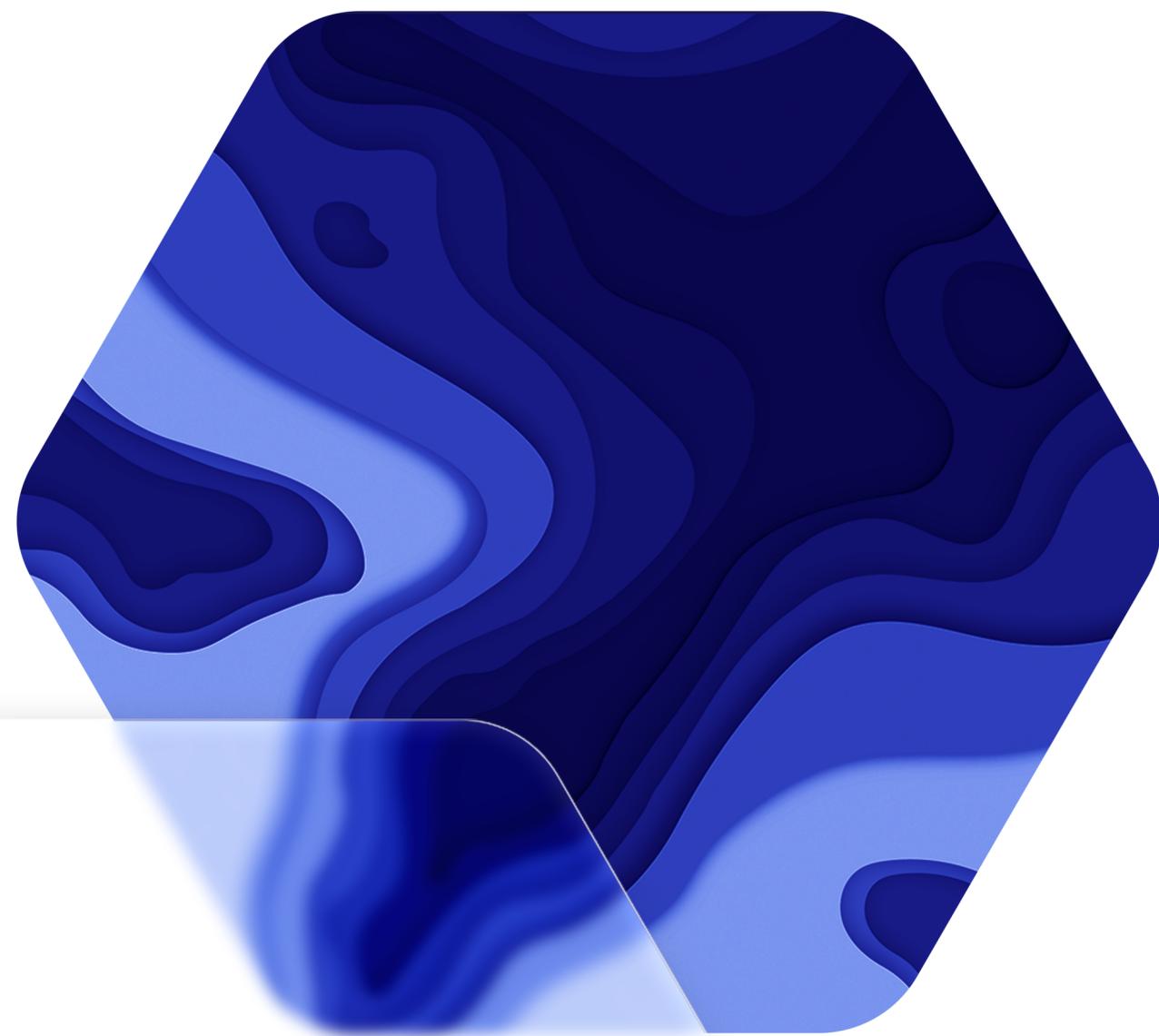




UM DESIGN QUEER, UM SEX DESIGN EM CONSTRUÇÃO: TRANSDISCIPLINARIDADE E SABERES SUBVERSIVOS

DORIVAL CAMPOS ROSSI • GUILHERME CARDOSO CONTINI • LARISSA MAUÉS PELÚCIO SILVA

DOI 10.52050/9788579176753.8



Através da transdisciplinaridade e de saberes considerados subversivos ao campo dos criativos, é crescente a necessidade de queerizar o campo do design para a sensibilização em relação aos projetos nas áreas de gênero, sexualidade e prazer. O que chamamos hoje de Sex Design é um universo prático, teórico e transgressor em construção e em constante evolução, que vai contra as imposições normativas. O capítulo é parte de um projeto maior, intitulado “Erótica LAB: reconfigurações dos espaços para projetos de gênero, prazer e tecnologia”.

(...)

UM DESIGN *QUEER* E TRANSDISCIPLINAR

Para que a conexão entre as questões de gênero, os estudos sobre prazer e o Design de fato aconteça, a transdisciplinaridade precisa se destacar. A atuação transdisciplinar do criativo fundamenta este capítulo e sustenta este ambiente de interação, coexistência e interface.

Edgar Morin reforçou a análise de que “a transdisciplinaridade é a transgressão a dualidade que opõe os pares binários” (NICOLESCU, 1999, p.64-65) ao pontuar que essa teoria “escapa do campo das disciplinas, atravessa-as, como o fizeram, cada um com sua própria cegueira e arrogância, o marxismo, o freudismo, o estruturalismo” (MORIN, 2005, p. 51). A ideia aqui não é navegar por estas teorias, mas observar que o “pensamento complexo” de Morin possibilita dizer que a perspectiva que atravessa as disciplinas é a transdisciplinaridade. Segundo Morin:

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, p. 51-52).

O que Morin questiona quando menciona “ciência” é a ciência clássica e imutável, que por muito tempo “baniu 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 capítulo, identificar um referencial teórico e uma forma de se projetar que propicie o encontro do Design com os Estudos Queer (estudos sobre gênero e sexualidade).

