retirando sua função estética e elitista. Assim, a ideia da *performance* seria de resgate ao ritual da arte, retirando-a de espaços como museus e galerias e colocando-a em uma posição viva modificadora.

A *performance* está ontologicamente ligada a um movimento maior, uma maneira de se encarar a arte; A *live art*. A *live art* é a arte ao vivo e também a arte viva. É uma forma de se ver arte em que se procura uma aproximação direta com a vida, em

que se estimula o espontâneo, o natural, em detrimento do elaborado, do ensaiado (COHEN, 2002, p. 38).

Por outro lado, ele também aponta que se trata de um movimento dialético, pois enquanto por um lado é retirada a posição de uma arte inatingível, por outro se busca a ritualização dos atos comuns da vida, como comer, dormir e movimentar-se.

4.2 A *Performance Art* no Contexto da Cena *Underground* Eletrônica

Os *performers* são figuras essenciais na cena brasileira noturna underground há décadas, especialmente em São Paulo. Nos anos 1990, durante o auge da cena *clubber*, as primeiras *dragqueens* da cidade e todas as minorias se reuniam em clubes para expressar sua liberdade através da música e da moda, com roupas e maquiagens extravagantes e coloridas. A partir disso, muita coisa se transformou, fazendo com que os *performers* voltassem a ser presença confirmada nos eventos, passando mensagens muito além da estética em seu trabalho.

Esses artistas acabaram sendo profundamente influenciados pelas mudanças políticas e comportamentais que enfrentamos ao longo dos últimos anos, fazendo com que essa influência se reflita em como eles se apresentam na pista. Criando uma consciência sob seu corpo, eles utilizam sua expressão visual como uma forma de resistência, levando para as pistas questões importantes como gênero, sexualidade, racismo e homofobia.

Em entrevista para a plataforma *UolTab*, a *performer* Una afirma que seu papel político começa já no "estar ali sendo diferente": "Nossos corpos são resistências. Isso faz a gente se sentir abraçado. A política não é só esse lugar de militância, de textão. É ser você mesmo, ir para um lugar seguro se vestindo do jeito que você quiser. O corpo é militante" (UNA *apud* JUNQUEIRA, 2019).

A partir de performances visuais nos palcos e pistas das festas alternativas do Brasil, os artistas, geralmente inseridos em alguma minoria social, tornam seu corpo um corpo político, fazendo com que o público perceba e se envolva nos movimentos corporais junto com a música que está sendo tocada. Eles se tornam responsáveis então por tocar as pessoas de alguma maneira, seja ela boa ou ruim, despertando interesse e fazendo com que essa arte seja propagada cada vez mais, enfatizando a militância que estaria presente por trás de tudo isso.

Nos últimos anos a representatividade em festas de música eletrônica alternativas como *ODD*, *Mamba Negra* e *Capslock* aumentou muito e a Coletividade *NÁMÍBIÁ*, que

reúne artistas visuais, *performers*, *DJs* e produtores negros, é a grande responsável por levar estas minorias para as pistas. A *performer* Euvira, criadora do coletivo, começou a questionar os produtores qual era o papel de destaque de minorias dentro das festas, focando em aumentar a visibilidade da produção artística negra no circuito *underground* eletrônico.

Assim, apesar de ser uma forma de manifestação cultural ainda pouco compreendida e em constante expansão, ela se tornou extremamente importante na cena eletrônica alternativa brasileira, colocando o corpo e a liberdade de expressão como fatores de militância política.

4.3 A *performance* como elemento conector da música eletrônica e o movimento feminista

A prática da *performance*, desde o século passado sempre foi pautada por teorias de gênero, caracterizando expressões, estéticas e visibilidades diferentes. As apresentações performáticas femininas geralmente utilizam o erotismo, a nudez e o corpo, desafiando e transgredindo categorias de gênero e sexualidade previamente estabelecidas pela sociedade. Essa forma de arte seria então uma revolta contra a comodificação da arte, contra a estrutura e instituições do modernismo e contra a cultura patriarcal dominante (FISCHER, 2017).

O que está em jogo é a dissolução das formas usuais normativas, para subverter e transgredir os seus significados e articular uma contra narrativa em relação aos discursos de poder arraigados dos regimes regulatórios e dominantes. O uso do erótico transgressor, nesse sentido, permite criar outros discursos críticos e reivindicatórios. Consequentemente, outras noções de corpos políticos pensados como contravenção (FISCHER, 2017, p. 104).

A arte performativa feminina possui uma natureza abertamente política, visto que decorre da relação entre as mulheres e o sistema opressor em que vivem. Essa arte foi desde o começo utilizada como crítica social, se tornando um meio de ativismo e intervenção, utilizando o corpo feminino como suporte para manifestar transgressões e desconstruir padrões e identidades previamente estabelecidas pela sociedade patriarcal. Assim, se tornou responsável por criar consciência política, subvertendo conceitos e identidades hegemônicas, por meio, por exemplo, da paródia e ironia (MAGALHÃES & CRUZ, 2016).

Ao longo de décadas, muitas mulheres foram responsáveis por propagar o feminismo através da arte, e especificamente da *performance*. Mulheres como ValieExport, Gina Pane e a brasileira Márcia X utilizavam seus corpos como meio de desconstrução do estereótipo atribuído as mulheres como objeto de apreensão masculina, instigando a consciência política e social dos espectadores através da arte da *performance*.

A carioca Márcia X, foi uma das precursoras brasileiras do feminismo por meio da *performance*. Ela fazia suas *performances* em eventos literários e espaços marginais ou alternativos, reforçando o caráter democratizante da arte. Suas *performances* reúnem componentes característicos da religiosidade brasileira e de estereótipos relacionado às mulheres, como sexo, beleza, entre outros.

Figura 4: Márcia X em sua *performance* mais famosa "Ação de graças".



Fonte: MÁRCIA X, 2019.

5 PROJETO DE IDENTIDADE VISUAL

O projeto foi pensado para ser um único dia inteiro de festival, com mulheres participando de todo o processo, desde a criação e produção do evento, até tocando e *performando* ao vivo nos palcos do evento.

Assim, a identidade foi pensada para um público que já tem alguma familiaridade com eventos de música em geral. Esse público seria jovem e antenado às festas e festivais das suas cidades, e, ao contrário da composição das profissionais que trabalhariam no evento, ele não seria exclusivamente feminino.

A partir de pesquisas referenciais de outros festivais nacionais e internacionais, foi criada a identidade visual geral do meu evento. A proposta era que essa identidade fosse forte e impactante, e que tivesse algum diferencial.

Segundo a autora Ellen Lupton (2012) em seu livro *Intuição ação criação: Graphic Design Thinking*, uma importante etapa da criação de um projeto de design é a execução de *brainstormings* visuais. Ela explica que, nesse processo, o designer faz um compilado de imagens para capturar a essência do seu projeto (LUPTON, 2012). Depois disso, a criação do logotipo se torna uma consequência natural dessa pesquisa visual. Dessa forma, fiz um compilado de imagens que me auxiliassem a construir a identidade do evento.

Figura 3: Imagem referências visuais

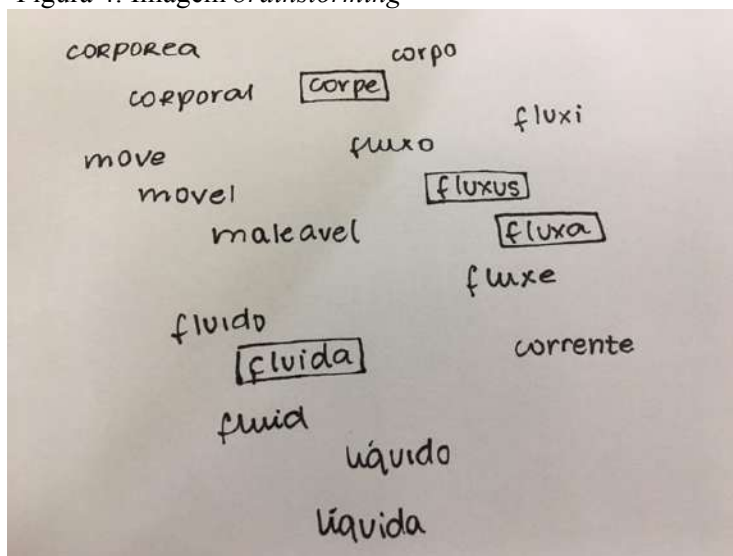


Fonte: Elaboração própria, 2019.

