

Género y Diseño: binarismo, transgresiones y transdisciplinariedad

Larissa Maués Pelúcio Silva^(*), Dorival Campos Rossi^(**),
Fernanda Henriques^(***) y Guilherme Cardoso Contini^(****)

Resumo: Este artigo analisa a interface Gênero e Design através da percepção sobre as transgressões e subversões necessárias ao campo dos criativo. Por meio de reflexões teórico-metodológicas, são criticados os binarismos de gênero presentes em muitos projetos da área. Como consequência, utiliza-se da transdisciplinaridade para identificar formas de “Queerizar o Design” e fomentar o desenvolvimento dos estudos de gênero dentro do universo dos designers.

Palavras chave: Design - Estudos de Gênero - Binarismo - Transgressões - Transdisciplinaridade

[Resumos em inglês e espanhol na página 78]

^(*) Pós-doutora na Université Paris 8 - Vincennes - Saint Denis, Doutora em Ciências Sociais pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), Mestre e Graduada 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, no Brasil. E-mail: larissa.pelucio@unesp.br.

^(**) Doutor em Comunicação e Semiótica (PUC 2003); Mestre em Comunicação Visual (USP 1996) e Arquiteto (USP 1990). Professor Doutor na Universidade Estadual Paulista – UNESP em Bauru-SP, no Brasil. E-mail: bauruhaus@yahoo.com.br.

^(***) Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-RJ e Diretora da FAAC-UNESP; Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP). E-mail: fernanda.henriques@unesp.br.

^(****) Doutorando em Design (PPGDES), Mestre em Mídia e Tecnologia (PPGMIT) e Graduado em Design com Habilitação em Design Gráfico, todos pela FAAC – UNESP em Bauru-SP, no Brasil. Atualmente atua como professor bolsista na mesma instituição e é coordenador do projeto de extensão voluntária “Erótica LAB”. E-mail: guilherme.contini@unesp.br.

Transgressões temáticas e a questão de gênero

Para que a correlação entre o universo do Design e as questões de gênero aconteça, é indispensável transgredir a temática e alcançar novos patamares de conclusões e entendimentos. Diversas vezes parece inexistente a conexão entre os designers e o prazer, o gênero e o erotismo. Para conceitua-la, é indispensável a aproximação da dinâmica do campo do Design com o universo do prazer e do desejo.

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 tecnologias do fazer.

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, ainda mais dentro das novas tecnologias midiáticas?

Muito se estuda o Design, os profissionais criativos em geral e as mídias indo ao encontro de outras áreas como o Arquitetura, Filosofia, Engenharia, por exemplo. E não é por menos que o profissional desse nicho é considerado multidisciplinar por natureza.

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

Para conectar o Design ao prazer, costuma-se vê-lo como o campo do conhecimento que 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), de outro, existe a necessidade do designer 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, conseqüentemente, de conceitos como sexualidade e gênero é sustentada pelo que chamamos de mercado erótico. Isso leva a uma análise da comercialização dos objetos e acessórios sexuais produzidos pelos profissionais criativos com foco em *sex shops*. Tal produção ainda tem estilo característico convencionalizado 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 Maria Filomena 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 *diliatere*, que significa “dilatarse 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).

Dessa forma, vale reforçar que todas as transgressões propostas 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, 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 “[...] enfatiza 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).

No momento em que Bourcier 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 e ao entendimento do potencial do mercado erótico para os profissionais dessa área.

Seguindo essa 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). Reiterar essa terminologia se dá para a conceituação da transgressão pela qual a “revolução” mencionada pode acontecer.

Em seu significado linguístico, transgressão é “o ato de transgredir ou violar” (Transgressão, 2021). Para os fins desta dissertação, a transgressão é (para além da abordagem crítica do próprio tema desta pesquisa) 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* (abordada com mais profundidade à frente).