Então, como é possível aproximar as perspectivas de gênero e o Design? De modo a associar as novas formas de projetar com o conceito da nova terminologia empregada por Portinari sobre a “Queerização do Design”, tem-se que “Queerizar o design seria sensibilizar o campo para os aspectos e os efeitos políticos, éticos, estéticos e subjetivos do design na contemporaneidade, abordando-o enquanto processo social” (PORTINARI, 2017, p.3).

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

Portanto não se trata de propor uma transformação do design (que não é uno) pelo queer (que também não é um campo unificado), em

uma abordagem totalizante que não poderia ser mais anti-queer. Trata-se antes de propor a abertura e a potencialização de questionamentos, brechas, linhas de fuga e contaminações. As estratégias, problematizações e (contra) metodologias queer tem atuado em diferentes áreas para promover práticas mais fluídas, 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, p.3-4).

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

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

O profissional criativo 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 criativo 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 profissionais criativos a fim de promover a reflexão para a melhor aplicação da interface entre o gênero e a área criativa. Se no Design vemos a reiteração de gêneros nos produtos desenvolvidos e na simbologia das cores, também vemos uma Arquitetura extremamente generificada e marcada pelas relações de poder que se apresentam. E isso se aplica nas demais áreas.

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

Subversivo é nada mais que algo que modifica a ordem das ideias pré-estabelecidas. 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, p.1).

Para ele, subversivo é um estado de descontentamento, uma vez que o Design tem o papel de expressar, questionar e discutir um entendimento ou

descontentamento com algo ou alguma situação (STRAUB, 2015). 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 designer surge ao analisarmos a ascendência da utilização da impressão 3D em obras de arte 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).