5.1 Naming

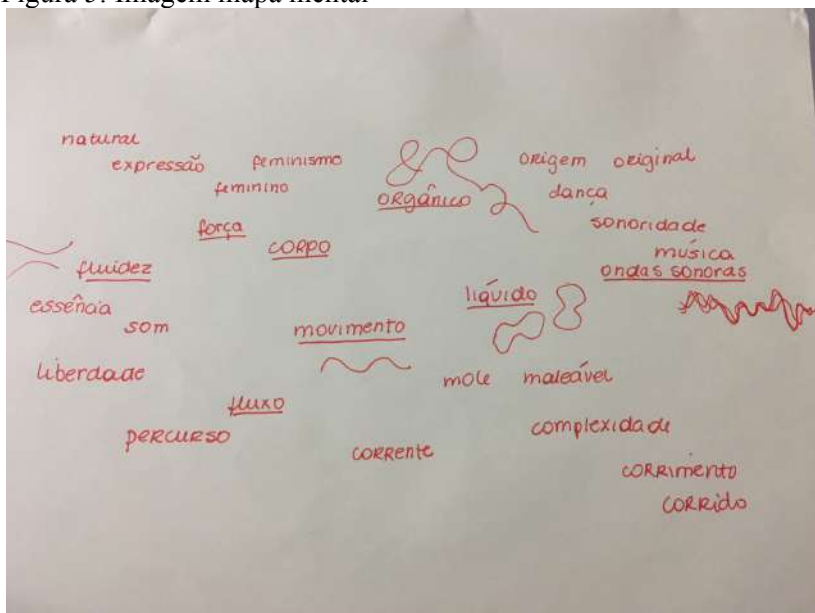
O processo de criação do *naming* se deu a partir da ideia de movimento. O nome do evento precisava passar para o público os conceitos de dança, movimentos corporais e liquidez, sem esquecer-se de destacar o feminino de alguma maneira.

Figura 4: Imagem *brainstorming*



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 5: Imagem mapa mental



Fonte: Elaboração própria, 2019.

A partir disso, comecei o processo do que a autora Ellen Lupton (2012) chama em seu livro de *brainstorming verbal*, que consiste na geração de muitas ideias verbais em um espaço

de tempo curto pré-determinado. Depois desse processo, os melhores nomes são escolhidos e separados. Dentre eles algumas das opções principais foram: Corpe, Fluida e Fluxus.

Depois de uma pesquisa virtual por nomes semelhantes em marcas e festivais já existentes, optei pela opção Fluida, por achar que expressava melhor o que o festival pretendia ser.

Com o nome escolhido, precisava de alguma forma destacar o artigo feminino presente nele, para que mostrasse de forma mais clara a ênfase da participação feminina no festival. Alguns testes foram feitos, até que fosse adotada a opção com o artigo entre parênteses, o que evidenciou a participação feminina no evento.

Figura 6: A importância do feminino em evidência



Fonte: Elaboração própria, 2019.

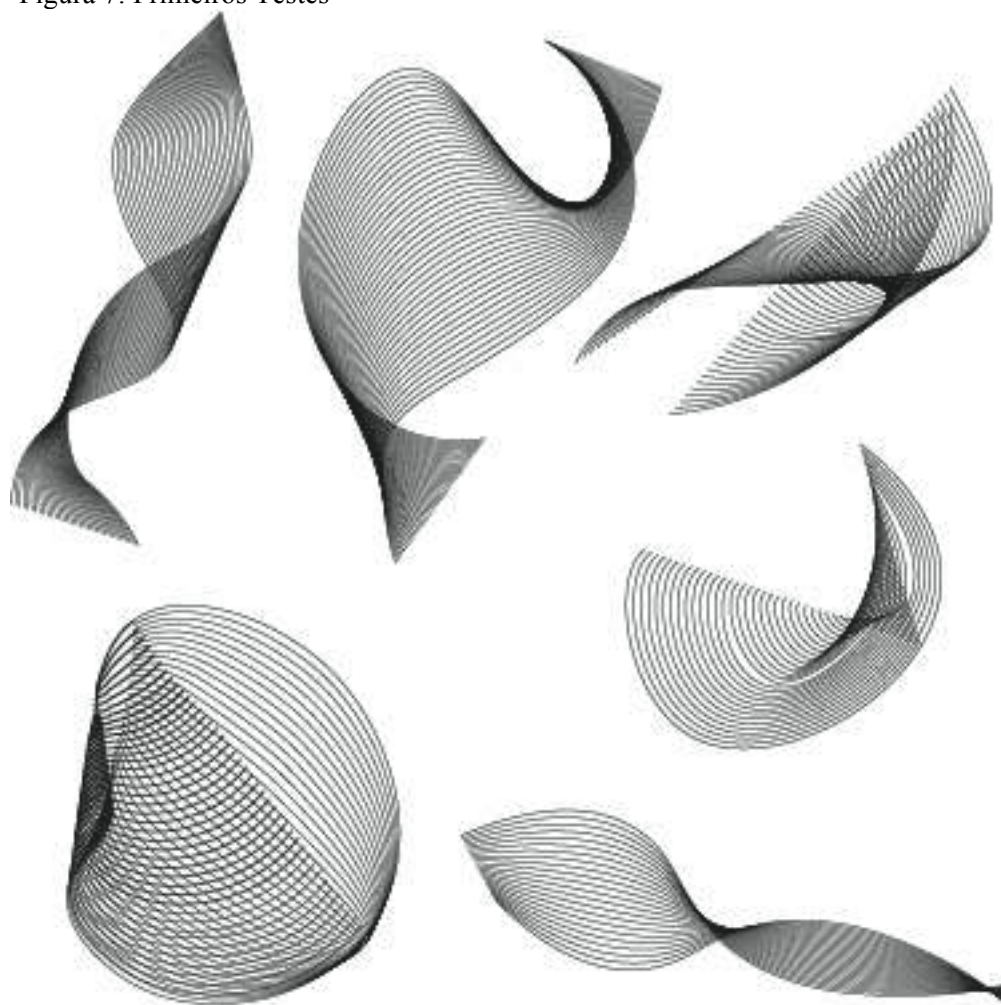
Dessa forma, ficou evidenciada no nome do evento a importância do feminino, e do movimento dos corpos que o festival se propusera a ter.

5.2 Logotipo

Para a criação do logotipo, queria que estivesse presente a mesma ideia de movimento e fluidez que o próprio nome já trazia. Para isso, comecei a pensar em formas que traduzissem o espírito do evento, juntando todos esses aspectos em uma única imagem.

Segundo Ellen Lupton (2012), para criação de um logotipo alguns processos são muito importantes, dentre eles está o que ela define como *brain dumping* visual, no qual o designer cria variações de esboços imagéticos ou tipográficos da marca para depois agrupar e decidir qual será o melhor. Alguns testes foram feitos até que se chegasse a uma forma mais orgânica e fluida. Porém, ainda sentia falta de algo que transmitisse melhor a ideia de corpo e transformação, e que estivesse em sincronia com um festival de música eletrônica.

Figura 7: Primeiros Testes

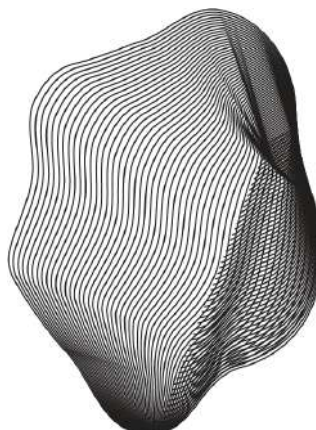


Fonte: Elaboração própria, 2019.

Surgiu então a ideia de criar uma forma preenchida por linhas curvas e finas, que remetesse a ideia de movimento de ondas sonoras. Ela precisava ser simples, mas complexa ao mesmo tempo, trazendo a sensação de liquidez e maleabilidade.

Depois do processo de realização de novos testes, cheguei a uma única forma, orgânica e curvilínea, preenchida por várias linhas.