Esta teoria é “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? Por que o falo é mais completo do que a vulva?*

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 aos criativos, observa-se neles, em geral, que quando direcionados à produção para o mercado erótico, existe em abundância uma visão rasa e superficial do que contempla verdadeiramente um público diverso e plural em relação ao gênero, ao sexo e à sexualidade. Alguns apontamentos são feitos sem estrutura teórica e mercadológica suficiente por parte destes profissionais no que diz respeito a tais áreas. 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* (Figura 1), 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 convenionados 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)



Figura 1. Sex Shop. Nota. Adaptado de Hammond, B. (2009)

Em seus apontamentos e análises sobre os objetos voltados ao prazer terem convenções pouco criativas, vê-se a extrema necessidade dos designers desmistificarem o conceito ou mesmo renovarem essa 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)

Dando continuidade, é indispensável a contextualização sobre a responsabilidade social do profissional criativo 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 intersecção 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 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), 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. Isso torna necessária a crítica sobre os binarismos de gêneros no contexto da sociedade como um todo e sob o recorte do universo do Design.

Binarismos de gênero e a ecologia dos meios

A crítica acerca dos binarismos de gênero é frequente no discurso contemporâneo abordado no ímpeto dos meios de comunicação, mas quando se considera que, em 2002, Adriana Piscitelli já havia analisado o cenário dessas discussões acadêmicas feministas e enfatizado que um novo destaque era dado à categoria “mulher”, percebe-se a permanente necessidade de discutir essa temática.

A fim de sustentar conexões entre esse ambiente comunicacional (a ecologia dos meios), o gênero e a “categoria mulher” (Piscitelli, 2002) é preciso analisar profundamente o tema, considerando o potencial transdisciplinar diante das reformulações necessárias do “gênero” e que critique discursos de relações binárias tais como sexo/gênero e homem/mulher. É deste princípio contemporâneo que se vê a interface Gênero e *Open Design* atuando como suporte à influência da ecologia dos meios e ao ecossistema que a envolve, desde o desenvolvimento das novas tecnologias até a perspectiva dos meios alterados pelos cidadãos e dos cidadãos alterados pelos meios. Segundo Renó, Gosciola e Renó (2018), ao analisar as proposições de McLuhan e Postman em contrastes com as inovações da atualidade, foi possível considerar a relação entre a sociedade e os meios, em como a sociedade alterava os meios e de que maneira os meios se envolviam com a sociedade.

Retomando alguns conceitos, quando se resgata a ecologia dos meios, tem-se que a mesma busca o reconhecimento de padrões, sejam eles entre a natureza e os meios ou os meios e o ser humano. Como foi destrinchado por Penteado e Renó (2016), a origem do termo trouxe à tona a necessidade (ou a falta de necessidade) de reiterações sobre o rigor teórico e metodológico dos pesquisadores/as na época:

Além da falta de um rigor teórico e metodológico para a pesquisa na ecologia dos meios, outra crítica frequente desta corrente é a de que, por colocar os meios em uma posição central em seus estudos sobre a comunicação e socie-

dade, trata-se de uma visão com forte viés de determinismo tecnológico. Apesar disso, há pesquisadores que questionam este viés e dizem que a ecologia dos meios considera, sim, outros fatores para a sua evolução – ainda que de forma subalterna ao impacto dos meios –, amenizando esta visão para o adaptado termo “determinismo tecnológico suave”. (Penteado & Renó, 2016, p.4)

Tal vertente comunicacional, portanto, está diretamente relacionada ao que alguns outros pesquisadores denominaram, anos depois, de Ecologia dos Novos Meios, a qual concentra-se na interferência da Internet no consumo de meios e de conteúdos em qualquer local em que o usuário estivesse. “O olhar sobre os ‘meios como ambientes’ continua atual e vivo, num cenário digital [...] e a ecologia dos meios sintetiza uma ideia básica, em que as tecnologias da comunicação [...] geram ambientes que afetam os sujeitos” (Barcellos, et al., 2018). Em relação aos últimos interesses sobre a Nova Ecologia dos Meios, Barcellos, Micheli, Vissoto e Renó (2018) consideraram que:

