

Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Curso de Bacharelado em Design Gráfico

Luciana de Sousa Ramos

Códigos de Resistência: Um E-book Interativo sobre Moda,
Identidade e Empoderamento Feminino nas Subculturas
Contemporâneas.

GOIÂNIA
2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Luciana de Sousa Ramos

Título do trabalho: Códigos de resistência: um e-book interativo sobre moda, identidade e empoderamento feminino nas subculturas contemporâneas.

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(a)(s) autor(a)(es)(as) e ao(a) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Wagner Bandeira Da Silva, Professor do Magistério Superior**, em 02/12/2025, às 09:25, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luciana De Sousa Ramos, Discente**, em 08/12/2025, às 16:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5784194** e o código CRC **FA9A0BE6**.

Luciana de Sousa Ramos

Códigos de Resistência: Um E-book Interativo sobre Moda,
Identidade e Empoderamento Feminino nas Subculturas
Contemporâneas.

Trabalho de conclusão de curso apresentado na
Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade
Federal de Goiás (UFG), como requisito de obtenção do
título de Bacharel em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva

GOIÂNIA

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Ramos, Luciana de Sousa

Códigos de Resistência: [manuscrito] : Um E-book Interativo sobre Moda, Identidade e Empoderamento Feminino nas Subculturas Contemporâneas. / Luciana de Sousa Ramos. - 2025.

103 f.: il.

Orientador: Prof. Wagner Bandeira da Silva.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2025.

Bibliografia.

Inclui fotografias, lista de figuras.

1. Design Pós - Moderno. 2. Subcultura. 3. Design Digital. 4. E Book. I. Silva, Wagner Bandeira da, orient. II. Título.

CDU 745/749



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao primeiro dia do mês de dezembro do ano de 2025 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Códigos de resistência: um e-book interativo sobre moda, identidade e empoderamento feminino nas subculturas contemporâneas”, de autoria de Luciana de Sousa Ramos, do curso de Design Gráfico, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva - orientador (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Prof.^a Dr.^a Rosana Horio Monteiro (FAV/UFG) e prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora se reuniu e considerou o TCC aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Wagner Bandeira Da Silva, Professor do Magistério Superior**, em 04/12/2025, às 11:50, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rosana Horio Monteiro, Professor do Magistério Superior**, em 04/12/2025, às 14:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 04/12/2025, às 15:29, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5784201** e o código CRC **1F89585E**.

AGRADECIMENTO

Primeiramente, agradeço a Deus por todas as bênçãos recebidas e pela força necessária para concluir mais esta etapa da minha vida.

Aos meus pais, Carlinda e Luciano, minha base e porto seguro, que nunca mediram esforços para me apoiar.

Ao meu irmão mais velho, Caio Alexandre, meu melhor amigo e maior incentivador, expresso minha profunda gratidão. Desde o primeiro dia desta jornada acadêmica, ele acreditou em mim de forma incondicional, oferecendo seu apoio nos momentos de dúvida e celebrando cada conquista ao longo do caminho. Mais do que um irmão, Caio sempre foi um exemplo de determinação e força, inspirando-me a buscar a excelência e a nunca desistir dos meus sonhos.

Aos meus amigos Flávia, Sofia, Amanda, Hideki, Luisa, Júlia, Victoria e Elisa, pela cumplicidade e por fazerem desta experiência algo muito além de estudos e trabalhos.

Ao Professor Wagner, meu orientador, cuja sabedoria e visão ampla me fizeram compreender que não há limites para o conhecimento quando há curiosidade e determinação.

RESUMO

O presente trabalho aborda a relação entre moda, identidade e empoderamento feminino nas subculturas alternativas contemporâneas, destacando a invisibilidade histórica da participação feminina nesses movimentos e os desafios impostos pela padronização visual no design editorial digital. A partir disso, foi desenvolvido um e-book interativo que explora soluções gráficas experimentais, integrando recursos multimídia e elementos visuais que dialogam diretamente com os códigos estéticos de cada subcultura analisada, buscando-se romper com os paradigmas do funcionalismo gráfico tradicional e do flat design, propondo alternativas que valorizem a pluralidade visual e o protagonismo feminino. A pesquisa fundamenta-se em revisão bibliográfica sobre subculturas, pós-subculturas na era digital e a trajetória do design editorial, desde o modernismo funcionalista até as linguagens experimentais pós-modernas. Foram analisadas cinco subculturas: Gótica, Clubbing, Y2K Revival, Cottage Core e Mandrake, por meio de levantamento visual em plataformas como Instagram, TikTok, Pinterest e Tumblr, identificando seus códigos visuais, simbólicos e culturais. O desenvolvimento do e-book envolveu a criação de uma grid hierárquica, seleção de tipografias experimentais, definição de paletas cromáticas específicas e produção de ilustrações e colagens digitais que refletem a identidade de cada movimento, com o propósito de demonstrar que o design editorial pode atuar como campo de resistência simbólica e expressão identitária, oferecendo experiências de leitura imersivas que representam autenticamente a diversidade estética das subculturas contemporâneas.

Palavras-chave: Design Pós - Moderno, Subculturas, Design Digital, E-Book.

ABSTRACT

This study addresses the relationship between fashion, identity, and female empowerment in contemporary alternative subcultures, highlighting the historical invisibility of female participation in these movements and the challenges imposed by visual standardization in digital editorial design. Based on this, an interactive e-book was developed that explores experimental graphic solutions, integrating multimedia resources and visual elements that directly dialogue with the aesthetic codes of each analyzed subculture, seeking to break with the paradigms of traditional graphic functionalism and flat design, proposing alternatives that value visual plurality and female protagonism. The research is grounded in a bibliographic review on subcultures, post-subcultures in the digital era, and the trajectory of editorial design, from functionalist modernism to postmodern experimental languages. Five subcultures were analyzed: Gothic, Clubbing, Y2K Revival, Cottage Core, and Mandrake, through visual research on platforms such as Instagram, TikTok, Pinterest, and Tumblr, identifying their visual, symbolic, and cultural codes. The development of the e-book involved creating a hierarchical grid, selecting experimental typographies, defining specific chromatic palettes, and producing illustrations and digital collages that reflect the identity of each movement, with the purpose of demonstrating that editorial design can act as a field of symbolic resistance and identity expression, offering immersive reading experiences that authentically represent the aesthetic diversity of contemporary subcultures.

Keywords: Postmodern Design, Subcultures, Digital Design, E-Book.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Integrantes da subcultura Punk no final da década de 70.....	15
Figura 2 - Integrantes da subcultura Mods no final da década de 70.....	15
Figura 3 - Integrantes da subcultura Skinheads no final da década de 70.....	15
Figura 4 - Influenciadores do Grunge no TikTok.....	18
Figura 5 - Resultados da pesquisa Y2K no Instagram.....	19
Figura 6 - Resultados da pesquisa Cottage Core no Pinterest.....	19
Figura 7 - Página Inicial do Instagram em 2010.....	23
Figura 8 - Página Inicial e de pesquisa do Tumblr.....	24
Figura 9 - Página Inicial e de pesquisa do Tumblr.....	24
Figura 10 - Página Inicial e resultado de pesquisa do TikTok.....	25
Figura 11 - Subgrupos do gótico, respectivamente: Trad Goth, Victorian Goth e o Cybergoth.....	26
Figura 12 - Catedrais com arquitetura gótica.....	28
Figura 13 - Painel semântico subcultura gótica.....	29
Figura 14 - Siouxsie Sioux.....	30
Figura 15 - Rose Mcdowall.....	30
Figura 16 - Monica Richards.....	30
Figura 17 - Coleções de roupa da estilista Ann Demeulemeester.....	31
Figura 18 - Personagem Reginaldo Freitas na novela De Corpo e Alma.....	32
Figura 19 - Painel semântico Subcultura Clubbing.....	33
Figura 20 - Studio 54 na década 1980.....	34
Figura 21 - Boate Massivo em São Paulo na década de 90.....	34
Figura 22 - Club Kids.....	35
Figura 23 - Cybermanos.....	35
Figura 25 - Subcultura Y2k.....	37
Figura 26 - Naomi Campbell e Kate Moss, 1999.....	37
Figura 27- Subcultura Cottage Core.....	39
Figura 28- Strawberry Dress.....	40
Figura 29 - Subcultura Mandrake.....	41
Figura 29 - Panfleto de anúncio de Two Extraordinary Individuals. Impresso por Schulze e Dean, Inglaterra, 1811-1820.....	43
Figura 30- Tipografia Helvetica aplicada.....	44
Figura 31- Tipografia Univers aplicada.....	44
Figura 32 - Produtos de Dieter Rams.....	45
Figura 33 - Capa da publicação de 1977 da Revista Sniffin' Glue.....	47
Figura 34 - Páginas da Revista Shocking Pink.....	47
Figura 35 - Posters por David Carson.....	48
Figura 36 - Computador Macintosh.....	49
Figura 37 - Sites em Flash no início dos anos 2000.....	49

Figura 38 - Rebrand do ícone da rede social Instagram ao passar dos anos.....	51
Figura 39 - Recursos gráficos disponíveis pelo Material Design.....	51
Figura 40 - Ebook Mobile.....	52
Figura 41 - Web site do Museum of Youth Culture.....	55
Figura 42 - Site do Arquivo Blush.....	56
Figura 43 - Brutalist Websites.....	57
Figura 44 - Estrutura capitular.....	59
Figura 45 - Espelho Editorial de um capítulo.....	60
Figura 46 - Páginas do Capítulo de Introdução.....	62
Figura 47 - Páginas do Capítulo Gótico.....	63
Figura 48 - Páginas do Capítulo Gótico.....	64
Figura 49 - Páginas do Capítulo Gótico.....	65
Figura 50 - Páginas do Capítulo Gótico.....	66
Figura 51 - Páginas do Capítulo Clubber.....	67
Figura 52 - Páginas do Capítulo Clubber.....	68
Figura 53 - Páginas do Capítulo Y2K.....	69
Figura 54 - Páginas do Capítulo Y2K.....	70
Figura 55 - Páginas do Capítulo Y2K.....	71
Figura 56 - Páginas do Capítulo Cottage Core.....	72
Figura 57 - Páginas do Capítulo Cottage Core.....	73
Figura 58 - Páginas do Capítulo Mandrake.....	74
Figura 59 - Páginas do Capítulo Mandrake.....	75
Figura 60 - Páginas do Capítulo Mandrake.....	76
Figura 61 - Página do E-Book.....	78
Figura 62 - Fonte Olde English.....	79
Figura 63 - Fontes Rugtas e Higuen Elegant Serif.....	80
Figura 64 - ITC Edwardian Script e Garamond.....	81
Figura 65 - Fontes VT323 e Helvetica Light.....	81
Figura 66 - Lacquer e Lazydog.....	82
Figura 67 - Paleta cromática da subcultura Gótica.....	83
Figura 68 - Paleta cromática da subcultura Clubber.....	83
Figura 70 - Paleta cromática da subcultura Y2K.....	84
Figura 71 - Paleta cromática da subcultura Cottage Core.....	84
Figura 72 - Paleta cromática da subcultura Mandrake.....	85
Figura 73 - Colagens do Ebook.....	86
Figura 74 - Ilustrações vetoriais da subcultura Gótica.....	86
Figura 75 - Ilustrações vetoriais da subcultura Clubber.....	87
Figura 77 - Ilustrações vetoriais da subcultura Cottage.....	88
Figura 78 - Ilustrações vetoriais da subcultura Mandrake.....	88
Figura 79 - Ícones de Navegação.....	89
Figura 80 - Fluxograma de Navegação do Ebook.....	90

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
1.1. Contextualização do tema	10
1.2. Delimitação do problema	10
1.3. Objetivo	11
1.3.1. Geral	11
1.3.2. Específicos	11
1.4. Metodologia da pesquisa	12
2. SUBCULTURAS	13
2.1. Subculturas: conceitos e percurso histórico	13
2.1.1. Das primeiras definições às abordagens contemporâneas	13
2.1.2. Pós-subculturas na era digital	17
2.2. A invisibilidade histórica da presença feminina nas subculturas	20
2.3. Subculturas, Moda e Estética: Construção Identitária e Circulação de Tendências no Espaço Digital	21
2.3.1. Moda e estética como elementos de subcultura	21
2.3.2. Moda e estética na subcultura digital	22
3. CULTURA VISUAL	27
3.1. Características das Subculturas	27
3.1.1. Subcultura Gótica	28
3.1.2. Subcultura Clubbing	32
3.1.3. Subcultura Y2K Revival (Ano 2000)	36
3.1.4. Subcultura Cottage	38
3.1.5. Subcultura Mandrake	40
3.2. Design editorial digital	42
3.2.1. O e-book	42
3.2.2. As linguagens do editorial digital: do funcional ao experimental	43
4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	53
4.1. Estratégia	53
4.2. Escopo	53
4.2.1. Análise de Similares	53
4.2.1.1. Museu da cultura juvenil	54
4.2.1.2. Arquivo Blush	55
4.2.1.3. Brutalist Websites	57
4.2.2. Definição de Requisitos	57
4.3. Estrutura	58
4.4. Esqueleto	60
4.4.1. Formato	60
4.4.2. Grid	61
4.4.3. Hierarquia da informação	77

4.5. Superfície	79
4.5.1. Tipografia	79
4.5.2. Paleta Cromática	82
4.5.3. Ilustrações e Imagens	85
4.5.4. Ícones	89
4.5.5. Fluxograma	89
5. CONCLUSÃO	91
6. REFERÊNCIAS	93

1. INTRODUÇÃO

1.1. Contextualização do tema

Historicamente, as subculturas são descrevidas como coletivo sociais que viabilizam a criação de espaços identitários e expressões de resistências contra uma cultura dominante, esses grupos apresentam consigo sistema de valores práticos e simbólicos, nos quais são transmitidos por meio de movimentos estéticos que podem desempenhar a função central na legitimação desses estilos de vida alternativos. (Thornton, 1995, p. 11-25; Haenfler, 2014, p. 22)

Na contemporaneidade, com a ascensão da internet e a potência das redes sociais, como *TikTok*, *Instagram* e *Pinterest*, esses espaços migraram do ambiente urbano para o virtual, ampliando a disseminação de códigos estéticos em uma escala global, que por sua vez, proporcionou uma maior visibilidade para narrativas emergentes, como o protagonismo feminino. (Campos, 2020, p. 587 e 588)

Paralelamente a esse processo, o design editorial passou por uma transição ideológica, onde paradigmas funcionais, antes questionados pelo movimento pós-modernista retornaram à centralidade, e uma transformação tecnológica com a criação dos dispositivos desktops e mobiles, em que o projeto gráfico se reconfigurou, deixando de ser apenas uma extensão do impresso e incorporando o digital com o uso de elementos interativos, visuais e sensoriais, remodelando as dinâmicas de criação do projeto.

1.2. Delimitação do problema

O estudo sobre moda, identidade e protagonismo feminino nas subculturas abrange múltiplas dimensões acadêmicas e socioculturais, onde o design gráfico surge como ferramenta potencializadora de transformações.

Segundo Weller (2006), existe uma lacuna histórica nos estudos sobre a participação feminina em movimentos subculturais, com pesquisas tradicionalmente focadas em participantes do gênero masculino, esta invisibilidade acadêmica perpetua desigualdades na documentação histórica e impacta a percepção cultural mais ampla sobre o papel das mulheres na formação de expressões sociais.

O design editorial se configura como o meio mais adequado para explorar e comunicar as mensagens e códigos estéticos presentes nas subculturas. No entanto, é necessário abordar alternativas que desafiem as limitações impostas pelo paradigma funcionalista dominante no mercado digital, em que prevalece o uso de soluções editoriais padronizadas e estéticas minimalistas que restringem a flexibilidade criativa e a pluralidade estética necessária para representar a diversidade simbólica desses movimentos identitários.

1.3. Objetivo

Com base nas discussões apresentadas, definem-se o objetivo geral e os objetivos específicos:

1.3.1. Geral

Desenvolver um e-book interativo que investigue e represente visualmente a relação entre moda, identidade e empoderamento feminino nas subculturas Gótica, Clubbing, Y2K Revival, Cottage Core e Mandrake. O projeto propõe uma abordagem editorial experimental que desafia a padronização estética do flat design dominante no ambiente digital, por meio de grids hierárquicos assimétricos, tipografias não convencionais, paletas cromáticas identitárias e elementos gráficos imersivos. O objetivo é construir uma experiência de leitura interativa e sensorial que amplie a pluralidade estética, valorize o protagonismo feminino e funcione como espaço de resistência simbólica contra a homogeneização visual contemporânea.

1.3.2. Específicos

- Investigar os fundamentos teóricos sobre subcultura, pós-subcultura e design pós-moderno.
- Analisar a participação feminina nas subculturas contemporâneas;
- Identificar os principais códigos visuais das subculturas Gótica, Clubber, Y2K, Cottage Core e Mandrake;
- Delimitar os elementos recorrentes do funcionalismo gráfico e da

padronização editorial digital;

- Explorar alternativas gráficas experimentais que ampliem a pluralidade estética e promovam uma navegação dinâmica e engajada;
- Contribuir para o debate sobre o papel do design gráfico editorial como campo de construção identitária, expressão cultural e resistência simbólica;

1.4. Metodologia da pesquisa

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, visando compreender as relações entre moda, identidade e empoderamento feminino em subculturas contemporâneas.

O estudo foi conduzido com base em revisão bibliográfica e levantamento visual, a partir de fontes acadêmicas e registros digitais oriundos de plataformas como Instagram, TikTok, Pinterest e Tumblr.

Paralelamente, investigou-se o conceito de e-book e os paradigmas do design editorial digital, analisando as transformações nos padrões gráficos, a hegemonia do funcionalismo e as restrições impostas pela padronização visual nas interfaces digitais.

A partir do material desenvolvido, buscou-se construir uma proposta editorial que estivesse alinhada à temática investigada, oferecendo uma alternativa visual capaz de refletir, de forma autêntica, a pluralidade estética e simbólica dessas expressões culturais.

2. SUBCULTURAS

Para compreender o conceito de subcultura, é preciso primeiramente entender o significado da noção moderna do que se é cultura. Considerada uma das abordagens mais influentes no campo das ciências sociais, pela sua definição etimológica, Edward Tylor em sua obra *Primitive Culture* (1871, p. 1) descreve cultura como “o conjunto de conhecimentos, crenças, artes, moral, leis, costumes e todas as outras habilidades e comportamentos adquiridos pelo ser humano como integrante de uma sociedade”.

Tal definição entende cultura como um fenômeno que é aprendido e compartilhado, transmitido de maneira social e não biológica, abrangendo todas as dimensões da vida coletiva, deste modo oferecendo o fundamento teórico essencial para estudar os subgrupos culturais que emergiram nos contextos urbanos modernos, com seus próprios sistemas de valores, práticas e símbolos.