Dessa forma, considerando esse potencial de subversão dos projetistas criativos, 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 e o Design através da interface Gênero e prazer, a transdisciplinaridade precisa se destacar. A atuação transdisciplinar do criativo sustenta este ambiente de interação, coexistência e interface.

SEX DESIGN: UMA ÁREA EM CONSTRUÇÃO

No ápice da “nova economia do desejo” (MISKOLCI, 2014), vê-se adiante uma nova realidade, um “mundo complexo” (CARDOSO, 2013) e novas tecnologias, mídias e pluralidades contemporâneas

onde corpos, prazeres, afetos e desafetos precisam estar em evidência nas pesquisas e projetos que envolvam, de alguma forma, a interface entre o gênero e os criativos.

Portanto, ‘*Sex Design*’ seria mais do que a simples junção dos termos ‘sexo’ e ‘design’, seria a vertente do Design que se preocupa, de forma prática e teórica, com as questões de gênero, sexualidade, prazer, erotismos e desejos aplicadas na área dos projetos criativos, sejam eles produtos gráficos, industriais, digitais, metodológicos, entre outros. O *Sex Design* estaria longe de ser uma simples transgressão. Ele seria uma proposta que busca a recuperação de algo essencial para a humanidade, que traz os tabus e discussões tidas como ‘bizarrras’ ao nível das ‘coisas comuns’ e facilmente aceitas. Ele tem o potencial de resgatar a essência científica neutralizadas pelos discursos negacionistas sobre gênero e sexualidade.

1. Hallie Lieberman é uma Doutora (PhD) da Universidade de Wisconsin – Madison que pesquisou, em seu projeto de pós-doutorado, sobre a história dos sex toys.

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

Estão dentro desse campo projetos de sex toys, estudos sobre a influência dos sex shops, fetiches e ambientes de prazer, projetos gráficos de valorização das questões de gênero, wearables (os chamados vestíveis) voltados ao universo sexual, entre outros inúmeros projetos e pesquisas que se conectem, nem que brevemente, com qualquer questão dessas áreas. O fortalecimento do campo é necessário para uniformizar a busca por informação na área e para conectar os/as pesquisadores/as e os/as projetistas em ambientes físicos e digitais de suporte.

São poucas as pessoas que pesquisam profundamente o *Sex Design* no Brasil e no mundo em âmbito acadêmico, e são poucas as que se declaram pesquisadoras de tal área, provavelmente devido aos tabus envolvidos. Um dos destaques

vai para Hallie Lieberman¹, pioneira na área por publicar, em 2017, um dos primeiros estudos aprofundados sobre a História do sex toys. O livro publicado por ela chama “*Buzz: A Stimulating History of the Sex Toy*” e está representado na Figura 1 abaixo.



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

FIGURA 1

Livro Buzz, de Hallie Liberman²
Fonte: Website Hallie Liberman (2024)

2. Disponível em: <https://www.hallielieberman.com/>. Acesso em 06 ago. 2024

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

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

Aparentemente, antes que os humanos inventassem a escrita ou a roda, nós inventamos os dildos. [...] Os arqueólogos estão divididos neste ponto. Feitos de osso, marfim, calcário, sílex ou mesmo dentes, esses itens foram tradicionalmente classificados como endireitadores de flechas ou lanças, ferramentas para moldar sílex ou objetos rituais. Em um dos

*mais antigos desses objetos, um encontrado na caverna Hohle Fels, no sudoeste da Alemanha, que tem cerca de 28.000 anos - são visíveis riscos que indicam que ele poderia ter sido usado para a fabricação de ferramentas. Mas, dado que não há razão para que nossos ancestrais precisassem usar pênis de pedra para moldar pederneira, é bem possível que eles fossem usados como *sex toys* (LIEBERMAN, 2017, p.19, tradução nossa).³*

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

Mas a história dos *sex toys* não é, simplesmente, uma história de culturas patriarcais em um processo de restrição da sexualidade feminina. O