Os pesquisadores envolvidos com a ecologia dos meios têm se interessado em pesquisar as novas formas multimídia e interativa de se comunicar, chamada de Nova Ecologia dos Meios. O termo citado por Neil Postman em 1995 “in-foxicação” reflete o que não sabemos o que fazer com a informação. Não tem um princípio organizador, o que ele chama de narrativa transcendente. Humanista, segundo Postman, essa resposta não viria dos pesquisadores do MIT. Suas reflexões em relação à crise nas instituições educativas e a necessidade de se adaptar aos novos tempos são atuais. Os pesquisadores atuais da Nova Ecologia dos Meios fazem uma releitura das pesquisas dos precursores e dos fundadores da disciplina. Num mundo com tantas mudanças na maneira de produzir, de consumir, e de distribuir o conhecimento. Compara-se com outros processos desenvolvidos no passado como a imprensa, com diferença que a imprensa só era acessada pela elite, que sabia ler, demorando quatro séculos para chegar às camadas mais baixas da sociedade. (Barcellos, et al., 2018, p.15)

É nessa Nova Ecologia dos Meios que se observa o crescimento dos projetos colaborativos feitos através do Design e relacionados à perspectiva de gênero, considerando a posição da mulher diante desse “ecossistema”. Também é indispensável a análise crítica sobre o “falocentrismo criativo” utilizado na concepção de novos projetos dentro do Design e demais áreas criativas.

Antes de avançar na especificidade em questão, é indispensável entender o conceito de binarismo e dialogar com ele. De fato, o termo binarismo, isoladamente, é definido pelos dicionários como originado da teoria linguística dissertada por Roman Jakobson em que “[...] qualquer oposição é essencialmente passível de reduções a planos hierárquicos em cuja base se encontra o princípio de oposição binária”.

Em seu artigo para a Revista digital *Lado Bi*, Caparica (2016) destacou esse conceito de forma humorada através da tradução da História em Quadrinho (HQ) do nova-iorquino Justin Hubbel¹ (Figuras 2 e 3), que faz a comparação por um ângulo diferente: “Imagina se a gente crescesse ‘sabendo’ que só existem dois tipos de bichos: cães e gatos. A gente teria

que classificar animais completamente diferentes em apenas duas categorias. Ridículo, né? Mas foi isso que a gente fez com o gênero!” (Caparica, 2016). Dessa forma, águas-vivas, ratos, sapos e minhocas poderiam ser classificados como cães enquanto gorilas, pássaros e baleias poderiam ser categorizados como gatos, por exemplo.



Figuras 2 e 3. Trechos da HQ de Justin Hubbel traduzida por Marcio Caparica. Nota. Adaptado de Caparica (2016)

Agora, aprofundando nesta análise, é preciso destrinchar o conceito pela ótica estrutural e metodológica da pesquisa científica, começando pelo resumo sobre gênero, que para Butler (2014) reflete a manifestação da normalização do feminino e do masculino:

Gênero é o aparato pelo qual a produção e a normalização do masculino e do feminino se manifestam junto com as formas intersticiais, hormonais, cromossômicas, físicas e performativas que o gênero assume. [...] Gênero é o mecanismo pelo qual as noções de masculino e feminino são produzidas e naturalizadas, mas gênero pode muito bem ser o aparato através do qual esses termos podem ser desconstruídos e desnaturalizados. (Butler, 2014, p.253)

Quando se considera que o gênero significa as matrizes do “masculino” e do “feminino”, perde-se a crítica sobre a contingência dessa constatação binária e sobre as permutações de gênero que não se encaixam nesse binarismo normatizante. Assim, um discurso restritivo sobre gênero que insista no binarismo homem/mulher como a única maneira de

entender o campo do gênero promove uma operação reguladora de poder que naturaliza a instância hegemônica e exclui o pensamento disruptivo (Butler, 2014). Butler ainda aborda o esgotamento do campo semântico de gênero nessa análise:

