REFLEXÕES SOBRE IDENTIDADES *CYBERQUEER* (DES)CORPORIFICADAS NO CENÁRIO PÓS-MODA DIGITAL DE PEPA PUKE

Lio Becker de Andrade, Daniela Novelli

INTRODUÇÃO

As transformações sociais, culturais e tecnológicas contemporâneas modificam as formas de construção e representação das identidades, especialmente nos ambientes digitais, nos quais corpo, tecnologia e moda passam a operar de maneira cada vez mais integrada. Nesse contexto, identidades *cyberqueer* e corporalidades ciborgues tensionam categorias tradicionais de gênero, materialidade e subjetividade, ao mesmo tempo em que permanecem atravessadas por padrões de visibilidade, desejo e consumo. O trabalho investiga de que forma as simulações corporais criadas pelo artista digital Pepa Puke (des)corporificam identidades de gênero a partir da perspectiva *cyberqueer* no cenário pós-moda digital do século XXI. Busca-se compreender como essas produções expressam ou subvertem noções de identidade ciborgue e corporeidade híbrida, como contribuem para uma formação discursiva da moda pós-digital e qual o papel do fetiche, da hiper-representação e da normatividade estética na circulação dessas imagens.

DESENVOLVIMENTO

A pesquisa é básica, descritiva e qualitativa, desenvolvida por meio de pesquisa bibliográfica em livros, artigos, dissertações e teses e de pesquisa documental centrada na produção visual de Pepa Puke divulgada no Instagram. O *corpus* é composto por oito imagens digitais selecionadas a partir da relação do artista com a *Brazil Immersive Fashion Week* e de sua atuação com ferramentas digitais, novas tecnologias e representações corporais dissidentes. A análise foi organizada em três macrocategorias: Corpo, Tecnologia e Subjetividade; Estética Pós-Digital e Simulação; e Desejo, Normatividade e Representações da Diferença. Essas categorias abrangem corporeidade híbrida, fluidez e instabilidade identitária, fragmentação do corpo-imagem, hiper-realidade, materialidades pós-digitais, biopolítica da visibilidade, dispositivos de desejo, fetiche, consumo da diferença, normatividade estética, inclusão performativa, alteridade e invisibilização. A discussão articula, entre outros, Haraway (2009), Baudrillard (1981), Han (2019), Canevacci (2008), Manovich (2001), Koneva (2020) e Musto e Scarpitti (2022), relacionando corpo ciborgue, simulação, cultura visual e pós-digitalidade.

RESULTADOS

Os resultados evidenciam que as imagens analisadas constroem corporalidades nas quais as fronteiras entre humano e máquina, matéria e virtualidade, masculino e feminino e realidade e simulação tornam-se instáveis. Próteses, extensões mecânicas, superfícies sintéticas, brilho excessivo, renderizações hiper-realistas, distorções anatômicas e combinações de signos de gênero transformam o corpo em uma superfície visual programável e continuamente reconstruída. A fragmentação, os enquadramentos fechados e a ênfase em regiões específicas do corpo também evidenciam uma lógica de corpo-imagem, na qual partes corporais passam a operar como signos autônomos de atenção, desejo e consumo. Ao mesmo tempo, a presença de corpos ambíguos e a combinação de marcadores masculinos, femininos e não binários reforçam a identidade como processo performativo, fluido e passível de reconfiguração. Essa configuração aproxima-se do ciborgue de Haraway (2009), ao recusar dicotomias rígidas entre organismo e máquina, e da lógica da imagem computacional discutida por Manovich (2001), na qual simulação, modelagem e manipulação participam da construção de realidades visuais.