3. Texto original: “Apparently, before humans invented writing or the wheel, we had invented dildos. [...] Archaeologists are divided on this point. Made of bone, ivory, limestone, sílex, or even teeth, these items have been traditionally classified as arrow or spear straighteners, tools to shape flint, or ritual objects. On one of the oldest of these objects one found in the Hohle Fels cave in southwestern Germany, which is about 28,000 years old scratches are visible that indicate that it could have been used for toolmaking. But given that there is no reason that our ancestors needed to use stone penises to shape flint, it is quite possible that these were used as *sex toys*.” (LIEBERMAN, 2017, p.19)

processo é muito mais complexo e foi observado por Lieberman (2017) ao analisar a história japonesa dos sex toys (Figura 2).

De maneira geral, esse recorte histórico não era simplesmente a “história de médicos masturbando pacientes do sexo feminino em seus consultórios” (Lieberman, 2017, p.29) como foi pensado por muitos anos. É possível retratar seu surgimento, por volta dos anos 1800, pautado na utilização para o tratamento de doenças em qualquer

aspecto, entre elas, a chamada histeria. Tal origem se deu, a princípio, na França, Alemanha, Inglaterra, China, Japão e América.

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

Das muitas regiões que pesquisei, o lugar mais difícil de rastrear a história de uma cultura com sex toys foi, surpreendentemente, a América. Os



FIGURA 2

Um kit de ajuda sexual do Japão do final do século 19 / início do século 20⁴. Fonte: LIEBERMAN (2017)

4. Texto original: “A sex aid kit from late 19th century/early 20th century Japan”

5. Texto original: “Of the many regions I researched, the most difficult place to trace a culture’s history with sex toys was, surprisingly enough, America. Books on the history of pornography basically ignored sex toys. I searched all the scholarly literature with little luck, aside from a few paragraphs in an article in an issue of the Journal of Popular Culture from the 1970s. If there was a version of shunga here, I wasn’t able to find it.” (LIEBERMAN, 2017, p.25)

livros sobre a história da pornografia basicamente ignoravam os sex toys. Pesquisei toda a literatura acadêmica com pouca sorte, a não ser alguns parágrafos de um artigo de uma edição do Journal of Popular Culture dos anos 1970. Se houvesse uma versão de shunga aqui, eu não consegui encontrar (LIEBERMAN, 2017, p.25, tradução nossa).⁵

Essa dificuldade se estende até hoje na América do Sul, por exemplo, ao verificar-se a pequena produção acadêmica brasileira que contemple as profundezas de um campo de pesquisa chamado,

aqui, de *Sex Design*. Não se encontra de maneira fácil o registro de grandes publicações com alcance considerável por conta de estudos dentro do campo. O que possivelmente aumentará ao longo dos próximos anos. Por esse motivo, esmiuçar o que existe é ainda mais necessário, além de traçar conexões com áreas correlatas e tecer argumentos que sustentem o *Sex Design*.

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

Mesmo que a origem desta percepção seja o design gráfico, pode-se levar a perspectiva para todas as áreas criativa. O criativo, ou “o designer, geralmente, não parte de uma ideia preconcebida. Ao contrário, a ideia é (ou deveria ser) o resultado

de uma observação e um estudo cuidadoso, e o Design é um produto dessa ideia” (RAND, 2015, p.12). Ou seja, o profissional criativo que observa cuidadosamente algum aspecto relacionado ao gênero e ao prazer, por exemplo, e percebe a insuficiência teórica e estrutural das análises da própria área que dialogam, deve reformular a questão ou o problema identificado. Criando um ‘novo problema’ que sirva como base ao que está sendo projetado ou discutido. Dessa forma, o criativo é capaz de formular o próprio problema central do projeto no *Sex Design*. Observamos isso nas palavras de Paul Rand sob o viés da área gráfica:

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

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

Ao tomar como base a universalidade do ‘sexo’, termo que inicia o nome desse novo campo, percebe-se a assertividade em direcionar tal área para o centro de convergência transdisciplinar dos projetos e análises sobre sexo, gênero e prazer no âmbito criativo. Ramón Ubeda afirmou isso ao elaborar, em 2004, um dos primeiros *Brainstorming Books*⁶ (Figura 3) diretamente relacionados ao tema sexo e que utiliza, no título, o termo *Sex Design*. O livro apresenta uma coletânea de projetos que tem como base visual o sexo ou o prazer em seus desenvolvimentos. Alguns exemplos de produtos destacados podem ser vistos nas Figuras 4, 5 e 6.