Manter o termo “gênero” em separado de masculinidade e feminidade é salvaguardar uma perspectiva teórica que permite analisar como o binarismo masculino e feminino esgotou o campo semântico de gênero. Quer estejamos nos referindo à “confusão de gênero”, “mistura de gêneros”, “transgêneros” ou “cross-gêneros”, já estamos sugerindo que gênero se move além do binarismo naturalizado. (Butler, 2014, p.254)

O gênero é retratado por Preciado (2014) como uma ferramenta de construção que resultaria em uma espécie de tecnologia sofisticada capaz de fabricar corpos sexuais. Ainda sobre esse olhar além da performatividade, ele considera que:

O gênero não é simplesmente performativo (isto é, um efeito das práticas culturais linguístico-discursivas) como desejaria Judith Butler. O gênero é, antes de tudo, prostético, ou seja, não se dá senão na materialidade dos corpos. [...] O gênero se parece com o dildo. Ambos, afinal, vão além da imitação. (Preciado, 2014, p.29)

Este campo de constatações sobre as questões de gênero tem tanta importância que a ONU, em sua Agenda de 2030², consolidada em conferência com os países participantes, definiu como um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável a Igualdade de Gênero (ODS³ 5). A ODS 5 (Figura 4) pretende alcançar a igualdade de gênero e o empoderamento de mulheres e meninas lutando contra a discriminação, contra a violência e valorizando as tecnologias de informação de base.

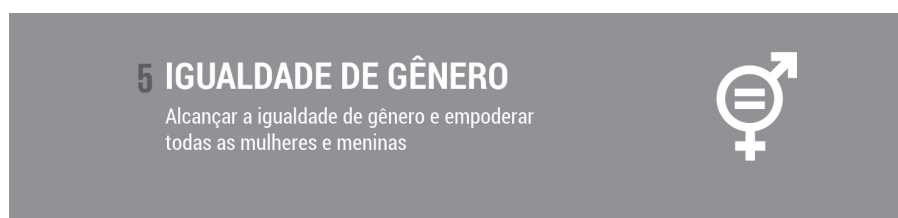


Figura 4. ODS 5. Nota. Adaptado de ONU (2022)

Além destas, outras ODSs têm grande aproximação com o escopo deste artigo. São elas: ODS 4 (Educação de Qualidade), ODS 9 (Indústria, Inovação e Infraestrutura), ODS 10 (Redução de Desigualdades) e ODS 11 (Cidades e Comunidades Sustentáveis).

Juntando esse objetivo comum ao potencial de desbravamento acadêmico, tem-se como indispensável a reiteração de outros conceitos e perspectivas como a aproximação do gênero e do campo da ciência. Nesta proximidade, boa parte do conhecimento científico teve sua evolução moldada pela dicotomia fundamental entre feminino e masculino na sociedade, sendo “[...] a pesquisa científica empreendida por e para indivíduos do sexo masculino” (Löwy, 2009). Como forma de alterar essa realidade foram implantadas abordagens educacionais em torno da coexistência dos sexos no que foi denominado de coeducação, antigamente interpretado por Mosconi (1992) como “uma sociologia das desigualdades sexuais na educação”. Porém, com o passar dos anos pôde-se observar que tal proposta de coeducação teve mínimos resultados no que diz respeito a inserção das mulheres no mercado profissional e passaram a questionar se a medida promovia, realmente, uma mudança social de impacto considerável.

Ao se referir a mudança social neste contexto, tem-se a analogia direta com a “construção social do sexo” (e não a “diferença dos sexos”) como ferramenta para analisar a posição feminina com interferência dos novos meios mencionados anteriormente.

Todavia, a expressão “diferença dos sexos” foi o objeto de debates terminológicos: ela foi recusada por algumas autoras devido à potencial interpretação naturalista ou ontológica à qual ela poderia dar origem. Foram preferidos os termos “construção social dos sexos”, ou mesmo “classes de sexos”, que definem, *a priori*, a diferença dos sexos como uma pura produção social e encarnam, assim, uma das respostas ao problema posto. (Fortino, 2009, p.45)

Seguindo à diante, o conceito de gênero surge em um momento específico da história das teorias sociais com discussões sobre diferenças sexuais, buscando essa construção social do sexo mencionada anteriormente. Neste cenário, a mobilização feminista mostrou-se importante para a busca da igualdade entre os sexos entre as décadas de 1920 e 1930 e, posteriormente, com a busca pela igualdade de direitos no cerne do desenvolvimento de uma prática e teoria feminista, após a década de 1960. Com o tempo, foram buscados novos desdobramentos diante dos binarismos marcantes e um novo fortalecimento do próprio conceito.

