

Cadê os designers projetando para o gênero? Uma reflexão sobre os paralelos entre Design e Estudos Queer

Guilherme Cardoso Contini⁽¹⁾, Fernanda Henriques⁽²⁾ y Larissa Maués Pelúcio⁽³⁾

Resumo: Onde estão os designers projetando para as temáticas de gênero e sexualidade? Porque eles se escondem? Quando Rafael Cardoso analisa a inexistência do “Mundo Real” de Papanek e as transformação na materialização dos objetos, é notório o quanto isso impacta diretamente o Design. Para sustentar conexões entre gênero, sexualidade e Design é necessária uma análise aprofundada dessa interface, que considere o potencial transdisciplinar frente aos artefatos contemporâneos. Artefatos estes que podem ser exemplificados pelos bens eróticos produzidos em função do sexo e do prazer, os quais Gregori (2010) apontou como sendo potencializadores de diferenças e transgressões. Para avançar nessa argumentação são indispensáveis as elaborações de estratégias de aplicação dessa interface, além da construção dos estudos do Sex Design em diálogo direto com o desenvolvimento de um olhar antropológico e a “queerização” dos espaços de inovação. É preciso “queerizar” o Design para sensibilizar a área aos aspectos estéticos, políticos e subjetivos, além de gerar problematizações sobre a (re)produção e materialização de estratégias da normatividade (PORTINARI, 2017). Dessa forma, pretende-se refletir sobre os paralelos teóricos que sustentam a interface entre o Design e os Estudos Queer.

Palavras-chave: Sex design - Estudos queer - Contrassexualidade - Transdisciplinaridade - Design Subversivo.

[Resumos em espanhol e inglês e na página 48]

⁽¹⁾ **Guilherme Cardoso Contini.** Doutor em Design e Mestre em Mídias e Tecnologia e Doutorando em Design. Aluno do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDES) da FAAC-UNESP no Brasil, coordenador do Erótica LAB: espaço de tecnologias e igualdade de gênero e idealizador do Diversa Lab: consultoria em diversidade, inclusão e design. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) em Bauru-SP, Brasil. guilherme.contini@unesp.br

⁽²⁾ **Fernanda Henriques.** Doutora em Comunicação e Semiótica. Professora em Comunicação e Semiótica pela PUC-RJ e diretora da FAAC-UNESP, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) em Bauru-SP, Brasil. fernanda.henriques@unesp.br

⁽³⁾ **Larissa Maués Pelúcio.** Pós-doutora pela Université Paris 8-Vincennes-Saint Denis. Doutora em Ciências Sociais pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Mestra e Licenciada em Ciências Sociais pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Professora Livre-Docente em Estudos de Gênero, Sexualidade e Teorias Feministas na FAAC-UNESP em Bauru-SP, Brasil. larissa.pelucio@unesp.br

Introdução

Onde estão os designers projetando para as temáticas de gênero e sexualidade? Porque eles se escondem? Quando Rafael Cardoso analisa a inexistência do «mundo real» de Papanek (2013) e as transformação na materialização dos objetos, é notório o quanto isso impacta diretamente o design. Para sustentar conexões entre gênero, sexualidade e design é necessária uma análise aprofundada dessa interface, que considere o potencial transdisciplinar frente aos artefatos contemporâneos. Artefatos estes que podem ser exemplificados pelos bens eróticos produzidos em função do sexo e do prazer, os quais Gregori (2010) apontou como sendo potencializadores de diferenças e transgressões. Para avançar nessa argumentação são indispensáveis as elaborações de estratégias de aplicação dessa interface sexo-prazer, além da construção dos estudos do *Sex design* em diálogo direto com o desenvolvimento de um olhar antropológico e a «queerização» (Portinari, 2017) dos espaços de inovação. O termo «queerização» e «queerizar» utilizados neste artigo são utilizados pela primeira vez pela Denise Portinari, em 2017, ao se referir ao potencial de sensibilização do termo queer no campo do design. Portanto, é preciso «queerizar» o design para sensibilizar a área aos aspectos estéticos, políticos e subjetivos, além de gerar problematizações sobre a (re)produção e materialização de estratégias da normatividade (Portinari, 2017). Dessa forma, o artigo reflete sobre os paralelos teóricos que sustentam a interface entre o design e os estudos queer.

Conexões através do design

As aproximações entre o campo do design e o campo dos estudos de gênero e sexualidade não é exatamente recente, como, por exemplo, quando se estuda a objetificação no vestuário em perspectivas heteronormativas, ou quando são fomentados projetos sobre a temática feminista em perspectiva contra normativa. Quando se analisa a fundo, percebe-se que grande parte dos projetos dos profissionais criativos que se aproximam de questões

de gênero ainda são escassos de discussões estruturais e conceituais, que ajudem a validar ainda mais os temas abordados em um campo que não se origina no design em si.

Inúmeras vezes os projetos desenvolvidos na arquitetura, no design e nas artes, quando voltados para o prazer, o gênero e a sexualidade, parecem suficientemente grandiosos e bem desenvolvidos dentro da sua própria área. Mas, ao deslocá-los para outras áreas como os estudos sociais e a antropologia, por exemplo, estes mesmos projetos podem acabar perdendo seu alcance devido à falta de aprofundamento nas próprias questões de gênero que tentam abordar. Não por escolha, e sim pela ausência de um campo teórico, metodológico e projetual que incentive a conexão entre essas áreas.

Em seu livro *Design Para um Mundo Complexo*, Rafael Cardoso (2013) colabora para o argumento da complexidade vivida mundialmente, na perspectiva do design, a partir dos anos 2000. O cenário de globalização e da unificação do sistema de consumo e do sistema fabril não pode ser reduzido a uma definição simplória, pois cerca um tema complexo e repleto de novas estruturações. Para ele, «boa parte da história do design passa pela configuração de redes complexas» e repletas de possibilidades. Sobre o design e o mundo complexo, Cardoso pontua:

O design é um campo de possibilidades imensas no mundo complexo em que vivemos. Por ser uma área voltada, historicamente, para o planejamento de interfaces e para a otimização de interstícios, ela tende a se ampliar à medida que o sistema se torna mais complexo e à medida que aumenta, por conseguinte, o número de instâncias de inter-relação entre suas partes. (Cardoso, 2013, p. 234)

Ao refletir sobre tais aspectos, opera-se no contexto do Design em aproximação com as questões de gênero, sexualidade e prazer, vislumbrando a necessidade de reconfigurações contra os dualismos existentes em alguns projetos criativos.

Estudos queer e design: potencial transdisciplinar

Para analisar a conexão entre o potencial transdisciplinar do design e dos estudos queer, é importante observar o conceito da terminologia proposta por Portinari (2017), a *queerização do design*, que nada mais é do que a sensibilização do campo para os aspectos políticos, éticos, estéticos e subjetivos.

Por meio desta nova abordagem, percebe-se constatações essenciais para a base de uma pesquisa de interface design e estudos queer. Essa aproximação não tem o viés de transformar o campo em algo totalizante e imutável, o que vai, inclusive, contra os preceitos da teoria queer.

Assim, o designer pode desenvolver um olhar antropológico necessário, independentemente do projeto executado ou do objeto de pesquisa, atuando sob a perspectiva de gênero e sexualidade, com as respectivas ressignificações.

