

Erótica
LAB

Logo Erótica LAB

ERÓTICA LAB: UM LABORATÓRIO MODELO TRANSDISCIPLINAR

Paralelos da Interface Design e Gênero

Trata-se da idealização de paralelos da interface Design e Gênero a fim de sustentar as conexões entre sexo e prazer, considerando o potencial transdisciplinar da área. O que resultou na proposta de um laboratório modelo que conecte os espaços do Design atual com essa temática e que seja um ambiente de suporte para o desenvolvimento colaborativo com um pensamento de *FabLab*.

(...)

GUILHERME CARDOSO CONTINI
DORIVAL CAMPOS ROSSI
LARISSA MAUÉS PELÚCIO SILVA

1 Design Thinking é um dos desmembramentos do Design muito utilizado pelo Marketing. Segundo Roger Martin, “professor na Rotman School of Management e estudioso sobre o tema, design thinking é dar forma a um contexto em vez de tomá-lo como ele é.” (BO-NINI, L.; ENDO, G., 2011). Ou seja, o Design sendo usado para o desenvolvimento de soluções em negócios (e em demais áreas).

Designers também contam histórias. E como “designers” sustentando-se não somente quem já concluiu tal graduação. Mas sim, quem projeta, quem beira diversas áreas e trabalha junto a elas de forma plural e transdisciplinar.

Na breve história contada a seguir, relatam-se impactos estruturais de um processo de descoberta e transformação de temas muito trabalhados através das perspectivas de gênero, sexo e sexualidade encontradas nas ciências sociais. Os impactos não se deve aos temas em si, mas à abordagem, ainda superficial, dos mesmos no cenário do Design atual.

Embora tal área seja muito vista como inovadora, crítica e, muitas vezes, pioneira ao trabalhar de forma coletiva nos mais variados projetos, falar de sexo e gênero no Design ainda é algo que precisa ser muito exercitado através da reflexão e do diálogo entre áreas que coexistem. Trabalhar tais temas é um exercício em que se equilibra a apropriação e pratica-se uma imersão nas áreas e diretrizes que os desmistificam. Parafraseando os conceitos do *Design Thinking*¹ e ressignificando a imersão na temática tem-se que:

[...] imersão em Profundidade inicia-se com a elaboração de um Plano de Pesquisa, incluindo protocolos de pesquisa primária, listagem dos perfis de usuários e atores-chave para recrutamento e mapeamento dos contextos que serão estudados. Muitas técnicas, algumas delas oriundas da Antropologia, tais como entrevistas, sessões generativas, cadernos de sensibilização etc., podem ser usadas para realizar esse mergulho nos contextos de interação de uso dos produtos e serviços explorados no projeto. (ADLER, et al, 2011, p. 22-23)

No processo de imersão nos estudos de gênero, sexo e sexualidade é necessário buscar “fios condutores” para traçar narrativas diretas ao Design. Tomando como ponto de partida o grupo de

pesquisas “Transgressões: gêneros, sexualidades, corpo e mídia”, coordenado pela Profª Drª Larissa Pelúcio, é possível imergir em questões estruturais de discussão na perspectiva das Ciências Sociais sobre os estudos de tais temáticas. Pode-se observar, por exemplo, estudos como o de Gregori, que se aproximavam da abordagem do gênero e do sexo considerando a dinâmica dos *sex shops* em centros urbanos e a construção social que cercava os objetos vendidos nestes locais. Segundo sua perspectiva:

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 acentuem - nas 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 convencionados 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. Muito couro preto, ligas de meia vermelhas, rendas artificiais, dildos de tamanhos variados - com certa ênfase no tamanho avantajado -, imagens de corpos femininos com predominância do tipo ariano e loiro (preferencialmente, um loiro artificial) e seios firmes e enormes. Os corpos masculinos são dotados, predominantemente, de músculos, com particular ênfase a órgãos sexuais imensos. Nos vídeos, há destaque nas combinações ou arranjos sexuais fora do comum, porém também condizentes com traços simbólicos que visam, no limite, salientar certos aspectos, observáveis nas relações de gênero: corpos femininos (ou feminizados quando o suporte corporal é o do homem) são adornados para configurar o lócus da penetração; corpos masculinos (e não há correspondência ou alternativa para a masculinização dos corpos de mulheres) são adornados para configurar o lócus do corpo que penetra. O exercício da sexualidade entre corpos do mesmo sexo

tem preponderância entre mulheres e seu sentido ainda corresponde a uma mesma lógica: torna-se prática aceita e estimulante de um desejo voyer masculino. (GREGORI, 2010, p. 56-58)

Por outro lado, não se tinha quantidade considerável de estudos claros e objetivos em Design com devido aprofundamento e riqueza de informações e detalhes. Viam-se propostas de produtos muitas vezes tomando como base princípios do Design de Produtos, do Design Gráfico e do Design de Moda (entre muitas outras vertentes), sem fomentar a reflexão no sentido inverso, sem buscar o histórico desses produtos ou mesmo sem abordar os porquês que envolvem sua produção, gerando muitos questionamentos e indagações.

Por que esses objetos voltados ao sexo e ao prazer não são estudados a fundo nas perspectivas que o Design proporciona? Por que eles são constantemente produzidos e influenciados pelas tecnologias atuais e muitas vezes caem em desuso rapidamente? Por que eles estão cada vez mais tecnológicos e se afastando de suas formas “tradicionais” e não se encontram estudos sobre isso? Quem faz esses produtos? Quem projeta tais “brinquedos eróticos”? Cadê o designer que cria esses artefatos e porquê ele se esconde?