A artificialidade não aparece, portanto, apenas como consequência do uso das tecnologias digitais, mas como elemento constitutivo dessas corporalidades. O corpo passa a existir simultaneamente como presença, imagem e interface, podendo ser expandido, fragmentado e remodelado por meio de recursos que evidenciam a mediação tecnológica. Nesse processo, próteses e extensões deixam de funcionar somente como elementos externos e passam a integrar a própria constituição visual dos sujeitos, reforçando a dissolução dos limites entre organismo, máquina e representação digital. Essa relação permite compreender a pós-digitalidade como um espaço no qual a tecnologia não apenas modifica a aparência corporal, mas participa diretamente da construção de novas possibilidades de existência e representação. A hiper-realidade, conforme Baudrillard (1981), também se manifesta quando as imagens deixam de apenas representar um corpo preexistente e passam a produzir corporalidades autônomas, intensificadas e visualmente mais controladas do que aquelas possíveis no espaço físico. Superfícies excessivamente lisas, proporções exageradas, cores saturadas e anatomias impossíveis produzem corpos que não dependem de uma correspondência direta com a realidade material. A imagem digital passa, assim, a estabelecer seus próprios parâmetros de aparência, fazendo com que o artificial deixe de funcionar necessariamente como oposição ao real. Nesse cenário, a moda pós-digital participa da construção dessas corporalidades ao fornecer signos, superfícies e recursos estéticos por meio dos quais identidade, gênero e aparência podem ser continuamente reorganizados. A análise demonstra, contudo, que a ampliação das possibilidades de experimentação identitária não elimina mecanismos normativos. A recorrência de corpos jovens, magros, simétricos, polidos e sexualizados revela uma tensão entre ruptura e assimilação estética. Embora determinadas imagens desestabilizem categorias binárias de gênero e apresentem corpos tecnologicamente expandidos ou anatomicamente impossíveis, sua construção visual ainda se aproxima de padrões de beleza e desejabilidade recorrentes na cultura da moda. Dessa maneira, a ruptura ocorre principalmente na configuração dos corpos e das identidades, enquanto determinados critérios estéticos permanecem relativamente estáveis. Essa contradição evidencia que a presença de corporalidades dissidentes não significa, necessariamente, o rompimento completo com as estruturas que regulam quais corpos alcançam maior visibilidade. A polidez visual pode reduzir o estranhamento e tornar diferenças mais facilmente consumíveis, em diálogo com Han (2019), enquanto a fragmentação e a ênfase em determinadas regiões corporais convertem o corpo em signos de atenção, desejo e consumo. O fetiche, nesse sentido, aproxima-se da discussão de Canevacci (2008), pois características corporais e tecnológicas são intensificadas como elementos de sedução visual. Enquadramentos direcionados aos glúteos, pernas, quadris e outras regiões corporais, associados a poses sexualizadas, proporções acentuadas e superfícies brilhantes, fazem com que partes específicas adquiram centralidade na composição. A diferença corporal não é necessariamente apagada; em determinadas imagens, ela é exagerada e transformada justamente naquilo que organiza o olhar, produzindo uma tensão entre afirmação da diferença, objetificação e espetacularização. Essa dinâmica também se relaciona aos dispositivos de desejo presentes nas imagens. A repetição de corpos hiper-curados, poses sugestivas, simetria, superfícies polidas e cenários visualmente controlados contribui para estabelecer padrões do que pode ser reconhecido como atraente, desejável ou digno de circulação. Assim, as imagens não apenas representam formas de desejo já existentes, mas participam de sua produção ao selecionar e intensificar determinados signos corporais. A visualidade *cyberqueer* passa, desse modo, a negociar sua potência dissidente com mecanismos de circulação próprios das plataformas digitais, nas quais visibilidade, impacto visual e capacidade de produzir atenção interferem na maneira como esses corpos são apresentados e consumidos.

As imagens oferecem visibilidade a corporalidades dissidentes, mas essa visibilidade permanece seletiva: diferenças podem ser incorporadas desde que compatíveis com padrões de desejabilidade e circulação próprios da cultura visual digital. A recorrência de determinadas características e a menor presença de corpos que escapam dos padrões aspiracionais evidenciam que diversidade visual não corresponde necessariamente a uma inclusão efetiva. A análise permite, portanto, questionar não apenas quais identidades são representadas, mas também sob quais condições essas identidades se tornam visíveis e quais corporalidades permanecem ausentes. A visibilidade funciona simultaneamente como possibilidade de afirmação e como mecanismo de regulação, uma vez que tornar o corpo visível pode ampliar suas possibilidades de representação ao mesmo tempo em que o submete às lógicas de atenção, desejo e legitimação. A pós-moda aparece, portanto, simultaneamente como espaço de experimentação e como dispositivo que organiza a apresentação, o consumo e a legitimação dos corpos. As produções analisadas demonstram que a visualidade *cyberqueer* se constitui justamente nessa contradição: enquanto (Figura 1) possibilita fragmentar, expandir, remodelar e reconstruir corpos e identidades para além de categorias fixas, permanece atravessada por padrões estéticos, mecanismos de fetichização e formas seletivas de visibilidade. Os resultados apontam, assim, para uma negociação constante entre ruptura e normatividade, na qual a diferença pode atuar tanto como possibilidade de resistência e experimentação identitária quanto como elemento estetizado, desejável e consumível na cultura visual pós-digital.