Estas ressignificações tornam efetivas as aproximações de um *olhar antropológico*. Além do olhar, o *pensar antropológico* resulta em inúmeros questionamentos sobre a própria

realidade, a *antropologia do cotidiano* (Rodrigues, 2005) e o Design centrado no ser humano (Norman, 2006), no corpo, nos objetos. O designer torna-se, portanto, colaborador do futuro social em vez de somente cidadão, torna-se um ‘agente construtor cultural’ (Rodrigues, 2005).

Quando ocorre uma aproximação destes conceitos é indispensável analisar atentamente o livro *Manifesto contrassexual*, de Paul Preciado (2014), e observar o ponto estratégico da conduta do designer que se aproxima da antropologia: a relação dos objetos com um corpo que é político, que é um espaço que carrega consigo potencial de resistência diante da opressão, um *local biopolítico* (Bourcier, 2014).

O Design pode identificar as questões de gênero e sexualidade como um campo transversal e ilimitado. A fim de validar ainda mais as pesquisas no campo projetual, é de extrema necessidade o real entendimento do que é gênero e as questões que o permeiam.

Um olhar desnaturalizado para projetos é resultado do diálogo, do debate e do pleno entendimento da profundidade alcançada pelas sistematizações de gênero que vêm sendo debatidas ao longo dos anos, alavancado depois da década de 1980. Muitos autores contemporâneos enriquecem os diálogos sobre as questões de gênero por meio de textos, reportagens, livros e artigos que escrevem ao desmitificar questões como, por exemplo, substantivos que são usados erroneamente em alguns momentos, tanto em contexto projetual quanto prático do que eles estão analisando.

Artefatos, tabus e interface gênero-prazer-design

Pensar na construção de saberes através do profissional criativo é pensar que o que é visto erroneamente em tais áreas como um *tabu* será revelado com tamanha importância e tamanha dinâmica projetual. Portanto, torna-se difícil rejeitar o fato de que o sexo e o prazer no design (e nas demais áreas que trabalham com a criatividade) estão intrínsecos. Este campo é propício para inúmeras discussões e pesquisas, como, por exemplo, a ergonomia de *sex toys* e dos demais produtos voltados para o sexo; os novos materiais para elaboração de *sex toys*; a aplicação tecnológica nos meios de produção de objetos para *sex shops*, em estudos com prototipagem rápida; as produções audiovisuais para conteúdo erótico; os projetos gráficos de livros estilo Kama Sutra¹ e de cartilhas como suporte para educação sexual; os projetos de inclusão do mercado erótico para públicos específicos, como idosos; os aplicativos que colaborem com a relação pessoa-sexo.

Quando se fala de *sex toys* e de produtos voltados ao prazer, deve-se compreender o termo em questão. Segundo Maria Filomena Gregori (2010):

muitos empregam a palavra *brinquedo*, outros chamam de *acessório*, para outros tantos ainda faz sentido usar o termo *consolo*, enquanto *toy* é a expressão mais amplamente utilizada. As diferentes designações, os nomes atribuídos e, ainda, como as pessoas escolhem os objetos e suas predileções por forma, tamanho, matéria-prima (se é feito de látex ou silicone ou ainda *cyberskin*) e cor, sugerem um rico material para extrair implicações. (Gregori, 2010, p. 154)

Além disso, deve-se levar em conta o quanto eles ainda são considerados tabus ao serem projetados e analisar como eles foram, por muito tempo, tidos como ilegais em alguns países. A americana Hallie Lieberman (2017), que teve contato com o mercado erótico nos anos 1990, descobriu que no Texas (EUA) existia uma lei anti-*sex-toys* em que o porte de mais de seis *sex toys* era considerado ilegal. A lei em questão vigorou a partir de 1973 e seus resquícios são vistos até meados de 2008. Aspecto extremamente recente e considerado um dos grandes paradigmas que sustentam uma área tida como transgressora.

Se no início do século XXI Edward Laumann e sua equipe defendiam que estávamos vivendo sob a égide de uma ética sexual recreativa (Laumann et al., 2000), hoje sexo e prazer passam a compor o campo do consumo de emoções que baliza essa *nova economia do desejo*, nos quais os objetos que compõem o universo sexual são elementos devidamente importantes e diretamente influenciados pelas novas tecnologia.

Então por que essa revolução ao se falar de prazer, já vista em outras áreas do conhecimento, quase nunca foi abordada de forma substancial em áreas tão dinâmicas e contemporâneas como o design?

Muito se estuda o Design e os outros profissionais criativos indo ao encontro de outras áreas como a Filosofia, a Matemática, a Computação e a Psicologia, por exemplo. E não é por menos que o profissional desse nicho é considerado multidisciplinar por natureza e, em sua essência, um gestor responsável por conectar conhecimentos e pessoas de áreas diferentes em torno de um projeto em comum.

Agora, promover a análise no sentido contrário é algo menos visto e que requer um nível altíssimo de cautela, pois quando são tecidos argumentos sobre a conexão de uma área diferente com a sua própria área, é frequente cometer deslizes e não averiguar a veracidade de informações comuns.

A fim de conectar o designer ao campo do prazer, costuma-se vê-lo como quem poderia atuar diretamente na concepção e/ou na análise de artefatos voltados para a satisfação do prazer. Se, de um lado, existem «uma série de elementos –estratégias de marketing, projetos arquitetônicos e design gráfico– associados aos objetos em venda que compõem uma cultura material bastante rica para a análise antropológica» (Gregori, 2010, p. 121), de outro, existe a necessidade de o criativo atuar como projetista e praticante de ressignificações e apropriações do que já foi feito.

Pela ótica do Design, por exemplo, a aproximação do sexo e, consequentemente, de conceitos como sexualidade e gênero é sustentada pelo que chamamos de mercado erótico (ou mercado do erotismo). Isso nos leva a uma análise da comercialização dos objetos e acessórios sexuais produzidos pelos profissionais criativos (ou por quem quer que tenha *coragem* de declarar que os faz) com foco em *sex shops*. Tal produção ainda tem estilo característico convenionado sem muitas variações criativas, mostrando assim um estudo pré-estrutural não tão eficiente a ponto de contemplar grande parte dos públicos. Pela ótica essencial de Gregori (2010) são vistos exemplos de ‘dildos’ de tamanhos avantajados e uma predominância de imagens de corpos femininos loiros e arianos acompanhados de corpos masculinos dotados de músculos e enfatizando nos imensos órgãos sexuais.

Hallie Lieberman (2017) traz, em seus estudos, a definição do termo *dildo*, empregado anteriormente:

O Dicionário Oxford de Inglês (*The Oxford English Dictionary*) define dildo como «uma palavra de origem obscura, usada no refrão das baladas». Alguns acreditam que a palavra pode ter vindo de *diletto*, uma palavra italiana para o deleite feminino, ou *dally*, que significa «brincar». Outras teorias apontam para suas origens na antiga palavra inglesa *dill-doll*, que vem da palavra nórdica *dilla* que significa «acalmar». Outra ideia é que o dildo se originou do latim *diliatate*, que significa «dilatar ou abrir bem». (Lieberman, 2017, p. 21)

Lieberman ainda aborda o quanto os classicistas buscavam admitir que tais objetos eram provenientes da cultura grega, mesmo estudiosos como Max Nelson tendo investigado a inexistência de uma palavra equivalente à dildo ou consolo em sua língua. Em contraponto, foram utilizados cerca de oito termos diferentes para se referir aos dildos. «O mais comum era olisbos, uma palavra que significa “pênis de couro” ou “deslizar” ou “escorregar”, mas eles também usavam a palavra *toy*. De certa forma, os gregos inventaram o conceito de *sex toy*» (Lieberman, 2017, p. 20). Em vista disso, vale reforçar que todas as *transgressões* observadas aqui são no sentido de reencontrar caminhos que foram abandonados, muitas vezes, por causa de religiosidades e de verdades imutáveis durante milênios.