2.1. Subculturas: conceitos e percurso histórico

No decorrer dos séculos XX e XXI, o conceito de subcultura passou por sucessivas ressignificações teóricas, acompanhando tanto a mudança epistemológica das ciências sociais quanto as reconfigurações na dinâmica sociocultural global. (Bennet, 2011, p. 493; Hebdige, 1979, p. 4)

A trajetória de fundamentação do termo demonstra um significativo deslocamento paradigmático, de uma categoria inicialmente vinculada ao desvio e anomalia social para um conceito multidimensional que reconhece e valoriza a complexidade das expressões identitárias juvenis contemporâneas. (Thornton, 1995, p. 11)

2.1.1. Das primeiras definições às abordagens contemporâneas

A primeira conceituação do termo "subcultura" no campo acadêmico foi apresentada por sociólogos da Escola de Chicago, entre as décadas de 1920 e 1930, que se dedicaram ao desenvolvimento da teoria subcultural. Seus estudos voltaram-se, em especial, à investigação das formas de adaptação social adotadas por grupos marginalizados nas grandes cidades, como imigrantes, negros

americanos e a classe trabalhadora, buscando entender como esses coletivos produziam sistemas culturais próprios em relação às circunstâncias sociais em que estavam inseridos. (Williams, 2007, p. 572-576)

Mas um dos maiores debates acerca da teoria da Escola de Chicago é a vinculação direta da subcultura à criminologia e a delinquência juvenil, condicionando como único objeto de análise, as normas que determinados grupos desenvolveram como resposta às condições estruturais de exclusão. (Hodkinson & Deicke, 2007, p. 3-4)

Essa base conceitual foi posteriormente aprofundada por David Riesman em 1947, na obra *The Lonely Crowd (A Multidão Solitária)*, em que o autor emprega o termo para representar os diferentes estilos de vida que se deslocavam das normas impostas pela cultura dominante, principalmente nos ambientes urbanos. (Riesman, 1947, p. 6-26)

Em contraposição à abordagem funcionalista da Escola de Chicago sobre o conceito de subcultura, emergiram, na década de 1970, estudos desenvolvidos pelo Centro de Estudos Culturais Contemporâneos da Universidade de Birmingham (CCCS). Sob a liderança de pesquisadores como Stuart Hall, Paul Willis e Dick Hebdige, o CCCS propôs uma interpretação radical do fenômeno, articulando subcultura a processos de resistência simbólica, expressão identitária e luta de classes. (Hodkinson & Deicke, 2007, p. 5)

Perspectiva teórica foi aplicada diretamente nas análises das dinâmicas sociais do período pós-guerra europeu, onde Hebdige argumenta que a sociedade inglesa se sucedeu a inúmeras transformações nos meios de comunicação, trabalho, lazer e educação, aumentando o poder de compra dos jovens e criando um ambiente propício para o surgimento de subculturas juvenis como os punks (Figura 1), mods (Figura 2), e skinheads (Figura 3). (Tavares, 2013, p. 81-101).

Figura 1 - Integrantes da subcultura Punk no final da década de 70.



Fonte: Museum of Youth Culture

Figura 2 - Integrantes da subcultura Mods no final da década de 70.



Fonte: London Museum

Figura 3 - Integrantes da subcultura Skinheads no final da década de 70.



Fonte: London Museum

A partir dessas observações contextuais a abordagem desenvolvida por Hebdige e pelo CCCS demonstrou que as subculturas juvenis não constituíam simplesmente um movimento superficial, mas operavam em múltiplos níveis, desde o seu funcionamento como meio de afirmação de identidade coletiva, como crítica às hierarquias sociais dominantes e até como expressão simbólica e política das tensões de classe, manifestadas principalmente através de elementos estéticos como o vestuário, códigos de comunicação específicos e tradições comunitárias que criavam um repertório sofisticado de contestação. (Haenfler, 2014, p. 22)

Em síntese perspectiva do CCCS, as subculturas são:

Formas expressivas mas o que elas expressam em última instância, uma tensão fundamental entre aqueles que estão no poder e aqueles que estão condenados a posições subordinadas e a vidas de segunda classe. Esta tensão expressa-se figurativamente sob a forma de estilo subcultural (HEBDIGE, 1979, p. 132).

A partir da década de 1990, surgiram críticas à fundamentação teórica desenvolvida pelo CCCS de Birmingham, especialmente destacadas pela pesquisadora Sarah Thornton em seu livro *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*, 1995.

A socióloga aponta que a abordagem é excessivamente rígida e centrada na classe social como fator explicativo principal, além disso, defende-se que essa visão acaba por excluir tanto a mídia quanto o comércio das definições de cultura autêntica. Segundo Thornton, para entender as diferenças entre as culturas juvenis, é necessário analisar de maneira sistemática o consumo da mídia, pois ela desempenha um papel fundamental na definição e disseminação do conhecimento cultural, estabelecendo relações complexas entre capital subcultural e a exposição midiática. (Thornton, 1995, p. 23-25)

Desta maneira, surgiu a corrente do “pós-subculturalismo”, onde teóricos como Thornton, Michel Maffesoli e Steve Redhead começaram a contestar as abordagens clássicas de que as subculturas funcionariam exclusivamente como formas de resistência política ou ideológica. Em contrapartida, propuseram uma abordagem que reconhecesse a natureza fluida das identidades juvenis e a

importância do consumo enquanto veículo de expressão cultural. (QUINTELA & GUERRA, 2016, p. 194-202)

Thornton amplia essa abordagem ao introduzir o conceito de "Capital subcultural", descrevendo que certas habilidades como domínio da dança e uso de gírias, aliadas ao conhecimento de reconhecer músicas *undergrounds* e entender tendências emergentes garantem status social aos indivíduos em suas comunidades de interesse, assim criando espaços onde jovens podem escapar temporariamente das expectativas sociais e desenvolverem expressões identitárias mais do que necessariamente como resistência política. (Thornton, 1995, p. 26-30).

Em síntese, a abordagem pós-subculturalista destaca a centralidade da escolha individual, o consumo como expressão de identidade e da permeabilidade entre o mainstream e o alternativo, evidenciando as transformações globais que moldam as sociedades contemporâneas, marcadas pela globalização e pela expansão das mídias digitais. (Weller, 2005, p. 110)

2.1.2. Pós-subculturas na era digital

Marcantes transformações digitais têm caracterizado o século XXI, principalmente com a popularização dos smartphones e a expansão massiva da internet. Este fenômeno provocou uma migração das expressões culturais tradicionalmente vinculadas aos espaços urbanos para as plataformas digitais, resultando em uma reconfiguração das manifestações artísticas e interações sociais que atualmente florescem em ambientes virtuais, desta maneira criando novas formas de expressão e comunicação cultural. (Campos, 2020, p. 587 e 588)

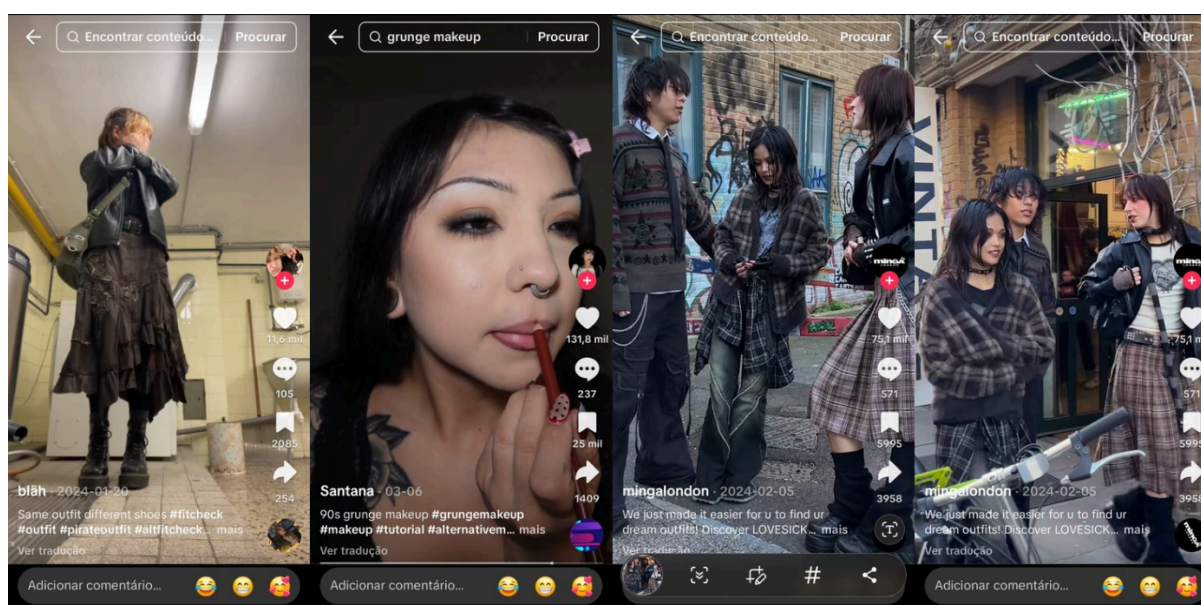
Um dos principais paradigmas relacionados ao universo das subculturas contemporâneas é a fragmentação identitária potencializada pelo crescimento de novas mídias, esta realidade permite que as pessoas estabeleçam vínculos com múltiplas comunidades culturais em diferentes ambientes virtuais, construindo perfis de preferências que frequentemente desafiam as delimitações tradicionais de estilos, gêneros e práticas sociais. (Hodkinson & Deicke, 2007 p. 15)

Souza, 2012 (p. 16-19) complementa que, na contemporaneidade, a fragmentação do tecido social e a proliferação de diversos estilos e modos de vida têm intensificado a participação juvenil como força transformadora nas dinâmicas

culturais urbanas, conferindo aos jovens um protagonismo sem precedentes na construção de identidades e práticas sociais nas cidades.

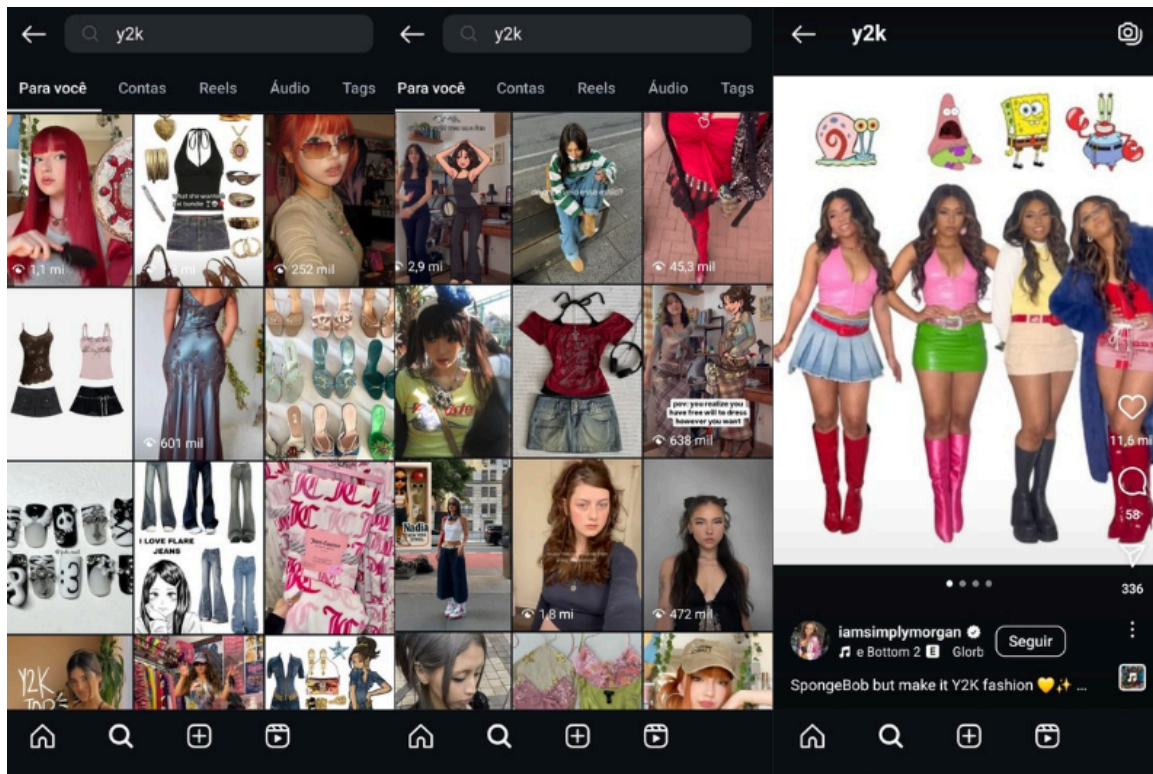
Nesse caso, redes sociais como Instagram, TikTok e Pinterest são consideradas como catalisadores desse protagonismo juvenil, oferecendo plataformas nas quais subculturas como o grunge, y2k e cottage core ganhem projeção internacional e atraiam integrantes de diversos países, consolidando comunidades virtuais que compartilham códigos estéticos e valores similares. (Jia et al, 2022, p. 164 e 165)

Figura 4 - Influenciadores do Grunge no TikTok.



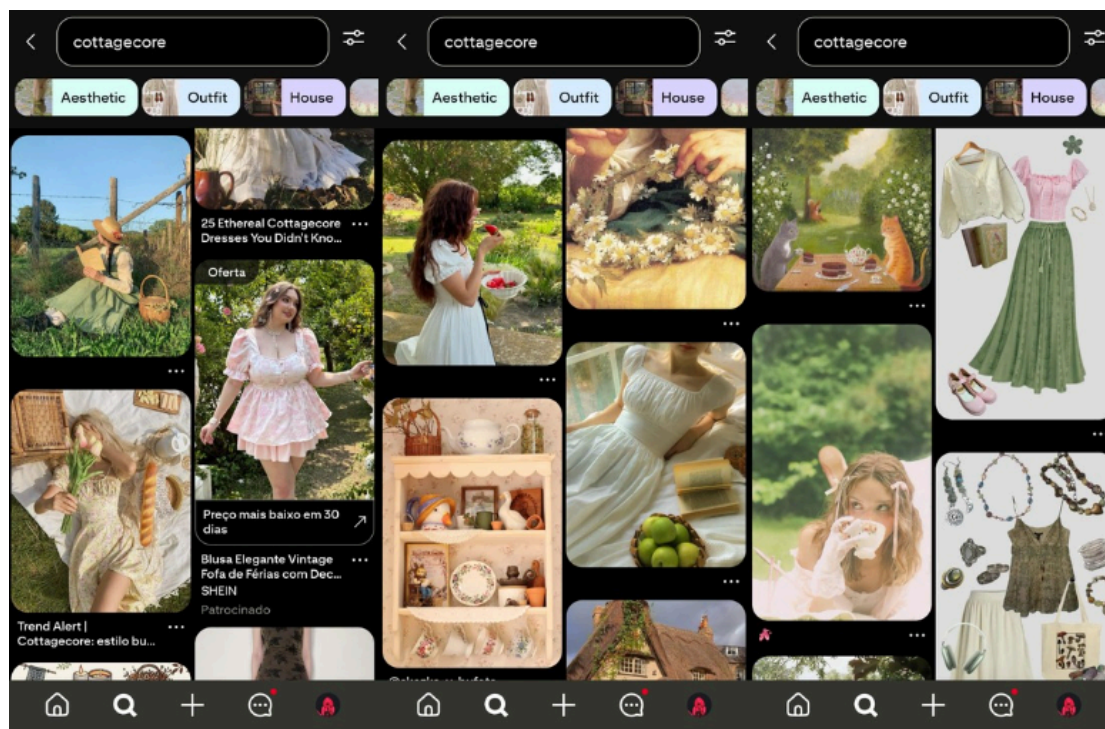
Fonte: Tiktok

Figura 5 - Resultados da pesquisa Y2K no Instagram.



Fonte: Instagram

Figura 6 - Resultados da pesquisa Cottage Core no Pinterest.



Fonte: Pinterest

2.2. A invisibilidade histórica da presença feminina nas subculturas

A contribuição das mulheres para o desenvolvimento dos movimentos identitários subculturais tem sido sistematicamente negligenciada tanto nos registros acadêmicos quanto nos históricos. McRobbie e Garber, 1981, foram pioneiras ao problematizar essa invisibilidade de gênero nos estudos subculturais produzidos pelo Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS) da Escola de Birmingham.

Tal omissão transcende o território internacional, Abramo, 1994 e Almeida, 2013, ao examinar o movimento punk paulistano, identificou mecanismos análogos de silenciamento, nos quais as narrativas historiográficas privilegiam protagonistas masculinos, ainda que as mulheres desempenhassem papéis ativos e fundamentais na construção desses movimentos.

E quando documentada, a participação feminina encontra-se predominantemente circunscrita a papéis de consumidoras passivas ou elementos decorativos, ao passo que os homens são retratados como produtores culturais e detentores de autenticidade subcultural. (Thornton, 1995). Essa dinâmica manifesta-se por meio da atribuição de papéis secundários e relacionais às mulheres, frequentemente designadas como "namoradas de membros da banda" e pela caracterização de sua participação como menos autêntica ou comprometida com os valores subculturais. (Leblanc, 1999).

Esta negligência documental acarreta implicações historiográficas que forjam uma memória coletiva que sistematicamente apaga as contribuições do grupo, criando-se um mecanismo de reprodução de assimetrias de gênero, uma vez que as futuras gerações, ao acessarem o arquivo histórico disponível, deparam-se com um panteão referencial masculinizado, estabelecendo-se uma dinâmica cíclica de exclusão simbólica e política. (Halnon, 2006).

Essa lacuna historiográfica demanda, portanto, a criação de estratégias deliberadas de contraposição, materializadas em projetos de recuperação memorial e reconhecimento historiográfico que viabilizem essas subjetividades marginalizadas, restituindo às mulheres ao seu lugar legítimo como agentes ativas na construção, consolidação e transformação dos movimentos subculturais ao longo da história.

2.3. Subculturas, Moda e Estética: Construção Identitária e Circulação de Tendências no Espaço Digital

O presente capítulo estuda o papel da moda e da estética como elementos centrais na constituição de subculturas e identidades, com ênfase nas dinâmicas contemporâneas de circulação de tendências no ambiente digital. Partindo de autores como Entwistle (2000) e Lipovetsky (2009), analisa-se como o vestuário e o corpo operam como meios de expressão simbólica e pertencimento.

Na sequência, são discutidos os impactos das redes sociais na amplificação de práticas estéticas e na formação de repertórios visuais compartilhados. A emergência de subgrupos, o hibridismo estético e o ressurgimento de tendências como o estilo Y2K exemplificam os processos de ressignificação e difusão cultural que caracterizam o cenário digital, desta maneira, a moda e o conceito de estética são abordados como instrumentos discursivos que articulam subjetividades e identidades coletivas em constante mudança.

2.3.1. Moda e estética como elementos de subcultura

Desde o Renascimento, o campo da moda, atua como uma estrutura dinâmica que se manifesta por meio de sistemas culturais de prescrição de comportamento e de experiências estéticas situadas, expressando diferentes visões de mundo entre camadas e grupos sociais. (Gomes; Lopes; Alves, 2016, p.10-23)

Conforme Entwistle (2000, p. 6-39), a moda transforma o corpo em um elemento de projeção estética e pertencimento cultural, por meio das normas de uso que regem vestuário, calçados e acessórios, o corpo é inserido em um sistema simbólico que define, em cada época, os parâmetros do que é tido como belo, aceitável e socialmente legítimo.

Lipovetsky (2009, p. 24-27) aprofunda essa análise ao afirmar que a moda, embora ancorada no corpo, ultrapassa o domínio do vestir e alcança o comportamento, o consumo e a autoimagem, seu dinamismo, é regido por ciclos de inovação e obsolescência, revela sua natureza efêmera e sua função como mecanismo de diferenciação e subjetivação no contexto da modernidade.

No que se refere à identidade, a moda está interligada ao viés psicológico do pertencimento coletivo, uma vez que o indivíduo encontra por meio do vestuário,

uma forma de expressão subjetiva e de comunicação simbólica com o meio social, as escolhas estéticas sob essa ótica, funcionam como extensões do “eu”, refletindo valores, experiências e narrativas individuais. (Moura, 2018, p. 9-10)

Além disso, a disseminação de ideias, estilos e padrões de moda é amplamente potencializada pelos meios de comunicação, que contribuem para a legitimação e a circulação de códigos visuais e culturais compartilhados, influenciando tanto o comportamento quanto a construção identitária e estética dos sujeitos. (Queiroz, 2023. p. 4-7)

A partir dessa relação entre moda, identidade e pertencimento, torna-se necessário compreender o conceito de estética e como o termo se relaciona no cenário contemporâneo.

Originária da palavra grega *aísthesis*, que remete à sensação e percepção sensível, estética, segundo Berleant (1991, p. 9-30.), deve ser compreendida como a vivência sensorial e simbólica das formas culturais. Na área da moda, essa vivência estética se manifesta na maneira como o vestuário, os acessórios e o corpo são percebidos e interpretados socialmente, as escolhas de tecidos, cores, cortes, formas e texturas não são meramente funcionais ou decorativas, mas carregam significados simbólicos que conferem à moda um papel discursivo.