Figura 8: Primeira forma criada



Fonte: Elaboração própria, 2019.

O resultado me agradou, mas ainda sentia a necessidade de algo mais complexo e que evidenciasse os conceitos principais do evento. Tendo o conceito de “*design* cambiante” definido por Rudnei Kopp (2002) como exemplo, decidi criar uma logo mutante, que em cada aplicação tivesse uma variação em sua forma, transmitindo melhor a ideia de movimento e fluidez que queria passar desde o início.

Kopp (2002), em seu artigo *Design gráfico cambiante: a instabilidade como regra*, disserta sobre um design que transita entre moderno e pós-moderno, do *Stijl* até o *Retro*, abarcando todas as possibilidades, denominando-o como “*design* cambiante”.

No modernismo, a mutabilidade do *design* começa a ser questionada, sendo caracterizada como ineficiente, instável e irracional, e, portanto, desadequada ao mundo modernista dos racionalistas e funcionalistas. A partir de então, ela começa a retornar na década de 1970 com a criação do logotipo transmutável para o jornal *Literatur in Koln* (LIK) na Alemanha, por uma agência alemã chamada GGK (KOPP, 2002, p. 106).

Figura 9: Logotipo transmutável do jornal *Lik*

Fonte: HOLLINS, 2001, p. 218

Kopp também cita alguns outros exemplos mundialmente conhecidos, como o logotipo da *Music Television* (MTV), criado para se comunicar com o público jovem mais facilmente propenso à alteridade, sendo uma grande mudança para a época, trazendo um

impacto e consistência muito superiores a marcas estáticas que já circulavam no mercado há mais tempo. Sua identidade é composta pelo novo, pelo diferente, que se altera a todo instante (KOPP, 2002, p.108).

Figura 10: Algumas variações do logotipo da MTV.



Fonte: MEGGS, 1998, p. 389

Outro exemplo citado pelo autor é o design da revista norte americana *Ray Gun*, desenvolvido por David Carson, que explora ao máximo a quebra de regras. Suas capas e páginas internas tornaram-se um signo de alteridade, tendo a cada edição um design novo, com novas combinações e percepções. Assim, a legibilidade não era mais primordial, e suas capas tornaram-se verdadeiros objetos de tradução (KOPP, 2002, p. 110).

Figura 11: Capas da Revista *Ray Gun*



Fonte: Ibid., p. 111

A transição de um modelo rígido para um flexível anuncia que novas mudanças na sociedade estariam sendo refletidas na maneira de se produzir.

Se a modernidade sólida punha a duração eterna como principal motivo e princípio de ação, a modernidade 'fluida' não tem função para a duração eterna. O 'curto prazo' substituiu o 'longo prazo' e fez da instantaneidade seu ideal último (BAUMAN, 2001, p. 145).

Nesse cenário de transformações, deve-se destacar o poder de articulação feminina, o qual pode ser observado nos movimentos culturais da década de 1970. A mulher passava a exigir seu lugar na sociedade e questionar o domínio masculino, tornando a sociedade de hoje

muito menos masculina que há décadas atrás. Françoise Collin (1991) lembra que o “masculino se define pelo fálico, pelo uno, pela totalização, pela instrumentalização” enquanto o feminino “define-se pelo aberto, pelo não-uno, o infinito, o indefinido, a ilimitação” (COLLIN, 1991, p. 345). Dessa forma, uma sociedade mais feminina seria mais propensa a alteridade, já que é aberta, indefinida e ilimitada (KOPP, 2002 p. 114).

Assim, o design seria um resultado da combinação de arte, tecnologias de produção e reprodução, objetivos de Mercado, espelhando o contexto social que está inserido, sendo tão inovador ou retrógrado quanto à sociedade que o representa. (Ibid. p. 115).

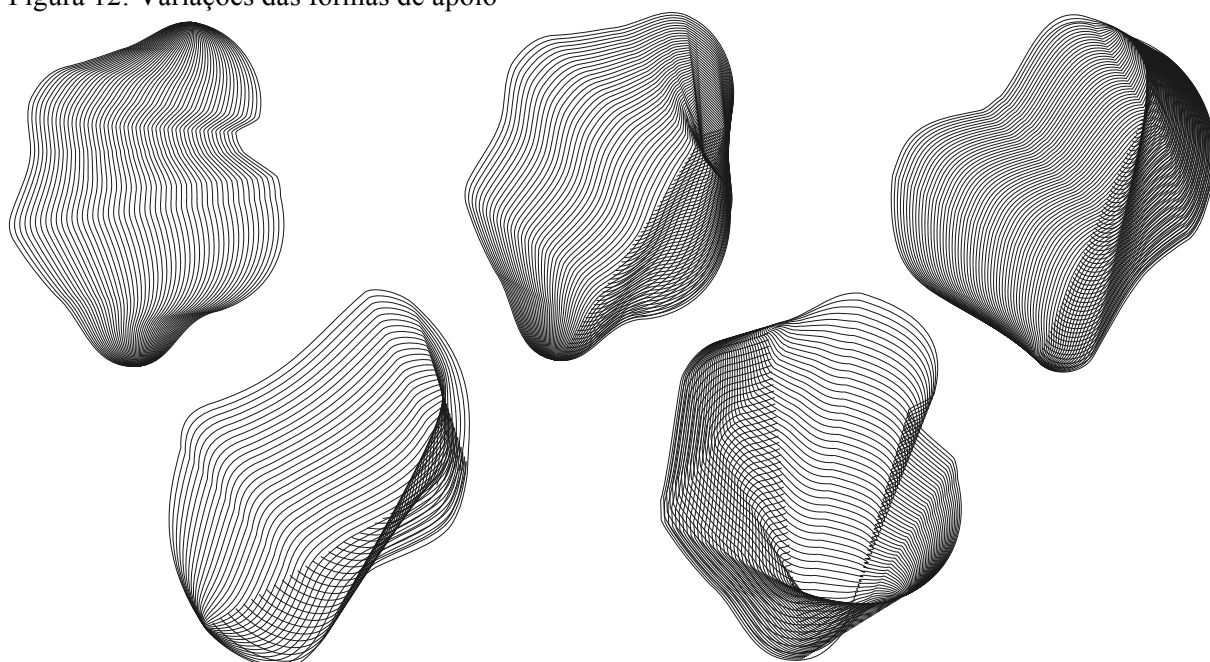
Termos como acumulação flexível, pós-fordismo, fluxos econômicos instáveis e voláteis, relações empregatícias temporárias, identidades culturais cambiantes, desconstrução, feminismo, descolonização, movimentos sociais (negros, homossexuais, minorias étnicas e culturais etc.), renovação tecnológica constante, consumismo, falência das metanarrativas, são entre tantos, os motivadores de uma sociedade permeada pelo efêmero, instantâneo, transitório, flexível, plural, sincrético, superficial, mutável, cambiante, fluido, que assume as incertezas do futuro, não acredita nas grandes soluções, manifesta e assimila um número maior de vozes. (Ibid., p. 115).

Dessa forma, no meu projeto foram desenvolvidas cinco formas diferentes, que seriam utilizadas como objetos de apoio, compondo o logotipo junto ao nome “fluida” como marca.

Com o mesmo princípio utilizado na criação da primeira forma, foram criadas algumas variações, e alguns detalhes foram refinados, para que pudesse chegar a um resultado final com pelo menos cinco possibilidades de aplicação.

A imagem abaixo representa o resultado final, com todas as suas variações.

Figura 12: Variações das formas de apoio



Fonte: Elaboração própria, 2019.

A ideia era que a cada aplicação fosse utilizada uma forma diferente, e que sempre que possível, essas formas estivessem animadas em um movimento constante e fluido, trazendo a sensação de liquidez, remetendo a ideia do movimento dos corpos na dança e *performance*.

Nas mídias sociais, por exemplo, a cada *post* seria utilizada uma forma diferente, variando também as cores dos fundos em que seriam aplicadas. Em alguns momentos entrariam inteiras e, em outros, cortadas.

Por questões práticas de aplicações e variações do logotipo, principalmente em materiais impressos, optei por utilizar somente o nome *fluida* como marca, em fonte *bold* caixa alta. Assim, as formas entrariam como elementos de apoio, já que são muito complexas e compostas por muitas linhas finas curvilíneas.