Quando se aproxima destes conceitos e reitera-se a fala de Gregori (2010) citada anteriormente, é indispensável analisar atentamente o livro *Manifesto contrassexual* de Paul Preciado e observar o ponto estratégico da conduta do designer que se aproxima da antropologia: a relação dos objetos com um corpo que é político, um corpo que é *uma tela a ser pintada*, um espaço que carrega consigo potencial de resistência diante da opressão, um *local biopolítico*. Tal Manifesto «ênfatisa exatamente aquelas zonas esquecidas pelas análises feministas e queer: o corpo como espaço de construção biopolítica, como lugar de opressão, mas também como centro de resistência» (Bourcier, 2014, p. 13).

No momento em que Bourcier (2014) comenta, no prefácio do *Manifesto contrassexual*, sobre os *impensáveis do feminismo* encontrados e percorridos ao longo do livro, é possível deparar-se com os artefatos que primeiro conectam o design às ciências sociais mercadologicamente (no que diz respeito ao sexo, ao prazer e ao erotismo): os brinquedos sexuais. E ao perceber sua rapidez em comunicar que tais *impensáveis* são os possíveis encadeadores de uma *revolução sexual*, conclui-se que além do parâmetro antropológico e sociológico, essa revolução se estende ao design.

Nessa linha de análise, o termo em inglês *queer*, citado acima, tem os significados de estranho, desviado, anormal, ou esquisito, e é especialmente utilizado para designar indivíduos de gêneros e orientações sexuais consideradas como desviantes em relação à norma ou à (hetero)normatividade (Portinari, 2017, p. 4). Reiterar essa terminologia se dá para a conceitualização da transgressão pela qual a *revolução* mencionada pode acontecer.

Em seu significado linguístico, transgressão é o ato de transgredir ou violar. Para os fins deste artigo, a transgressão é a ferramenta pela qual os criativos podem se aproximar de área como o sexo, o gênero e a sexualidade. Existem algumas teorias transgressoras que exemplificam isso, como é o caso da teoria queer.

Esta teoria é considerada *transgressiva*, pois confronta questões que estavam fora do espectro da ciência e que não pareciam passíveis de serem questionadas, desafiadas e torcidas pelas interrogações. Como, por exemplo, os seguintes questionamentos: O sexo tem que

ser penetrativo? O feminino está desde sempre definido como subalterno ou incompleto? De acordo com os estudos de Guacira Lopes Louro (2001), o termo traz uma carga de estranheza que foi totalmente assumida por uma vertente dos movimentos homossexuais como forma de contestação.

Para esse grupo, *queer* significa colocar-se contra a normalização – venha ela de onde vier. Seu alvo mais imediato de oposição é, certamente, a heteronormatividade compulsória da sociedade; mas não escaparia de sua crítica a normalização e a estabilidade propostas pela política de identidade do movimento homossexual dominante. *Queer* representa claramente a diferença que não quer ser assimilada ou tolerada e, portanto, sua forma de ação é muito mais transgressiva e perturbadora (Louro, 2001, p. 546).

Aliando essa ideia de transgressão ao design, observa-se que quando direcionados à produção para o mercado erótico, existe uma visão superficial do que contempla verdadeiramente um público diverso e plural em relação ao sexo, gênero e sexualidade. Algumas considerações são feitas sem estrutura teórica e mercadológica suficiente por parte destes profissionais no que diz respeito ao design. E é essa análise criteriosa o fator determinante e praticamente obrigatório para sustentar a renovação da perspectiva do design moderno. Sobre o espaço onde os produtos do mercado erótico são geralmente comercializados, os *sex shops*, Gregori pontuou que:

Sex shops, locais de acesso comercial aos materiais eróticos, existem em boa parte dos centros urbanos contemporâneos. A grande maioria visa o público heterossexual, comercializando livros, vídeos, acessórios variados (vibradores, roupas íntimas, óleos, bonecos infláveis), concernentes a um modelo do desejo que pressupõe o exercício de fantasias sexuais, violando –brincando ou mesmo transgredindo– todo um conjunto de práticas e símbolos relativos à experiência sexual socialmente não condenável (heterossexual e visando a reprodução). Parte-se da noção de que, em um comércio dessa natureza, seja adequado encontrar materiais que as acentuem cores, nos formatos, nos objetos – certas violações ao instituído. Esse conjunto de elementos simbólicos é variável histórica, social e geograficamente. Contudo, encontramos no mercado pornográfico um universo restrito de signos, muitos dos quais convenicionados em relação a um estilo particular. Melhor dizendo: o comércio de objetos e acessórios sexuais corresponde a um estilo formado por convenções que, ainda que possam sofrer variações, nada têm de muito criativas. (Gregori, 2010, pp. 56-58)

Em seus apontamentos sobre os objetos voltados ao prazer (e que foram analisados por ela) terem convenções pouco criativas, vê-se a extrema necessidade de os profissionais dessa área atuarem na desmistificação do conceito ou mesmo da renovação dessa perspectiva. Gregori continua a consideração sobre a interação entre os produtos e as pessoas no âmbito dos corpos e sentidos:

Os acessórios, nesse sentido, podem ser vistos como objetos que fazem parte das relações interpessoais em exercício. [...] O mercado erótico permite

vislumbrar os modos dinâmicos de que se revestem as relações entre corpos e pessoas e até sobre os limites materiais do corpo como algo em separado àquilo que designa pessoas. Não que as fronteiras estejam sendo inteiramente esfumaçadas, mas é inegável que há uma circulação dos sentidos atribuídos seja às coisas, seja às pessoas, que transitam das pessoas para as coisas e vice-versa. (Gregori, 2010, pp. 118-119)

Seguindo por este viés, é indispensável a contextualização sobre a responsabilidade social do designer perante qualquer tema que seu trabalho se aproxime, inclusive produtos destinados ao universo erótico.

No âmbito social adquirido nessa área e que faz repercutir análises aprofundadas sobre a inserção do criativo na sociedade e seu papel como cidadão, tem-se como exemplo Klaus Krippendorff (2000), que pontua inúmeras vezes em seu livro *Design centrado no ser humano: Uma necessidade cultural* que os designers das coisas intangíveis começaram a perceber que a problemática de seus estudos está intrínseca às práticas sociais, aos símbolos e às preferências. Portanto, o projeto realmente deveria ser pensado para os consumidores e os públicos.