Nesse recorte temático, percebeu-se que quanto mais se pesquisava, mais eram visíveis questionamentos semelhantes. Os quais começaram a ser sanados com umas das poucas

pessoas que trabalha o tema, falando abertamente de sexo, gênero e as tecnologias que envolvem o corpo: a Rita Wu². Com a delicadeza e a liberdade necessárias ela possibilita uma viagem conceitual e uma abordagem possível e sem preconceitos.

Rita Wu discorreu muito sobre as tecnologias, as corporalidades e o prazer. Em uma entrevista para a Revista TPM ela pontuou que:

A tecnologia nos aproximou do conhecimento do outro, mas, principalmente, de nós mesmos. Isso ajuda muito em qualquer processo de intimidade. A tecnologia ajuda a visualizar as diferenças e a ver e entender o outro, apesar das distâncias geográficas e culturais. (WU, R, 2015)

Além disso, em suas inquietações sobre a falta de um ambiente para compartilhar tais constatações e curiosidades sobre sexo, gênero, intimidades e objetos produzidos ou não para o prazer ela criou um grupo em uma rede social (o *Facebook*) e projetou uma espécie de plataforma pioneira chamada *Technoporn* (figura 1 e 2):

[Technoporn] É um grupo fechado no Facebook para pessoas que partilham da mesma curiosidade: como as tecnologias ajudam a entender melhor as novas formas de sentir. Lá, falamos de novos padrões de intimidade, de uti-

lizar diferentes objetos, que foram projetados para outras funções, para o sexo, de expressões para a sexualidade e gênero. Somos mais de 2 mil membros e o grupo tem pouco mais de seis meses. (WU, R, 2015)



Figura 1 e 2: Website do Technoporn e grupo no Facebook do Technoporn
Disponíveis em: www.technoporn.org <https://is.gd/technoporn>

2 Rita Wu é designer, pesquisadora e artista, trabalha com tecnologias digitais desde 2008. Entusiasta de tudo que envolve seres vivos, atualmente trabalha com biologia sintética e biohacking. Interdisciplinar por natureza e indisciplinar por opção, é membro-fundadora do primeiro Fab Lab do Brasil, com sede na FAU-USP. Em seus trabalhos explora a relação entre corpo, espaço e tecnologia, investigando a expansão que a tecnologia pode trazer para nossa percepção espacial através de interfaces vestíveis. Atualmente trabalha na SMIT (Secretaria Municipal de Inovação e Tecnologia), como Diretora da Rede Fab Lab Livre SP, a maior rede de Fab Labs públicos do mundo e apresentadora da série *Remake*, da VICE.

3 Segundo 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.”.

Com esse caráter de inovação pode-se descobrir na pesquisa de Rita Wu uma forma diferente de falar de sexo e gênero que poderia ser levada ao Design, mas que por lá ainda não é tão vista. Independente dos tabus que um tema como o sexo carrega, falar sobre ele é necessário e essencial também ao Design.

UM CONCEITO E UM DEVANEIO SOBRE SEXO E DESIGN

É deste princípio que surgiu a ideia da criação do Erótica LAB (Figura 3): um laboratório modelo a ser replicado e constantemente modificado pelo Brasil (e quiçá pelo mundo) que funciona como um grupo de pesquisa e discussão, o qual opera de modo a entrelaçar diversas áreas do conhecimento em questões científicas e mercadológicas que envolvam o sexo, o prazer, o gênero e o erotismo.

Neste ambiente a pretensão é conectar todos esses temas, análises e propostas que também envolvam os *sex shops*, os *sex toys*³ (Figura 4), a economia do desejo, a tecnologia, a impressão 3D, o *movimento maker*⁴, os *wearables*⁵ e tudo mais que permeie tal universo.

Operando dessa forma coletiva é imprescindível a presença de estudantes e profissionais das áreas do Design, da Antropo-

Figura 3: Logo Erótica LAB





Figura 4: Exemplos de *sex toys* Disponível em: <https://is.gd/ohlalalsextoy>

logia, das Ciências Sociais, da Arquitetura, das Artes, do Jornalismo, da Engenharia, da Química, da Ergonomia, da Medicina, da Psicologia, da Comunicação em geral (Figura 5), dentre outras muitas áreas que se mostrem envolvidas e aptas a esse diálogo.

Foi preciso partir de terminologias estruturadas e com grande carga de desenvolvimento teórico para então perceber por onde começar. E definitivamente um dos caminhos possíveis de se analisar é partindo do próprio universo do Design. Tem-se como exemplo os apontamentos iniciais de Cardoso, em que, ao estudar sobre a projeção da atratividade e eficácia dos artefatos, identificou que o foco ao se projetar - para o tema que for - era reconfigurar o mundo complexo adequando os objetos ao seu propósito (2013). E nessa complexidade do mundo atual - um mundo com ascendência tecnológica e digital - ele pontuou, ao

4 “A descrição é ampla e abrange grande diversidade de atividades, desde artesanato clássico até eletrônica avançada, muitas das quais estão por aí há séculos. Porém, os Makers, pelo menos os de que trata este livro, estão fazendo algo novo. Primeiro, usam ferramentas digitais, projetando em computador e produzindo cada vez mais em máquinas de fabricação pessoais. Segundo, como pertencem à geração Web, compartilham instintivamente suas criações on-line.” (ANDERSON, 2012).

5 Wearables são tecnologias vestíveis, ou seja, dispositivos eletrônicos com processadores próprios desenvolvidos para serem utilizados no corpo.