Figura 13: Versão do logotipo em positivo



The logo consists of the word 'FLUID' in a bold, sans-serif font, followed by a diagonal slash and the letter 'A'. The entire logo is rendered in solid black.

Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 14: Versão em negativo



The logo is the same as in Figure 13, but the text 'FLUID/A' is white and set against a solid black rectangular background.

Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 15: Versão do logotipo em *outline*



The logo is rendered as a white outline on a white background. The letters 'FLUID/A' are hollow, showing the internal structure of the font.

Fonte: Elaboração própria, 2019.

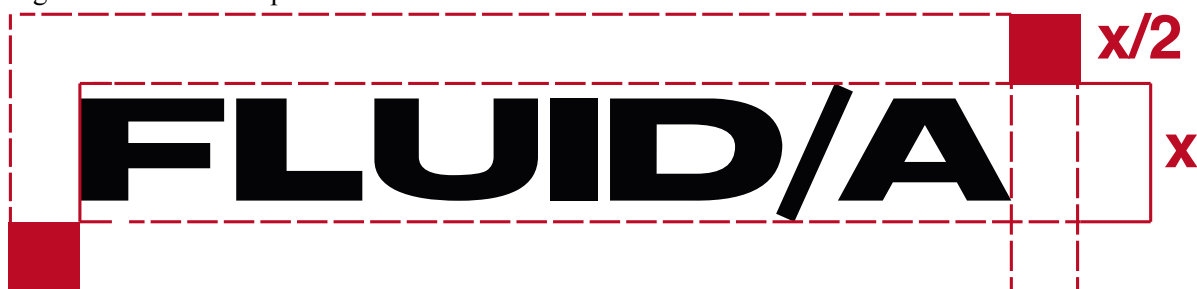
Figura 16: Versão do logotipo em *outline* e negativo



The logo is a combination of the outline style and the negative style. The white outline of 'FLUID/A' is set against a solid black rectangular background.

Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 17: Área de respiro



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 18: Redução máxima para impressos e digitais

FLUID/A  **10 px: digital**
0.8 mm: impresso

Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 19: Tipografia utilizada

TS BOLD

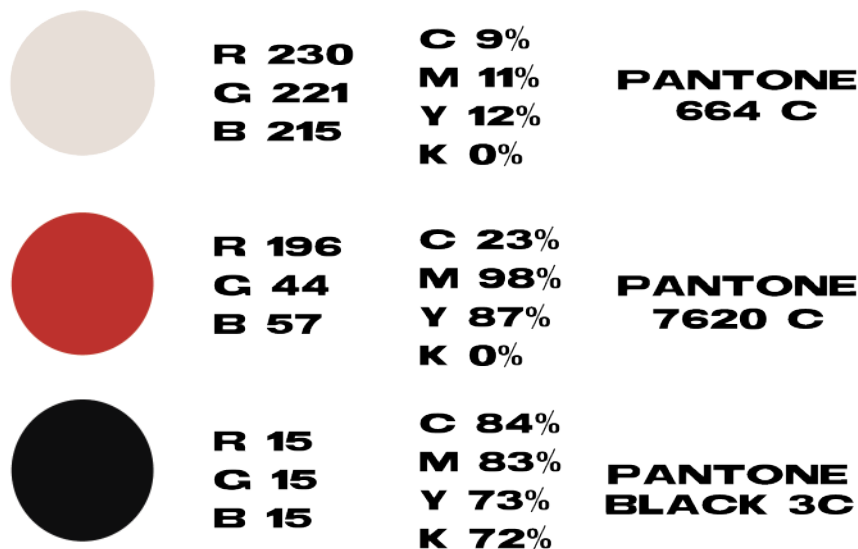
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U
V X W Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Fonte: Elaboração própria, 2019.

5.3 Cores

A paleta de cores foi pensada para que trouxesse um grande impacto visual, transmitindo sensações de peso e de potência, por se tratar de um festival que visa enfatizar a força e grandeza da mulher. São cores fortes e impactantes, sem muita variação.

Figura 20: Paleta de Cores



Fonte: Elaboração própria, 2019.

5.4 Mídias Sociais

Para divulgação do evento, escolhi como principal mídia social o *Instagram*, por ser um meio de fácil e rápida divulgação entre o público alvo do evento, jovens e adultos que frequentam festas e festivais musicais.

5.4.1 Tipos de postagens

Os *posts* do *Instagram* foram pensados para alternarem entre imagens gráficas, mostrando a identidade visual do evento, e fotos/vídeos de divulgação. Nos *posts* gráficos o foco era a divulgação do evento e das atrações que estariam presentes no dia, desde *DJs* e *performers*, até artistas que iriam expor seus trabalhos em *stands* para venda.

Para os *posts* gráficos, foram projetados dois tipos:

- Divulgação da marca e data do evento

Para esses *posts*, foi pensada uma linguagem bem gráfica, sem fotografias reais, focando em divulgar a data e a identidade visual do evento.

As formas entrariam sempre animadas em um movimento constante, sendo representadas inteiramente e/ou apenas em pedaços.

Figura 21: Primeira variação de *post* gráfico



Fonte: Elaboração própria, 2019.

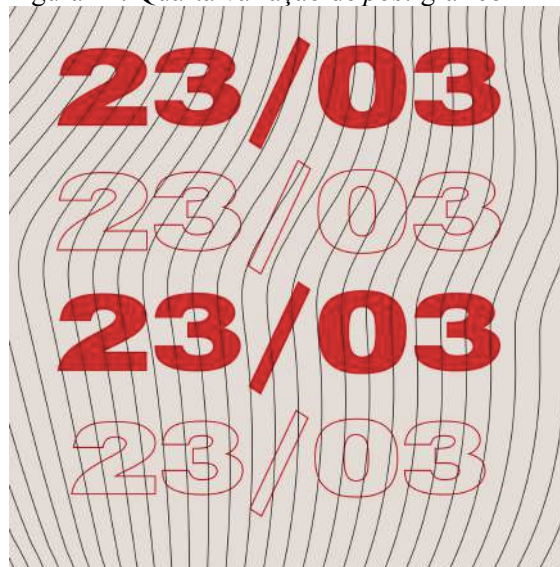
Figura 22: Segunda variação de *post* gráfico



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 23: Terceira Variação de *post* gráfico

Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 24: Quarta variação de *post* gráfico

Fonte: Elaboração própria, 2019.

- Divulgação dos *Dj's*, *Performers* e artistas que irão expor

Figura 25: Primeira versão de *post* para divulgação dos *DJs*



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 26: Segunda versão de *post* para divulgação dos *DJs*



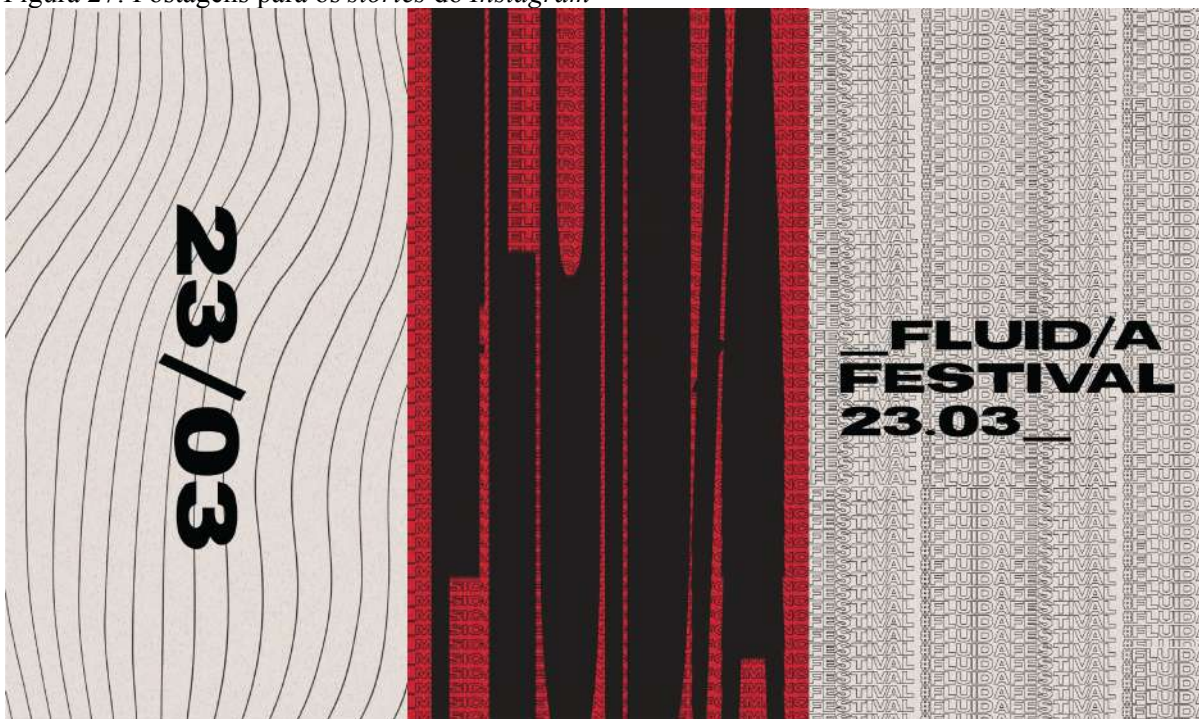
Fonte: Elaboração própria, 2019.