Tendo esse pressuposto como ponto de partida, Krippendorff também divide essa constatação e essa responsabilidade com as instituições de ensino:

As instituições de ensino de Design, especialmente as universidades, têm a oportunidade –diria até a obrigação– de ir além do ensino de práticas projetuais e das conceituações da cultura na qual há a expectativa dos seus resultados funcionarem. A educação em Design deveria refletir mais a respeito do estado do Design e inquirir sobre as práticas linguísticas dos designers, em vista do papel que eles precisam desempenhar dentro do próprio mundo que pretendem mudar. (Krippendorff, 2000, p. 93)

E ele tem razão ao dividir essa responsabilidade com instituições que têm o pleno papel de refletir sobre o design, a criatividade e o mundo a sua volta, promovendo a discussão e levando seus alunos a desenvolver um *saber crítico* que também é social. Além disso, são estas mesmas universidades responsáveis por traçar caminhos interdisciplinares que correspondam ao que é, verdadeiramente, a sociedade: esse emaranhado de significados e ressignificações construídas e reconstruídas através das pessoas, das coisas e dos objetos. Nos paralelos entre a sociedade de Krippendorff e a tecnologia, não se pode deixar de analisar a difícil interseção entre ser humano e máquina, base para os estudos sobre o mundo *pós-gênero* dos ciborgues. Mas antes disso, deve-se definir a palavra por meio das reflexões de Donna Haraway (2009) ao conceber o Manifesto Ciborgue. Em suas palavras, o ciborgue «é uma criatura de um mundo pós-gênero: ele não tem qualquer compromisso com a bissexualidade, com a simbiose pré-edípica, com o trabalho não alienado» (Haraway, 2009, p. 38), o que quer dizer que esse organismo cibernético representado há anos na ficção (e hoje na prática) não passa de uma invenção que vai além do simples híbrido de máquina e organismo.

O conceito de ciborgue ultrapassa a ficção e demonstra uma realidade social, construída histórica, cultural e politicamente. Tudo isso reflete a sociedade heteronormativa que utiliza as máquinas como ferramentas de guerras entre fronteiras, sejam elas físicas, digitais ou pessoais. Como considera a autora:

Nas tradições da ciência e da política ocidentais (a tradição do capitalismo racista, dominado pelos homens; a tradição do progresso; a tradição da apropriação da natureza como matéria para a produção da cultura; a tradição da reprodução do eu a partir dos reflexos do outro), a relação entre organismo e máquina tem sido uma guerra de fronteiras. (Haraway, 2009, p. 37)

E ela ainda reforça a reestruturação promovida pelo ciborgue no cerne cultural e naturalizado das relações, sejam estas quais elas forem.

Com o ciborgue, a natureza e a cultura são reestruturadas: uma não pode mais ser o objeto de apropriação ou de incorporação pela outra. Em um mundo de ciborgues, as relações para se construir totalidades a partir das respectivas partes, incluindo as da polaridade e da dominação hierárquica, são questionadas. (Haraway, 2009, p. 39)

O olhar sobre essa reformulação estrutural leva à análise possível sobre o questionamento das relações hierárquicas de dominação em qualquer projeto desenvolvido pelos designers.

O design-queer e a transdisciplinaridade

Para que a conexão entre os estudos queer e o design de fato aconteça, a transdisciplinaridade precisa aparecer. A atuação transdisciplinar do designer fundamenta este ambiente de interação, coexistência e interface.

Grande parte do que se pensa ao mencionar a transdisciplinaridade é que ela é sinônimo de multidisciplinaridade, de interdisciplinaridade ou de pluridisciplinaridade. Mas chegar a essa conclusão é se afastar muito de conceitos elaborados há muito tempo sobre as articulações disciplinares e que possuem caminhos semânticos distintos.

Ao analisar que Edgar Morin (2005) já havia previsto que ele seria *atacado até a morte* por questionar a ciência e sua «incapacidade de controlar, prever e até conceber seu papel social», percebe-se um vasto caminho a ser explorado. Morin foi um dos pesquisadores que se debruçou nos estudos sobre o *pensamento complexo* e desencadeou novas análises sobre a transdisciplinaridade. Mas, para ir adiante, é necessário perpassar rapidamente alguns conceitos estabelecidos anteriormente.

Começando pela multidisciplinaridade, temos que ela, apesar de envolver mais de uma área do conhecimento (disciplina), mantém cada uma delas sem modificações, sendo então imediatista e não explorando essa articulação. Cada disciplina é vista isoladamente apesar de coexistirem. Pode-se exemplificar com a estrutura do ensino fundamental, do

ensino médio e da graduação de instituições brasileiras nas quais são oferecidas diversas disciplinas, como Matemática, Física, História, História do Design, Concepção de Projetos, Metodologia Científica, Cálculo I, entre diversas outras que existem próximas umas das outras, porém sem um diálogo obrigatório.

Então se vê a interdisciplinaridade, que adota perspectivas comuns entre as áreas, buscando a integração e a articulação. Porém cada área tem seu objetivo final preservado e geralmente distinto. Nicolescu (1999) há muito tempo analisou esse conceito. Para o autor, trata-se da simples transferência de método de uma disciplina para outra. Ou seja, a possibilidade de análise, projeto e pesquisa de uma área pode ser vista se conectando com outra para a resolução de problemas diferentes.

Percebe-se em seguida a existência da pluridisciplinaridade também vista por Nicolescu (1999, p. 52) como o «estudo de um objeto de uma mesma e única disciplina por várias disciplinas ao mesmo tempo [...]». Dessa forma, o objetivo disciplinar é comum, porém o diálogo entre áreas é distante e cada uma o estuda de acordo com suas especificidades. Tanto a pluri quanto a interdisciplinaridade continuam inscritas na pesquisa disciplinar.

Por fim, encontra-se a transdisciplinaridade representando uma articulação disciplinar além das demais e sem fronteiras, ou seja, supera-se o conceito da disciplina em si e tem-se como apoio os saberes em constante diálogo trabalhando em objetivos comuns, com especificidades coletivas, promovendo a troca constante entre qualquer área.

É importante verificar que, em 1994, durante o Primeiro Congresso Mundial de Transdisciplinaridade, foi redigida por Lima de Freitas, Edgar Morin e Basarab Nicolescu a Carta da Transdisciplinaridade, com o objetivo de firmar os princípios fundamentais da atitude transdisciplinar, entre eles o reconhecimento da existência de diferentes níveis de realidade complementares à abordagem disciplinar. Alguns desdobramentos dessa carta foram desenvolvidos por seus redatores e serão reiterados abaixo, a começar por Basarab Nicolescu. Nicolescu (1999, p. 5) costumava pontuar que a transdisciplinaridade é «uma teia complexa cujos fios se entrelaçam e se conectam» e, de fato, é o que acontece. A organização em forma de rede faz com que essa relação seja efetiva e que possibilite uma imensidão de resultados e de caminhos de articulações. Em seus estudos posteriores à redação da Carta, Nicolescu esclarece sobre a origem da transdisciplinaridade se deu nos trabalhos de pesquisadores diferentes como Jean Piaget, Edgar Morin, Eric Jantsch e muitos outros. É visível, então, uma abordagem que possibilita a transgressão de dualidades e a associação disciplinar para a construção de novos conhecimentos ou de novas análises sobre conhecimentos já existente.

Alguns anos depois, Edgar Morin reforçou essa análise ao pontuar que «uma teoria que quer ser fundamental, escapa do campo das disciplinas, atravessa-as, como o fizeram, cada um com sua própria cegueira e arrogância, o marxismo, o freudismo, o estruturalismo» (Morin, 2005, p. 51). A ideia aqui não é navegar por estas teorias, mas observar que o *pensamento complexo* de Morin possibilita dizer que a perspectiva que atravessa as disciplinas é a transdisciplinaridade.

A análise do que é a transdisciplinaridade possibilita, para o âmbito desta pesquisa, identificar um referencial teórico e uma forma de se projetar que propicie o encontro das áreas criativas com o gênero e o prazer, considerando o olhar das ciências sociais e das tecnologias midiáticas.