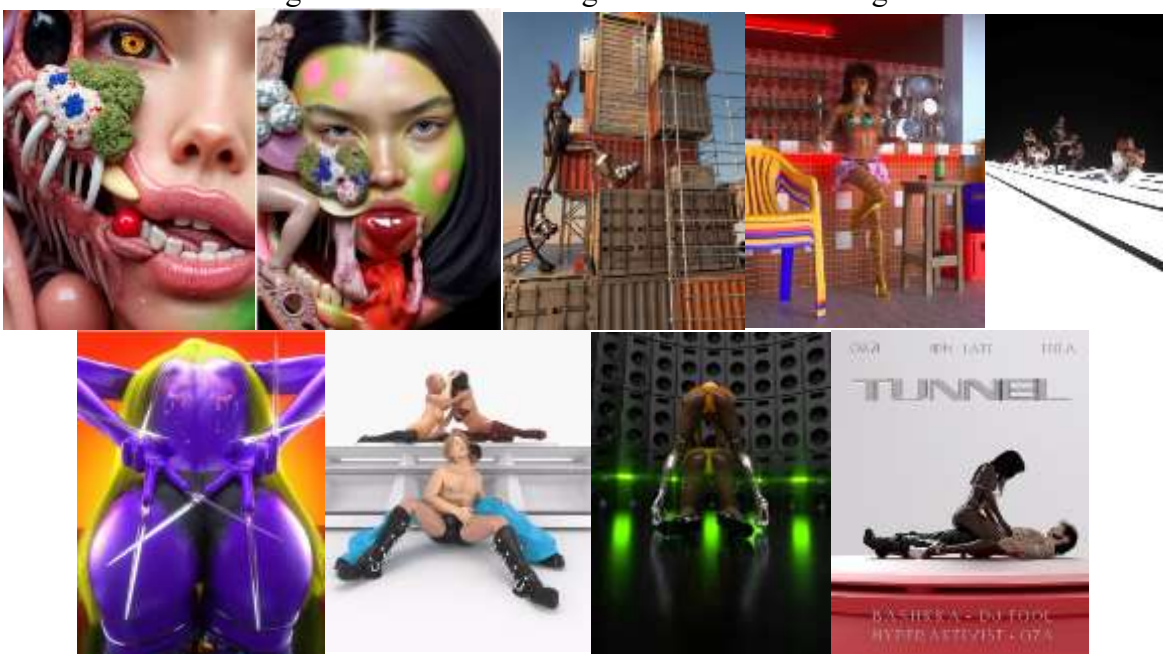
CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que as simulações corporais analisadas (des)corporificam identidades de gênero não pelo desaparecimento do corpo, mas por sua reconstrução como corpo-imagem híbrido, instável e tecnologicamente mediado. A moda pós-digital amplia as possibilidades de fragmentação, expansão, remodelação e performance corporal, permitindo tensionar categorias fixas de gênero e identidade. Entretanto, essa potência convive com padrões de desejabilidade, fetichização e visibilidade seletiva, fazendo com que a diferença possa atuar simultaneamente como forma de resistência e como valor estético consumível. Assim, a visualidade *cyberqueer* observada revela uma negociação constante entre experimentação identitária e permanência de estruturas normativas na cultura digital contemporânea.

Palavras-chave: *Cyberqueer*; Fetiche; Hiper-realidade; Identidade; Estéticas pós-digitais; Estereotipagem.

ANEXOS

Figura 1 – Painel das imagens analisadas no artigo



Fonte: Elaborado pelos Autores com imagens de @pepapuke

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1981.

CANEVACCI, M. **Fetichismos visuais**: corpos erópticos e metrópole comunicacional. São Paulo: Ateliê Editorial, 2008.

HAN, B-C. **A salvação do belo**. Petrópolis: Vozes, 2019.

HARAWAY, D. Manifesto ciborgue: tecnologia, feminismo e socialismo performativo no final do século XX. In: HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; TADEU, T. (org.). **Antropologia do ciborgue**: as virtudes do virtual. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. p. 33-118.

KONEVA, A. V. Digital Post-Fashion: Transformation of Design Paradigm and Metamorphoses of Identity Practices. **Questions of Expertise in Culture, Arts and Design**, KnE Social Sciences, p. 267-276, 2020. DOI: 10.18502/kss.v4i11.7557.

MANOVICH, L. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MUSTO, M.; SCARPITTI, C. Postdigital Fashion: Emerging paradigms for hybrid bodies. Convergências - **Revista de Investigação e Ensino das Artes**, v. 15, n. 29, p. 131-139, 2022. DOI: 10.53681/c1514225187514391s.29.114.