Figura 5: Conexões entre áreas.
Fonte: Nasalization



analisar a publicação do designer americano Victor Papanek em 1971, *Design for the Real World*, que:

O “mundo real” de Papanek já não é o mesmo: sobretudo, porque a explosão do meio digital os últimos 25 anos tem transformado de modo profundo a paisagem econômica, política, social e cultural. A “era da informação” chegou para todos – por meio de mudanças essenciais em sistemas de fabricação, distribuição e finanças – e não somente para quem tem computador pessoal em casa. À medida que o mundo virtual aumenta em abrangência, a realidade parece desmanchar-se no ar. (CARDOSO, 2013, p. 17-18)

Essa reflexão acerca dos artefatos e da modificação na estrutura dos meios de divulgação de informação se mostrou extremamente importante para a base da concepção do Erótica LAB, uma vez que a posição do Design e do profissional que representa tal

área é vista em constante mudança e atualização. Isso explica o motivo de Flusser (2013) considerar em seus estudos a palavra design como ocupante de um espaço no discurso contemporâneo, ou mesmo explica suas considerações sobre a transdisciplinaridade e a ética nos métodos projetuais quando refere-se aos criadores (Gestalter; designers; projetistas) como aqueles que projetam formas sobre os objetos para torná-los ainda mais úteis. Dessa forma ele ainda comenta que:

[...] não é possível responsabilizar uma só pessoa por um produto. Mesmo que existissem instâncias que estabelecessem normas, ninguém se sentiria pessoalmente vinculado a elas. Essa lacuna e responsabilidade moral, resultante da lógica do processo de produção, criará inevitavelmente engenhos de moral condenável caso não se consiga chegar a um acordo sobre uma espécie de código ético para o design [...]. No passado havia a aceitação tácita de que a responsabilidade moral por um produto era simplesmente do usuário [...]. Hoje em dia, não é mais esse caso. (FLUSSER, 2013, p. 202)

Além disso, pode-se considerar também questões sobre novas terminologias como a proposta por Portinari sobre a Queerização do Design. Como afirmado pela autora:

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 um laboratório modelo que tem como pretensão o alcance transdisciplinar, mas que, inicialmente, precisa ser subsidiado por proposições de sua área de origem: o Design.

A princípio, ao propor tal espaço se desenvolvendo dentro e fora da academia, tem-se que “os designers precisam se libertar do legado profissional que os estimula a trabalharem isoladamente” (CARDOSO, 2013, p. 23), trabalhando assim por bases coletivas, em equipes e em redes interligadas (a maior delas é a informação). Tais redes estão intrínsecas ao “mundo complexo” e tal “complexidade” se deve ao conjunto sistemático de elementos e camadas inter-relacionadas que atuam diretamente na reconstrução fundamental do todo, do projeto e do produto (seja ele palpável ou não).

Ao libertar-se dessas amarras, o projetista (o designer ou o estudante que projeta na área em que ele estiver) pode ir ao encontro de temas diversos e os mais inquietos possíveis. Como por exemplo o tema-foco desse laboratório modelo: o sexo, o gênero e o prazer.

Deparando-se com isso, é de grande importância compreender os olhares diante de um artefato projetado ou mesmo as ressignificações e a dinâmica do designer diante de tais produções físicas ou imateriais. É essencialmente necessário o entendimento do designer de que o próprio Design vem se transformando e se adaptando às necessidades do mundo, das pessoas. Cardoso já analisou essas trajetórias muito bem:

Qual o impacto dessas transformações múltiplas e rápidas sobre um campo como o design, tradicionalmente pautado pela fabricação de artefatos materiais? Entra em questão a relação entre materialidade e imaterialidade, coisa e não coisa. [...]. Talvez a principal lição para o design – plenamente recebida e assimilada na prática dos designers brasileiros nos últimos vinte anos – seja a de que não existem receitas formais capazes de equacionar os desafios da atualidade. Não são determinados esquemas de cores e fontes, proporções e diagramas, e muito menos encantações como “a forma segue a função”, que resolverão os imensos

desafios do mundo complexo em que estamos inseridos. [...]. Em termos históricos, o grande trabalho do design tem sido ajustar conexões entre coisas que antes eram desconexas. Hoje, chamamos isso de projetar interfaces. Trata-se, contudo, de um processo bem maior e mais abrangente do que imagina o projetista sentado à sua estação de trabalho. A parte de cada um é entender sua parte no todo. (CARDOSO, 2013, p. 40-44)

Essa interface citada por Cardoso reflete muito o pilar estrutural do Erótica LAB que é, claramente, promover transdisciplinarmente a interface entre gênero, sexo, prazer e o Design e os estudos projetistas em geral. Tais inter-relações mencionadas anteriormente completam e fazem parte da adaptação entre esses sistemas. Mas, antes de tudo, essa interface precisa ser conjuntamente projetada e o designer deve atuar constantemente nessas interligações de redes, afinal elas não são mantidas operando sozinhas (não inicialmente). O designer deve revelar sua capacidade como “construtor de pontes”, estabelecendo relações em espaços, muitas vezes, fragmentados de saberes.

Paralelo a este viés, a fim de conectar o Design ao sexo, vemos os profissionais dessa área como quem poderia estar atuando 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, ao observarmos a aproximação visual de objetos criados para *sex shops* com eletrodomésticos, “parece exacerbar a noção de que se pretende tornar os exercícios sexuais prática rotineira e normal. Como se os seus designers estivessem sugerindo aos consumidores [...]” (GREGORI, 2010, p. 64) e nessas sugestões, o designer atua como projetista e praticante de ressignificações e apropriações.