Então, como é possível aproximar as perspectivas de gênero, o profissional criativo e o design? Quando *queeriza-se* áreas criativas como o design, deve-se associar as novas formas de projetar com o conceito da nova terminologia empregada por Portinari (2017) sobre a *queerização do design*:

Queerizar o design seria, portanto, sensibilizar o campo para os aspectos e os efeitos políticos, éticos, estéticos e subjetivos do design na contemporaneidade, abordando-o enquanto processo social de configuração do sensível compartilhado, do espaço comum. Queerizar é ainda problematizar e transviar a participação do design na (re)produção e materialização das estratégias da normatividade [...]. (Portinari, 2017, p. 3)

Essa aproximação do *queer* ao design não tem o viés de transformar o campo em algo totalizante e imutável, isso vai inclusive contra os preceitos da teoria queer, conforme é desenvolvido por ela em seguida:

Portanto não se trata de propor uma transformação do design (que não é uno) pelo queer (que também não é um campo unificado), em uma abordagem totalizante que não poderia ser mais anti-queer. Trata-se antes de propor a abertura e a potencialização de questionamentos, brechas, linhas de fuga e contaminações. As estratégias, problematizações e (contra)metodologias queer tem atuado em diferentes áreas para promover práticas mais fluidas, borrar fronteiras disciplinares e introduzir na pesquisa acadêmica novas possibilidades de pensamento e de ação. Por outro lado, a perspectiva e os instrumentos do design, especialmente no que concerne o seu papel na materialização de imaginários, políticas, sensibilidades e relações sociais, podem trazer novas possibilidades de problematização e de agenciamento *queer*. (Portinari, 2017, pp. 3-4)

O termo *queer*, utilizado na teoria, provém do inglês e significa estranho, esquisito ou anormal e «é especialmente utilizado para designar indivíduos de gêneros e orientações sexuais consideradas como desviantes em relação à norma ou à (hetero)normatividade» (Portinari, 2017, p. 4).

Portanto, o designer deve desenvolver um olhar antropológico necessário independentemente do objeto pesquisado. Mas, essencialmente na perspectiva de gênero, esse olhar precisa de ressignificações. O designer precisa identificar as questões de gênero como um campo ilimitado e transversal. Aliás, a fim de validar ainda mais as pesquisas no campo dos criativos é de extrema necessidade o puro entendimento do que é o gênero e as questões que o permeiam.

Um olhar desnaturalizado e que problematiza relações é resultado do diálogo, do debate e pleno entendimento da profundidade alcançada pelas sistematizações de gênero que vêm sendo debatidas ao longo dos anos, com um alavancar depois da década de 1980. Diversos autores e autoras contemporâneas enriquecem os diálogos acerca do tema quase diariamente através de textos, contextos, reportagens, artigos, livros e análises como forma de desmistificar um substantivo utilizado, muitas vezes, de forma contraditória.

Conceitualmente o designer precisa entender o gênero por fora das naturalizações. Temos a escrita precisa de Pelúcio que eleva o diálogo sobre a pluralidade identificada:

vamos pensar gênero nesta chave: ele é construído social e culturalmente, tem marcas históricas e, portanto, varia. Está relacionado com os corpos, mas nem por isso é natural, pois os corpos, para adquirirem seu significado pleno, precisam das lentes da cultura. Ainda que existam necessidades fisiológicas universais (excreção, fome, sede, cansaço, dor), elas não são resolvidas da mesma forma, nem mesmo dentro de uma mesma sociedade. Sendo assim, gênero, como os corpos, é plural! Quer dizer, temos de pensar em masculinidades e feminilidades e em diversidades de gêneros. Tirar do singular nossa percepção sobre este tema é alargar nosso olhar sobre nossas relações cotidianas. Perceber que não existe A MULHER e O HOMEM de forma absoluta. (Pelúcio, 2014, p. 102)

Gênero, portanto, é fundamentalmente uma construção social plural e é definido com profundidade pela pesquisadora Guacira Lopes Louro:

o conceito afirma o caráter social do feminino e do masculino, obriga aquelas(es) que o empregam a levar em consideração as distintas sociedades e os distintos momentos históricos de que estão tratando. Afasta-se (ou se tem a intenção de afastar) proposições essencialistas sobre os gêneros; a ótica está dirigida para um processo, para uma construção, e não para algo que exista a priori. O conceito passa a exigir que se pense de modo plural, acentuando que os projetos e as representações sobre mulheres e homens são diversos. (Louro, 1997, p. 23)

O ser humano é complexo, e essa complexidade se estende ao gênero desde o ponto em que temos discussões, por exemplo, sobre visões essencialistas, em que o gênero é naturalizado e vinculado a um determinante biológico com enfoque transcultural e nada histórico e visões construcionistas, em que os gêneros provêm de relações sociais e históricas, com dimensões culturais e constituídos simbolicamente.

Todos esses aportes teóricos e discussões devem ser constantemente revisitados (e reativados) pelos designers a fim de promover a reflexão para a melhor aplicação da interface entre o gênero e a área criativa. Se no Design vemos a reiteração de gêneros nos produtos desenvolvidos e na simbologia das cores, também vemos uma Arquitetura extremamente generificada e marcada pelas relações de poder que se apresentam. E isso se aplica nas demais áreas.

Para que toda essa perspectiva possa se tornar real, o projetista, ao se aproximar de concepções tidas como transgressoras, necessita uma abordagem subversiva, ou seja, que aplique o que é chamado (de forma criticamente afrontosa) design subversivo.

Subversivo é nada mais que algo que modifica a ordem das ideias preestabelecidas. No contexto de um design transmissor de ideais, mensagens e críticas, subverter pode consolidar novos valores e linguagens estéticas (Straub, 2015). Na revista brasileira *ABC Design*

em sua versão on-line, quando considera as críticas já feitas ao design gráfico, Straub ainda explora mais profundamente o conceito de subversividade:

A mensagem subversiva existe há muito tempo, mas nos 60, em especial no ano de 68, surgiu o fermento que determinados grupos de designers precisavam para potencializar a mensagem urbana como um importante meio de persuasão com pensamento e vínculo ideológico [...] Neste contexto de comunicação *extra-oficial*, o design “subversivo” teve um importante papel na comunicação das ideias e no aglutinamento das pessoas. Os cartazes voltados às propagandas políticas desenvolvidas nas duas grandes guerras deixaram as bases para o que viria na década de 60. Temas como pacifismo, ecologia, feminismo, igualdade racial, lutas contra a bomba atômica e liberdade (principalmente em países do bloco comunista) foram a tônica da comunicação gráfica proposta pelos diversos grupos que pressionavam a sociedade. (Straub, 2015, p. 1)

Para ele, subversivo é um estado de descontentamento, uma vez que o Design tem o papel de expressar, questionar e discutir um entendimento ou descontentamento com algo ou alguma situação (Straub, 2015), trazendo à tona uma certa indignação necessária do projetista ao analisar diversas perspectivas.

Sex design

No ápice da «nova economia do desejo» (Miskolci, 2014, p. 271), vê-se adiante uma nova realidade, um «mundo complexo» (Cardoso, 2013, p. 23) e novas tecnologias, mídias e pluralidades contemporâneas onde corpos, prazeres, afetos e desafetos precisam estar em evidência nas pesquisas e projetos que envolvam, de alguma forma, a interface entre os estudos queer e o design.