Por meio desses elementos, são comunicados códigos visuais associados a status social, identidade de gênero, pertencimento étnico, posicionamentos ideológicos e formas de resistência cultural, aspectos visíveis nas expressões visuais de inúmeras subculturas. (Gomes; Lopes; Alves, 2016, p.23)

Dessa forma, observa-se que o consumo não se dá de maneira passiva e acrítica, ao contrário, as subculturas transformam continuamente o significado dos produtos adquiridos, criando novas vertentes ou apropriando-se de estilos do mercado de massa e ressignificando-os de acordo com seus próprios valores. (Hodkinson & Deicke, 2007, p. 14).

2.3.2. Moda e estética na subcultura digital

A ascensão das redes sociais reconfigurou a forma como ideias, estilos e conceitos no âmbito da moda circulam na sociedade contemporânea, em que qualquer indivíduo com acesso à internet pode participar ativamente do diálogo

global sobre estéticas e tendências.

Esse fenômeno ganhou força por volta de 2010, com o surgimento do Instagram (Figura 7), onde a prática de se auto documentar através da fotografia destacou as identidades estéticas pessoais e foi difundida por influenciadores da área. Um dos principais movimentos dessa época foi o "Look do Dia", no qual as pessoas compartilhavam fotos das roupas que usaram para ocasiões específicas e o *"do it yourself"* (faça você mesmo), em que era mostrado o desenvolvimento de customização de uma peça de roupa aplicando novos ressignificados de consumo. (Oliveira, 2016, p.45; Ribeiro, 2023, p. 201-225.)

Figura 7 - Página Inicial do Instagram em 2010.

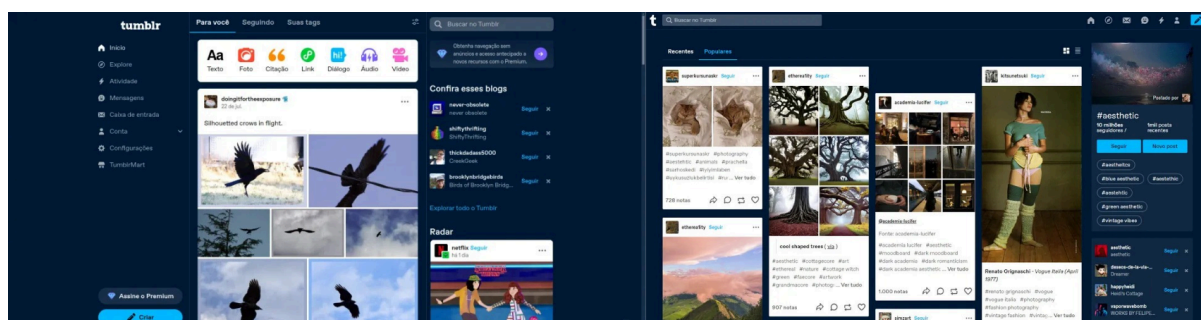


Fonte: Google Imagens

O Tumblr também foi uma rede social que atraiu as comunidades criativas e impulsionou o engajamento digital das subculturas, pelo seu ambiente altamente personalizável onde os usuários podiam compartilhar suas criações originais – desde arte, GIFs e vídeos, comentários e áudios além do diferencial de poder repostar uma variedade de publicações em sua página de perfil, criando-se uma representação integral da identidade visual do usuário e de sua comunidade.

(Mccracken, 2017,p. 151-161)

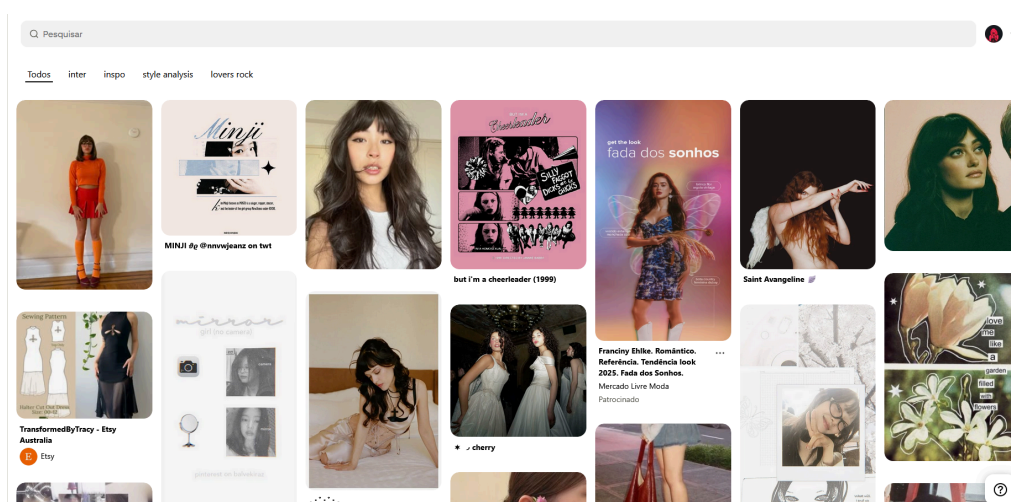
Figura 8 - Página Inicial e de pesquisa do Tumblr.



Fonte: Google Imagens

Complementando essa dinâmica de expressão criativa, o Pinterest estabeleceu-se como uma plataforma alternativa para a organização visual, oferecendo uma ferramenta eficaz de desenvolvimento de estilo por meio da criação de moodboards que permitia os usuários coletasse diversas referências visuais em um só painel contribuindo para o processo de construção e elaboração da imagem de estilo e persona. (Giolo; Bergman, 2023. p. 5-8)

Figura 9 - Página Inicial e de pesquisa do Tumblr.

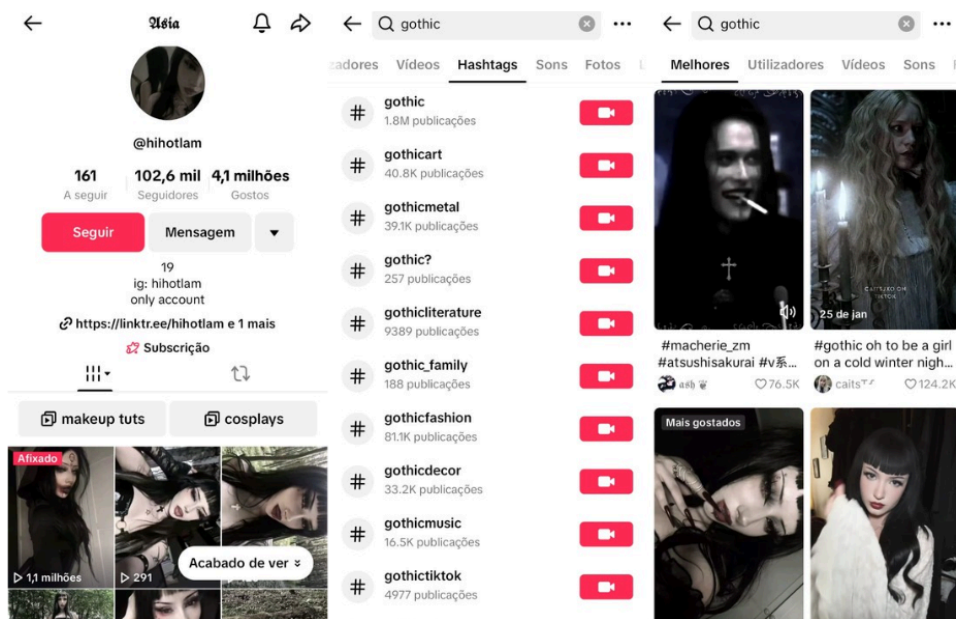


Fonte: Pinterest

Paralelamente ao protagonismo da fotografia estática proporcionado por essas redes sociais, uma nova dinâmica ganhou espaço com o surgimento de

plataformas baseadas em vídeos curtos. Queiroz (2023, p. 4-7) destaca a influência do TikTok como agente transformador no cenário da moda e das mídias sociais, em que vídeos de segundos possuem o potencial de se tornarem virais rapidamente, expondo aos usuários a uma grande variedade de estilos e ideias, impactando diretamente em suas decisões de consumo e preferências estéticas.

Figura 10 - Página Inicial e resultado de pesquisa do TikTok.



Fonte: TikTok

Essa rápida circulação de tendências visuais não apenas redefine preferências individuais, mas também reconfigura as dinâmicas coletivas de pertencimento e expressão, resultando no impulsionamento de conceitos como o Híbridismo, contextualizado pelo Naharro (2012, p. 301-310) em que dentro uma subcultura podem existir novas ramificações as quais a vestimenta ganha diferentes variações e significados, como identificado por Oliveira (2016, p. 47-51) em seu estudo sobre a subcultura gótica e seus subgrupos como o *Trad Goth*, *Victorian Goth* e o *Cybergoth*.

Figura 11 - Subgrupos do gótico, respectivamente: *Trad Goth*, *Victorian Goth* e o *Cybergoth*.



Fonte: Aesthetics Wiki

Ademais, outro efeito impulsionado pelo o uso do tiktok é o apelo pelo “retorno” e ressurgimento de elementos visuais vinculados a subculturas, evidenciando a natureza cíclica da moda e permitindo que estilos e influências ampliem a sua visibilidade de tendências para um público mais amplo, como visto pelo renascimento do y2k, que só na rede social acumular um total de 3.7 milhões de publicações. (Weber, 2025).

3. CULTURA VISUAL

A cultura visual é um campo de estudo amplo e multifacetado, na contemporaneidade, um dos principais referenciais teóricos é o trabalho de Nicholas Mirzoeff (2003), em seu livro *Introdução à Cultura Visual*, em que o autor define o termo como uma investigação crítica dos discursos visuais e de seus artefatos, analisando-os a partir das dinâmicas de poder, da formação de identidades e das estratégias de representação.

No presente trabalho, a cultura visual é compreendida como um sistema simbólico através do qual subculturas constroem narrativas identitárias e modos de resistência, sendo a estética na vestimenta, no corpo, nos objetos e nos meios de circulação. Partindo dessa definição, o objetivo deste capítulo é investigar como diferentes subculturas contemporâneas estruturam e articulam seus repertórios visuais.

Para isso, desenvolveu-se um levantamento teórico e histórico das subculturas selecionadas, seguidamente da montagem de um painel semântico que englobasse a mensagem central de cada movimento, evidenciando seus valores, símbolos recorrentes e códigos visuais característicos e concluindo-se com uma análise em referência ao cromatismo, tipologia do vestuário, simbologia dos acessórios, presença feminina e contexto sociocultural.

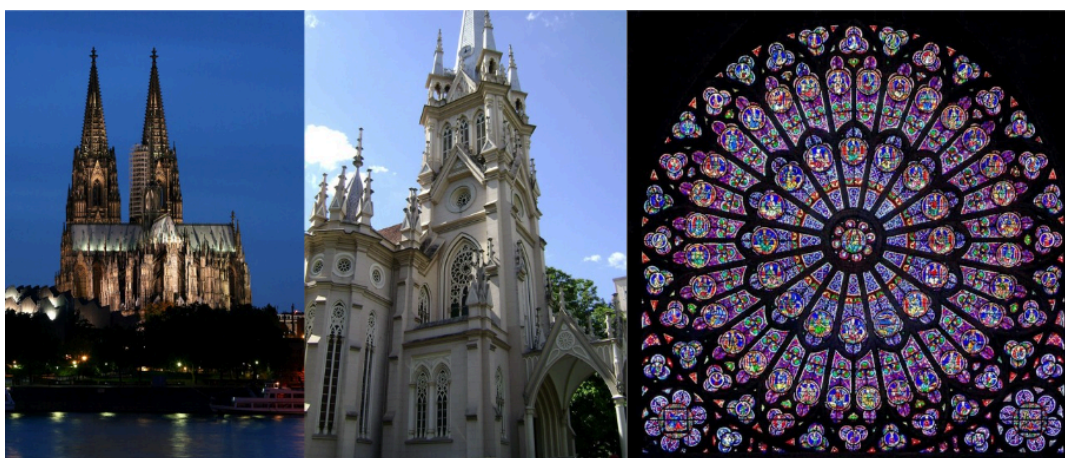
3.1. Características das Subculturas

Para o desenvolvimento do estudo, foram selecionadas cinco subculturas contemporâneas cujos critérios de escolha compreenderam: a centralidade da moda e da estética visual como elementos-chave na construção identitária; a expressiva presença e circulação no ambiente digital; a evidência do protagonismo feminino em suas manifestações; e a distinção estética que caracteriza cada movimento. A partir dessa seleção, realizou-se uma pesquisa bibliográfica e documental que abrangeu o contexto histórico, sociocultural e visual de cada subcultura, permitindo uma análise comparativa consistente de seus códigos visuais e simbólicos.

3.1.1. Subcultura Gótica

O “gótico” carrega uma série de significados ao longo de sua trajetória histórica, originalmente associado a um estilo arquitetônico europeu para categorizar catedrais, com suas estruturas altas, arcos pontiagudos, vitrais elaborados e baixa iluminação na idade média, o termo atualmente transcende essa definição abrangendo manifestações culturais e artísticas muito além de uma estrutura física. (Soares, 2021. p.15-23)

Figura 12 - Catedrais com arquitetura gótica



Fonte: laart.art.br

No cenário contemporâneo o gótico, que era vinculado a imagens de morte, destruição e decadência, sendo, muitas vezes, utilizado de maneira pejorativa, passou a ser interpretado como um símbolo de rebeldia, enquanto meio de expressão, oferecendo-se um espaço para a construção e manifestação da identidade, da luta contra a desigualdade de classes sociais e dos valores estéticos de seus integrantes. (Steele & Park, 2008. pag. 3)

Em 1970, em Londres, no período pós-punk, surgiu uma das primeiras manifestações artísticas da subcultura gótica, com grupos de pessoas se reunindo para ouvir bandas como *Joy Division*, *The Cure* e *Bauhaus*, durante suas apresentações, destacavam-se as composições melódicas, cujas letras, eram carregadas de sentimentalismo, acompanhadas por uma atmosfera obscura e melancólica. (Oliveira, 2018. p. 39). O movimento defendia, entre outros princípios, a fuga das normas conservadoras estabelecidas pela sociedade da época,

proporcionando um espaço acolhedor para aqueles que não se sentiam pertencentes aos padrões de gênero, identidade e comportamentos vigentes. (Steele & Park, 2008. pag. 5)

Representação visual diretamente perceptível em seus códigos de vestimenta, onde se destaca o uso cromático do preto acompanhado secundariamente do roxo, vermelho sangue e verde escuro. O uso de acessórios é primordial como anéis com tema gótico, pulseiras e colares como cruzes, caveiras e morcegos além da maquiagem com aspecto teatral, que enfatiza os tons escuros, como lápis de olho marcante, o delineador pontiagudo, base pálida e batons escuros, criando uma aparência que reflete os conceitos simbólicos do grupo. (Caetano, 2020. p. 176-192)

Figura 13 - Painel semântico subcultura gótica



Fonte: Compilação feita pela pesquisadora.

(As imagens podem conter direitos autorais)

A figura feminina desempenha um papel crucial na subversão das normas tradicionais de gênero do gótico, especialmente por meio da incorporação da feminilidade na androginia. Segundo autores como Brill (2008, p. 191-201), e Kipper (2008, p. 67-68), essa subcultura atribui um valor específico à "feminilidade estética", tanto para homens quanto para mulheres, buscando promover a igualdade de gênero não através da fusão dos sexos, mas pela feminilização do masculino.

Ademais a presença feminina sempre foi um dos pilares da subcultura gótica, cantoras como *Siouxsie Sioux* da banda *Siouxsie and the Banshees*, *Rose McDowall* do *Sorrow* e *Monica Richards* do *Faith and The Muse* desempenhando um papel de

visibilidade e liderança em uma sociedade tradicionalmente dominada por imposições do patriarcado (Soares, 2021. p.15-23).

Figura 14 - *Siouxsie Sioux*.



Fonte: Mubi, 2025

Figura 15 - *Rose Mcdowall*



Fonte: The Quietus: Culture Countered, 2015

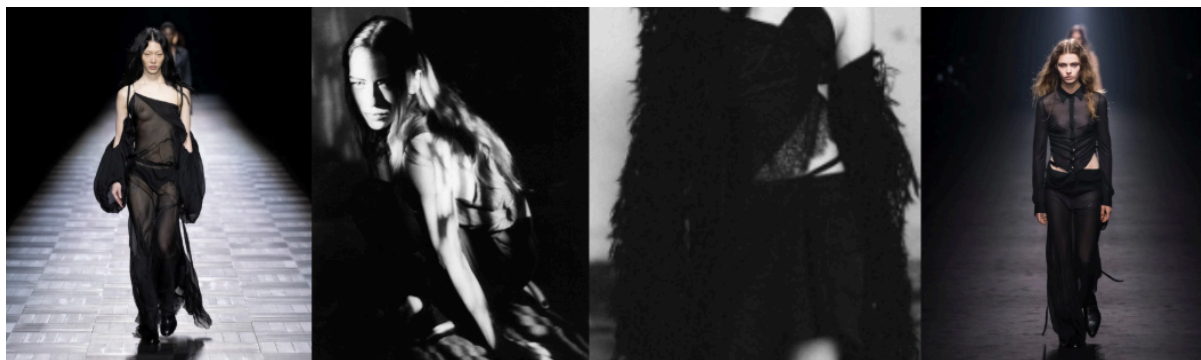
Figura 16 - *Monica Richards*



Fonte: Getty images

No campo da alta costura, a partir da década de 1980, a estética gótica passou a exercer forte influência sobre o design de vestuário, tornando-se uma das principais referências visuais e conceituais para diversos estilistas. (Campos, 2013, p. 39-40). Entre os nomes de maior destaque, consolidasse a estilista belga Ann Demeulemeester, cuja abordagem estética promove a profundidade na subjetividade do indivíduo e, simultaneamente, articulando um diálogo entre o romantismo sombrio e a rebeldia silenciosa, conferindo novo significado às formas de alfaiataria, cores e materiais associados ao gótico contemporâneo como visto na figura 17, que demonstra alguma das peças produzidas pela sua marca. (Demeulemeester, 2025)

Figura 17 - Coleções de roupa da estilista Ann Demeulemeester



Fonte: Ann Demeulemeester, 2025

Já no Brasil, a subcultura gótica ganhou força como forma de oposição ao regime militar, que perdurou por mais de duas décadas (1964 a 1985), período marcado por intensa censura no campo artístico. Na televisão, uma das primeiras representações visuais do estilo gótico que contribuiu para a popularização do estilo entre o público, ocorreu na novela *De Corpo e Alma*, escrita por Glória Perez e exibida em 1992, nela, o ator Eri Johnson interpretava o personagem Reginaldo Freitas, um jovem de aparência sombria que vestia roupas pretas e tinha seu quarto decorado com paredes escuras e utilizava um crânio como acessório (Villela et al, 2025, p. 22-26; MEMÓRIA GLOBO, 2021).

Figura 18 - Personagem Reginaldo Freitas na novela De Corpo e Alma.



Fonte: Memória Globo

3.1.2. Subcultura Clubbing

A subcultura *Clubber* surgiu como uma expressão subcultural centrada no entretenimento noturno, com boates sendo os principais espaços de autonomia e liberdade da expressão identitária, sua estética surgiu no fim dos anos 80 como oposição visual do gótico, e com a ascensão da música eletrônica em gêneros como *Techno* e *Disco*. (Contes, 2010, p. 24-30)

A ênfase principal do *Clubbing* estava na busca por diversão, oferecendo espaços de liberdade e exploração onde o indivíduo podia experimentar novas concepções de feminilidade e resistir às imposições sociais. (Lopes et al, 2008, p.3-10). No âmbito feminino, a independência e individualidade era promovida pela ausência de "romance" e pela maior liberdade sexual, manifestada nos códigos de vestimenta, que tinham um papel central. (Bóia; Ferro; Lopes, 2015, p.9-19)

Figura 19 - Pannel semântico Subcultura Clubbing



Fonte: Compilação feita pela autora.