Esse conjunto de ressignificados dados por estes profissionais aos artefatos torna concreta a aproximação de um “olhar antropológico” necessário ao Design. Tal “pensar antropológico” resulta em inúmeros questionamentos sobre a nossa própria realidade, à “antropologia do cotidiano” (RODRIGUES, 2005, p. 1) e, conseqüentemente no Design centrado no ser humano, no corpo, nos objetos. O designer 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)

Nesse viés social adquirido nessa área e que faz repercutir discursos e análises aprofundadas sobre a inserção do designer na sociedade e seu papel como também cidadão, temos como exemplo Krippendorff (2000), o qual 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 e que 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 pro-

jetuais 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 e sobre 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 possibilidades de caminhos multidisciplinares que correspondam ao que é, verdadeiramente, a sociedade: esse emaranhado de significados e ressignificações construídas e reconstruídas através das pessoas, dos objetos, das coisas.

Considerando todos os caminhos acima, desde o Design voltado para o social, até o Design voltado para o corpo e para os artefatos, pode-se perceber as possibilidades de conexão com o sexo, o gênero e o prazer quando se trabalha e se opera de forma transdisciplinar. E essa transdisciplinaridade é o conceito que fundamenta o Erótica LAB e sustenta esse ambiente de interação, coexistência e interface entre áreas.

UM UNIVERSO ABERTO AO TRANSDISCIPLINAR

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 bruscamente de conceitos elaborados há muito tempo sobre as articulações disciplinares e que possuem caminhos semânticos distintos. Para ir adiante, portanto, é necessário “pincelar” rapidamente cada um deles e distingui-los.

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 muitas outras que existem próximas umas das outras, porém sem um diálogo necessário.

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 como sendo

a 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. 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, 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, p. 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, p. 64-65)

A análise do que é a transdisciplinaridade possibilita, para o âmbito desta pesquisa, identificar uma metodologia e uma forma de se projetar que propicie o encontro do Design com o sexo, o gênero e o prazer considerando o olhar das ciências sociais.

Se de um lado observa-se a perspectiva de Edward Laumann e sua equipe, de que é possível perceber que a sociedade está vivendo sob a égide de uma “ética sexual recreativa” (2000) em que o sexo e o prazer passam a compor o campo do consumo de emoções, de outro lado têm-se o Design em uma tentativa de diálogo com tais áreas que, muitas vezes, é rasa em argumentos devido ao despreparo acadêmico e mercadológico para interpretar tais questões.

Pensar nessa “revolução sexual” dentro do Design é pensar que o que é visto erroneamente em tal área como um “tabu” revela-se de tamanha importância e tamanha dinâmica projetual que se torna impossível rejeitar o fato de que o sexo e o prazer no Design estão tão intrínsecos quanto a constatação de Gui Bonsiepe (2012) de que o Design concentra-se na zona intermediária entre produto e usuário (o que chamamos de interface).

E para trabalhar essa interface transdisciplinarmente fez-se necessária a designação de uma nova área denominada *Sex Design*.

Nela, um dos focos destacados de discussão é exatamente a fabricação digital e o pensamento de FabLab como suporte projetual. Tudo isso é, também, amplamente esmiuçado no grupo de pesquisa “P.I.P.O.L - Projetos Integrados de Pesquisa On-Line” e no “Laboratório Maker de fabricação Digital 3D - SAGUI LAB” ambos coordenados pelo Prof. Dr. Dorival Campos Rossi.

O SEX DESIGN E O PENSAMENTO DE FAB LAB

Quando se fala em inovação, rapidamente se pensa em Design ou no processo inventivo do designer ao projetar. São inúmeras as vertentes que despertam surpresa, ou mesmo que promovem reflexões inovadoras em tal área. Uma delas corresponde a um novo campo hoje denominado *Sex Design*, que consiste nos estudos abrangentes envolvendo sexo e Design e que se apoia ao fato de que falar de sexo muitas vezes é chegar em um tema tão tabu até para “projetistas contemporâneos”.

Ao estudar e pesquisar dentro do *Sex Design* deve-se considerar aprofundar-se e imergir em abordagens das Ciências Sociais para os estudos de sexo, gênero e sexualidade elaborando uma conexão direta com o Design e com produtos e subprodutos (físicos ou não) de um mercado voltado ao sexo e à satisfação do prazer.

Este campo é propício para inúmeras discussões e pesquisas como por exemplo so-

bre a ergonomia de *sex toys* e dos demais produtos voltados para o sexo, sobre novos materiais para elaboração de *sex toys*, sobre a aplicação tecnológica nos meios de produção de objetos para *sex toys*, em estudos com prototipagem rápida, sobre produções audiovisuais para conteúdo erótico, sobre projetos gráficos de livros estilo Kama Sutra⁶ e de cartilhas como suporte para educação sexual, sobre projetos de inclusão do mercado erótico para públicos específicos como idosos, sobre aplicativos e interfaces que colaborem com a relação pessoa-sexo, além de muitas outras possibilidades.

Se aliarmos isso com perspectivas transdisciplinares de áreas coexistentes como o Design, a Arquitetura, a Química, a Engenharia de Materiais e a Psicologia por exemplo, tem-se um ecossistema durável de estudos envolvendo o sexo e o prazer que nos afastam de estigmas negativos destes nichos.