Por trás de um desenho, há sempre um autor, e todos os que aqui exibem têm nomes e sobrenomes. Também costumam ter uma história. É do conhecimento geral que as palavras são excessivas nas publicações sobre questões sexuais, e é verdade que muitas imagens não necessitam delas, porque a linguagem do sexo é universal. No entanto, são importantes para que as páginas deste livro sejam ainda muito mais explícitas (UBEDA, 2004, p.9, tradução nossa).⁷

Como já foi dito, apesar de buscar a universalização dos projetos sobre sexo e prazer, o livro de Ubeda não explora de forma teórica o surgimento da área do *Sex Design* retratada nesse capítulo. Pelo contrário, ao que parece o termo é utilizado para associar simplesmente as palavras ‘sex’ e ‘design’ como parte de um nicho onde encontram-se apenas uma coletânea de produtos que falam ou dialogam com o sexo, sem um caráter amplamente científico de um campo teórico e estrutural (como, por exemplo, acontece ao falar

6. O termo *Brainstorming Books* significa um “livro de tempestade de ideias”, ou seja, um livro de referências textuais ou visuais que compreendam algum universo explorado.

7. Texto original: “*Detrás de un diseño hay siempre un autor, y todos los que aquí se exhiben tienen nombre y apellido. También suelen tener una historia. Ya se sabe que en las publicaciones de temática sexual generalmente sobran las palabras y es bien cierto que a muchas imágenes no les hacen ninguna falta, porque el lenguaje del sexo es universal. Sin embargo, aquí son importantes para que las páginas de este libro sean si cabe todavía mucho más explícitas.*” (UBEDA, 2004, p.9)

FIGURA 3

Livro Sex Design de Ramón Ubeda
Fonte: Website Hallie Liberman (2024) Fonte: Website ramonunedad.com (2024)