(As imagens podem conter direitos autorais)

Um dos marcos mais significativos da era club foi a fundação do Studio 54, que se tornou um ícone na cultura pop devido à sua grandeza. O clube, instalado em um antigo estúdio de televisão, contava com uma pista de dança de 4.000 pés quadrados, sob a qual pendia um conjunto de várias bolas de espelho, criando uma experiência imersiva. Saphiro (2006. p. 207-241) , complementa descrevendo como foi a experiência de Bob McGilpin, em uma noite no ambiente como:

A atmosfera dentro começa a te dominar, música e fantasia
 Estou apenas dentro da porta no 54, Rostos na multidão
 As roupas são muito chiques, Música tocando alto
 Saphiro (2006. p. 241)

Figura 20 - *Studio 54* na década 1980.



Fonte: Getty images

Já no cenário Brasileiro o clubbing ganhava força na Capital São Paulo, precisamente nas boates da Avenida Augusta, que se tornaram pontos de referência para a comunidade LGBT, nesses espaços, homens e mulheres podiam se libertar de rótulos e explorar livremente sua sexualidade, renovando os ideais hedonistas dos anos 70. (Guerra; Figueredo, 2020. p.242)

Figura 21 - Boate Massivo em São Paulo na década de 90.



Fonte: Uol, 2016

Na moda, dentre todas as áreas criativas, se tornou parte ativa desse movimento essencialmente na expressão dos estilos particulares que evoluíram e se transformaram junto com o movimento, a vestimenta era destacada pelo o excesso do uso do brilho, vinil, e strass, acompanhados de cores neon vibrantes que caracterizam as luzes do ambiente eletrônico. (Blanco, 2022).

A partir da década de 90, surgiram ramificações como os *Club Kids*, conhecidos por suas roupas extravagantes e um estilo ultra performativo, que se vinculado a androginia, e os *cybermanos*, que misturavam elementos do punk,

apropriando-se de características como o cabelo “moicano” e os coturnos, criando-se uma estética híbrida que mesclava atitude rebelde com influências futuristas do mundo eletrônico. (Bell, 2023; Sabóia, 2003, p.77-80).

Figura 22 - *Club Kids*.



Fonte: Kids of Dada

Figura 23 - *Cybermanos*.

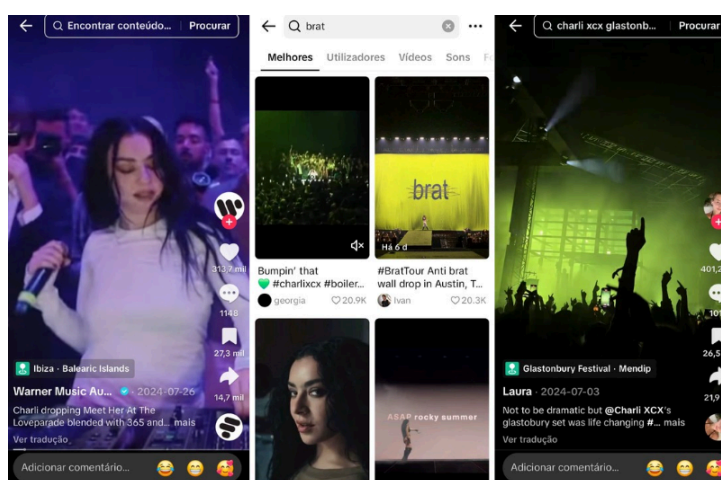


Fonte: FotoDoc

Por fim no âmbito digital, a estética *clubber* ganhou ainda mais força com o lançamento em junho 2024 do álbum *Brat*, da cantora britânica, Charli xcx, que a sonoridade e estética homenageia a vanguarda da cultura clubber e desenvolve uma narrativa autêntica que se conecta com os anseios da juventude contemporânea. (Teixeira; Rolim, 2024. p.1)

Em suas músicas, são abordados temas como a liberdade sexual feminina, a diversão nas boates e a exaltação do empoderamento e autoconfiança, enquanto, simultaneamente, também são discutidas questões relacionadas à insegurança com a própria imagem, rivalidade feminina e os dilemas de uma jovem adulta. (Genius, 2024) Somente no Spotify o álbum possui o acúmulo de 1,8 bilhão de reproduções e foi reconhecido como um dos maiores criadores de tendências na moda no ano de 2024, segundo a revista Vogue. (Francombe, 2024; Spotify, 2025).

Figura 24 - *Brat* no TikTok.



Fonte: TikTok

3.1.3. Subcultura *Y2K Revival* (Ano 2000)

Com a chegada do novo milênio, a explosão da tecnologia e o crescimento acelerado de sites e blogs, os anos 2000 foram caracterizados por uma dualidade única - um otimismo crescente em relação ao futuro, ao lado do pânico gerado pelas incertezas que o mesmo trazia. (Pereira, 2017. p. 29)

Sendo essa divergência um dos componentes para a origem do termo “Y2K” (Year 2000 - anos 2000), em que se temia a ocorrência de uma falha nos sistemas operacionais de computadores que administravam bancos, transportes e usinas de energia em todo o mundo, devido à mudança da data de 1999 para 2000, assim provocando um colapso mundial. Mas tais previsões alarmistas falharam e o novo milênio surgiu com novas maneiras de interação social e transformações culturais e produção de conteúdo criativo. (Duarte, 2012. p. 2-4).

Na alta costura, essa ambiguidade também foi caracterizada por dois estilos contrastantes, destacados por Yang (2003. p.1-2), o primeiro, que incorporava o sentimento de mistério, por meio do uso de cores frias e sem tonalidade, tecidos com texturas pesadas e silhuetas justas e expostas, e o segundo, que integrava elementos futuristas, a partir do uso de cores saturadas, texturas translúcidas e aplicações de tecnologia de ponta.

Figura 25 - Subcultura Y2k.



Fonte: Compilação feita pela autora.

(As imagens podem conter direitos autorais)

Em relação ao estilo cotidiano, destaca-se o uso de peças que reproduziam o brilho arco-íris dos CDs, como tops de malha, o rosa pastel, os grafismos de borboletas e golfinhos, além de tecidos iridescentes e acessórios que emulavam os aspectos visuais dos discos, que se tornaram populares. (Misciagna, 2021)

Figura 26 - Naomi Campbell e Kate Moss, 1999.



Fonte: Getty Images.

Outro pilar da construção visual da moda Y2K foi a influência da mídia, com a inserção do cotidiano de figuras como as celebridades que dominavam a cultura pop da época, incluindo Beyoncé, Britney Spears e o grupo TLC, impulsionados pela MTV, programas de reality shows, talk shows e revistas de fofoca. Pérez, (2021) complementa que essas celebridades desempenharam um papel crucial em uma fase em que mulheres independentes estavam abrindo caminho para um novo estilo sensual.

O Y2K se tornou tão popular mundialmente que, atualmente, a estética passou por um processo de renascimento na geração Z, tornando-se uma das maiores tendências do FashionTikTok, esse desenvolvimento se deve ao impacto pós-pandêmico da Covid-19 e à recessão econômica global, onde os jovens buscavam, com anseio, uma utopia futurística promissora e expressão que a subcultura permitia. (Yang 2003. p.1-2)

3.1.4. Subcultura *Cottage*

Em meio aos desafios impostos pela pandemia de Covid-19, em um cenário saturado de informações a cada segundo, com as imensas telas de LED ocupando as ruas e o som incessante do trânsito como parte do cotidiano, a Subcultura e Estética *Cottage* (Cabana) surgiram como uma forma de escapismo, centrada no valor da natureza e na vida simples do campo (Soto, 2022. p.199-209).

O *Cottage core* resgata elementos visuais do movimento Arts and Crafts, destacando o amor pela natureza e por ambientes amplos e verdes, no design e na arquitetura, o artesanal se torna central, com jardins, móveis e acabamentos que buscam criar um espaço acolhedor, contrastando com a era melancólica de 2020. (De Sobral Gomes, 2024. p. 10-13)

Figura 27- Subcultura *Cottage Core*.



Fonte: Compilação feita pela autora.

(As imagens podem conter direitos autorais)

Na moda, o romantismo do neoclássico é destacado em suas composições. De acordo com Hossni (2023), “mangas bufantes, lacinhos, vestidos com lastex, modelagens esvoaçantes, jardineiras, estampas florais (especialmente a inglesa Liberty), tons terrosos e mais opacos” são alguns dos elementos chaves que definem diretamente esse estilo.

Em relação aos materiais usados nos acessórios também é apresentado o fator artesanal, incluindo juta, vime e ráfia, que aparecem em cestas de piquenique, bordados nas toalhas de mesa e a criação de pinturas aquarelas. (Soto, 2022)

Uma das peças de roupa mais emblemáticas do movimento foi o strawberry dress (vestido de morango), criado pela estilista albanesa Lirika Matoshi (1996), o vestido ganhou destaque em um post viral no Instagram por uma consumidora, que

ocasionou um boom no olhar público, acumulando atualmente cerca de milhões de visualizações na hashtag. (Slone, 2020)

Figura 28- Strawberry Dress.



Fonte: Lirika Matoshi, 2025

O vestido, que lembra uma nuvem de algodão doce, é pontuado por detalhes de morangos em lantejoulas, sendo composto por uma camada de tule rosa pastel, decote em V profundo, babados na bainha até a panturrilha, e mangas volumosas. Spellings, 2020. De acordo com Rosenblatt, 2020, em um artigo para a NBC, o vestido representa um tipo de escapismo romântico, uma rota de fuga do que parecia ser o cansaço infinito das roupas de quarentena, valores correlacionados diretamente ao *cottage core*.

3.1.5. Subcultura Mandrake

Da periferia para o espaço global, a estética Mandrake tem conquistado cada vez mais visibilidade no mercado contemporâneo, contudo, mais do que uma subcultura com uma rica linguagem de moda, ela vai além do vestuário, tornando-se um movimento de empoderamento da cultura negra no Brasil e resistência contra padrões eurocêntricos. (Fleur, 2021).

Devido aos múltiplos significados da gíria "*Mandrake*", é importante esclarecer que, no cotidiano brasileiro, ela é comumente empregada como sinônimo de "chavoso", Guedes, 2002 p. 16 complementa que o termo também pode ser referir:

“À pessoa que tem um visual diferenciado e que se veste bem, mas que tem a autoestima alta, é inteligente e tem a sagacidade e a sabedoria das ruas. [...] pode ser flexionado também no feminino, mandraka, e juntos, o rapaz e a moça formam o chamado “casal mandrake”.

Guedes, 2002 p. 16.

O estilo abrange a originalidade da estética de mulheres negras presentes em bailes de funk, shows de rap e trap, sendo caracterizado pelo uso de camisas de time, óculos escuros de armação larga, como o modelo Juliette, tênis esportivos, mini saias além de penteados com assinatura afro, como tranças, e acessórios dourados, como anéis, pulseiras e colares. (Silva, 2024. p. 45-50).

Figura 29 - Subcultura Mandrake.



Fonte: Compilação feita pela autora.

(As imagens podem conter direitos autorais)

Em sua entrevista ao G1, a estilista Milena Nascimento, fundadora da marca Mile Lab, afirma que a estética Mandrake foi construída a partir do funk e tem como

fundamentos a busca por reconhecimento, pertencimento e respeito, para a estilista, é ao se reconhecer nesse estilo que muitas pessoas resgatem sua autoestima, seu amor próprio e o sentimento de pertencimento que tantas vezes lhes é negado, "É assim que nos reconhecemos no outro", afirma. Seu desejo para o futuro é ver as periferias valorizando suas próprias narrativas como pilares da criação cultural. "A partir do momento que começarmos a ver a favela consumir da favela, nosso ecossistema se transformará em uma potência irreversível." (Fleur, 2021)

3.2. Design editorial digital

3.2.1. O e-book

O advento e a popularização da internet nas primeiras décadas do século XXI propiciaram o surgimento de inovações tecnológicas no campo da leitura e do consumo literário. Entre essas transformações, destaca-se a criação do e-book, ou livro eletrônico. (Regina, 2025).

Em sua concepção inicial, os e-books eram compreendidos como versões diretas digitalizadas de livros impressos, contudo, observou-se que esse tipo de produto constitui um complexo digital mais amplo, capaz de integrar elementos hipertextuais e multimidiáticos às publicações literárias, expandindo assim o que se considera o modelo tradicional de leitura. (MELLO JUNIOR, 2006)

Procópio (2010) distingue os e-books em três tipos principais: os e-books estáticos, que correspondem à simples digitalização de obras impressas sem recursos adicionais, geralmente em formatos como PDF, os e-books dinâmicos, que permitem ajustes de fonte, tamanho de letra e layout, comumente distribuídos em formato ePub e os e-books enriquecidos ou multimídia, que incorporam elementos interativos como vídeos, áudios, animações e hiperlinks (SANTAELLA, 2013).

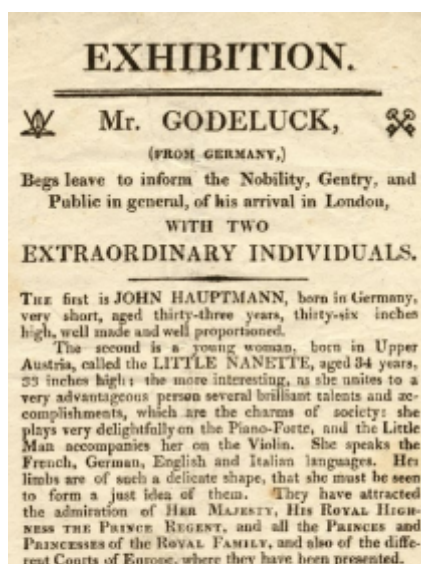
Portanto, este projeto propõe a criação de um e-book multimídia com o propósito específico de recriar códigos visuais de subculturas vigentes, mediante a integração de recursos audiovisuais, interativos e gráficos característicos desses movimentos culturais, a publicação digital configurar-se-á como artefato de expressão identitária, demonstrando o potencial dos e-books enriquecidos como plataformas de representação e preservação de linguagens visuais subculturais contemporâneas.

3.2.2. As linguagens do editorial digital: do funcional ao experimental

A transição das linguagens editoriais, impulsionada pelas transformações tecnológicas da era digital, reflete os valores centrais da pós-modernidade, como a pluralidade estética, a fragmentação discursiva e a valorização da diferença, diante desse cenário, é imposto ao designer gráfico o desafio de explorar novas abordagens estéticas, relativizando os estilos e as formas tradicionais de expressão visual, criando-se produções que ironizam e contestam os pressupostos universalizantes da estética modernista. (Cauduro, 2000, p.127).

Entre as décadas de 1930 a 1970, o design gráfico foi regido pelos dogmas do modernismo estruturado, cujas raízes remontam à invenção dos tipos móveis por Gutenberg em 1450, durante o período entre guerras, em que grande parte das produções gráficas se caracterizavam por estruturas compostas com base em eixos horizontais e verticais, predominando-se uma organização simétrica e na disposição ortogonal dos elementos, como perceptível na figura 29 (Chaves, 2014, p. 12).

Figura 29 - Panfleto de anúncio de Two Extraordinary Individuals. Impresso por Schulze e Dean, Inglaterra, 1811-1820.



Fonte: Chaves, 2014, p. 12

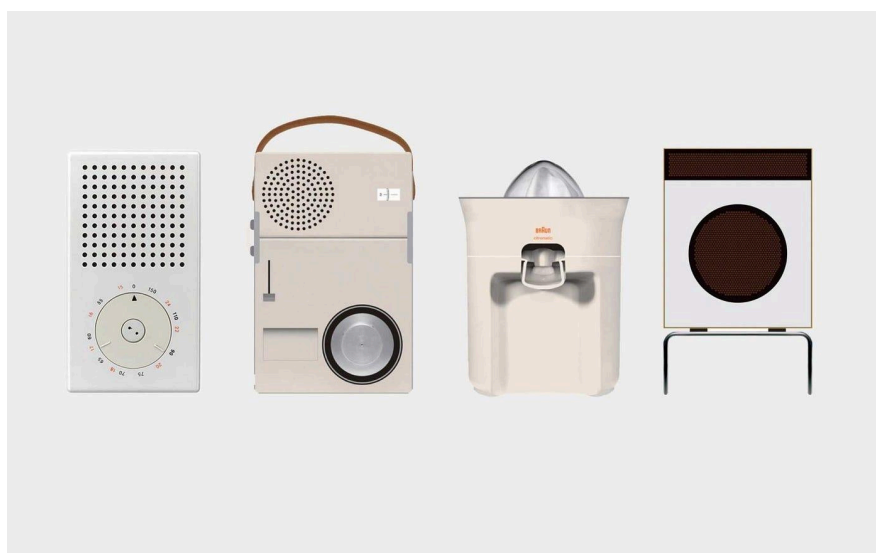
Filosofia funcionalista, que se impulsionou com as ideias da escola Bauhaus (1919–1933), criada no contexto do pós-guerra como uma resposta à necessidade

Embora inicialmente inovadores, os princípios da escola Bauhaus acabaram promovendo certa estagnação no campo do design gráfico, a concepção de que a forma ideal deveria ser ditada exclusivamente pela função levou à criação de produtos tipificados e padronizados para produção em massa, traduzindo-se em uma estética visual racionalista, que reforçava uma hierarquia visual impessoal e utilitária. (Meggs, 2014, p. 210-215).

Considerada a sucessora direta dos dogmas estabelecidos pela Bauhaus, em 1953 foi fundada a Escola Alemã de Design de Ulm por Inge Aicher-Scholl, Otl Aicher e Max Bil, com o objetivo de propor um ensino de design que articulasse com a forma e a mecânica, promovendo consigo uma integração entre projeto e indústria. Mais radical que seus predecessores, o funcionalismo de Ulm sustentava que o design deveria garantir a democratização do processo projetual, tornando-o acessível e funcional para o coletivo. (Migliorini, 2018, p. 24-28).

A linguagem visual desenvolvida pela Ulm teve um de seus principais marcos na série de protótipos produzidos pela Braun e exibidos na Exposição de Düsseldorf, em 1955, esses protótipos estabeleceram as diretrizes para o design da empresa alemã, legado este que perdura até hoje, em especial pelos produtos criados por Dieter Rams. (Spitz, 2002, p.143-214).

Figura 32 - Produtos de Dieter Rams.



Fonte: Takeaway, 2023.

A partir da década de 1960, surgiu uma resistência crítica a este movimento

funcionalista no design gráfico europeu, Bomeny, (2009, p. 29-46), argumenta que as rígidas proibições impostas pelo puritanismo moderno desconsideravam a importância da identidade visual e histórica local, resultando no afastamento dos designers das especificidades regionais e culturais.

Ideologia que ganhou força durante a agitação global de 1968, marcado pelo crescente papel da cultura pop na televisão, pelas manifestações em favor da revolução sexual e pelo surgimento de subculturas como o punk, o rock'n'roll e o clubbing, gerando expressões visuais e correntes de design alternativas que se opunham às convenções formalistas. (Lima, 2014, p. 88-92).

Dentro desse cenário, o designer gráfico destaca-se como mediador e tradutor da sociedade à qual pertence, criando uma linguagem gráfica única que reflete seu imaginário coletivo, juntamente com manifestações musicais, literárias e filosóficas, estabelecendo um ponto de ruptura com os padrões previsíveis e o formalismo do modernismo. (Hoffmann, 2013, p. 4-8).

Na sequência dessas transformações, surgem os movimentos pós-modernistas, que rejeitam os preceitos fixos e a busca por universalidade do modernismo, enfatizando, ao contrário, a pluralidade, a fragmentação e o caráter experimental das manifestações artísticas (Meggs, 2005, p. 653).

O movimento punk, um dos mais emblemáticos desse período, ganhou destaque no final dos anos 1970 como uma expressão contrária à arte tradicional, seus projetos visuais eram elaborados a partir da combinação de colagens feitas com imagens e textos retirados de jornais populares, mesclados a escritas manuais e datilografadas, posteriormente sobrepostas e montadas em composições originais finalizadas por meio de processos como a serigrafia e a fotocópia. (Hoffmann, 2013, p. 9-12).

Alinhada ao princípio do movimento de criar uma cultura própria e rejeitar os modelos tradicionais, *Sniffin' Glue* ("Cheirando Cola"), foi a primeira revista (figura 33) em 1975 ao fazer uma publicação documental ao movimento punk sob a perspectiva editorial, caracterizada pelo seu estilo distinto, que incluía o uso de títulos escritos com caneta hidrográfica, uma gramática deliberadamente provocativa com uso de palavrões e uma linguagem informal, a revista abriu caminho para o surgimento de inúmeros zines punk que se seguiram. (Belinky, 2016).