Mas que área é capaz de gerir e promover a colaboração entre as demais trazendo à tona resultados extremamente positivos? O próprio Design. Segundo Flusser (2013) "Essas considerações explicam a certo modo por que a palavra design pôde ocupar o espaço que lhe é conferido no discurso contemporâneo.". Espaço este, correspondendo ao de gestor e projetista inovador que trabalha muito bem desenvolvendo o coletivo e que estimula a discussão sobre o modo como as formas e as coisas acontecem. Flusser pontua inúmeras vezes que:

O design, como todas as expressões culturais, mostra que a matéria não aparece (é inaparente), a não ser que seja informada, e assim, uma vez informada, começa a se manifestar (a tornar-se fenômeno). A matéria no design, como qualquer outro aspecto cultural, é o modo como as formas aparecem. (FLUSSER, 2013, p. 28)

Seguindo tal linha de raciocínio, esta pesquisa detalha, em um primeiro momento (antes mesmo de promover os desdobramen-

6 Kama Sutra é um antigo texto indiano que trata sobre o comportamento sexual humano e se popularizou atualmente em forma de livros com indicações de posições sexuais representadas ou por fotografias ou por ilustrações e elementos gráficos elaborados para tal.

7 Cultura Hacker provém do termo hacker, originado entre as décadas de 50 e 60 em meio acadêmico. Alunos do Massachusetts Institute of Technology (MIT) iniciaram a utilização de computadores da universidade com o objetivo de desenvolver conhecimento sobre este equipamento, para tal eles burlavam o sistema para utilizá-los em suas experimentações. Atualmente o termo é utilizado para designar pessoas que “hackeiam” através do conhecimento adquirido para solucionar problemas.

8 On-line - traduz-se para “em linha” - é um termo utilizado para designar dispositivos conectados a uma rede ou a um sistema de comunicação.

tos do *Sex Design*), uma destas características atuais do Design que é o desenvolvimento colaborativo. Desenvolvimento o qual é intrínseco ao modo de pensar do *Movimento Maker*.

Como um dos caminhos de inovação do Design, o Movimento Maker é uma “filosofia” que abarca os *makers*, ou seja, os “fazedores”, as pessoas que fazem e, conseqüentemente, “colocam a mão na massa”. Este movimento é impulsionado pelo fio condutor da “cultura *DIY (Do It Yourself)*”, ou em outras palavras, cultura do “Faça Você Mesmo” (FVM). Nela, as pessoas se envolvem com o desenvolvimento de técnicas, de aprendizagens e de meios para potencializar a curiosidade e colocar em prática suas ideias.

Costuma-se dizer que atualmente essa cultura *DIY* pode ser melhor elaborada quando acontece de forma colaborativa, ou seja, quando se transforma em “cultura *DIT (Do It Together)*”. Conseqüentemente quando temos um “fazer” coletivo.

Pensando na contemporaneidade, essa cultura e essa movimentação tem grande base na cultura *hacker*⁷ (traduzida no Brasil como “cultura da gambiarra”) e trabalha em conjunto com novas tecnologias da comunicação e da informação com o uso direto de ferramentas digitais, maquinário setorizado e desenvolvimento *on-line*⁸ (ROSSI, D., et al, 2013, p. 201).

O Movimento Maker, portanto, opera com grande diversidade de atuações. Seja no que é artesanal ou mesmo no que depende de eletrônica em nível avançado. Os *makers* atualmente se apropriam de ferramentas digitais associadas à máquinas e métodos de fabricação compartilhados *on-line*. Resumindo, o movimento *maker* apresenta três características em comum. São elas o uso das ferramentas digitais para desenvolvimento de projetos e prototipagem de novos produtos, a cultura de compartilhamento e da colaboração (em relação aos projetos e à comunidade *on-line*) e a adoção de formatos tradicionais de arquivos de projetos, fazendo com que qualquer pessoa possa enviar seus projetos para serem produzidos em pequena ou grande quantidade (ANDERSON, 2012, p. 14).

Falar deste movimento propicia o destaque para o surgimento de espaços onde é possível o desenvolvimento de tais projetos, os chamados *makerspaces*, que são espaços “de fazer”, “[...] como uma oficina ou ateliê ao estilo garagem de invenções, que conta com uma estrutura completa de prototipagem, podendo acolher os projetos dos usuários em manufaturas com diferentes materiais: madeira, plásticos, papelão, [...]” (ROSSI, D., et al, 2013, p. 212). Ou seja, espaços de produção compartilhada encontrados mundialmente e que podem ser “desdobrados” como FabLabs⁹. Conforme discorre Anderson,

Hoje já existem quase mil “makerspaces” – espaços de produção compartilhados – em todo o mundo, quantidade que está crescendo em ritmo vertiginoso: só Xangai está construindo 100 deles. Muitos makerspaces são formados por comunidades locais, mas outros também incluem cadeias de oficinas no estilo de academias de ginásticas [...] (ANDERSON, 2012, p. 20-21)

Um FabLab (*Fabrication Laboratory* - Laboratório de Fabricação), portanto, é uma iniciativa que utiliza toda essa base conceitual para uma produção coletiva e que teve seu surgimento “a partir de um curso do MIT (Massachusetts Institute of Technology) intitulado ‘Como fazer (quase) qualquer coisa’” como destacado por Rossi (GERSHENFELD, 2005 apud ROSSI, D., et al, 2013, p. 211). O que circula esse tipo de espaço, segundo Rossi, é o *Open Design*: “o acesso aberto, o compartilhar, a mudança, a aprendizagem, o conhecimento e habilidades em constante crescimento e evolução. É uma plataforma aberta e flexível em vez de uma fechada” (HUMMELS, 2011 apud ROSSI, D., 2013, p. 204).