Entre os/as acadêmicos/as que dialogam com as discussões feministas, o conceito de gênero foi abraçado com entusiasmo, uma vez que foi considerado um avanço significativo em relação às possibilidades analíticas oferecidas pela categoria “mulher”. Essa categoria passou a ser quase execrada por uma geração para a qual o binômio feminismo/”mulher” parece ter se tornado símbolo de enfoques ultrapassados. Mas, no marco das discussões das acadêmicas feministas percebe-se, nos últimos anos, uma nova ênfase na utilização da categoria “mulher”. (Piscitelli, 2002, p.1)

As percepções começaram a se alterar e os conceitos estigmatizados foram (e ainda são) desconstruídos e reconstruídos sob novas perspectivas. As políticas feministas tornaram-se pautas necessárias e pontos de partida para a abertura de novas discussões.

Os questionamentos às perspectivas desconstrutivistas elaborados pelas feministas voltadas para o ativismo mostram que, entre elas, essas perspectivas ocupam um lugar no mínimo ambíguo, quando não abertamente negativo. Entre os argumentos com que essas perspectivas são atacadas, afirma-se que sua radical procura de desessencialização desestabiliza o “conceito/categoria” mulher(es), considerado como ponto de partida necessário para a teoria e política feministas. (Piscitelli, 2002, p.18)

Fica claro até aqui que, dada essas constantes evoluções histórias das terminologias, o gênero mostrou-se pauta necessária uma vez que permeia inúmeros aspectos cotidianos e que necessita de desnaturalizações em diversos momentos. Ele tem sua construção social, cultural e histórica somadas em uma totalidade plural, pautada em frequentes desconstruções. Segundo Larissa Pelúcio:

Havia muito mais a ser considerado nesse campo de disputas e de reconstrução de modelos sociais que a categoria “mulher” parecia não dar conta. É assim que o conceito de “gênero” vai se firmando como um instrumento importante de reflexão e luta, não sem provocar reações de alguns setores do feminismo que seguiram apostando no termo “mulher” como termo político. Aqui, trabalharemos com o conceito de gênero dada a sua abrangência e contribuições para as discussões sobre diretos, igualdade e desigualdade, entre outras. (Pelúcio, 2014, p.107)

O corpo simbólico e o gênero são vias habitáveis em que se observam signos, desnaturalizações e desessencializações⁴ de maneira concreta em sua dimensão simbólicas, contrastadas com as relações de poder e suas dimensões sociais e culturais.

Reiterando Haraway (2009), “[...] depois do reconhecimento [...] de que o gênero, a raça e a classe são social e historicamente constituídos, esses elementos não podem mais formar a base da crença em uma unidade “essencial”. A categorização é extremamente complexa e repleta de discursos científicos e práticas questionáveis, portanto, tornaram-se necessárias as transgressões temáticas e desconstruções que apoiem as críticas aos binarismos e reflitam, por exemplo, sobre a posição dos estudos de gênero e a posição feminina nos ambientes de desenvolvimento dos projetos criativos – cerne da comunicação – e nos ambientes de desenvolvimento colaborativo e tecnológico onde encontra-se a interface gênero e Design.

“Queerizando o Design” através da transdisciplinaridade

Para que a conexão entre as questões de gênero e prazer e os profissionais criativos de fato aconteça, a transdisciplinaridade precisa se destacar. A atuação transdisciplinar do designer fundamenta este artigo e sustenta 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 pluri-disciplinaridade. Mas chegar a essa conclusão é se afastar bruscamente de conceitos elaborados há muito tempo sobre as articulações disciplinares e que possuem caminhos semânticos distintos.