Figura 33 - Capa da publicação de 1977 da Revista *Sniffin' Glue*.



Fonte: Belinky, 2016.

Como a revista *Shocking Pink* (Rosa Choque), criada por um grupo de mulheres entre as idades de 16 a 20 anos e editada entre 1979 e 1992, no contexto político conturbado da Grã-Bretanha sob o governo Thatcher, a revista tinha como propósito compartilhar recursos educativos, debates feministas e incentivar garotas a desenvolverem suas próprias produções culturais, além disso, era abordado temas raramente discutidos publicamente na época, como aborto, sexualidade, violência contra a mulher, racismo e período menstrual com o intuito de promover um espaço de diálogo crítico e inclusivo. (Liberating Histories, 2024).

Figura 34 - Páginas da Revista *Shocking Pink*.



Fonte: Grassroots Feminism, 2009.

O grunge, enquanto expressão artística, desafiou a ordem estética funcionalista ao adotar uma tipografia mais arrojada e irregular. David Carson, um dos designers mais representativos do movimento, afirmou que a tipografia limpa e baseada em grids havia perdido impacto por sua onipresença, tornando-se obsoleta, em resposta, ele desenvolveu uma estética crua e orgânica que refletia o espírito contracultural dos anos 1990, com tipografias deliberadamente distorcidas, imagens sobrepostas e uso expressivo da assimetria, frequentemente publicadas nas edições da revista *Ray Gun*. (Lanks, 2017).

Figura 35 - Posters por David Carson.



Fonte: Hue And Eye Org, 2025.

A partir da revolução tecnológica desencadeada em 1984, com o advento Apple Macintosh, consolidou-se um novo paradigma na comunicação visual, em que o processo de democratização da tecnologia tenha sido concretizado com a popularização das interfaces gráficas e dos sistemas de manipulação direta, como o uso do mouse, permitindo que o design deixasse de ser domínio exclusivo para se tornar uma linguagem acessível ao público. (Manovich, 2021. p. 45-50).

Figura 36 - Computador Macintosh.



Fonte: O Globo, 2024.

Consolidando assim, uma nova estética digital marcada pela experimentação visual, sobreposição de elementos, uso de tipografias não convencionais e pela ruptura com as normas tradicionais de alinhamento e legibilidade da tipografia moderna. (Speridião, 2023, p.13-16). Logo após foram ampliadas pela a criação do Macromedia Flash, subsequentemente Adobe Flash, que oferecia aos designers e artistas gráficos a possibilidade de integrar movimento, som e interatividade em seus websites. (Freeman, 2017).

Figura 37 - Sites em Flash no início dos anos 2000.



Fonte: Web Design Museum, 2025.

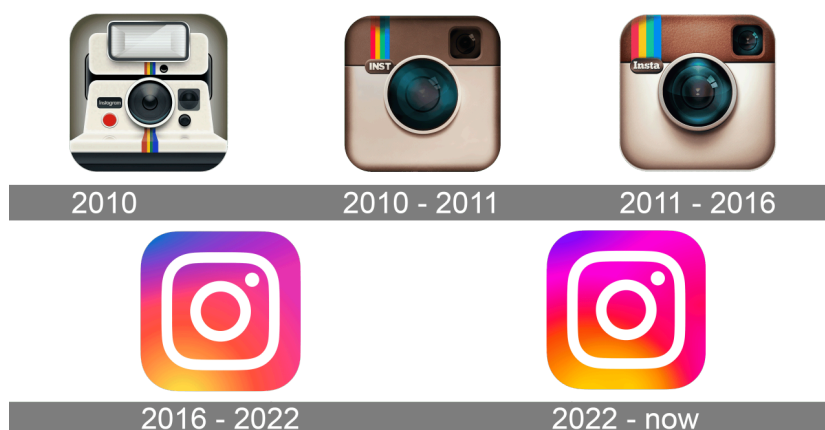
Rompendo de forma definitiva com a rigidez editorial, a publicação tradicional de revistas tornou-se obsoleta diante da fluidez e do dinamismo das novas linguagens digitais, as publicações alternativas, como zines e manifestos gráficos, assumiram o protagonismo ao explorar recursos de softwares de editoração, manipulação de imagens e animação, consolidando uma ruptura epistemológica nos processos de produção e recepção das linguagens visuais. (Silva, 2022).

Com o avanço da web e a consolidação de tecnologias como HTML5, CSS3 e JavaScript, o Adobe Flash foi descontinuado em 2020, devido a limitações de acessibilidade, alto consumo de recursos e falhas de segurança. (Freeman, 2017). Paralelamente a essa transição tecnológica, entre 2012 e 2014, observou-se o fim da estética digital experimental e o crescimento do flat design, catalisado pelo lançamento do sistema operacional móvel Windows Phone 7 em 2010, seguido pelo Windows 8 para computadores pessoais em 2012.

Essa abordagem gráfica valoriza o uso predominante do minimalismo que considera a interface do dispositivo como um ambiente digital bidimensional autocontido, enfatizando aspectos de simplicidade, funcionalidade e comunicação clara, alinhando-se novamente com os princípios do design no período moderno. (Burmistrov, p. 106-114).

O uso recorrente do flat design pode ser exemplificado por meio da reformulação no desenho dos ícones de aplicativos, que passaram de representações detalhadas, com profundidade tridimensional e grande semelhança com objetos do cotidiano, para uma linguagem visual baseada em formas geométricas simples, cores sólidas e menor uso de texturas. (Abreu, 2016, p.12) Caso que ocorreu no rebrand da rede social do instagram em que o símbolo da câmera Polaroid foi gradualmente simplificado até ficar representado apenas por linhas contornando sua forma (Young, 2016).

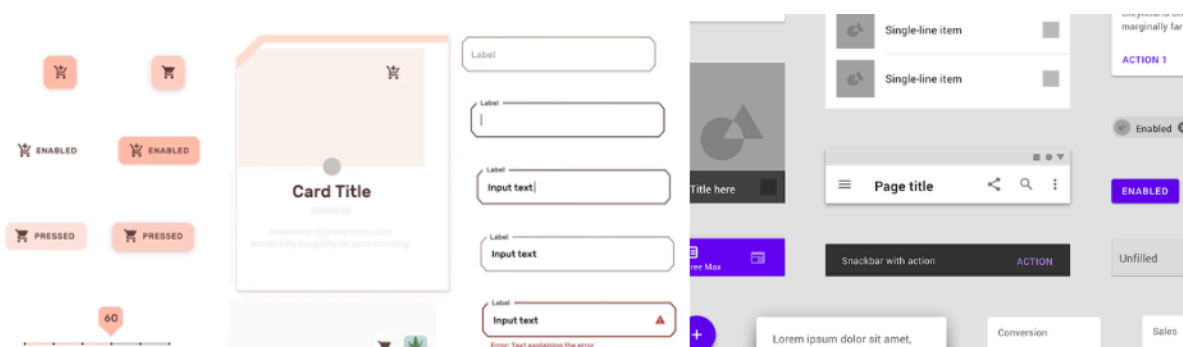
Figura 38 - Rebrand do ícone da rede social Instagram ao passar dos anos.



Fonte: Murariu, 2023.

Em relação ao design de interfaces é relativizado o uso contínuo do *Material Design* criado pelo Google, como ferramenta de desenvolvimento de projetos gráficos para Android, iOS, Flutter, e web. Seguindo a tendência do Flat design, o sistema fornece elementos gráficos como botões, paleta de cores, hierarquia visual tipográfica e demais componentes já prontos para o usuário somente dispor em sua plataforma. (Material Design, 2025).

Figura 39 - Recursos gráficos disponíveis pelo *Material Design*.



Fonte: Material Design, 2025.

Embora facilite o processo de criação, a utilização direta do Material Design cria menos espaço para a personalização da marca, já que todos os elementos são fortemente associados ao Google, além de encarecer a intuitividade das interfaces resultando em uma padronização visual sem movimento. (Downs, 2020).

Na área editorial, percebe-se que os livros digitais têm se mantido estagnados quanto à incorporação de novas formas de experimentação e interatividade, notando-se a tentativa de replicar a experiência e visual do design impresso, o que compromete a imersão do usuário e limita a sua usabilidade pela ineficácia de ajustabilidade do material gráfico em diversos formatos e plataformas principalmente quando vinculados ao uso em dispositivos móveis. (Dick; Gonçalves, 2022, p.3).

Figura 40 - Ebook Mobile.



Fonte: Amazon, 2025.

Neste contexto, é pertinente a crítica que a mera repetição de padrões e templates, ainda que eficazes, pode restringir a inovação em soluções visuais e éticas, a aplicação indiscriminada de modelos prontos demonstra a necessidade de explorar, adaptar e reinventar padrões, mesmo os aparentemente “funcionais”. (Speridião, 2023, p.13-16). É necessário impor que o designer editorial deve ir além de um organizador visual, assumindo a posição de agente transformador que adapta e reinventa padrões para potencializar a experiência do usuário e o impacto da mensagem desejada.

4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Partindo da definição do trabalho como um e-book interativo sobre moda, identidade e empoderamento feminino nas subculturas alternativas, optou-se por adotar a metodologia de Jesse James Garrett (The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, 2010) para o design editorial, com foco na experiência do usuário.

4.1. Estratégia

A proposta é desenvolver um suporte digital que não só apresente de forma acessível os conceitos e códigos das subculturas Gótica, Clubber, Y2K, Cottage Core e Mandrake, mas também proporcionar uma experiência imersiva, que atenda às necessidades dos leitores, estimulando a aprendizagem, inspiração e a reflexão sobre a importância desses movimentos identitários.

Dessa forma, a estratégia foi definida com o propósito de atender aos objetivos centrais do projeto: destacando-se a documentação da evolução histórica e cultural das subculturas selecionadas, a exploração da relação entre música, identidade e expressão visual na formação desses movimentos, a apresentação de ícones femininos e referências visuais de cada subcultura.

Para isso, optou-se por explorar elementos gráficos e de linguagem inspirados em interfaces digitais e editoriais contemporâneas, com transições fluidas, interações sutis e recursos visuais que despertem o engajamento do leitor, proporcionando uma navegação intuitiva, prazerosa e coerente com o universo das subculturas alternativas, sem desviar o foco do conteúdo teórico e conceitual.

4.2. Escopo

4.2.1. Análise de Similares

Com o objetivo de entender melhor a respeito do projeto, conceitos e conteúdos abordados, foi feita uma série de pesquisas de produtos similares. O

corpus de análise compreendeu publicações digitais, plataformas interativas e projetos editoriais eletrônicos que abordam manifestações subculturais e estéticas digitais contemporâneas, priorizando soluções que integram interatividade e didatismo como estratégias de design.

4.2.1.1. Museu da cultura juvenil

O site do Museum of Youth Culture trabalha com uma identidade visual fundamentada no princípio de contraste máximo, predominando-se o uso de fundos com cores quentes como o laranja e o vermelho, estabelecendo um projeto visual que remete à estética *punk*, cultura DIY e movimentos contraculturais juvenis. A tipografia adota exclusivamente famílias sem serifa de peso bold ou black, com caracteres em caixa alta que reforçam a legibilidade para interfaces digitais, o sistema tipográfico primário apresenta construção geométrica simplificada, com terminações arredondadas que suavizam a rigidez estrutural das formas, criando um equilíbrio entre impacto visual e acessibilidade.

Figura 41 - Web site do Museum of Youth Culture.



Fonte: Museum of Youth Culture, 2025.

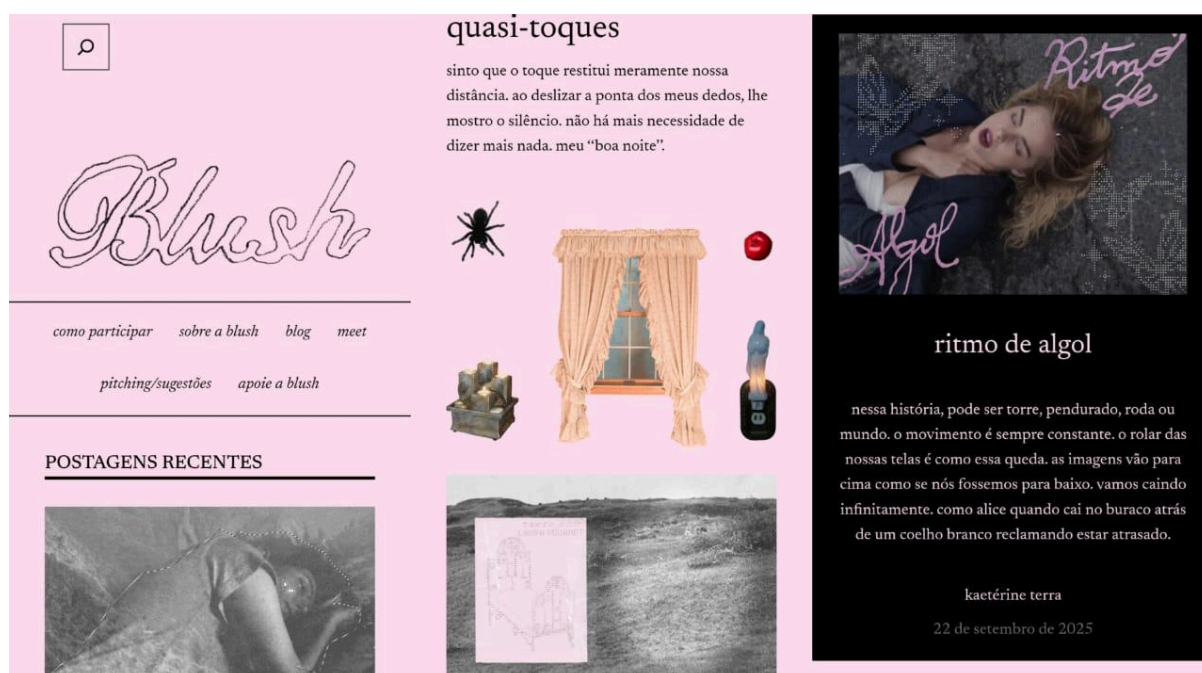
A arquitetura da informação opera por meio de uma estrutura modular assimétrica que privilegia a hierarquização por blocos de conteúdo delimitados, observa-se o emprego de elementos gráficos distintivos, como estrelas de cinco pontas utilizadas como marcadores visuais e separadores hierárquicos, estabelecendo um sistema de identidade visual coeso e reconhecível.

A integração de elementos multimídia é evidenciada pela presença de player de vídeo embarcado (plataforma Vimeo), com tratamento visual que preserva a qualidade imagética através de compressão otimizada, apresentando transições tipográficas animadas que dialogam com a estética do motion graphics e do design cinético.

4.2.1.2. Arquivo Blush

O projeto propõe uma identidade visual que articula elementos da estética web nostálgica, remanescente da cultura digital dos anos 2000, com princípios contemporâneos de design de interfaces. A paleta cromática estrutura-se predominantemente sobre tonalidades pastéis, notadamente o rosa como cor de fundo dominante, estabelecendo contraste com elementos fotográficos em escala de cinza e componentes textuais em preto.

Figura 42 - Site do Arquivo Blush.



Fonte: Arquivo Blush, 2025.

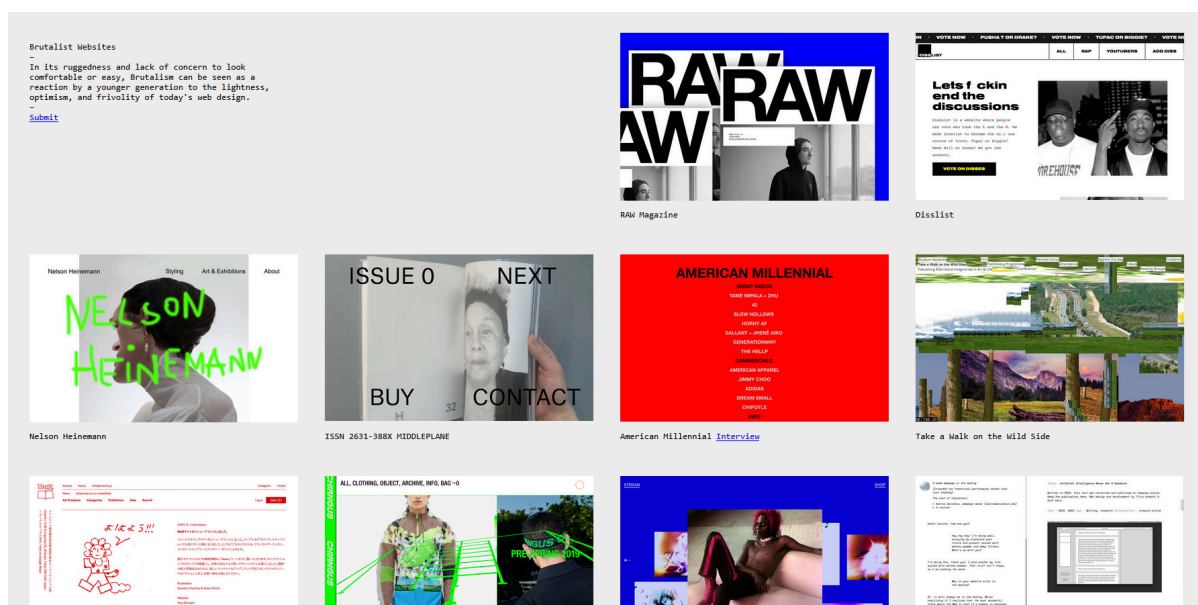
A estrutura adota um sistema de grid assimétrico baseado em cards modulares de dimensões variáveis, organizados segundo princípios de masonry layout, solução que permite a apresentação simultânea de múltiplos conteúdos mantendo flexibilidade estrutural e adaptabilidade responsiva.

O projeto evidencia uma estratégia de justaposição entre registros fotográficos monocromáticos de alta granulação, com estética que remete à fotografia analógica ou processamento glitch, e elementos gráficos digitais. Observa-se a integração de GIFs animados e imagens com efeitos de sobreposição de interface, sugerindo uma abordagem meta-digital que tematiza os próprios processos de produção visual.

4.2.1.3. Brutalist Websites

O projeto Brutalist Websites constitui um repositório digital que cataloga e documenta manifestações contemporâneas do brutalismo aplicado ao design de interfaces web, funcionando simultaneamente como arquivo curatorial e manifesto estético. Tal plataforma foi utilizada como acervo de referências para o desenvolvimento do presente projeto, fornecendo alternativas visuais e conceituais acerca das possibilidades do design brutalista digital, bem como exemplificando abordagens experimentais de interface que priorizam a ruptura com convenções estabelecidas do design web contemporâneo.

Figura 43 - Brutalist Websites.



Fonte: Brutalist Websites, 2025.

4.2.2. Definição de Requisitos

A partir da análise de similares e da delimitação estratégica estabelecida, foi possível selecionar um repertório de requisitos técnicos e formais para orientar o desenvolvimento do e-book. A escolha desses parâmetros fundamentou-se nos princípios teóricos do design de interfaces, nos códigos estéticos identificados nos projetos analisados e nos objetivos comunicacionais específicos deste trabalho.

Os requisitos foram segmentados em três eixos: sistema cromático, sistema tipográfico e sistema iconográfico-ilustrativo, cada qual respondendo a demandas específicas de funcionalidade, legibilidade e experiência do usuário.

No que concerne ao sistema cromático, estabeleceu-se como requisito fundamental a seleção de uma paleta de cores que dialogasse com os códigos estéticos das subculturas abordadas, definindo uma identidade visual diretamente reconhecível ao conteúdo temático. A paleta cromática deve ainda facilitar a segregação visual entre diferentes categorias de elementos, navegação, conteúdo principal e elementos interativos, estabelecendo hierarquia perceptual clara que oriente o percurso de leitura do usuário.

Quanto ao sistema tipográfico, considerando o caráter experimental do projeto, definem-se como requisitos a seleção de famílias tipográficas que apoiem a expressividade formal e identidade visual singular das subculturas selecionadas. A escolha tipográfica deve alinhar-se aos códigos estéticos identificados, podendo incorporar características como deformação estrutural, irregularidades intencionais, referências à tipografia glitch, fontes bitmap de baixa resolução, ou famílias display com alto grau de personalidade formal.