O pensar através do *Open Design* é o pensar em “código aberto”, sem limites para o compartilhamento entre as diversas pessoas que participam do movimento *maker* citado anteriormente. Neves e Rossi (2011) discorrem com exatidão sobre essa terminologia “aberta”:

⁹ “Em seu livro *FabLab a Vanguarda da Nova Revolução Industrial* – primeiro livro que fala sobre o assunto em língua portuguesa –, Eychene e Neves (2013, p. 9) definem um FabLab como: “uma plataforma de prototipagem rápida de objetos físicos e está inserido em uma rede mundial de quase duas centenas de laboratórios”. Para eles, os FabLabs agrupam máquinas controladas por computador, componentes eletrônicos, ferramentas de fabricação digital, ferramentas de programação e sistemas de comunicação avançada.” (CABEZA, E. et al. 2013)

[...] este termo está em formação, ele surge na contemporaneidade pela união do Design (entendido enquanto desenho ou projeto) + open source (código aberto). É a tentativa de fazer do processo de Design um processo mais colaborativo, inteligente e aberto, de forma que o conhecimento seja disseminado de forma igualitária (inclusive chegando até o usuário), com a finalidade de se construir um processo mais complexo. Um dos parceiros fundamentais do Open Design é a Tecnologia Avançada, expressão esta que define o atual desenvolvimento dos softwares, máquinas, tecnologias móveis, de internet e os artifícios que delas surgem (twitters, blogs, sms, novos processos de fabricação e distribuição...), contribuindo para um processo criativo conectado. (NEVES; ROSSI, 2010, p.60-82)

Analisar estes espaços e esta forma de pensar de um FabLab (de um *makerspace*) como algo que incita a colaboração serve de apoio para despertar a possibilidade de associação de um espaço como esse a um ambiente que seja suporte para os estudos do *Sex Design* e para os estudos transdisciplinares sobre gênero, sexo e prazer: o Erótica LAB.

“ARQUITETURA ESTRUTURAL” DO ERÓTICA LAB

É através de todo esse viés que se torna possível a idealização de um ambiente conceitual onde gênero, sexo e prazer são conectados diretamente com o Design e com áreas coexistentes.

O projeto de um laboratório modelo com esse enfoque surge da necessidade de aliar esses novos meios de pensamento e organização com temáticas tão discutidas nas Ciências Sociais. Surge também da ausência dessa discussão aprofundada na área específica do Design.

Reiterando o que foi dito, um espaço como esse têm capacidade de suportar o desenvolvimento tecnológico voltado para o mercado ou mesmo a abordagem científica voltada para o meio acadêmico. Guiando-se na proposta de promover discussões, debates, conversas, exposições temáticas, eventos correlacionados, produções científicas, desenvolvimento de produtos, ideias e conceitos de modo a se apropriar de tecnologias e projetos “*open source*”¹⁰.

Como se chamaria este espaço? *Erótica LAB*. A união entre a palavra “erótica” (que carrega consigo - além da referência ao álbum e à música de mesmo nome da Madonna - a carga representativa da questão de sexo, gênero e prazer. De maneira simplificada no nome, mas com o objetivo de se destrinchar cada um desses eixos) e a abreviação “LAB” (referindo-se

diretamente ao conceito idealizado de laboratório e livremente inspirado na representação de um *FabLab* ou *makerspace*).

Onde ele se desenvolveria? Tal espaço seria um laboratório modelo que poderia ser replicado por todo Brasil dentro ou fora de universidades e demais instituições de ensino. Em seu momento inicial seria desenvolvido dentro da Universidade Estadual Paulista (Unesp) campus Bauru tendo integração direta com sua predisposição a tornar-se também grupo de pesquisa reconhecido pelo departamento de Design e pelos demais órgãos de pesquisa e extensão acadêmica.

A “arquitetura estrutural” ideal para o projeto modelo seria baseada em promover neste laboratório as divisões entre os *focos de participação*, sendo eles o espaço físico e o espaço virtual, e as divisões entre os *focos de desenvolvimento*, sendo estes mercadológico e acadêmico.

Como eixo de participação pode-se compreender os ambientes onde seriam desenvolvidos os projetos, as discussões, as pesquisas e as demais especificidades dentro do Erótica LAB. De um lado tem-se o espaço físico de discussão que sustenta os encontros semanais (a fim de firmar uma rotina entre os participantes) na Unesp Bauru subsidiado por um grupo de pesquisa e de conversa com enfoque em diversas áreas (não restringindo somente ao curso de Design) para a abordagem do gênero, do sexo e do prazer. As reuniões ocorreriam em salas abertas com o apoio do Saguí Lab (Laboratório Maker de fabricação Digital 3D coordenado pelo Prof. Dr. Dorival Campos Rossi) e o espaço teria uma atuação como um laboratório incubador de projetos de alunos e participantes em geral quando relacionado à interface proposta.

De outro lado, tem-se o espaço virtual de discussão que contemplaria as páginas e grupos em redes sociais (por exemplo no Facebook e no Instagram), o site e um possível ambiente imersivo em “VR¹¹” (*Virtual Reality* – Realidade Virtual) para contextualizar esse modelo dinâmico interativo. Este espaço sustentaria uma discussão permanente em grupos abertos com pessoas de todos

10 Open Source significa “código aberto”, ou seja, diz respeito a um código fonte de um software.

11 “VR” é a abreviação do termo “Virtual Reality” que se traduz “Realidade Virtual”. “O termo Realidade Virtual (RV) foi cunhado no final da década de 1980 por Jaron Lanier [Bioca, 1995], artista e cientista da computação que conseguiu convergir dois conceitos antagônicos em um novo e vibrante conceito, capaz de captar a essência dessa tecnologia: a busca pela fusão do real com o virtual.” (TORNÍ, R.; KIRNER, C., 2004)

os locais (não só restrito às pessoas da cidade sede do laboratório modelo) e com a troca e compartilhamento de informação *on-line*.