Dessa forma, as artes gráficas para o *Instagram* se alternaram entre esses dois tipos principais e suas variações e replicações.

5.4.2 Divulgação por Stories

Para os *stories* do *Instagram* foi decidido manter uma linguagem tipográfica. Para isso foram feitos três principais tipos de postagens animadas, focando na divulgação da data e do *line-up*.

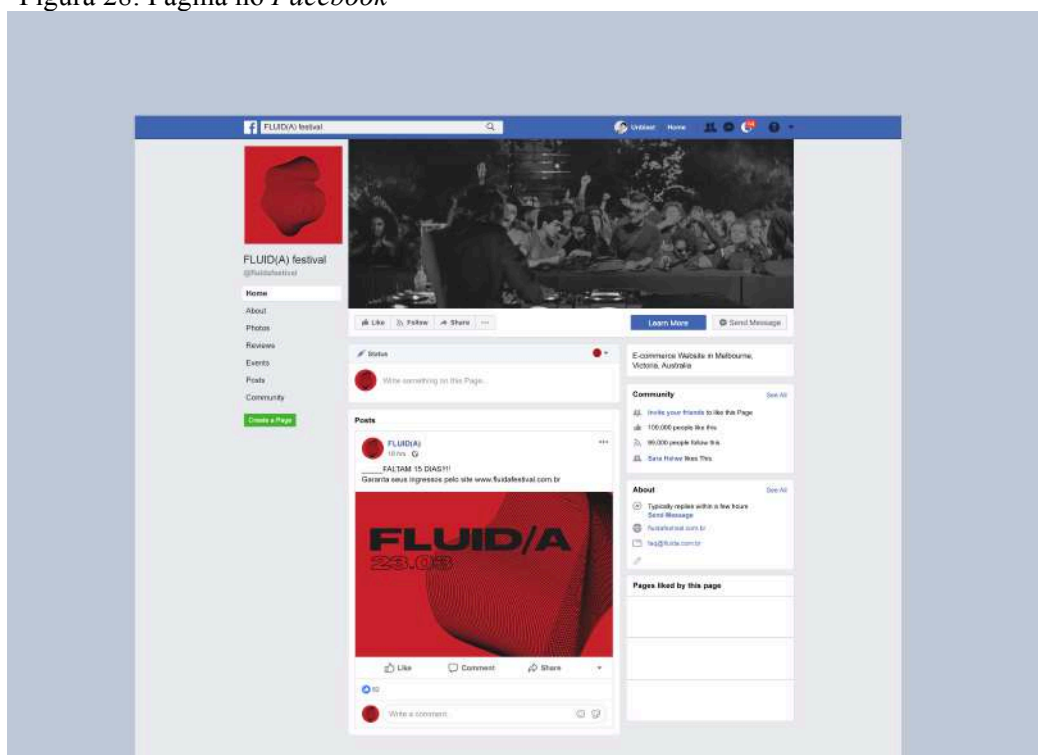
Figura 27: Postagens para os *stories* do *Instagram*



Fonte: Elaboração própria, 2019.

5.5 Facebook

Figura 28: Página no *Facebook*



Fonte: Elaboração própria, 2019.

5.6 Site

Para o site, foram pensadas quatro páginas com temas diferentes, focando sempre nas animações e movimentos das formas e dos textos presentes.

Foram pensadas, como seguem nas figuras a seguir, página inicial, página explicativa (sobre), página com o *line-up* do evento, página para compra de ingressos e página para dúvidas e reclamações.

Figura 29: Página inicial

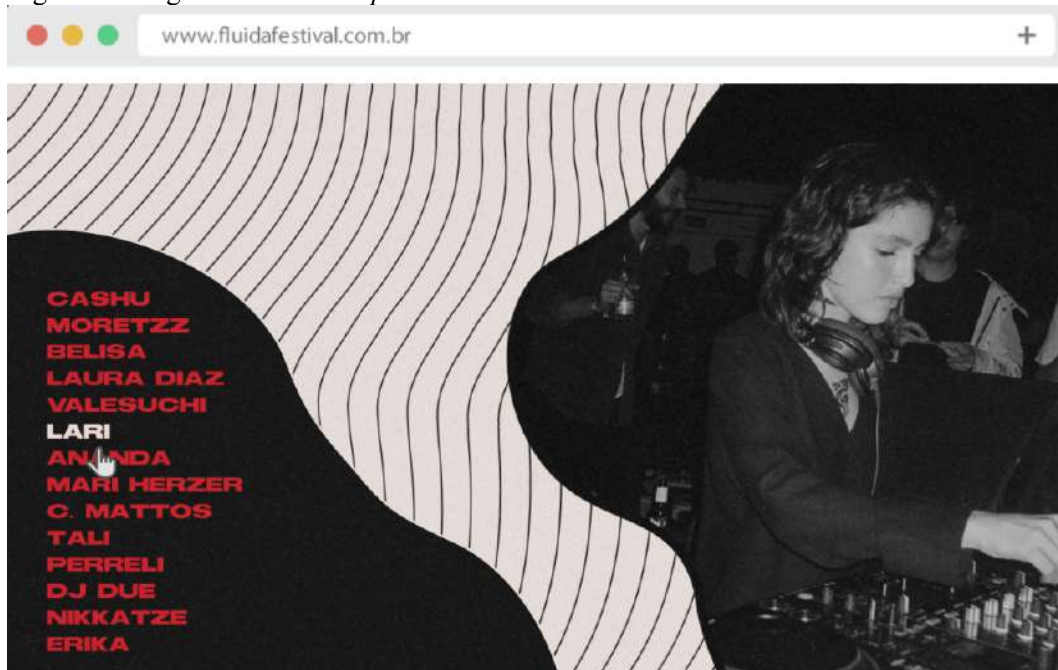


Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 30: Página explicativa (sobre)



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 31: Página com o *line-up* do evento