Portanto, *Sex design* seria mais do que a simples junção dos termos *sexo* e *design*, seria a vertente do design que se preocupa, de forma prática e teórica, com as questões de gênero, sexualidade, prazer, erotismos e desejos aplicadas na área dos projetos criativos, sejam eles produtos gráficos, industriais, digitais, metodológicos, entre outros. O *Sex design* estaria longe de ser uma *simples transgressão*. Ele transgrede a normatividade em busca da recuperação de algo importantíssimo para a humanidade: a reflexão os tabus e as discussões tidas como *bizarras*. Ele tem o potencial de resgatar a essência científica neutralizada pelos discursos negacionistas sobre gênero e sexualidade.

O desenvolvimento dessa nova área denominada *Sex design* só é possível quando se entende a necessidade de trabalhar colaborativamente em estruturas de redes, englobando transdisciplinarmente as demais áreas, sejam elas criativas ou não.

Estão dentro desse campo projetos de *sex toys*, estudos sobre a influência dos *sex shops*, fetiches e ambientes de prazer, projetos gráficos de valorização das questões de gênero, *wearables* (os chamados vestíveis) voltados ao universo sexual, entre outros inúmeros projetos e pesquisas que se conectem, nem que brevemente, com qualquer questão dessas

áreas. O fortalecimento do campo é necessário para uniformizar a busca por informação na área e para conectar os/as pesquisadores/as e os/as projetistas em ambientes físicos e digitais de suporte.

São poucas as pessoas que pesquisam profundamente o *Sex design* no Brasil e no mundo em âmbito acadêmico, e são poucas as que se declaram pesquisadoras de tal área, provavelmente devido aos tabus envolvidos. Um dos destaques vai para Hallie Lieberman, pioneira na área por publicar, em 2017, um dos primeiros estudos aprofundados sobre a história dos *sex toys*.

Por um lado, pode-se analisar o histórico dos *sex toys*, ou dos vibradores (como eram apelidados), que já foi publicado algumas vezes, entre elas, nas palavras de Preciado (2014):

O vibrador aparece como instrumento terapêutico da histeria pouco depois, em 1880, exatamente como uma mecanização desse trabalho manual. O vibrador Weiss, por exemplo, era um aparelho eletromecânico que procurava massagens rítmicas tanto no clitóris e da região pélvica como de outros músculos que eram objetos do tratamento por vibração. (Preciado, 2014, p. 111)

Por outro, ao aprofundar-se nos estudos de Lieberman (2017) pode-se visualizar o todo e perceber que muitos acadêmicos ignoram os *sex toys* como tema de estudo, sem mesmo valorizar a importância de estudá-los como parte histórica da humanidade e das relações de prazer. Visto que, provavelmente, os dildos foram inventados muito antes do surgimento da escrita.

Aparentemente, antes que os humanos inventassem a escrita ou a roda, nós inventamos os dildos. [...] Os arqueólogos estão divididos neste ponto. Feitos de osso, marfim, calcário, *silestone* ou mesmo dentes, esses itens foram tradicionalmente classificados como endereitadores de flechas ou lanças, ferramentas para moldar sílex ou objetos rituais. Em um dos mais antigos desses objetos, um encontrado na caverna Hohle Fels, no sudoeste da Alemanha, que tem cerca de 28.000 anos – são visíveis riscos que indicam que ele poderia ter sido usado para a fabricação de ferramentas. Mas, dado que não há razão para que nossos ancestrais precisassem usar pênis de pedra para moldar pederneira, é bem possível que eles fossem usados como *sex toys*. (Lieberman, 2017, p. 19)

Também fica claro em seus textos que a história dos *sex toys* está repleta de medo e regulamentações masculinas e falocêntricas. Aliás, é indispensável pontuar que o termo falocêntrico vem da análise de diversas áreas, como a Psicologia e as Ciências Sociais, que o consideram como algo centrado no órgão sexual masculino (por isso o termo *falo*) e indicativo da superioridade masculina em detrimento dos demais indivíduos.

Mas a história dos *sex toys* não é, simplesmente, uma história de culturas patriarcais em um processo de restrição da sexualidade feminina. O processo é muito mais complexo e foi observado por Lieberman (2017) ao analisar a história japonesa dos *sex toys*.

De maneira geral, esse recorte histórico não era simplesmente a «história de médicos masturbando pacientes do sexo feminino em seus consultórios» (Lieberman, 2017, p. 29)

como foi pensado por muitos anos. É possível retratar seu surgimento, por volta dos anos 1800, pautado na utilização para o tratamento de doenças em qualquer aspecto, entre elas, a chamada histeria. Tal origem se deu, a princípio, na França, Alemanha, Inglaterra, China, América e no Japão.

Ao direcionar seus estudos para a América, Lieberman (2017) percebeu a dificuldade em encontrar qualquer resquício histórico que revelasse as origens e o impacto dos *sex toys* no continente americano.

Das muitas regiões que pesquisei, o lugar mais difícil de rastrear a história de uma cultura com *sex toys* foi, surpreendentemente, a América. Os livros sobre a história da pornografia basicamente ignoravam os *sex toys*. Pesquisei toda a literatura acadêmica com pouca sorte, a não ser alguns parágrafos de um artigo de uma edição do *Journal of Popular Culture* dos anos 1970. Se houvesse uma versão de shunga aqui, eu não consegui encontrar. (Lieberman, 2017, p. 25)

Essa dificuldade se estende até hoje na América do Sul, por exemplo, ao verificar-se a pequena produção acadêmica brasileira que contemple as profundezas de um campo de pesquisa chamado, aqui, de *Sex design*. Não se encontra de maneira fácil o registro de grandes publicações com alcance considerável por conta de estudos escassos dentro do campo. Possivelmente, esses estudos aumentem ao longo dos próximos anos. Por esse motivo, esmiuçar o que existe é ainda mais necessário, além de traçar conexões com áreas correlatas e tecer argumentos que sustentem o *Sex design*.

Ao tomar como um dos pontos de partida o design, pode-se analisar alguns aspectos essenciais em termos de projeto, que validem a necessidade de os próprios criativos começarem o desenvolvimento substancial do novo campo. Por exemplo, ao buscar reflexões de Paul Rand sobre os pensamentos que cercam o design gráfico, vê-se que ele disserta sobre o designer como construtor do problema.

Mesmo que a origem desta percepção seja o design gráfico, pode-se levar a perspectiva para todas as áreas criativa. O criativo, ou o designer, geralmente, não parte de uma ideia preconcebida. «Ao contrário, a ideia é (ou deveria ser) o resultado de uma observação e um estudo cuidadoso, e o design é um produto dessa ideia» (Rand, 2015, p. 12). Ou seja, o profissional criativo que observa cuidadosamente algum aspecto relacionado ao gênero e ao prazer e percebe a insuficiência teórica das análises da própria área que dialogam, deve reformular a questão ou o problema identificado. Criando, assim, um *novo problema* que sirva como base ao que está sendo projetado ou discutido. Dessa forma, o designer é capaz de formular o próprio problema central do projeto no *Sex design*. Observamos isso nas palavras de Rand (2015) sob o viés da área gráfica:

Uma vez que o material fornecido é muitas vezes insuficiente, vago, desinteressante ou, por alguma outra razão, não é próprio à interpretação visual, a tarefa do designer é recriar ou reformular o problema. Para tanto, ele às vezes terá de descartar ou revisar boa parte do material dado. Por meio da análise (redução do material complexo a seus componentes mais simples... como, por que, quando e onde), o designer é capaz de começar a formular o problema. (Rand, 2015, p. 12)

À medida que o designer desenvolve o problema, este pode levar ao projeto transdisciplinar que promova o diálogo entre sua área de origem, áreas correlatas e o *Sex design*, por meio da discussão sobre gênero, sexo, prazer, sexualidade e erotismos direcionada ao produto desenvolvido. Como produto, não se considera apenas algo físico, mas também algo digital, gráfico, acadêmico, textual e social.