Como eixos de desenvolvimento tem-se a compreensão dos focos representativos para os direcionamentos do Erótica LAB. Primeiro fala-se do foco acadêmico, como possíveis participações em congressos em diversas áreas (congressos de Design, Antropologia, Ciências Sociais, Tecnologia, Educação, entre outros), levando projetos científicos elaborados dentro do laboratório de forma individual (um artigo ou projeto de conclusão de curso) ou de forma coletiva (artigos, resumos e protótipos desenvolvidos em conjunto e de forma transdisciplinar entre os participantes). Além disso, o enfoque para a academia serviria para a construção de uma fundamentação teórica na área do *Sex Design* que subsidiaria possíveis discussões de outras pessoas em áreas correlatas que apresentam dificuldades em encontrar uma base teórica consolidada (quase inexistente em tal área específica). Tudo isso possibilitaria a projeção acadêmica inovadora em um laboratório que propiciaria alicerces sólidos para a construção de uma nova área com base na experimentação.

Então, tem-se o foco mercadológico que nada mais é que a aproximação entre academia e mercado para ressaltar uma interface entre áreas pouco exploradas (muito mais dentro desse recorte acadêmico do que no nicho de mercado que a cerca). Nesse enfoque, seria necessário a colaboração de profissionais em áreas que envolvam gênero, sexo, prazer e design para a troca de conhecimentos e posicionamentos de forma transdisciplinar. Pode-se exemplificar com o encontro de participantes do laboratório com donos ou profissionais que trabalham em *sex shops*, com empresas que fabricam *sex toys*, com designers projetistas de “brinquedos eróticos”, com terapeutas, sexólogos, médicos, com arquitetos projetistas de quartos para motéis, com pessoas que trabalhem em empresas e redes sociais dessa temática além de profissionais que utilizam (ou trabalham em) *FabLabs* ou *makerspaces*.

Esse enfoque ora acadêmico ora mercadológico possibilitaria, por exemplo, a promoção de eventos através do Erótica LAB que tratem dessas temáticas em ambos os focos. Eventos os quais serviriam de divulgação para o laboratório e para a discussão de forma inovadora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS – UM NOVO OLHAR

Abordar o “*sex design*” e participar da construção delicada e ao mesmo tempo sólida de uma nova área em ascensão é um exercício de idas e vindas, abordagens e “desabordagens” sobre aspectos tradicionais ao Design e às Ciências Sociais que nem sempre podem ser discutidos superficialmente num processo de criação das conexões dessa interface.

A partir do momento em que o essencial era dar início a uma discussão inovadora, os caminhos do projeto possibilitaram a conclusão de que as dificuldades do Design em abordar e criar diálogos que transitam entre ele, o sexo e o prazer se deve em grande parte a falta de um espaço que possibilite esse processo de criação e de análise em eixo acadêmico (considerando produções científicas, artigos, pesquisas experimentais, análise de materiais, estudos de ergonomia e aplicabilidade e o pensamento sobre produtos por exemplo) e em eixo mercadológico (análise de um mercado erótico centralizado em *sex*

shops, hotéis, *sex toys* e na concepção de produtos gráficos e industriais que atinjam um público dentro de um projeto com suas especificidades).

Assim, a forma de preencher essa lacuna foi a idealização da proposta de laboratório modelo que conectasse os espaços de desenvolvimento de ideias mais atuais que o Design poderia oferecer com esse tipo de temática e que servisse como suporte para qualquer pessoa (seja ela aluno ou não) trabalhar de forma colaborativa e trocar conhecimentos sobre um tema pouco mencionado na academia e no mercado em geral.

A sustentação dessa ideia proveio de concepções inovadoras de conceitos como *movimento maker*, *cultura maker*, *DIY* (“*Do It Yourself*”), *FabLab*, *impresão 3D* e *transdisciplinaridade* que foram abordadas anteriormente e que possibilitaram o entendimento de que um ambiente projetado e estruturado para possibilitar o diálogo entre Design, sexo, gênero e prazer (e demais áreas coexistentes e que queiram dialogar com esse viés) precisa realmente de uma abordagem transdisciplinar potencializada e de um pensamento de *FabLab* aliada a uma “arquitetura estrutural” que contemple o ambiente físico, virtual e acadêmico, funcionando como laboratório experimental de forma itinerante.

Em paralelo, é de extrema importância a continuidade do laboratório imerso na cultura

maker e se utilizando da impressão 3D e de ambientes colaborativos como *FabLabs* e *makerspaces* para a determinação tecnológica e inovadora do projeto.

O Design não deve mais se encaixar em fôrmas que incapacitam o desenvolvimento da inovação no ensino universitário. O Design deve analisar o sexo e falar sobre ele de forma natural. Não se deve ignorar um tema e somente chamá-lo de “tabu”, deve-se parar e analisar, deve-se dialogar de forma crítica, deve-se elevar o Design ao patamar de abordagens potentes e extraordinárias. Deve-se pesquisar o que quiser sem esquecer da essência dessa profissão: o Design, o ser humano e o ato de projetar.