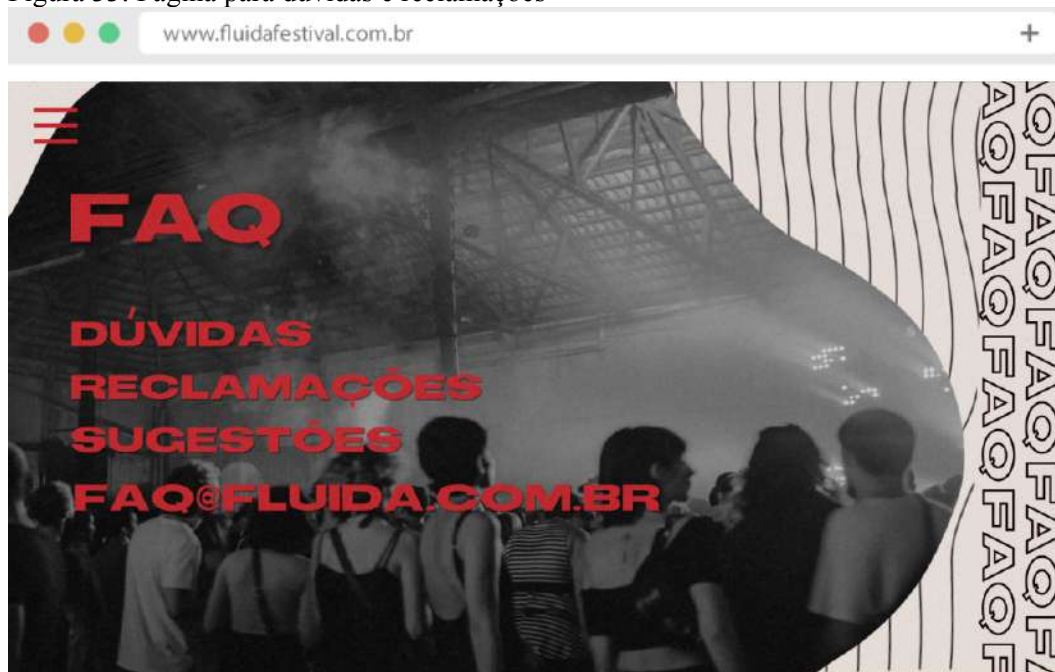
Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 32: Página para compra de ingressos



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 33: Página para dúvidas e reclamações



Fonte: Elaboração própria, 2019.

5.7 Outras Aplicações

Para ilustrar melhor como o evento seria divulgado, fiz algumas aplicações do material gráfico, mostrando como as artes seriam espalhadas pela cidade. Segundo Ellen Lupton (2012), essas aplicações são chamadas de *mockups*, simulando a aparência, atmosfera e comportamento que um produto de design terá depois de sua produção e execução. Eles podem ser criados tridimensionalmente ou a partir de montagens fotográficas, sendo responsáveis por explorar as propriedades formais e físicas dos gráficos aplicados, tais como escala, forma, superfície e hierarquia. São formas valiosas para testar ideias e comunicá-las aos clientes. Dentre essas aplicações estariam presentes: cartazes impressos, adesivos, aplicação em situação de palco, divulgação em *clearchannels* e *outdoors* e impressos como página dupla de revista e cardápio com bebidas e comidas oferecidas no dia do evento.

Figura 34: Aplicação em *clearchannel* (1)



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 35: Aplicação em *clearchannel* (2)



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 36: Aplicação em *clearchannel* (3)

Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 37: Aplicação urbana (1)



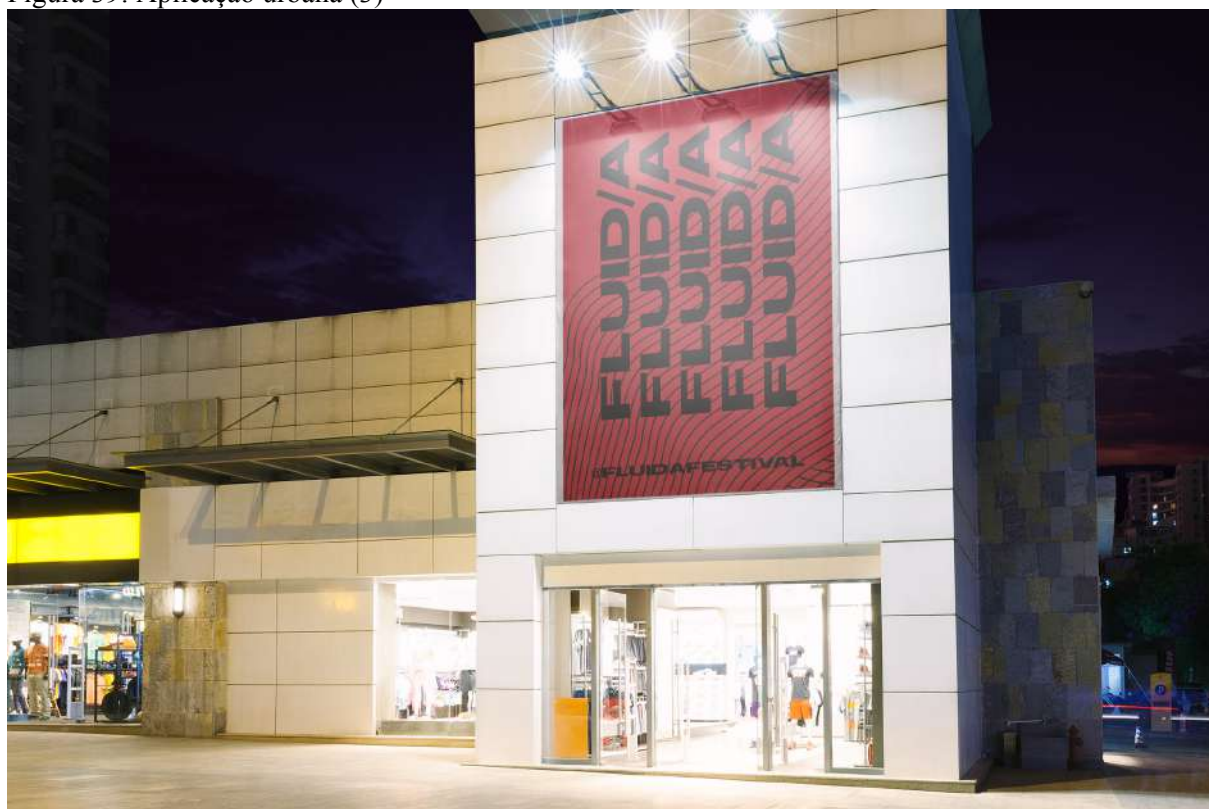
Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 38: Aplicação urbana (2)



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 39: Aplicação urbana (3)



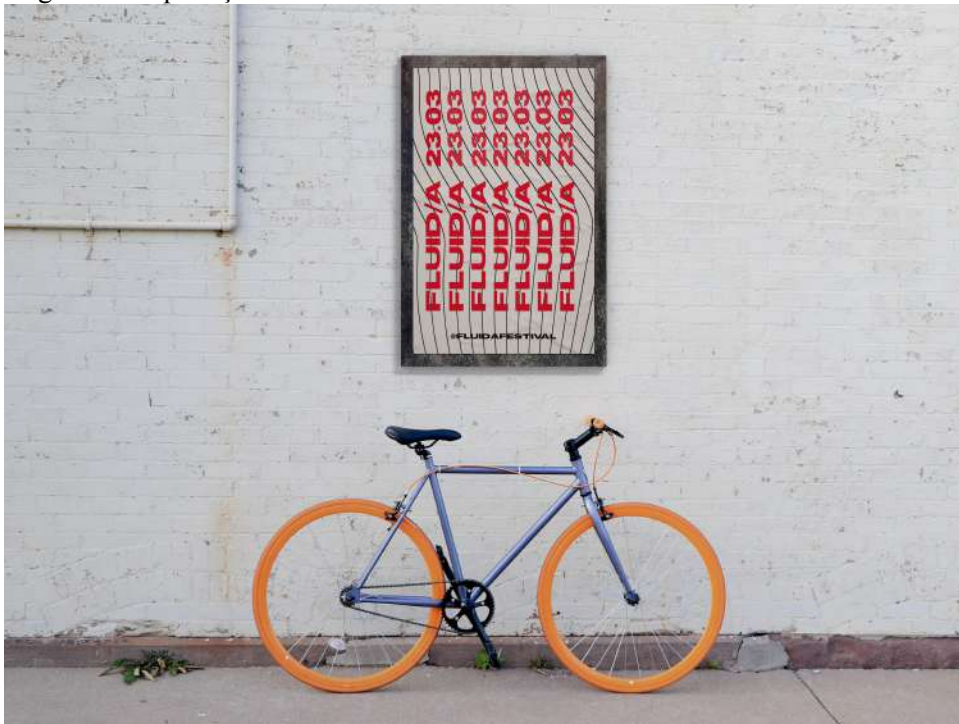
Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 40: Aplicação urbana (4)



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 41: Aplicação em cartaz



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 42: Segunda aplicação em cartaz