Ao analisar que Edgar Morin 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 Português, Matemática, Biologia, Projetos Arquitetônicos, Fisiologia, Cálculo, 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) 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) 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:

Tendo surgido, há três décadas, quase simultaneamente, nos trabalhos de pesquisadores diferentes como Jean Piaget, Edgar Morin, Eric Jantsch e muitos outros, este termo foi inventado na época para traduzir a necessidade de uma jubilosa transgressão das fronteiras entre as disciplinas, sobretudo no campo do ensino e de ir além da pluri e da interdisciplinaridade [...]. A transdisciplinaridade, como o prefixo “trans” indica, diz respeito àquilo que está ao mesmo tempo entre as disciplinas, através das diferentes disciplinas e além do mundo presente, para o qual um dos imperativos é a unidade do conhecimento. (Nicolescu, 1999, pp.11-53)

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. Confirmando essa proposição tem-se que:

A transdisciplinaridade é a transgressão da dualidade que opõe os pares binários sujeito/objeto, subjetividade/objetividade, matéria/consciência, natureza/divino, reducionismo/holismo, simplicidade/complexidade, diversidade/unidade. Esta dualidade é transgredida pela unidade aberta que engloba tanto o Universo como o ser humano. (Nicolescu, 1999, pp.64-65)

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). 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. Segundo o autor:

Transdisciplinar significa hoje indisciplinar. Toda uma enorme instituição burocratizada – a ciência –, todo um corpo de princípios, resiste ao mínimo questionamento, rejeita com violência e despreza como “não científico” tudo o que não corresponde ao modelo. [...], mas há uma incerteza no conceito de ciência, uma brecha, uma abertura, e qualquer pretensão a definir fronteiras da ciência de maneira assegurada, qualquer pretensão ao monopólio da ciência é por isso mesmo não científico. [...] Se, efetivamente, a mente humana não pode apreender o enorme conjunto do saber disciplinar, então é preciso mudar os dois. (Morin, 2005, pp.51-52)

O que Morin questiona quando menciona “ciência” é a ciência clássica e imutável, que por muito tempo “banuiu realidades”. Ele coloca a transdisciplinaridade como ferramenta de integralizar essas realidades banidas, essas disciplinas isoladas “sem diálogo”.

A análise do que é a transdisciplinaridade possibilita, para o âmbito deste artigo, 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 e o Design? Quando “queeriza-se” áreas criativas e tecnológicas como o Design, deve-se discutir as ferramentas colaborativas como suporte à influência das novas tecnologias, de modo a associar as novas formas de projetar com o conceito da nova terminologia empregada por Portinari 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).

Através dessas análises iniciais, percebe-se constatações ainda mais essenciais para a base de uma pesquisa de interface Design, tecnologia e gênero, que tem como pretensão o alcance transdisciplinar, mas que, inicialmente, precisa ser subsidiada por proposições de sua área de origem: o Design.

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).

Portanto, o designer deve desenvolver um olhar antropológico necessário independentemente do objeto pesquisado. Mas, essencialmente na perspectiva de gênero, esse olhar precisa de ressignificações.

Esse conjunto de ressignificados dados por estes profissionais aos artefatos (e aos projetos criativos como um todo) torna concreta a aproximação de um “olhar antropológico” necessário ao designer. Tal “pensar antropológico” resulta em inúmeros questionamentos

sobre a nossa própria realidade, sobre a “antropologia do cotidiano” (Rodrigues, 2005) e, conseqüentemente sobre o Design centrado no ser humano, no corpo, nos objetos. O criativo torna-se colaborador do futuro social ao invés de somente cidadão, torna-se um “agente construtor cultural” (Rodrigues, 2005, p.3). Segundo Rodrigues:

Os estudos antropológicos são um exemplo de como o designer se posiciona frente ao desvelamento do mundo imagético do social. Antes de concretizar qualquer trabalho, presume-se que sua autoconsciência crítica colabore para a criação de uma “nova cultura”, pois o design trabalha efetivamente para o amanhã. Seus projetos do tempo presente visam à construção de um futuro possível, enfatizando sua responsabilidade social em pensar utopicamente a realidade. (Rodrigues, 2005, p.2)

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 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 o Design. 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 *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)

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), o que pode facilmente ser relacionado com a problemática da inserção feminina no ambiente comunicacional e a indignação necessária do projetista ao analisar essa perspectiva.