Ao tomar como base a universalidade do “sexo”, termo que inicia o nome desse novo campo, percebe-se a assertividade em direcionar tal área para o centro de convergência transdisciplinar dos projetos e análises sobre sexo, gênero e prazer no âmbito criativo. Ramón Ubeda afirmou isso ao elaborar, em 2004, um dos primeiros *Brainstorming Books* diretamente relacionados ao tema sexo e que utiliza, no título, o termo *Sex design*. O livro apresenta uma coletânea de projetos que tem como base visual o sexo ou o prazer em seus desenvolvimentos.

Partindo do princípio de que as discussões na área do *Sex design* precisam começar a aparecer com a finalidade de desenvolver e aumentar a amplitude dela, será feita a retomada das capas dos dois livros citados anteriormente (*Sex Design*, de Ramón Ubeda e *Buzz*, de Hallie Lieberman) para uma análise pontual cujo viés crítico recai sobre a problemática provinda do falocentrismo.

Como já foi dito, apesar de buscar a universalização dos projetos sobre sexo e prazer, o livro de Ubeda não explora de forma teórica o surgimento da área do *Sex design* retratada neste artigo. Pelo contrário, ao que parece o termo é utilizado para associar simplesmente as palavras *sex* e *design* como parte de um nicho onde encontram-se apenas uma coletânea de produtos que falam ou dialogam com o sexo, sem um caráter amplamente científico de um campo teórico e estrutural (como, por exemplo, acontece ao falar *graphic design* ou design gráfico para fazer referência à grande área que explora inúmeras facetas gráficas dentro do universo do design).

Tendo como ponto de partida essa constatação, ao olhar para a capa do livro de Ubeda, é possível identificar claramente a referência utilizada para concretizar a organização visual: um pênis como figura central em rosa, ocupando boa parte da área de criação e trazendo a imposição tão frequente do registro falocêntrico como representatividade do que se refere o termo *sex* em todo o livro. É como se o *sexo* fosse representado apenas pela figura viril de um *pênis ereto* detentor de todo o prazer e que impõe o controle da narrativa sobre as questões de gênero e sexualidade que pudessem aparecer ao abrir o livro.

Algumas indagações podem ser feitas, como: Por que a figura do pênis é utilizada como totalizante ao discursar sobre sexo em um *brainstorming book*? Por que a figura do pênis está ereta? Será que um pênis resume o que, de fato, é o *Sex design* ou mesmo define uma hegemonia do sexo masculino? Os outros corpos não são merecedores de prazer?

Nenhuma dessas perguntas pode ser respondida diretamente ao ler o livro, mas ao analisá-lo por completo vemos que não, o pênis não representa a totalização de todos os produtos exemplificados pelo autor ao longo das mais de 250 páginas. Se o autor foi consciente dos estudos de gênero e sexualidade, a escolha da capa poderia ser um erro marcante dentre diversos projetos que reiteram a supremacia do masculino perante o feminino. Agora, se não houve essa consciência e estudo na área e o desenho da capa foi apenas escolhido por similaridade temática, fica claro que o inconsciente projetual ainda é repleto de marcas impostas que afirmam constantemente que «homens são melhores que mulheres», «o cor-

po feminino não é tão merecedor de prazer quanto o corpo masculino», «masculinidades e feminilidades estão categóricas e hierarquicamente distantes», entre outros tantos imperativos heteronormativos.

A intenção aqui não é a de culpar o autor por uma escolha ou outra, uma vez que ele não foi entrevistado para abordar sua visão sobre a capa. A ideia é a de tornar visível a crítica que diversas vezes passa despercebida aos mais atentos olhares, por conta da sociedade não dar protagonismo a esses detalhes há anos. A invisibilização da *questão da mulher*, da *questão dos corpos* e das feminilidades não pode ser esquecida, muito menos em uma área promissora como o *Sex design*, que pode vir a enfrentar essas imposições no universo criativo no futuro (e por que não no presente?).

Um segundo levantamento possível permeia o seguinte questionamento: então quais são as *figuras* que representam os sexos, os corpos, as masculinidades, as feminilidades e o prazer? Não existe resposta certa, desde que a figura escolhida represente algo plural, que desafie os conceitos normatizantes e que represente mais e mais pessoas. Ou que ao menos trace a crítica necessária ao enfrentamento destas imposições. Como é o caso da capa do segundo livro.

O livro de Lieberman busca o caminho oposto. Ele se utiliza da semiótica para sugerir à mente diversas interpretações do que consistem em símbolos linguísticos, como letras, parênteses e asteriscos. Ao falar sobre a história e a origem dos *sex toys*, Lieberman não ignora o corpo feminino e o sexo feminino ao retratar *semioticamente* uma vagina na capa, sendo o asterisco a representação do clitóris. Novamente isso não está escrito no livro ou em depoimentos da autora, mas é nítido ao serem analisados os aspectos do Design Gráfico com um olhar crítico. Vê-se o enfrentamento imposto por ela em uma *simples* capa, que carrega transgressão e *design* e que demonstra a essência da própria área do *Sex design*. O mesmo olhar crítico vale, por exemplo, para a grande maioria dos *sex toys* encontrados atualmente e que reforçam apenas o formato fálico e *vigoroso*, intangível e inatingível, como se ditassem as regras sobre o que pode gerar prazer nos corpos.

Maria Filomena Gregori (antropóloga brasileira que constantemente analisa as questões de gênero e sexualidade que permeiam, entre tantas outras coisas, os *sex shops* e os *sex toys*) menciona em um de seus artigos que a investigação sobre o consumo desses objetos pelos usuários demonstra a mobilização de todo um repertório de convenções de gênero e sexualidade construído socialmente, historicamente e culturalmente. Gregori pontua que:

Examinar o mercado erótico contemporâneo permite vislumbrar dinâmicas que revestem as relações entre corpos e pessoas e desafia pensar sobre os limites materiais do corpo como algo em separado daquilo que designa pessoas. (Gregori, 2011, p. 1)

Pautado nessa análise de Gregori (2011), não se pode generalizar que os objetos eróticos atualmente seguem exclusivamente o formato fálico tradicional. Existem novas propostas e produtos inclusive feitos «por mulheres para mulheres» que refletem de forma mais assertiva as diversas formas de prazer feminino. São ao menos três os problemas: eles ainda são pouco acessíveis devido ao alto custo, eles ainda são mais encontrados fora do país do que no mercado erótico brasileiro (representando uma pequena *fatia* dos produtos

eróticos encontrados nacionalmente) e, apesar das diferenciações, ainda prevalecem muitas linhas de produtos com formatos que se assemelham *semioticamente* aos objetos fálicos (apesar de menos realistas e mais minimalistas).

Os exemplos são muitos e permeiam praticamente toda a área criativa que se arrisca a projetar algo para o prazer, ou mesmo perpassam os profissionais criativos que desenvolvem projetos gráficos e industriais para pesquisas e para o mercado erótico e publicitário de marcas correlacionadas ao tema.