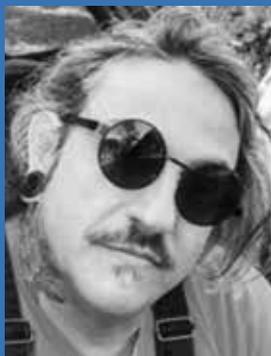
REFERÊNCIAS

- ADLER, et al. *Design Thinking: Inovação em Negócios*. 2011. 162f. Rio de Janeiro: Editora MJV Press, 2011.
- ANDERSON, C. *Makers: A Nova Revolução Industrial*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.
- BONINI, L.; ENDO, G. *Design Thinking: uma nova abordagem para inovação*. 2011. Disponível atualmente no link: <<http://biblioteca.terraforum.com.br/Paginas/designthinking>>.
- BONSIEPE, G. *Design, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Blucher, 2011.
- CABEZA, E.; MARCHI, V.; RAMIRES, M.; ROSSI, D. Saguí Lab: Um Experimento Educacional Híbrido. In: CARRARA, C.; HENRIQUES, F. *Ensaio em Design: Ações Inovadoras*. Bauru: Canal 6, 2013. p. 188-237.
- CARDOSO, Rafael. *Design Para Um Mundo Complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- FLUSSER, V. *O Mundo Codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- GREGORI, M. F. *Prazeres Perigosos: Erotismo, Gênero e Limites da Sexualidade*. 2010. 221f. Tese de livre-docência – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.
- LAUMANN, E. et al. *The Social Organization of Sexuality*. Chicago: The University of Chicago Press, 2000.
- MISKOLCI, R. *A Teoria Queer e a Sociologia: o Desafio de Uma Análise da Normalização*. 2009. P.150-182. Artigo, Porto Alegre, 2009.
- MISKOLCI, R. *Desejos digitais: Uma Análise Sociológica da Busca por Parceiros On-line*. 1 ed. Belo horizonte: Autêntica Editora, 2017 – (Argos 4).
- NEVES, H.; ROSSI, D. Open Design – Uma Experiência Aberta e Colaborativa Para o Ensino de Design. In: PLACIDO, J. C. *Ensaio em Design: Ensino e Produção de Conhecimento*. Bauru: Canal 6, 2011.
- NICOLESCU, B. *O Manifesto da Transdisciplinaridade*. São Paulo: TRIOM, 1999.
- PORTINARI, D. Queerizar o Design. *Revista Arcos Design*. Rio de Janeiro, v. 10, 2017
- PRECIADO, B. *Manifesto Contrassexual*. 2014. 224f. São Paulo: Editora N-1 edições, 2014.
- RODRIGUES, I. *Antropologia e Design: o Olhar Antropológico do Designer*. 2005. 13f.
- TORNI, R.; KIRNER, C., *Realidade Virtual: Conceitos e Tendências*. São Paulo: Editora Mania de Livro, 2004
- KRIPPENDORFF, K. Design Centrado no Ser Humano: Uma Necessidade Cultural. *Revista Estudos em Design*. Rio de Janeiro, v.8, n.3, p. 87-98, set, 2000.
- O Fantástico Mundo de Rita. 2015. *TPM*. Disponível em: <<https://revistatrip.uol.com.br/tpm/rita-wu-fala-de-sexo-e-tecnologia-de-internet-e-hackeamento>>. Acesso em: 10 jun. 2018.



GUILHERME CARDOSO CONTINI

Estudante do Mestrado em Mídia e Tecnologia na UNESP e formado em Design Gráfico também na UNESP de Bauru. É fundador do Erótica LAB e atualmente trabalha com Business Design e dá continuidade à pesquisa sobre a interface design e gênero, considerando o sexo e o prazer nas concepções de artefatos. Colaborador e participante ativo dos grupos “Transgressões - Gêneros, Sexualidades, Corpo e Mídia”, “P.I.P.O.L.” e “SAGUI LAB”.



DORIVAL CAMPOS ROSSI

Professor do curso de Design da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC UNESP BAURU. Docente de Design, Inovação e Tecnologia no programa de Pós Graduação de Mídia e Tecnologia – PPGMIT UNESP BAURU. Líder do Grupo de pesquisa P.I.P.O.L. – Projetos integrados de Pesquisa On Line – CNPq/UNESP BAURU. Coordenador do SAGUI LAB – Lab de co-criação em Open Design UNESP Bauru, trabalhando com tecnologias emergentes, open design, indústrias criativas, Maker Spaces, Hacker Spaces, fabricação digital (FAB LABs) e cultura geek.

LARISSA PELÚCIO

Livre-Docente em Estudos de Gênero, Sexualidade e Teorias Feministas. Atua como professora de Antropologia na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (campus Bauru Departamento de Ciências Humanas FAAC), integra o quadro de docentes do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais na mesma instituição (campus Marília), é também pesquisadora colaboradora do Núcleo de Estudos de Gênero Pagu. Doutora em Ciências Sociais pela Universidade Federal de São Carlos (UFS-Car), tem desenvolvido pesquisas que abordam temas como gênero, sexualidade, saúde, mercado internacional do sexo, travestilidades e, mais recentemente, tem se centrado nas relações afetivas e mídias digitais a partir de diálogos com a teoria queer, as epistemologias feministas e os Saberes subalternos. É autora do livro *Abjeção e Desejo - uma etnografia travesti sobre o modelo preventivo de aids* e *Discursos Fora da Ordem (Annablume)*, este último em parceria com Richard Miskolci. É também líder do grupo de pesquisa *Transgressões: corpos, gêneros, sexualidades e mídias contemporâneas*. Tem experiência na área de Artes e Design, com ênfase em Design Gráfico, atuando principalmente nos seguintes temas: ilustração, projeto gráfico, design gráfico, identidade visual e artes visuais.