Um outro exemplo que retrata de forma coesa essa “subversividade” do projetista e do *Open Design* surge ao analisarmos a ascendência da utilização da impressão 3D em obras de arte (Figura 5) ou na arquitetura como forma de perverter o sentido do material escolhido, conseqüentemente indo ao desencontro do uso luxuoso de outros materiais, colocando o Design na posição de valoração a partir do que é subversivo. Conceição Ribeiro, Anderson Horta e Camilo Belchior (2017) resumem essa ideia:

O emprego dos materiais de baixo custo em peças de design tem transformado a relação estabelecida entre o valor de produção e o valor percebido pelos consumidores, que atribuem novos sentidos aos produtos. Esse é o papel preponderante do Design: subverter o valor a partir da atribuição de novos sentidos, quando da utilização de materiais considerados pouco nobres. (Ribeiro, Horta & Belchior, 2017, p.9)



Figura 5. Impressão 3D utilizada em obras de arte para auxiliar apreciação artística de pessoas cegas ou com baixa visão. Nota. Adaptado de Website Hypeness (2015)

Dessa forma, considerando esse potencial de subversão do Design, é preciso analisar como essa “queerização” se desenvolve a partir da subversão. Sabe-se que ela é consequência de uma evolução crítica transdisciplinar.

A fim de conectar o universo *queer*, o gênero e o Design, a transdisciplinaridade precisa se destacar. A atuação transdisciplinar do designer sustenta este ambiente de interação, coexistência e interface.

Notas

1. Justin Hubbel nasceu em Rochester, Nova York, e batalha contra as forças do mal desde os seis anos. Sua obra costuma lidar com o humor e histórias autobiográficas, mas frequentemente acaba abordando temas de política social. (Caparica, 2016)
2. Nessa Agenda, vê-se um plano de ação para as pessoas, para o planeta e, também, para a prosperidade.
3. OSD é a sigla para “Objetivos de Desenvolvimento Sustentável”
4. A palavra desessencializações significa ir contra a perspectiva essencialista que visa naturalizar os gêneros ao relacioná-los diretamente ao determinante biológico, de forma determinista e contra aspectos históricos e culturais.

Referências Bibliográficas

- Barcellos, M. M., Micheli, F., Vissoto & A., Renó, D. (2018). Dissertações sobre a Nova Ecologia dos Meios. En D. Renó, V. Gosciola, L; Renó. *Nova Ecologia dos Meios e Tecnologia* (pp.9-18). Ria Editorial.
- Dicionário on-line Michaelis (2020). *Binarismo*. <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=aLKj>
- Dicionário on-line Michaelis (2020). *Transgressão*. <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=transgress%C3%A3o>.
- Bourcier, M. H. (2014). Prefácio. Preciado, P. B. *Manifesto contrassexual: práticas subversivas de identidade sexual*. Editora N-1 edições.
- Butler, J. (2014). Regulações de Género. *Cadernos Pagu*, 42, 249-274. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-83332014000100249.
- Caparica, M. (2016). Está na hora de acabar com o binarismo de gênero. *Revista Lado B*, <http://www.ladobi.com.br/2016/03/binarismo-genero/>.
- Fortino, S. (2009) Coexistência dos sexos. En: H. Hirata, F. Laborie, H. L. Doaré, D. Senotier. *Dicionário Crítico do Feminismo* (pp.44-48). Editora Unesp.
- Gregori, M. F. (2010). *Prazeres Perigosos: Erotismo, Género e Limites da Sexualidade*. 221f. Tese de livre-docência – Universidade Estadual de Campinas, Campinas.
- Gregori, M. F. (2011). Usos de sex toys: a circulação erótica entre objetos e pessoas. *Mana: Estudos de Antropologia Social*, 17(2).
- Haraway, D. (2009). Manifesto ciborgue Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. En: D. Haraway, T. Tadeu, H. Kunzru, (Eds.), *Antropologia do Ciborgue: As Vertigens do Pós-humano* (pp. 22-118).
- Haraway, D.; Tadeu, T.; Kunzru, H. (2009). *Antropologia do Ciborgue: As Vertigens do Pós-humano*. (2nd ed.). Autêntica Editora.
- Krippendorff, K. (2000). Design Centrado no Ser Humano: Uma Necessidade Cultural. *Revista Estudos em Design*, 8(3), 87-98.
- Laumann, E. et al (2000). *The Social Organization of Sexuality*. The University of Chicago Press.