Nesse contexto, o *Sex design* surge como potencial área de concentração dos estudos e aplicações criativas que envolvam prazer, gênero e sexualidade para conscientizar e ajudar na disseminação de informação entre os criativos. Falar de gênero e sexualidade no campo do design é necessário e indispensável.

Conclusões

Explorar um campo, que foi por muito tempo invisibilizado, é uma tarefa das mais profundas quando o objetivo é desbravar o desconhecido por meio de atitudes acadêmicas *transgressoras*. O que aconteceu neste artigo é a prova de que temas considerados erroneamente como tabus podem (e devem) ser estudados cada vez mais.

É possível concluir que a aproximação entre gênero, sexualidade, prazer e design se mostrou indispensável ao dialogar-se de forma transdisciplinar. A profundidade dos campos de pesquisa estudados demonstrou que o gênero e o prazer podem e devem se conectar e se entrelaçar com outras áreas onde esses conhecimentos tenham potencial de expandir os limites do saber. Como analisado por Portinari (2017), é preciso *queerizar* o design e as demais áreas correlatas para alavancar a criatividade crítica e fortalecer o discurso contemporâneo do profissional criativo. E o surgimento e fortalecimento do campo do *Sex design* é um dos primeiros caminhos para essa *queerização* tão necessária.

Com base nisso, percebe-se que o gênero é transdisciplinar por não estar em um nicho específico de saber ou de conhecimento científico. Portanto, os estudos sobre ele sustentam-se em muitos campos de pesquisa.

Notas

1. Antigo texto indiano que discorre sobre o comportamento sexual humano e se popularizou atualmente em forma de livros com indicações de posições sexuais representadas por imagens

Referencias

- Bourcier, M. H. (2014). Prefácio. *Manifesto contrassexual: práticas subversivas de identidade sexual*. Editora N-1 edições.
- Cardoso, R. (2013). *Design para um mundo complexo*. (1a ed.) Cosac Naify.
- Gregori, M. F. (2010). Prazeres Perigosos: Erotismo, Gênero e Limites da Sexualidade. Tese de livre-docência – Universidade Estadual de Campinas.
- Gregori, M. F. (2011). Usos de sex toys: a circulação erótica entre objetos e pessoas. *Mana: Estudos de Antropologia Social*, 17(2), 313-336.
- Haraway, D. (2009). *Manifesto ciborgue Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. Antropologia do Ciborgue: As Vertigens do Pós-humano. Autêntica Editora, pp.33-118.
- Krippendorff, K. (2000). Design Centrado no Ser Humano: Uma Necessidade Cultural. *Revista Estudos em Design*, 8(3), 87-98.
- Laumann, E., Gagnon, J. H., Michael, R. T. y Michaels, S. (2000). *The Social Organization of Sexuality*. The University of Chicago Press.
- Lieberman, H. (2017). *BUZZ: A Stimulating History of the Sex Toy*. Pegasus Books Ltd.
- Louro, G. L. (1997). Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista. *Vozes*. <https://www.ufpb.br/escolasplurais/contents/noticias/e-books/secao-1-10-32-de-de-finibus-bonorum-et-malorum-escrita-por-cicero-em-45-ac>
- Louro, G. L. (2001). Teoria queer-uma política pós-identitária para a educação. *Revista Estudos Feministas*, 9(2), 541-553. <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/issue/view/316>
- Miskolci, R. (2014). São Francisco e a Nova Economia do Desejo. *Lua Nova: Revista de Cultura e Política*, (91), 269-295, <http://www.cedec.org.br/memoria-e-historia---no91-ano-2014>
- Morin, E. (2005). *Introdução ao Pensamento Complexo*. Editora Sulina.
- Nicolescu, B. (1999). *O manifesto da transdisciplinaridade*. TRIOM.
- Norman, D. (2006). *O design do dia a dia*. Anfiteatro.
- Papanek, V. (2006). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Thames & Hudson.
- Pelúcio, L. M. (2014). *Desfazendo o gênero. Diferenças Na Educação: Outros Aprendizados*. Editora EdUFSCar, pp.101-152.
- Portinari, D. (2017). Queerizar o Design. *Revista Arcos Design*, (10). <https://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/view/30937>
- Preciado, B. (2014). *Manifesto contrassexual: práticas subversivas de identidade sexual*. Editora N-1 edições.
- Rand, P. (2015). *Pensamentos sobre design*. Editora WMF Martins Fontes Ltda.
- Rodrigues, I. G. (2005). *Antropologia e Design: o olhar antropológico do designer*. <https://pdfcoffee.com/o-olhar-antropologico-do-designer1-pdf-free.html>
- Straub, E. (2015). Design Subversivo. *Revista abc Design*. <https://www.abcdesign.com.br/design-subversivo/>.
- Ubeda, R. (2004). *Sex design*. Línea Editorial.

Abstract: Where are the designers working on issues of gender and sexuality? Why do they hide? When Rafael Cardoso analyzes the nonexistence of Papanek's "Real World" and the transformations in the materialization of objects, it becomes evident how much this directly impacts Design. To sustain connections between gender, sexuality, and Design, an in-depth analysis of this interface is necessary, one that considers the transdisciplinary potential in relation to contemporary artifacts. Such artifacts can be exemplified by erotic goods produced for sex and pleasure, which Gregori (2010) identified as enhancers of differences and transgressions. To advance this argument, it is indispensable to elaborate strategies for applying this interface, as well as to construct Sex Design studies in direct dialogue with the development of an anthropological gaze and the "queering" of innovation spaces. It is necessary to "queer" Design to sensitize the field to aesthetic, political, and subjective aspects, in addition to generating problematizations about the (re)production and materialization of normativity strategies (PORTINARI, 2017). Thus, the aim is to reflect on the theoretical parallels that support the interface between Design and Queer Studies.

Keywords: Sex Design - Queer Studies - Countersexuality - Transdisciplinarity - Subversive Design

Resumen: ¿Dónde están los diseñadores que proyectan en torno a las temáticas de género y sexualidad? ¿Por qué se esconden? Cuando Rafael Cardoso analiza la inexistencia del "Mundo Real" de Papanek y las transformaciones en la materialización de los objetos, resulta evidente cuánto impacta esto directamente en el Diseño. Para sostener conexiones entre género, sexualidad y Diseño es necesario un análisis profundo de esa interfaz, que considere el potencial transdisciplinar frente a los artefactos contemporáneos. Artefactos que pueden ejemplificarse con los bienes eróticos producidos en función del sexo y el placer, los cuales Gregori (2010) señaló como potenciadores de diferencias y transgresiones. Para avanzar en esta argumentación son indispensables la elaboración de estrategias de aplicación de dicha interfaz, así como la construcción de los estudios de Sex Design en diálogo directo con el desarrollo de una mirada antropológica y la "queerización" de los espacios de innovación. Es necesario "queerizar" el Diseño para sensibilizar el área respecto a los aspectos estéticos, políticos y subjetivos, además de generar problematizaciones sobre la (re)producción y materialización de estrategias de la normatividad (PORTINARI, 2017). De esta forma, se pretende reflexionar sobre los paralelos teóricos que sustentan la interfaz entre el Diseño y los Estudios Queer.

Palabras clave: Diseño Sexual - Estudios Queer - Contrassexualidad - Transdisciplinarietà - Diseño Subversivo

[As traduções dos resumos foram supervisionadas pelo autor de cada artigo.]