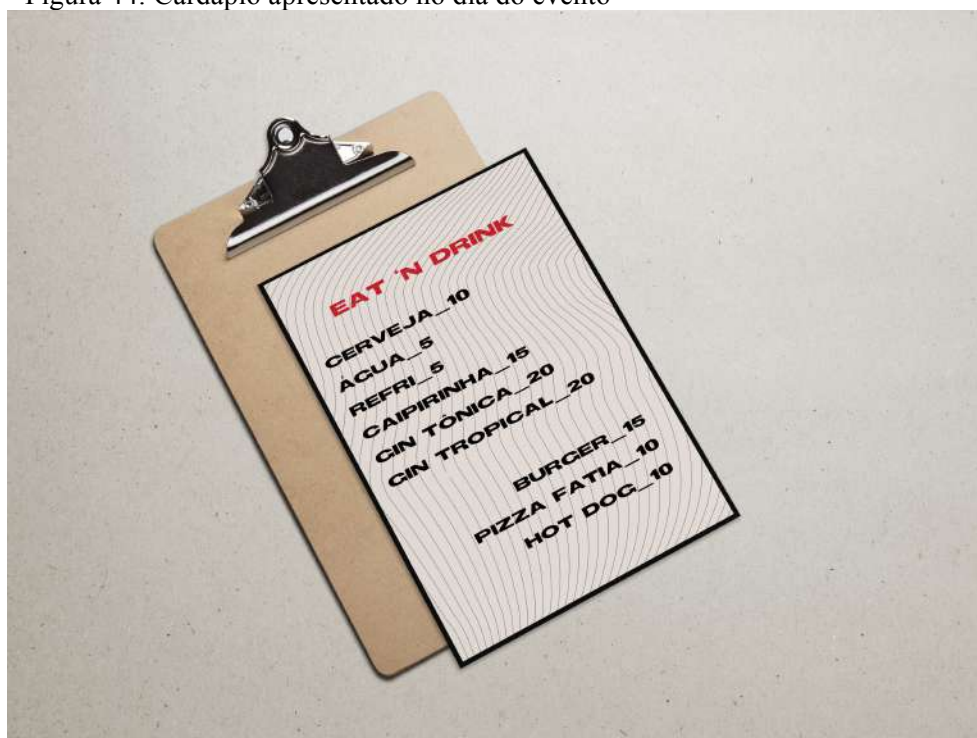
Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 43: Aplicação em maior escala



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 44: Cardápio apresentado no dia do evento



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 45: Exemplo de página dupla de revista para divulgação em mídia impressa



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 46: Exemplo da exibição no palco



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Além disso, fiz também algumas aplicações em itens de vestuário, que seriam vendidos no dia do evento. Dentre eles estariam presentes: camisas, *ecobags* e chapéus.

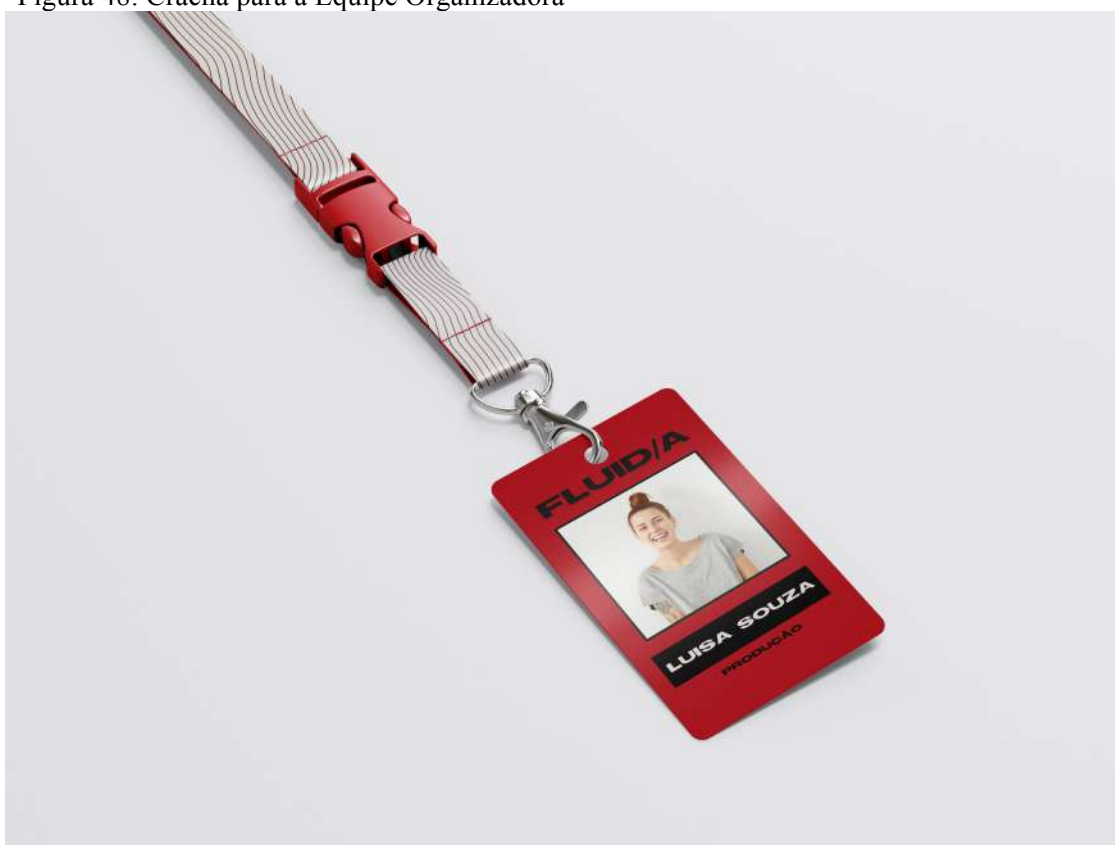
Figura 47: Produtos do Festival



Fonte: Elaboração própria, 2019.

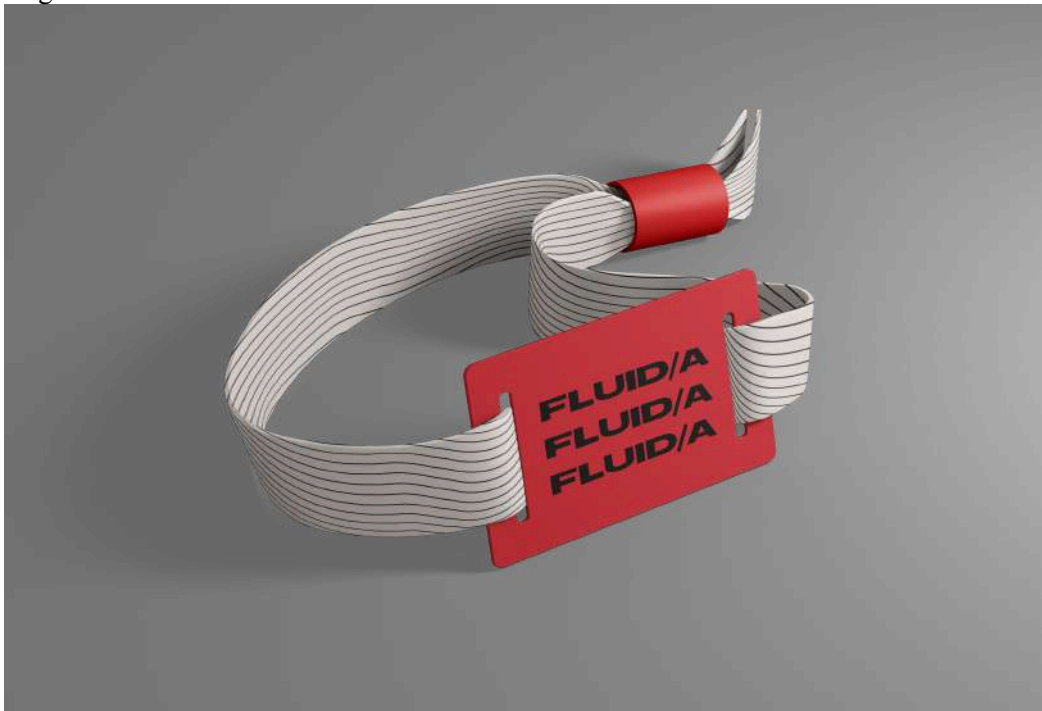
Outros itens importantes para o dia do evento seriam a pulseira de entrada, que seria distribuída conforme a apresentação e comprovação da compra do ingresso pelo site, e crachás para equipe organizadora do evento. Para esses itens foi utilizado apenas o nome do festival sempre com alguma presença das linhas das formas principais, porém sem utilizá-las inteiramente, por se tratarem de objetos pequenos nos quais a aplicação das formas não seria de fácil legibilidade.