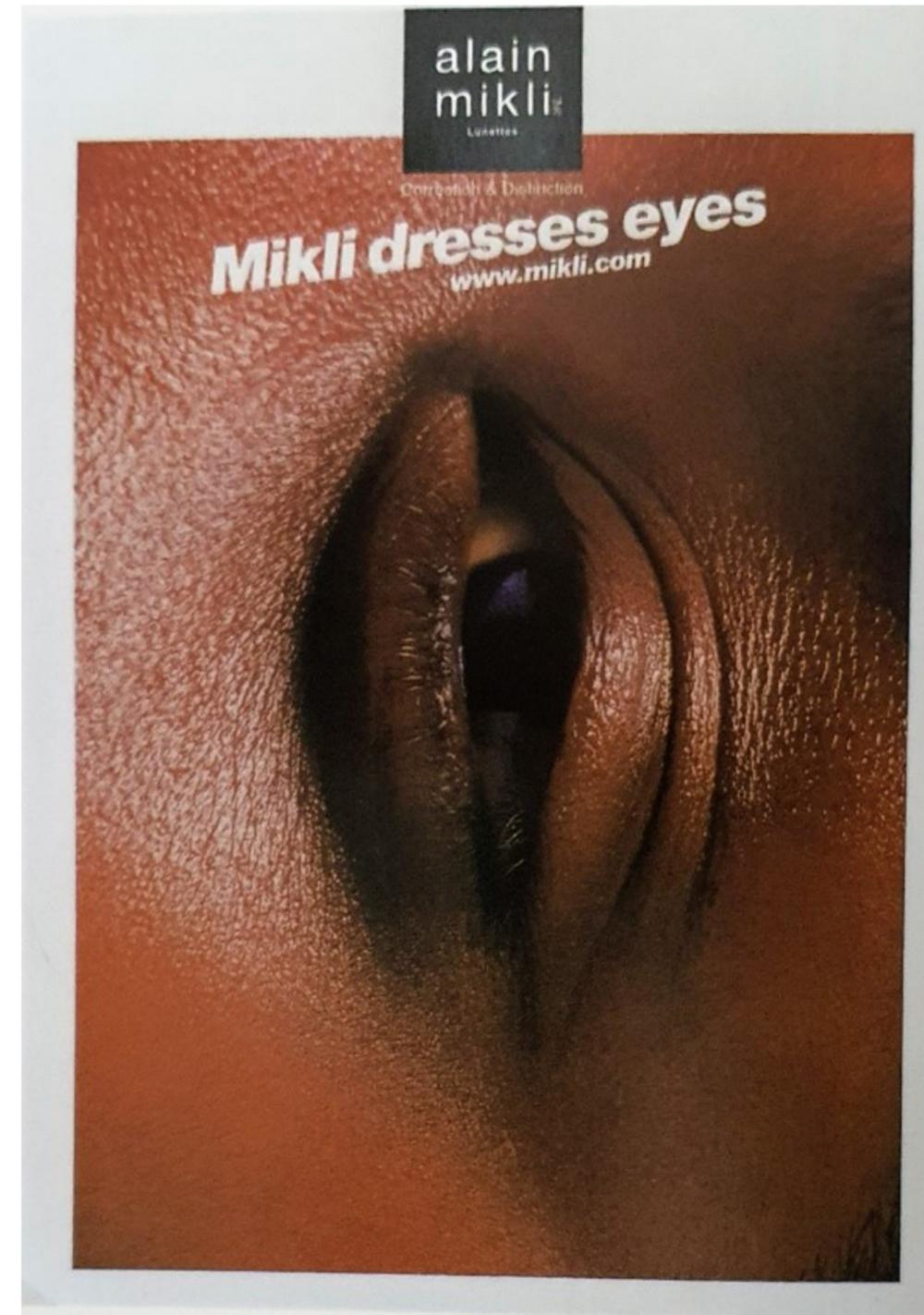


FIGURA 4

Imagem publicitária Mikli viste los ojos de Devarrieux-Villaret
Fonte: Os autores (2020)

FIGURA 5

Alfabeto Desnudo de Anthon Beeke Fonte: Os autores (2020)