O sistema tipográfico deve estabelecer uma tensão visual deliberada, explorando contrastes entre pesos extremos, variações de escala e sobreposições textuais. A legibilidade será graduada conforme a função comunicacional, elementos textuais extensos manterão maior clareza, enquanto títulos, poderão incorporar maior grau de distorção ou complexidade formal, criando uma hierarquia que equilibra experimentação estética com funcionalidade.

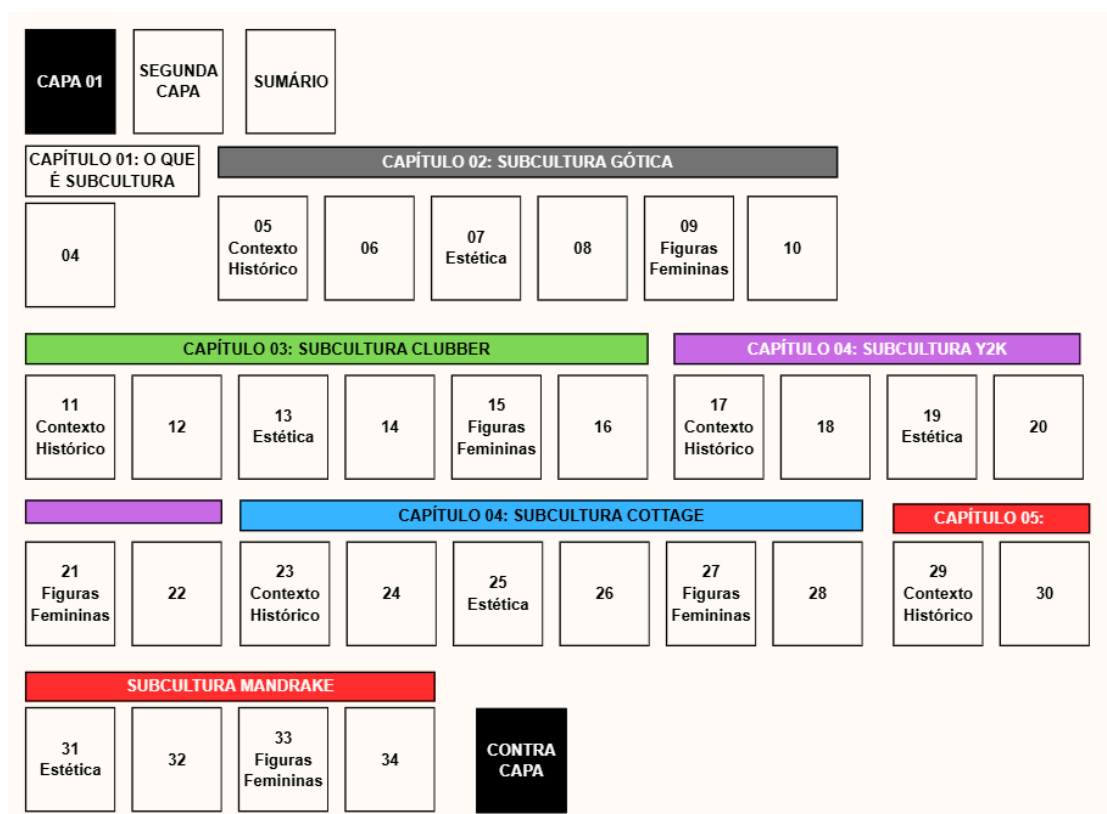
Os grafismos ilustrativos devem harmonizar-se com o conteúdo textual, atuando como elementos de suporte informacional que enriquecem a compreensão sem competir pela atenção do usuário ou introduzir ruído visual que comprometa a hierarquia informacional. A linguagem gráfica deve manter consistência estilística, estabelecendo sistema visual coeso por meio da padronização de atributos como peso de linha, tratamento de terminações, paleta cromática aplicada e grau de simplificação formal.

4.3. Estrutura

Para a produção desse material foi necessário pensar sobre a relação do usuário com sua leitura. Pode-se entender que será um usuário que busca conhecimento sobre o tema, desejando explorar referências estéticas e compreender os códigos visuais desses movimentos, nesse sentido, sua leitura será imersiva e não-linear, permitindo navegação livre entre os capítulos conforme seu interesse específico.

A estrutura capitular (Figura 44) inicia-se a partir da Capa 01, Segunda Capa e Sumário, que funcionam como portal de entrada e mapa navegacional do e-book. O sumário apresenta todos os capítulos de forma interativa, permitindo acesso direto a qualquer seção através de links clicáveis.

Figura 44 - Estrutura capitular.



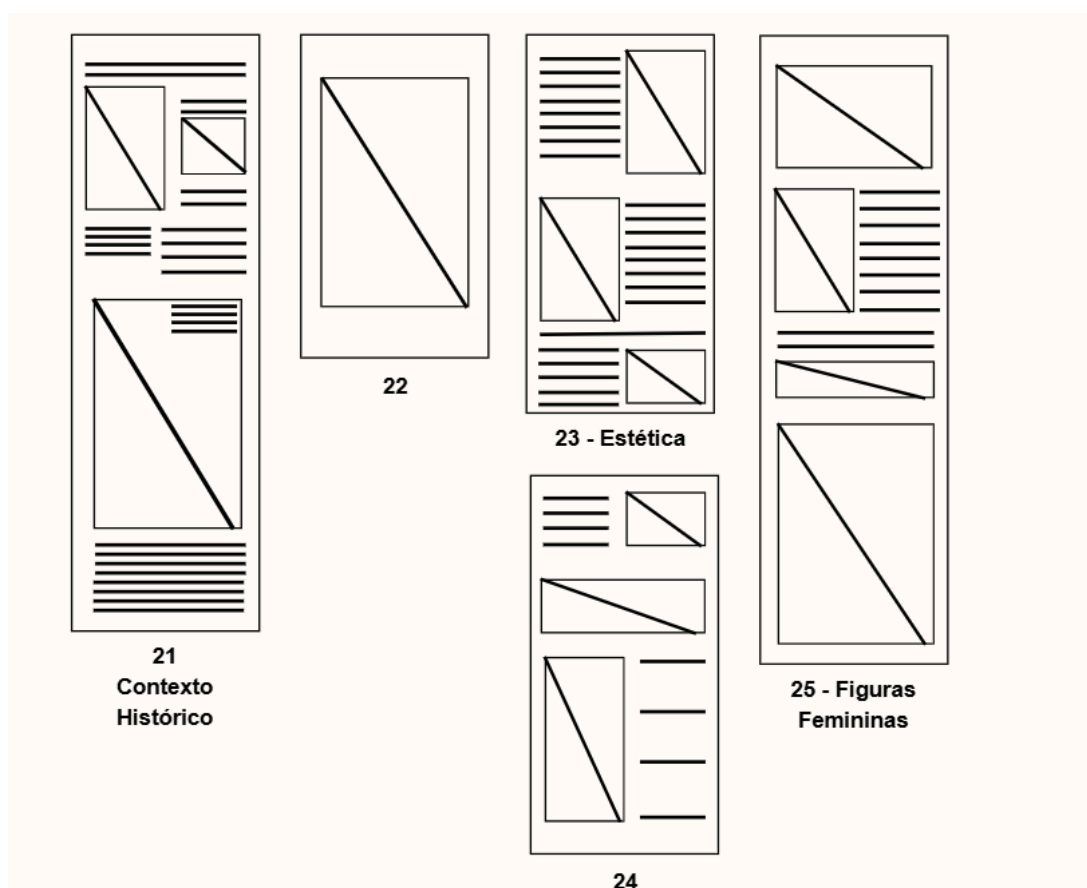
Fonte: Autora.

O conteúdo está organizado em cinco capítulos principais: Subcultura Gótica, Clubber, Y2K, Cottage Core e Mandrake, cada capítulo segue uma estrutura modular dividida em três categorias: Contexto Histórico, Estética e Figuras Feminina, essa organização permite que o usuário escolha seu próprio percurso de

leitura, podendo explorar apenas a estética de uma subcultura ou comparar o conteúdo visual entre diferentes movimentos.

Ao invés de seguir um padrão único, cada página se adapta ao seu conteúdo específico por meio de blocos modulares que alternam livremente entre texto e imagem, como apresentado na figura 45. Algumas páginas possuem uma grande área visual para dispor do uso de fotografias, enquanto outras concentram-se em blocos textuais densos, desenvolvendo uma variação compositiva com um ritmo visual dinâmico e que reflita a pluralidade estética das próprias subculturas estudadas.

Figura 45 - Espelho Editorial de um capítulo.



Fonte: Autora.

4.4. Esqueleto

4.4.1. Formato

O formato foi desenvolvido para otimizar a experiência dos usuários, facilitando as interações por meio de uma distribuição equilibrada entre conteúdo textual e visual nas páginas. O projeto foi executado seguindo o padrão de visualização de dispositivos mobile, com navegação em scroll vertical, permitindo que o usuário role a tela para baixo e acesse todo o conteúdo de forma intuitiva.

4.4.2. Grid

A grid deste projeto foi desenvolvida como resposta direta à proposta de explorar o campo do design editorial experimental e questionar normas do movimento flat predominante. Fundamentada no modelo hierárquico descrito por Timothy Samara (2007, p. 31) em "Grid: Construção e Desconstrução", optou-se por seguir um processo empírico e não-linear, onde a grid se construiu gradualmente a partir dos próprios arranjos compositivos. Cada página, cada disposição de elementos funcionou como um experimento; a grid não foi imposta como estrutura prévia, mas sim revelada através das relações que os próprios conteúdos estabeleciam entre si.

Esse método inverte a lógica tradicional do design editorial. Aqui, a grid não disciplina o conteúdo, ela é resultante dele, é uma arquitetura orgânica que se permite quebrar, sobrepor e respirar, estabelecendo-se um sistema que aceita suas próprias contradições e encontra coerência e harmonia justamente na liberdade de romper com a rigidez do grid flat convencional.

No capítulo de introdução sobre o conceito de movimento subcultural, as formas orgânicas como círculos, arcos e blobs, já estabelecem uma ruptura com a ortogonalidade, não se limitando a ocupar espaços na página e sim construindo campos de cor e recortes que se transformam em containers fluidos, incorporando imagens e textos, os enquadramentos circulares e em arco quebram a convenção fotográfica, enquanto os blocos de texto abandonam as colunas fixas para flutuar e se ancorar livremente nas formas.

Figura 46 - Páginas do Capítulo de Introdução.



Fonte: Autora.

Essa fluidez inicial contrasta com o capítulo Gótico, onde a grid se reorganiza em torno de uma estrutura vertical e monumental, aqui, a arquitetura orgânica dá lugar a uma grid hierárquica e simétrica, que dialoga com os códigos visuais da subcultura gótica, sendo estes, a rigidez formal, a dramaticidade e o ritualismo.

Figura 47 - Páginas do Capítulo Gótico.



Fonte: Autora.

A coluna única centralizada substitui os blocos flutuantes, enquanto os enquadramentos fotográficos abandonam as formas orgânicas em favor de recortes geométricos rígidos como, arcos góticos, retângulos verticais e molduras simétricas.

Figura 48 - Páginas do Capítulo Gótico.



Fonte: Autora.

Os princípios da Gestalt operam de forma distinta em cada capítulo, na introdução, a proximidade e a continuidade são construídas pela sobreposição de formas coloridas e pela fluidez dos containers, no capítulo gótico, esses mesmos princípios são aplicados através da simetria bilateral, da repetição de ornamentos (cruzes, morcegos, correntes) e da relação figura-fundo intensificada pelo contraste cromático extremo, preto absoluto versus vermelho saturado, fotografias em P&B versus tipografia gótica.

Figura 49 - Páginas do Capítulo Gótico.

Os góticos também voltaram o olhar para trás para a escuridão e o pessimismo do período vitoriano e seu mórbido

CULTO À MORTE

para os devaneios passionais da pioneira do gótico moderno

Mary Shelley

Autora de Frankenstein (1818), Shelley introduziu no gótico literário uma nova dimensão de horror, unindo a ciência, a filosofia e a tragédia humana. Diferente dos castelos assombrados e dos fantasmas típicos do gênero do século XVIII, sua narrativa explora os limites da criação, da solidão e da identidade, transformando o medo em uma experiência emocional e

Dentro da subcultura gótica contemporânea, Mary Shelley é vista como uma figura simbólica da mulher criadora e transgressora, cuja sensibilidade sombria e inteligência desafiaram as convenções de seu tempo.

Sua estética de melancolia, introspecção e fascínio pela morte influenciou profundamente o estilo visual e temático do gótico moderno, presente na moda, na música e na arte.

Assim, Shelley é reconhecida como a "mãe do gótico moderno", pois sua visão do horror como expressão da alma e do inconsciente humano ecoa até hoje na cultura gótica como uma celebração da beleza sombria e do pensamento crítico sobre a própria condição humana.

Fonte: Autora.

Figura 50 - Páginas do Capítulo Gótico.



Fonte: Autora.

No capítulo Clubber, a grid retoma a fluidez, mas a amplifica em direção ao excesso sensorial e à sobreposição caótica, a estrutura vertical do Gótico é desconstruída, elementos flutuam livremente no espaço, gradientes vibrantes criam fundos atmosféricos que borram os limites da página, e objetos tridimensionais renderizados invadem a composição como colagens digitais.

Figura 51 - Páginas do Capítulo Clubber.



Fonte: Autora.

A grid aqui opera por acumulação e dispersão, em que os os elementos se espalham sem contenção, as fotografias estilo polaroid surgem rotacionadas e sobrepostas, criando camadas de profundidade, os objetos 3D flutuam em primeiro

plano, quebrando a bidimensionalidade da página e simulando espacialidade através de sombras e reflexos.

Figura 52 - Páginas do Capítulo Clubber.



Fonte: Autora.

O capítulo sobre a subcultura Y2K representa o ápice do maximalismo compositivo dentro do projeto, a composição abandona completamente qualquer

pretensão de contenção para abraçar o excesso como princípio organizador. Essa acumulação não é desordem, mas uma ordem alternativa baseada na lógica da interface digital dos anos 2000, como janelas sobrepostas, ícones flutuantes, cursores animados, pop-ups.

Figura 53 - Páginas do Capítulo Y2K.



Fonte: Autora.

Figura 54 - Páginas do Capítulo Y2K.



Fonte: Autora.

A grid Y2K simula a experiência de navegação web pré-redes sociais, quando sites pessoais, fotologs e MSN Messenger constituíam o território de expressão identitária digital. Os objetos 3D renderizados quebram deliberadamente a bidimensionalidade da página, criando uma espacialidade que remete aos screensavers, jogos em Flash e animações vetoriais que caracterizavam a estética digital da época. Sombras projetadas, reflexos especulares e texturas metálicas contribuem para essa sensação de profundidade artificial, de um espaço digital que se quer tridimensional mas permanece resolutamente sintético.

Figura 55 - Páginas do Capítulo Y2K.



Fonte: Autora.

O capítulo Cottage core propõe uma grid baseada na contenção, na respiração e no retorno aos valores orgânicos, o desenvolvimento da composição não se impõe pela acumulação, mas pela subtração, criando espaços de vazio que funcionam como pausas visuais após a intensidade dos capítulos anteriores.

Figura 56 - Páginas do Capítulo Cottage Core.



Fonte: Autora.

A página se divide em seções que respiram, separadas por amplos espaços em branco ou campos de cor suave, texturas que simulam linho, algodão cru e papel reciclado, estabelecendo a materialidade do papel artesanal. As fotografias não aparecem rotacionadas em ângulos abruptos, mas dispostas de forma levemente inclinadas, como se tivessem sido arranjadas em um scrapbook pessoal.

Os enquadramentos fotográficos privilegiam cenas bucólicas: mulheres em campos de flores, vestidos brancos de algodão com rendas, cestas de piquenique, bicicletas vintage amarelas, paisagens campestres. Essas imagens funcionam como

janelas para um mundo idealizado, uma fantasia pastoral que oferece escape da hiperconexão digital contemporânea.

Figura 57 - Páginas do Capítulo Cottage Core.



Fonte: Autora.

No capítulo Mandrake, a grid se estrutura a partir da sobreposição de camadas cromáticas e tipográficas que ocupam a totalidade do espaço da página, estabelecendo uma correlação com os códigos visuais da subcultura, a composição utiliza fundos monocromáticos em verde como plano de base sobre o qual se distribuem elementos textuais em amarelo e rosa, estabelecendo hierarquias através do contraste cromático e da variação de escala tipográfica, reproduzindo a estética dos flyers de baile e da comunicação visual periférica.

Figura 58 - Páginas do Capítulo Mandrake.



Fonte: Autora.

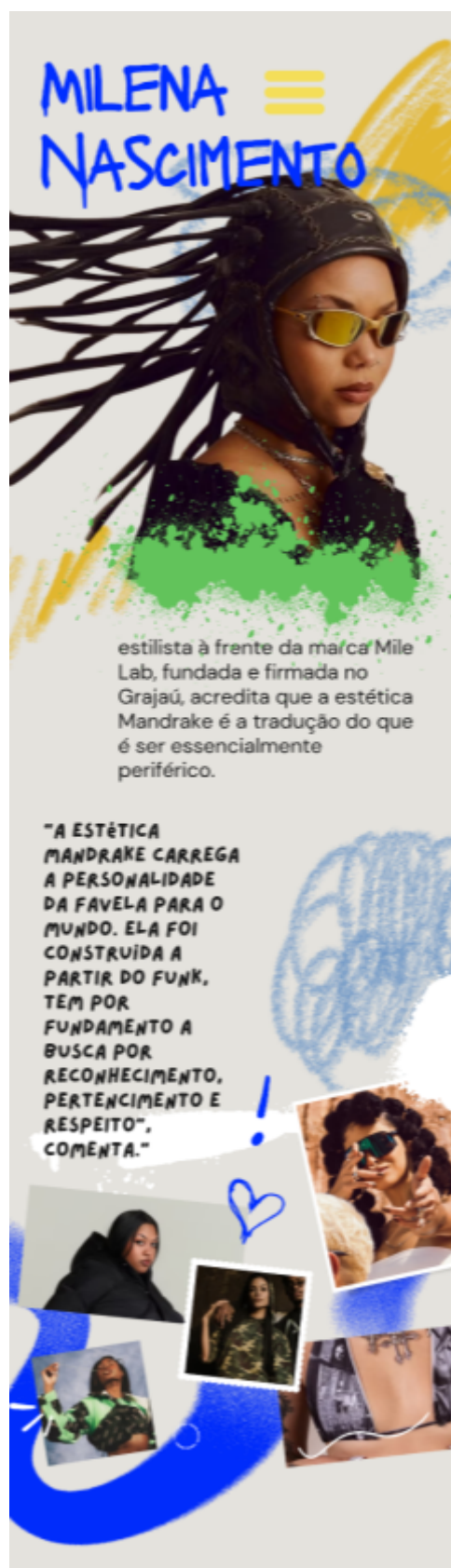
Os blocos de texto se posicionam verticalmente sem alinhamento a colunas fixas, seguindo trajetórias diagonais e gestuais que incorporam a informalidade e a espontaneidade que caracterizam a produção gráfica.

Figura 59 - Páginas do Capítulo Mandrake.



Fonte: Autora.

Figura 60 - Páginas do Capítulo Mandrake.



Fonte: Autora.

4.4.3. Hierarquia da informação

A hierarquia visual segue o padrão de leitura ocidental, da esquerda para a direita e de cima para baixo. Os títulos recebem maior destaque, enquanto elementos de navegação, como setas para páginas anteriores/posteriores e ícones de acesso ao início e sumário, estão posicionados estrategicamente no topo e rodapé das páginas. As imagens e ilustrações também são elementos hierárquicos importantes, apresentadas em escala ampliada e, em alguns casos, ocupando grande espaço da página para criar impacto visual e reforçar o conteúdo apresentado.

Figura 61 - Página do E-Book.



Fonte: Autora.