- Lieberman, H. (2017). *BUZZ: A Stimulating History of the Sex Toy*. New York: 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), 541-552. <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/issue/view/316>.
- Löwy, I. (2009). Ciência de gênero En: H. Hirata, F. Laborie, H. L. Doaré, D. Senotier. *Dicionário Crítico do Feminismo* (pp.40-44). Editora Unesp.
- Morin, E. (2005). *Introdução ao Pensamento Complexo*. Editora Sulina.
- Nicolescu, B. (1999). *O manifesto da transdisciplinaridade*. TRIOM.
- ONU. (2015). *Agenda de 2030*. <https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/>.
- Pelúcio, L. M. (2014). Desfazendo o gênero. En: R. Miskolci, J. Leite Júnior. (Eds.). *Diferenças Na Educação: Outros Aprendizados* (pp. 101-152). Editora EdUFSCar.
- Piscitelli, (2002). A. Re-criando a (categoria) mulher?. En: L. Algranti. *A prática feminista e o conceito de gênero*. IFCH/UNICAMP.
- Portinari, D. (2017). Queerizar o Design. *Revista Arcos Design*, 10. <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/view/30937>.
- Preciado, B. (2014). *Manifesto Contrassexual: práticas subversivas de identidade sexual*. Editora N-1 edições.
- Renó, D.; Gosciola, V.; Renó, L. (2018). *Nova Ecologia dos Meios e Tecnologia* (1st ed.). Ria Editorial.
- Renó, D.; Penteado, J. D. O. (2016). Jornalismo e a ecologia dos meios: uma relação simbiótica. *Anais do 7º Congresso Internacional de Ciberjornalismo – Ciberjornalismo e Modelos de Produção: Appificação e Desafio Global*, 7. UFMS. <http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor7/files/2016/08/ciberjor-Julia-Dantas-Denis-Reno.pdf>.
- Ribeiro, R. A. C. Horta, A.; Belchior, C. (2017). Design Subversivo: atribuindo outros sentidos aos materiais para a arte. *Congresso Internacional e VIII Workshop Design & Materiais*, 2. Galoá. <https://proceedings.science/dm/papers/design-subversivo%3A-atribuindo-outros-sentidos-aos-materiais-para-a-arte.?lang=pt-br>.
- 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/>.

Abstract: This article analyzes the Gender and Design interface through the perception of the transgressions and subversions necessary for the creative field. Through theoretical-methodological reflections, the gender binarism present in many projects in the area are criticized. Therefore, transdisciplinary is used to identify ways to “Queerize Design” and encourage the development of gender studies within the universe of designers.

Key Words: Design - Gender Studies - Binarism - Transgressions - Transdisciplinarity.

Resumen: Este artículo analiza la interfaz Género y Diseño a través de la percepción de las transgresiones y subversiones necesarias para el campo creativo. A través de reflexiones teórico-metodológicas se critican los binarismos de género presentes en muchos proyectos del área. En consecuencia, se utiliza la transdisciplinariedad para identificar formas de “Queerizar el Diseño” y fomentar el desarrollo de estudios de género dentro del universo de los diseñadores.

Palavras claves: Diseño - Estudios de Género - Binarismo - Transgresiones - Transdisciplinariedad.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