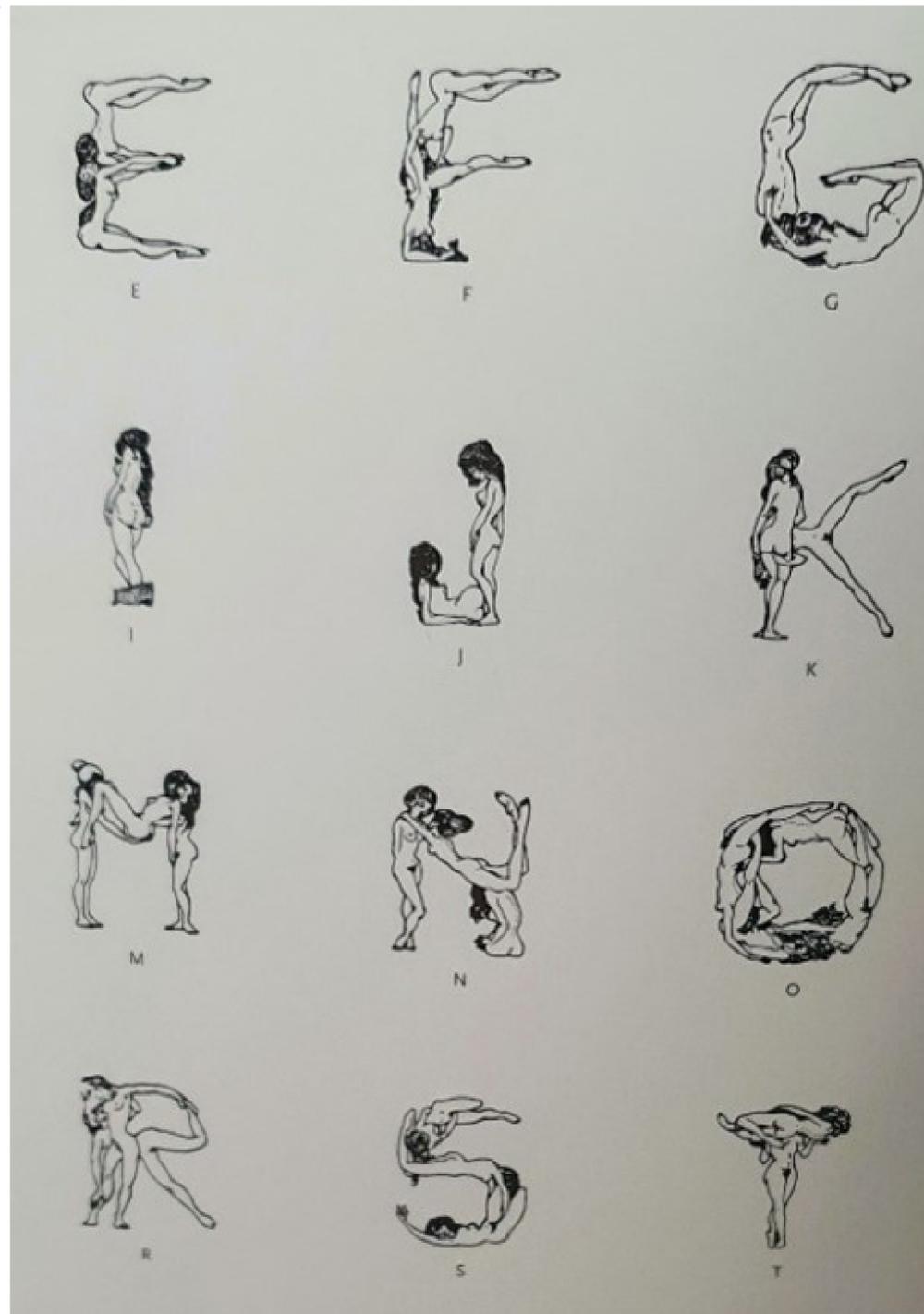


FIGURA 6

Osos libidinosos de Jordi García
Fonte: Os autores (2020)Fonte:
Elaborado pelos autores.

graphic design ou Design Gráfico para fazer referência à grande área que explora inúmeras facetas gráficas dentro do universo do Design).

Tendo como ponto de partida essa constatação, ao olhar para a capa do livro de Ubeda (figura 3) é possível identificar claramente a referência utilizada para concretizar a organização visual: um pênis

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

FIGURA 7

À esquerda, a capa do livro “Sex Design”, de Ramón Ubeda e à direita, a capa do livro “Buzz”, de Hallie Lieberman. Fonte: Os autores (2020)



como figura central em rosa, ocupando boa parte da área de criação e trazendo a imposição tão frequente do registro falocêntrico como representatividade do que se refere o termo ‘sex’ em todo o livro. É como se o ‘sexo’ fosse representado apenas pela figura viril de um ‘pênis ereto’ detentor de todo o prazer e que impõe o controle de narrativa sobre as questões de gênero e sexualidade que pudessem aparecer ao abrir o livro.

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

Nenhuma dessas perguntas pode ser respondida diretamente ao ler o livro, mas ao analisá-lo por completo vemos que não, o pênis não representa a totalização de todos os produtos exemplificados pelo autor ao longo das mais de 250 páginas.