Figura 48: Crachá para a Equipe Organizadora



Fonte: Elaboração própria, 2019.

Figura 49: Pulseira de Entrada



Fonte: Elaboração própria, 2019.

6 CONCLUSÃO

Fluid/a, mais que um evento usual e prosaico de música eletrônica, seria uma maneira de divulgar e enfatizar o trabalho e a capacidade artística das mulheres ao nosso redor, sem fazer nenhum tipo de distinção, seja de raça, classe ou identidade de gênero.

Por muito tempo nós mulheres fomos colocadas em posições inferiores e desmerecedoras de qualquer tipo de crédito, tendo nossas capacidades artísticas e intelectuais menosprezadas pela sociedade patriarcal em que estamos inseridas. Cabe a nós lutarmos por um espaço que é nosso por direito, apoiando e financiando, seja de forma menos ou mais expressiva, o trabalho das mulheres que estão presentes no nosso cotidiano.

Esse evento seria só uma dentre tantas maneiras de valorizar o trabalho das mulheres que nos rodeiam, dando o devido reconhecimento, valorização e respeito que merecem, mostrando para o público de maneira geral que ninguém se torna menos ou mais capacitado pela sua identidade de gênero, sexo ou qualquer distinção social que tentem fazer.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BACELLAR, C. B.. Performance e feminismos: diálogos para habitar o corpo- encruzilhada. *Urdimento*, v.2, n.27, p.62-77, dez. 2016.
- BANDEIRA, L.; MELO, H. P.. *Tempos e Memórias do Feminismo no Brasil*. Brasília: Secretaria de Políticas para as Mulheres, 2010.
- BAUMAN, Z.. *Modernidade líquida*. Tradução Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- COHEN, R.. *Performance como linguagem: Criação de um Tempo-Espaço de Experimentação*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.
- COLLIN, F.. Diferença e diferendo: a questão das mulheres na filosofia. In: THÉBAUD, Georges DUBY Françoise (Org.); PERROT, Michelle; DUBY, Georges (Eds.). *História das mulheres no Ocidente: O Século XX*. Tradução Alda Maria Durães et al.. Porto: Edições Afrontamento, v. 5, 1991. p. 315-350.
- COSTA, A. A. A.. O movimento feminista no Brasil: Dinâmicas de uma intervenção política. *Gênero*, Rio de Janeiro/Niterói, v. 5, n. 2, p. 9-35, 2005.
- COSTA, A. A. A.; SARDENBERG, C. M. B.. O feminismo no Brasil: uma (breve) retrospectiva. In: COSTA, A. A. A.; SARDENBERG, C. M. B. (Orgs.). *O Feminismo no Brasil: reflexões teóricas e perspectivas*. Salvador: Universidade Federal da Bahia / Núcleo de Estudos Interdisciplinares sobre a Mulher, 2008, p. 23-47.
- COUTO, M. O Techno é o novo Punk: Em São Paulo, a cena de música eletrônica experimental revive de maneira moderna o caráter inclusivo do rock cru dos anos 1970. *RedBull*, 15 nov. 2018. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/music/O-Techno-e-o-Novo-Punk>>. Acesso em: 10 nov. 2019.
- CROEGAERT, A.. *Move Your Body: The Changing Warehouse and the Rise of House Music*. Chicago: Vernacular Architecture Forum, Annual Meeting, jun. 2015.
- FISCHER, S.. Por Que Fazemos Performance e Ativismo Feminista? *Revista Arte da Cena*, v. 3, n. 1, p. 8-20, 2017.
- GLUSBERG, J.. *A arte da performance*. Tradução Renato Cohen. São Paulo: Editora Perspectiva, 1997.
- GNIPPER, P. A música eletrônica, desde os primórdios até hoje em dia - Parte 4. *Canal Tech*, 31 ago. 2016. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/musica/a-musica-eletronica-desde-os-primordios-ate-hoje-em-dia-parte-4-78579/>>. Acesso em: 10 nov. 2019.
- HOLLIS, Richard. *Design gráfico: uma história concisa*. Tradução de Carlos Daudt. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

- JUNQUEIRA, Patrícia. O Corpo Resiste. *UolTab*, 19 jul. 2019. Disponível em: <<https://tab.uol.com.br/edicao/noite-underground-em-sp/>>. Acesso em: 11 nov. 2019.
- KOPP, Rudinei. Design gráfico cambiante: a instabilidade como regra. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, v. 9, n. 18, ago. 2002.
- LERNER, Flávio. Dançar É Um Ato Político: Assista a documentário sobre os coletivos de festas que estão revolucionando SP. *Phouse*, 20 set. 2015. Disponível em: <<https://www.phouse.com.br/dancar-e-um-ato-politico-assista-a-documentario-sobre-os-coletivos-de-festas-que-estao-revolucionando-sp/>>. Acesso em: 11 nov. 2019.
- LUPTON, E. (Org.). *Intuição ação criação: Graphic Design Thinking*. São Paulo: Editora Gustavo Gill, 2012.
- MAGALHÃES, L.; CRUZ, P. C.. A arte performática, corpos e feminismo. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação*, n. 3, p. 102-115, 2016.
- MÁRCIA X. Márcia X. *Monocromo*, 2019. Disponível em: <www.marciax.art.br>. Acesso em: 11 nov. 2019.
- MEGGS, Philip B. *A history of graphic design*. 3a ed.. New York: John Wiley & Sons, 1998.
- MILETTO, E. M.; COSTALONGA, L.L.; FLORES, L.V.; FRITSCH, E.F.; PIMENTA, M.S.; VICARI, R.M.. *Introdução à Computação Musical*. Itajaí, SC: IV Congresso Brasileiro de Ciência da Computação, 2004.
- NEIVA, Tânia Mello. *Representatividade feminina na música experimental*. Manaus: XXVIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música, 2018. Disponível em: <<https://anppom.com.br/congressos/index.php/28anppom/manaus2018/paper/viewFile/5385/2037>>. Acesso em: 28 nov. 2019.
- PINHO, A. F.; OLIVEIRA, J. M.. O olhar político feminista na performance artística autobiográfica. *Ex Aequo*, Vila Franca de Xira, n. 27, p. 57-76, 2013.
- RAMIREZ, N. M. M. O que é performance? Entre contexto histórico e designativos do termo. *Arteriais*, v. 3, n. 4, p. 98-107, jul. 2017
- RIBEIRO, D.. *As diversas ondas do feminismo acadêmico: Os diferentes momentos dos estudos acadêmicos voltados às questões da mulher e um desafio do momento atual*. Geledés/Carta Capital, 25 nov. 2014. Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/diversas-ondas-feminismo-academico/>>. Acesso em: 11 nov. 2019.
- RIBEIRO, E.. Como os clubbers reinventaram a noite e a moda jovem de São Paulo. *Vice*, 12 mai. 2016. Disponível em: <https://www.vice.com/pt_br/article/qk9jnp/moda-clubber-noite-sao-paulo>. Acesso em: 28 nov. 2019.
- SÁ, S. P.. Música eletrônica e tecnologia: reconfigurando a discotecagem. In: LEMOS, A.; CUNHA, P. (Orgs.). *Olhares sobre a Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003, pp. 153-73.

SANTOS, J.M. P.. Breve histórico da “Performance Art” no Brasil e no mundo. *Revista Ohun*, v. 4, n. 4, p.1-32, dez 2008.

SCHECHNER, R.. O que é performance?. Tradução Dandara. *Revista O Percevejo*, Rio de Janeiro, UNIRIO, v. 11, n. 12, p.25-50, 2003.

SILVA, C.; CAMURÇA, S. (Coord.). *Feminismo e movimento de mulheres*. Recife: SOS Corpo – Instituto Feminista para a Democracia, 2010.