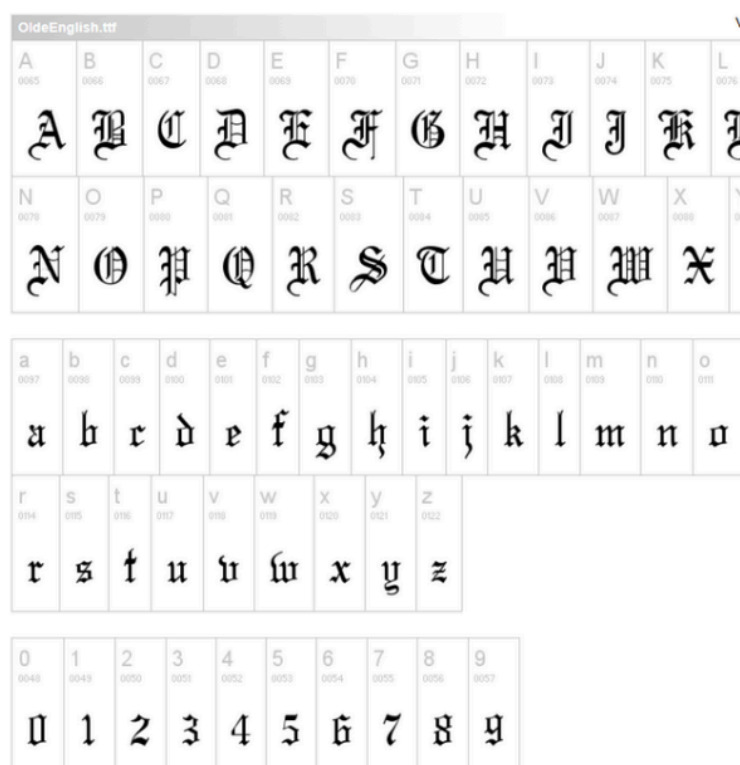
4.5. Superfície

4.5.1. Tipografia

A fim de promover experiência sensorial imersiva e favorecer o engajamento do usuário, conduziram-se investigações acerca dos elementos constituintes da sintaxe visual, bem como dos sistemas tipográfico e cromático, considerando-se tanto os códigos estéticos subculturais quanto os princípios de usabilidade centrada no usuário.

No que concerne à subcultura Gótica, adotou-se a fonte Olde English nos títulos, cuja ornamentação blackletter remete à estética medieval e vitoriana característica do movimento, evidenciando elementos de mistério, romantismo sombrio e referências à literatura gótica, na qual também concerne o uso da família tipográfica serifada Baskerville que dialoga com o herança literária da subcultura.

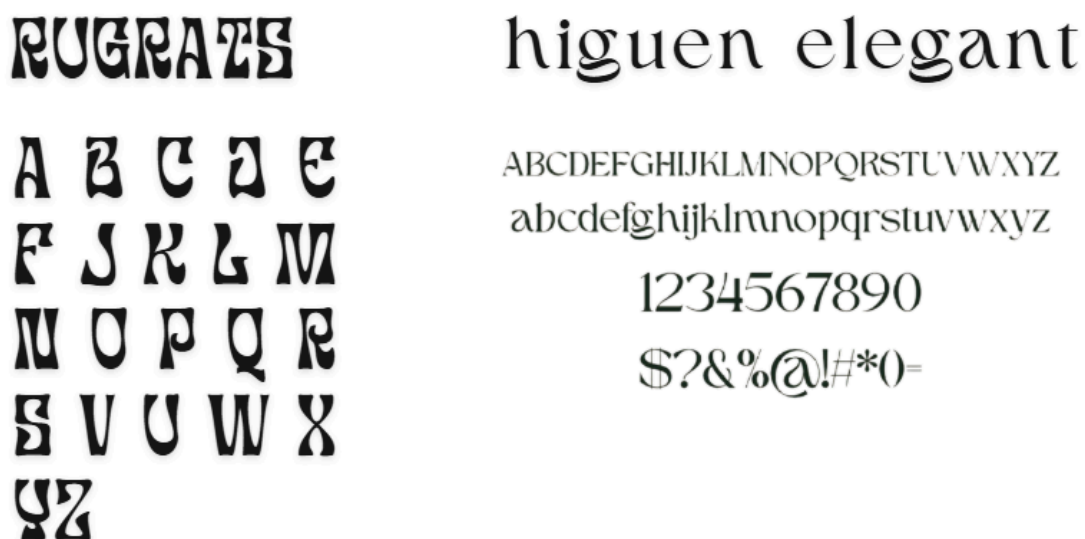
Figura 62 - Fonte Olde English.



Fonte: DaFont.

Relativamente à subcultura Clubber, adotou-se a fonte Rugtas nos títulos, cuja construção irregular evoca a estética dos flyers de raves e a mensagem característica da cultura de club dos anos 1990. Nos textos, a Higuaen Elegant Serif introduz contraste sofisticado, dialogando com a dualidade entre experimentação underground e glamour noturno próprios do movimento.

Figura 63 - Fontes Rugtas e Higuaen Elegant Serif



Fonte: DaFont.

Já em relação ao Cottage Core foi utilizado a ITC Edwardian Script nos títulos, nas quais as formas caligráficas elegantes caracterizam os manuscritos vitorianos, correspondências românticas e o universo estético pastoral, com a Garamond nos textos, cuja construção serifada humanista remete à tradição tipográfica renascentista e à materialidade dos livros impressos, configurando a identidade visual que equilibra aspectos ornamentais e legibilidade clássica.

Figura 64 - ITC Edwardian Script e Garamond.



Fonte: DaFont.

A tipografia da subcultura Y2K articula a VT323 nos títulos, em que a construção bitmap de baixa resolução emita as terminais de computador, MSN Messenger e a visualidade tecnológica otimista do início dos anos 2000, com a Helvetica Light nos textos, cuja neutralidade formal e peso reduzido remetem ao design minimalista das primeiras interfaces de internet discada e ao futurismo digital característico da era pré-redes sociais, estabelecendo contraste entre nostalgia tecnológica e clareza funcional.

Figura 65 - Fontes VT323 e Helvetica Light.



Fonte: DaFont.

Para a subcultura Mandrake, empregou-se a fonte Lacquer nos títulos, cuja construção geométrica e modular remete às letras pixeladas do grafite digital, tags estilizadas e à intervenção urbana contemporânea que mescla street art com cultura visual tecnológica. Nos textos, utilizou-se a Lazydog, tipografia de traço irregular e despojado que evoca a espontaneidade do grafite de rua, a estética dos stencils, a cultura do skate e a produção visual marginal característica do movimento, configurando identidade visual que equilibra experimentação urbana e legibilidade.

Figura 66 - Lacquer e Lazydog.



Fonte: DaFont.

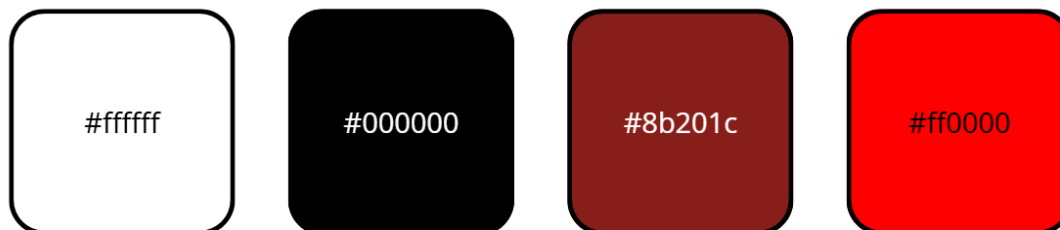
4.5.2. Paleta Cromática

Elaborou-se um sistema cromático subdividido em cinco paletas distintas, visando representar visualmente as características identitárias de cada subcultura, mas também promover experiência imersiva e sensorial ao usuário, estabelecendo conexão emotiva e cultural com o universo estético correspondente.

Para a subcultura Gótica, estabeleceu-se paleta fundamentada em tonalidades escuras e dramáticas (#ffffff, #000000, #8b201c, #ff0000), evocando mistério, romantismo sombrio e melancolia característica do movimento. A predominância de preto, branco, vermelho profundo e vermelho vibrante remete à

estética vitoriana, ao simbolismo da morte, à literatura gótica e à expressão visual do obscuro.

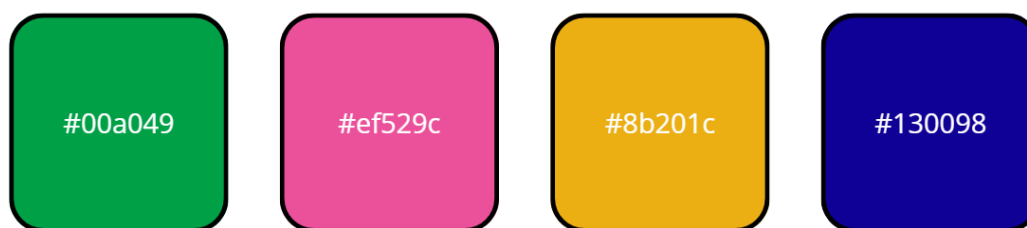
Figura 67 - Paleta cromática da subcultura Gótica.



Fonte: Autora.

No que concerne o movimento Clubber desenvolveu-se um sistema cromático baseado nas luzes vibrantes e saturadas, que remetem à energia das raves, à iluminação fluorescente dos clubes noturnos e à cultura visual dos anos 1990, caracterizada por verde néon, rosa intenso, laranja vibrante e azul profundo (#00a049, #ef529c, #8b201c, #130098). A saturação elevada e o contraste acentuado evocam dinamismo, hedonismo e experimentação sensorial.

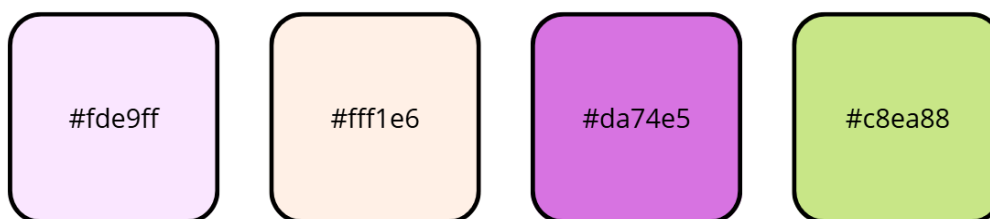
Figura 68 - Paleta cromática da subcultura Clubber.



Fonte: Autora.

Em relação ao movimento Y2K, adotou-se paleta (#fde9ff, #fff1e6, #da74e5, #c8ea88) fundamentada em tonalidades pastéis, rosa claro, bege suave, magenta e verde limão, evidenciando o otimismo tecnológico, estética cyber do início dos anos 2000, interfaces digitais e visualidade plástica característica da era pré-redes sociais. A leveza cromática e a luminosidade remetem ao imaginário digital nostálgico do período.

Figura 70 - Paleta cromática da subcultura Y2K.



Fonte: Autora.

Relativamente à subcultura Cottage Core, utilizou-se uma paleta composta por tonalidades terrosas e orgânicas (#705436, #8f891f, #392715, #dbd8d4), que se correlacionam com a rusticidade, conexão com a natureza, estética pastoral e nostalgia bucólica, remetendo diretamente a elementos naturais como madeira, terra, vegetação e tecidos rústicos, configurando atmosfera acolhedora e contemplativa.

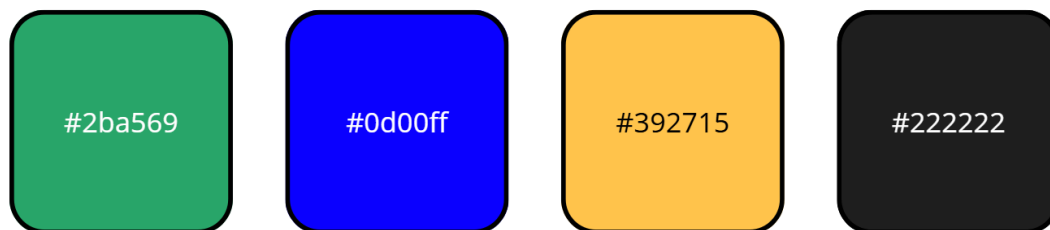
Figura 71 - Paleta cromática da subcultura Cottage Core.



Fonte: Autora.

Por fim, para a composição cromática da subcultura Mandrake, foi utilizado uma paleta composta por verde intenso, azul elétrico, laranja vibrante e preto, remetendo à estética urbana contemporânea, ao grafite digital, à cultura de rua e à intervenção visual característica do movimento (#2ba569, #0d00ff, #392715, #222222), as cores dialogam com a visualidade do streetwear, dos stencils e da produção artística da favela.

Figura 72 - Paleta cromática da subcultura Mandrake.



Fonte: Autora.

4.5.3. Ilustrações e Imagens

Para os recursos visuais do projeto, empregaram-se colagens digitais e ilustrações vetoriais que estabelecem diálogo com os códigos estéticos de cada subcultura representada, articulando elementos visuais característicos dos respectivos movimentos.

As colagens digitais foram desenvolvidas mediante composição de elementos visuais fragmentados e sobrepostos, técnica que remete à produção gráfica underground, aos fanzines e à estética DIY (Do It Yourself - Faça você mesmo) característica por colagens xerocadas, rasuras e elementos que evidenciam processos manuais de produção. Esse procedimento permite articular referências visuais heterogêneas, criando narrativas visuais que dialogam com a multiplicidade identitária de cada estética.

Figura 73 - Colagens do Ebook.

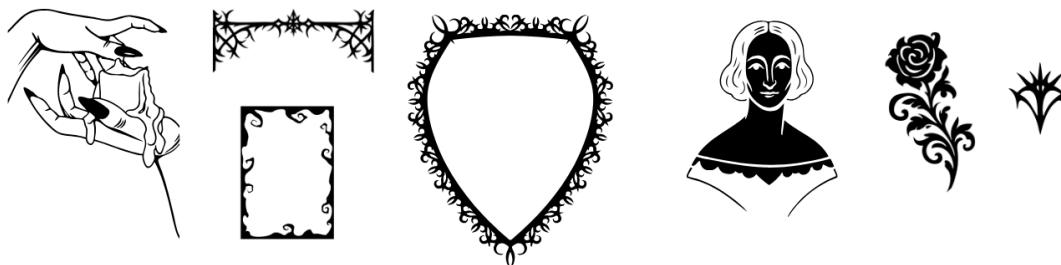


Fonte: Autora.

As ilustrações vetoriais, por sua vez, estabelecem uma linguagem visual particular para cada subcultura, incorporando seus traços estilísticos.

O gótico foi caracterizado pelas ornamentações do movimento artístico homônimo, como arabescos, rendilhados e elementos arquitetônicos neo góticos, combinadas a elementos relacionados ao imaginário do terror e da morte, como teias de aranha e caveiras, morcegos, que reforçam a atmosfera sombria e melancólica da estética dark.

Figura 74 - Ilustrações vetoriais da subcultura Gótica.



Fonte: Autora.

O clubber resgata elementos das baladas noturnas e da cultura rave, explorando a visualidade característica da cultura de clubes e festas eletrônicas por meio de grafismos neon, símbolos de música *ballroom* e elementos que remetem à energia e movimento das pistas de dança.

Figura 75 - Ilustrações vetoriais da subcultura Clubber.



Fonte: Autora.

O Y2K, por sua vez, desenvolve grafismos que remetem às interfaces de computadores da virada do milênio, recuperando a estética tecnológica da época através de elementos como janelas de sistemas operacionais, cursores pixelizados, ícones digitais e texturas holográficas.

Figura 76 - Ilustrações vetoriais da subcultura Y2K.



Fonte: Autora.

O Cottage resgata elementos florais bucólicos e a estética pastoral, incorporando imagens de elementos naturais.

Figura 77 - Ilustrações vetoriais da subcultura Cottage.



Fonte: Autora.

O mandrake, por fim, utiliza-se da estética dos grafites de rua e da cultura hip-hop urbana, explorando lettering estilizado, texturas de spray e elementos da iconografia das periferias e do movimento de rua.

Figura 78 - Ilustrações vetoriais da subcultura Mandrake.



Fonte: Autora.

4.5.4. Ícones

O sistema de navegação contempla três tipologias de ícones, o de menu inicial, para retorno à página principal; o ícone de acesso direto ao sumário; e os ícones de setas direcionais, para navegação sequencial entre páginas.

Figura 79 - Ícones de Navegação.



Fonte: Autora.

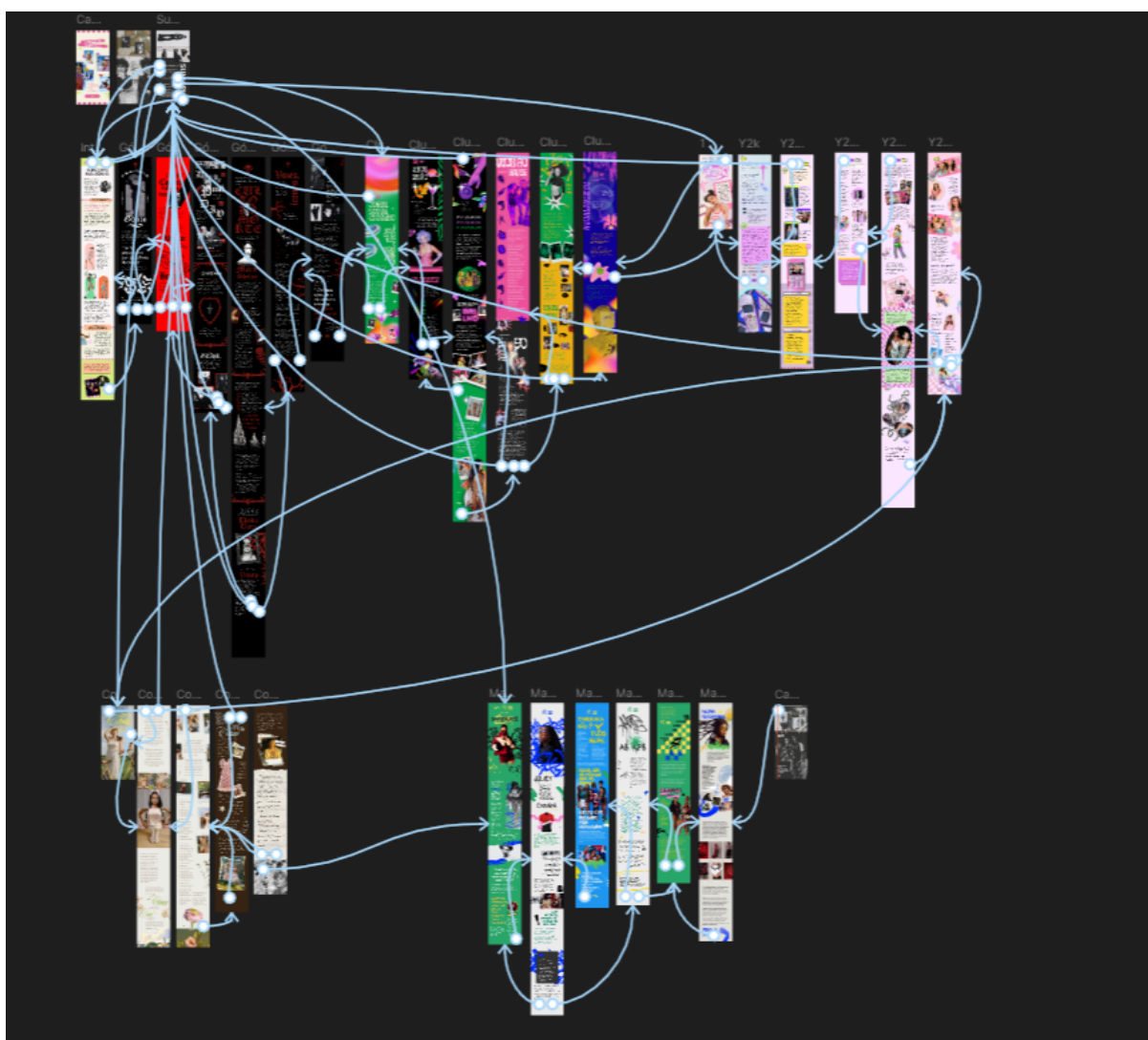
4.5.5. Fluxograma

Para o desenvolvimento da estrutura interativa, utilizou-se o *Figma*, software de experiência do usuário que oferece recursos especializados para criação de sites, aplicativos e demais produtos digitais. A ferramenta possibilita também a apresentação de projetos e protótipos de forma online, permitindo acesso direto e visualização interativa pelo usuário. Dessa forma, procedeu-se à exportação dos

materiais ilustrativos desenvolvidos nos programas de edição Adobe Photoshop e Illustrator para o desenvolvimento das composições em cada página.

O sistema de navegação contempla duas modalidades de interação, no sumário, é possível clicar em cada tópico e acessar diretamente o capítulo desejado, já a navegação sequencial entre páginas é realizada mediante o clique nas setas direcionais. Essa estrutura proporciona flexibilidade ao usuário, que pode optar tanto pela navegação linear quanto pelo acesso direto a conteúdos específicos.

Figura 80 - Fluxograma de Navegação do Ebook.



Fonte: Autora.

Para acessar o protótipo do e-book, recomenda-se a utilização de um dispositivo equipado com sistema operacional Android, uma vez que o

desenvolvimento da aplicação foi realizado em conformidade com as especificações técnicas e configurações características deste aparelho.

Link do trabalho desenvolvido: <https://figmashort.link/7YtW4Q>

5. CONCLUSÃO

Em conclusão, este estudo explorou a relação entre moda, identidade e empoderamento feminino nas subculturas contemporâneas, destacando como esses movimentos culturais utilizam códigos estéticos visuais para construir narrativas identitárias e espaços de resistência simbólica. Ao analisar cinco subculturas, sendo estas a Gótica, Clubbing, Y2K Revival, Cottage Core e Mandrake, foi possível compreender a complexidade e riqueza visual desses movimentos, bem como a invisibilidade histórica da participação feminina em sua construção e consolidação.

A pesquisa demonstrou que, com a ascensão das plataformas digitais como Instagram, TikTok, Pinterest e Tumblr, as subculturas migraram dos espaços urbanos para o ambiente virtual, ampliando sua visibilidade e criando novas formas de expressão identitária. Além disso, foi identificado a limitação imposta pelo funcionalismo gráfico e pela padronização visual dominante no design editorial digital, que restringe a pluralidade estética necessária para representar adequadamente a diversidade simbólica desses movimentos culturais.

O desenvolvimento do e-book interativo, como produto final deste trabalho, possibilitou explorar alternativas gráficas experimentais que rompem com os paradigmas do flat design, propondo soluções editoriais que dialogam diretamente com os códigos visuais de cada subcultura. Por meio de uma grid não-linear, seleção tipográfica específica, paletas cromáticas representativas e recursos ilustrativos imersivos, o projeto demonstrou que o design editorial pode ir além da função organizacional e assumir papel transformador na construção de experiências estéticas engajadas.

Por fim, este estudo contribui para o debate sobre a importância da diversidade estética no design digital e reafirma o papel do design gráfico editorial como campo de construção identitária, expressão cultural e resistência simbólica.

Destaca-se, ainda, a necessidade de projetos que visibilizem o protagonismo feminino nas subculturas e que valorizem abordagens experimentais como alternativas à homogeneização visual contemporânea, garantindo que essas expressões identitárias sejam preservadas e celebradas como manifestações culturais legítimas.

6. REFERÊNCIAS

ABRAMO, Helena W. **Cenas juvenis: punks e darks no espetáculo urbano**. São Paulo: Scritta/ANPOCS, 1994.

ABREU, Diogo Costa Cavalcante. **Flat design: panorama dessa estética sob a ótica da internet brasileira**. 2016. p.12.

ANNDEMEULEMEESTER, Ann. **About**. Disponível em: <https://anndemeulemeester.com/en-row/pages/about-1>. Acesso em: 6 abr. 2025.

BELL, Emma. **Club Kids & Queer Pioneers - from Ballroom & Disco to Cybergoths & Psy-Trance**. Disponível em: <https://www.museumofyouthculture.com/club-kids-queer-pioneers-dance-music/>. Acesso em: 22 abr. 2025.

BELINKY, Biju. **The underground music mags that immortalised 70s subculture**, 13 jan. 2016. Disponível em: <https://www.dazeddigital.com/music/article/29145/1/the-underground-music-mags-that-archived-70s-subculture>. Acesso em: 20 mai. 2025.

BENNETT, Andy. **The post-subcultural turn: some reflections 10 years on**. *Journal of Youth Studies*, v. 14, n. 5, 2011. p. 493-506.

BERLEANT, Arnold. **Art and engagement**. Philadelphia: Temple University Press, 1991. p. 9-30.

BLANCO, Tati. **Um paralelo da moda na cultura Clubber**. Disponível em: <https://grve.com.br/2022/02/moda-na-cultura-clubber/>. Acesso em: 22 abr. 2025.

BÓIA, Pedro; FERRO, Lígia; LOPES, João Texeira. Clubbing e construções identitárias de gênero: proposta de um quadro analítico. Configurações. **Revista Ciências Sociais**, n. 15, 2015. p. 9-29.

BOMENY, Maria Helena Werneck. **O panorama do design gráfico contemporâneo: a construção, a desconstrução e a nova ordem**. Editora Senac São Paulo, 2021. p. 34-42.

BRILL, Dunja. **Goth culture: Gender, sexuality and style**. Berg, 2008. p.191-201.

BURMISTROV, Ivan et al. **Flat design vs traditional design: Comparative experimental study**. In: *Human-Computer Interaction–INTERACT*, 2015. p. 106-114.

CAETANO, Stella Mendonça. **Indumentária, pertencimento e diferenciação: o papel das roupas na construção de uma identidade coletiva gótica**. *Revista Ensaios*, 2020. p. 176-192.

CHAVES, Fernando. **Nenhuma futilidade será permitida**. Rio de Janeiro, dezembro de 2014. p. 12–20.

CAMPOS, Aline Fortes; BRANDT, Vitória da Silva. **Estética gótica: uma busca pela inserção dos adeptos da subcultura com a sociedade por meio do vestuário**. Paraná, 2013. p. 39-40.

CAMPOS, Ricardo Marnoto de Oliveira. **Juventude e culturas de rua híbridas**. *Sociologia & Antropologia*, v. 10, n. 2, 2020. p. 589-612.

CAUDURO, Flávio V. **Design gráfico & pós-modernidade**. Revista Famecos, v. 7, n. 13, 2000. p. 127-139.

CONTES, Alessandro Kuhn. **Clubber marketing: a comunicação dentro dos clubs de música eletrônica**. 2010. p. 24-30.

DE SOBRAL GOMES, Amanda Maria. **AESTHETICS GIRLS: uma abordagem interseccional nas culturas juvenis contemporâneas através do Pinterest**. 2024. p. 10-13.

DICK, Maurício Elias Klafke. **Inovação na indústria editorial digital: um panorama sob a ótica do design**, Bauru, 2022. p.3.

DOWNS, Joseph. **Flat design vs Material Design: Differences**. *Justinmind – Blog*, 22 abr. 2020. Disponível em: <https://www.justinmind.com/blog/flat-design-vs-material-design-differences/>. Acesso em: 12 jun. 2025.

DUARTE, Sidon Cléo. **Redes de computadores**. São Bernardo do Campo, SP, 2012. p. 2-4.

ESKILSON, Stephen J. **Graphic design: a new history**. *New Haven*; Londres: Yale University Press, 2007. p. 210-212.

ENTWISTLE, Joanne. **The fashioned body: fashion, dress and modern social theory**. Polity Press, 2000. p. 6-39.

FRANCOMBE, Amy. **Brat bodysuits and bag charms: The year in TikTok**. *Vogue Business*, 2024. Disponível em: <https://www.voguebusiness.com/story/fashion/brat-bodysuits-and-bag-charms-the-year-in-tiktok>. Acesso em: 22 abr. 2025.

FREEMAN, Adam. **Desenvolvimento Web com HTML, CSS e JavaScript**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2017.

FLEUR, Rafaela. **O estilo Mandrake pode até ser uma tendência, mas não, ela não surgiu no seu TikTok**. *Glamour*, 15 dez. 2021. Disponível em: <https://glamour.globo.com/moda/noticia/2021/12/o-estilo-mandrake-pode-ate-ser-um-a-tendencia-mas-nao-ela-nao-surgiu-no-seu-tiktok.ghtml>. Acesso em: 29 abr. 2025.

GENIUS. **Charli XCX - Brat.** Disponível em: <https://genius.com/albums/Charli-xcx/Brat>. Acesso em: 24 abr. 2025.

GIOLO, Guilherme; BERGHMAN, Michaël. **The aesthetics of the self: The meaning-making of Internet aesthetics**, 2023. p. 5-8

GOMES, Nelson Pinheiro; LOPES, Maria Ana Vieira; ALVES, Paulo Emanuel. **Coolhunting e estudos de tendências aplicados à moda: modelo de segmentação estratégica**. Modapalavra, 2016, v. 9, p. 23.

GUEDES, Dartagnan Pinto et al. **Atividade física habitual e aptidão física relacionada à saúde em adolescentes**. Revista Brasileira de Ciência e Movimento, v. 10, n. 1, 2002. p. 13-22.

GUERRA, Paula; FIGUEREDO, Henrique Grimaldi. **Prosopografias clubbers em São Paulo e Londres: Moda, estilo, estética e cenas musicais contemporâneas**. Revista Tomo, n. 37, 2020. p. 215-252.

HAENFLER, Ross. **Subcultures: The Basics**. Londres; Nova York: Routledge, 2014. p. 22.

HALNON, Karen B. **Heavy metal carnival and dis-alienation**. *Symbolic Interaction*, v. 29, n. 1, p. 33–48, 2006.

HEBDIGE, Dick. **Subculture: The Meaning of Style**. London: Methuen, 1979. p. 05-117.

HOFFMAN, R. **Dias de paz, amor, música e design: O movimento psicodélico como resposta da contracultura ao establishment e o design modernista**. In: I Congresso Internacional de Estudos do Rock. Santa Catarina: Universidade do Sul de Santa Catarina. 2013. p. 4-8.

HODKINSON, Paul; DEICKE, Wolfgang (Ed.). **Youth Cultures: Scenes, Subcultures and Tribes**. 1. ed. Nova York: Routledge, 2007. p. 5.

HOSSNI, Carolina. **Por que a tendência cottagecore deve seguir em alta no verão**, 2024. Steal the Look, 2023. Disponível em: <https://stealthelook.com.br/por-que-a-tendencia-cottagecore-deve-seguir-em-alta-no-verao-2024/>. Acesso em: 28 abr. 2025.

JIA, Li et al. Subculture in Online Youth Popular Music Community: Theory and Discourse. **International Journal of Frontiers in Sociology**, v. 4, n. 7, 2022. p. 101-164.

KIPPER, Henrique A. **A happy house in a black planet: Introdução à subcultura gótica**. São Paulo, 2008. p. 67-68.

LANKS, Belinda. **The father of grunge typography calls out lazy design**. Magenta, 17 dez. 2021. Disponível em:

<https://magenta.as/the-father-of-grunge-typography-calls-out-lazy-design-daae470a685a>. Acesso em: 21 maio 2025.

LEBLANC, Lauraine. **Pretty in punk: girls' gender resistance in a boys' subculture**. New Brunswick: Rutgers University Press, 1999.

LIBERATING HISTORIES, **Shocking Pink: Liberating Histories Periodicals Guide.**, 2024. Disponível em: <https://liberatinghistories.org/periodicals-guide/shocking-pink/>. Acesso em: 20 mai. 2025.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. Editora Companhia das Letras, 2009, p. 24-27.

LOPES, João Teixeira et al. **Mulheres e construções identitárias de gênero nas (sub) culturas de música electrónica de dança: um quadro analítico e resultados preliminares**. 2008. p.3-10.

MANOVICH, Lev. **O software tomou o comando**. São Paulo: Ubu Editora, 2021. p. 45-50.

MATERIAL DESIGN. **Introduction. Material Design 2, Google**. Disponível em: <https://m2.material.io/design/introduction>. Acesso em: 12 jun. 2025.

MCCRACKEN, Allison. Tumblr youth subcultures and media engagement. **Cinema Journal**, v. 57, n. 1, 2017. p. 151-161.

MEMÓRIA GLOBO. Personagens. Disponível em: <https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/novelas/de-corpo-e-alma/noticia/personagens.ghtml>. Acesso em: 8 abr. 2025.

MCROBBIE, Angela; GARBER, Jenny. **Girls and subcultures**. In: HALL, Stuart; JEFFERSON, Tony (Ed.). *Resistance through rituals: youth subcultures in post-war Britain*. London: Hutchinson, 1976. p. 209–222.

MEGGS, Philip B. **História do design gráfico**. 5. ed. São Paulo: Blucher, 2014.

MELLO JR., J. **Do codex ao ebook: metamorfoses do livro na era da informação**. 2006. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, São Paulo, 2006.

MIGLIORINI, Jeanine Mafra (Org.). **Movimentos modernos**. São Paulo: Atena Editora, 2018. p. 28-24.

MISCIAGNA, Mathilde. **Tendência Y2K: o que é**. Vogue Portugal, 2021. Disponível em: <https://www.vogue.pt/tendencia-y2k-o-que-e>. Acesso em: 26 abr. 2025.

MIRZOEFF, Nicholas. **Uma introdução à cultura visual**, 2003.

MOURA, Larissa Leal. **Moda como expressão de identidade no mundo contemporâneo**. 2018. p. 9-10.

NAHARRO, Fernando García. Cultura, subcultura, contracultura: "Movida" y cambio social (1975-1985). In: **Coetânea: III Congresso Internacional de Historia de Nuestro Tiempo**. Universidad de la Rioja, 2012. p. 301-310.

OLIVEIRA, Karla Fernanda Passoni de. **A estética gótica e sua influência no vestuário**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2016. p. 32-59.

PEREIRA, Lucas Vantier Alves. **Tendências socioculturais e a reutilização de conteúdos estéticos da era Y2K na moda contemporânea**. 2017. p. 29.

PÉREZ, Christina. **Y2K fashion**. Vogue, 2025. Disponível em: <https://www.vogue.com/article/y2k-fashion>. Acesso em: 26 abr. 2025.

PROCÓPIO, E. **O livro na era digital: o mercado editorial e as mídias digitais**. São Paulo: Giz Editorial, 2010.

QUEIROZ, Michele Traves Parrela de. **Fashion TikTok: como o aplicativo afetou o ciclo de tendências de moda**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Moda) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2023. p. 4-7.

QUINTELA, Pedro; GUERRA, Paula. **Culturas urbanas e sociabilidades juvenis contemporâneas: um (breve) roteiro teórico**. *Revista de Ciências Sociais*, Fortaleza, v. 47, n. 1, jan./jun. 2016, p. 193-217.

RIBEIRO, Helena Gabrielle Souza. "Isso é tão Aesthetic!": a estetização da imagem de moda do "Look do dia" no Instagram ao "Arrumese comigo!" no TikTok. **dObras [s]–revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda**, n. 39, 2023. p. 201-225.

RIESMAN, David. **The Lonely Crowd: A Study of the Changing American Character**. New Haven: Yale University Press, 1947. p. 6-26.

REGINA, Rodrigo. **O que é um ebook? Descubra o formato digital que revolucionou a leitura**. Maringá: Editora Viseu, 04 abr. 2025. Disponível em: <https://editoraviseu.com/o-que-e-um-ebook/>

ROSENBLATT, Kalhan. **The internet-obsessed strawberry dress: Quarantine could be reason**. NBC News, 2020. Disponível em: <https://www.nbcnews.com/pop-culture/viral/internet-obsessed-strawberry-dress-quarantine-could-be-reason-n1236676>. Acesso em: 28 abr. 2025.

SABÓIA, Ricardo. **Periferia eletrônica: clubbers e cybermanos na cidade de São Paulo**. *Revista Eco-Pós*, v. 6, n. 2, 2003. p. 77-80.

SAMARA, Timothy. **Grid: construção e desconstrução**. CosacNaify, 2007.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Editora Paulus, 2004.

SHAPIRO, Peter. Turn the Beat Around: **The Secret History of Disco**. New York, NY: Editora Faber and Faber, 2006. p. 207-289.

SILVA, Laísa Pigozzo da. **Da periferia ao mainstream: um estudo sobre a apropriação dos sentidos do streetwear periférico na colaboração entre Tasha & Tracie e Adidas Brasil**. 2024. p. 45-50.

SILVA, João da. **Edições independentes, movimentos culturais e tecnologias alternativas**. Belo Horizonte: Labeled, 2022. p. 9-41.

SOARES, Manuel Pereira. **O gótico também é feminino: Igualdade de género numa subcultura musical**. In: Forum Sociológico. Série II. CESNOVA, 2021. p. 15-23.

SLONE, Isabel. **The strawberry dress: How TikTok and Instagram made it viral**. The New York Times, 2020. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2020/08/18/style/strawberry-dress-tiktok-instagram-who-designed-where-to-get.html>. Acesso em: 28 abr. 2025.

SOUZA, Eder Cláudio Malta. **Culturas urbanas juvenis: "jogo" identitário, lugares e sociabilidade**. In: XV CISO Encontro Norte e Nordeste de Ciências Sociais - Pré ALAS Brasil, 2012, Teresina, 2012. p. 1-20.

SOTO, Helga Mariel. **Estéticas en Tik Tok: entre lo histórico y lo digital**. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, n. 152, 2022. p. 199-209.

SPELLINGS, Sarah. **The strawberry dress: Lirika Matoshi's viral creation**. Vogue, 2020. Disponível em: <https://www.vogue.com/article/strawberry-dress-lirika-matoshi-popular>. Acesso em: 28 abr. 2025.

SPERIDIÃO, João. **Deriva~telar: navegações históricas pelo web design**. Edição do autor, 2023. p. 13-16.

SPITZ, René. HfG *Ulm: the view behind the foreground – the political history of the Ulm School of Design (1953–1968)*. Stuttgart; London: Edition Axel Menges, 2002.

SPOTIFY. **Brat**. 2024. Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/album/2IIzef4IzdVZkiiCzvPKj7>. Acesso em: 22 abr. 2025.

STEELE, Valerie; PARK, Jennifer. **Gothic: dark glamour**. New Haven : Yale University Press 2008. p. 3-41.

TAVARES, Paula. **A instável leveza do rock: gênese, dinâmica e consolidação do rock alternativo em Portugal (1980-2010)**. *Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto*, v. 26, 2013. p. 81-101.

TEIXEIRA, Gabriel; ROLIM, Leandro. **BRAT: como a Malcriada do underground deixou sua marca na cultura pop.** Universidade Católica de Brasília - UCB, 2025. p.1.

THORNTON, Sarah. **Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital.** Cambridge: Polity Press, 1995.

TYLOR, Edward B. ***Primitive culture: researches into the development of mythology, philosophy, religion, art, and custom.*** London: John Murray, 1871. p-1.

VILLELA, Gustavo et al. ***Góticos, a vida em preto.*** Rio de Janeiro, 2025. p. 22-26.

WEBER, Beta. *Qual a diferença entre estética, subcultura, tendência e estilo pessoal?* Steal the Look, 09 fev. 2025. Disponível em: <https://stealthelook.com.br/qual-a-diferenca-entre-estetica-subcultura-tendencia-e-estilo-pessoal/>. Acesso em: 21 abr. 2025

WELLER, Wivian. The feminine presence in youth subcultures: the art of becoming visible. **Estudos feministas**, v. 1, 2006. p. 110.

WILLIAMS, Patrick J. **Youth-Subcultural Studies: Sociological Traditions and Core Concepts.** *Sociology Compass*, v. 1, n. 2, 2007. p. 572-593.

YANG, Xiaochun. **Retro futurism: The resurgence of Y2K style in the fashion field.** In: SHS Web of Conferences. EDP Sciences, 2023. p. 1-2.

YOUNG, Alyssa. ***Why the old Instagram logo fell flat.*** Medium, 29 jul. 2016. Disponível em: https://medium.com/@alyssa_87000/why-the-old-instagram-logo-fell-flat-d947130ad117. Acesso em: 25 maio 2025.