Se o autor foi consciente dos estudos de gênero e sexualidade, a escolha da capa poderia ser um erro marcante dentre diversos projetos que reiteram a supremacia do masculino perante o feminino. Agora, se não houve essa consciência e estudo na área e o desenho da capa foi apenas escolhido por similaridade temática, fica claro que o subconsciente projetual ainda é repleto de marcas impostas que afirmam constantemente que “homens são melhores que mulheres”, “o corpo feminino não é tão merecedor de prazer quanto o corpo masculino”, “masculinidades e feminilidades estão categóricas e hierarquicamente distantes”, entre outros tantos imperativos heteronormativos.

A intenção aqui não é a de culpar o autor por uma escolha ou outra, uma vez que ele não foi entrevistado para colocar sua visão sobre a capa. A ideia é a de tornar visível a crítica que diversas vezes passa despercebida aos mais atentos olhares, por conta da sociedade não dar protagonismo a esses detalhes há anos. A invisibilização da ‘questão da mulher’, da ‘questão dos corpos’ e das feminilidades não pode ser esquecida, muito menos

em uma área promissora como o *Sex Design*, que pode vir a enfrentar essas imposições no universo criativo no futuro (e por que não no presente?).

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

O livro de Lieberman busca o caminho oposto (figura 1). Ele utiliza da semiótica para sugerir à mente, diversas interpretações do que consistem em símbolos linguísticos como letras, parênteses e asteriscos. Ao falar sobre a história e a origem dos *sex toys*, Lieberman não ignora o corpo feminino e o sexo feminino ao retratar ‘semióticamente’ uma vagina na capa. Sendo o asterisco a representação do clitóris. Novamente isso não

está escrito no livro ou em depoimentos da autora, mas é nítido ao serem analisados os aspectos do Design Gráfico com um olhar crítico. Vê-se o enfrentamento imposto por ela em uma ‘simples’ capa, que carrega transgressão e design e que demonstra a essência da própria área do *Sex Design*.

O mesmo olhar crítico vale, por exemplo, para a grande maioria dos *sex toys* encontrados atualmente e que reforçam apenas o formato fálico e ‘vigoroso’, intangível e inatingível, como se ditassem as regras sobre o que pode gerar prazer no corpo feminino.

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

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

Pautado nessa análise de Gregori, não se pode generalizar que os objetos eróticos atualmente seguem exclusivamente o formato fálico tradicional. Existem novas propostas e produtos inclusive feitos ‘por mulheres para mulheres’ que refletem de forma mais assertiva as diversas formas de prazer feminino. São ao menos três os problemas: eles ainda são pouco acessíveis devido ao alto custo, eles ainda são mais encontrados fora do país do que no mercado erótico brasileiro (representando uma pequena ‘fatia’ dos produtos eróticos encontrados nacionalmente) e, apesar das diferenciações, ainda prevalecem muitas linhas de produtos com formatos que se assemelham ‘semióticamente’ aos objetos fálicos (apesar de menos realistas e mais minimalistas).

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

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

REFERÊNCIAS

CARDOSO, Rafael. **Design Para Um Mundo Complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

GREGORI, M. F. Usos de sex toys: a circulação erótica entre objetos e pessoas. In: **Mana**: Estudos de Antropologia Social. Rio de Janeiro, v.17, n.2, 2011.

LIEBERMAN, H. **BUZZ: A Stimulating History of the Sex Toy**. New York: Pegasus Books Ltd., 2017.

LOURO, G. L. **Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista**. Petrópolis: Vozes, 1997. Disponível em: <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> Acesso em: 11 jan. 2024.

MISKOLCI, R. São Francisco e a Nova Economia do Desejo. In: **Lua Nova**: Revista de Cultura e Política, São Paulo, n.91, p.269-295, 2014. Disponível em: <http://www.cedec.org.br/memoria-e-historia---no91--ano-2014>. Acesso em: 17 jan. 2024.

MORIN, E. **Introdução ao Pensamento Complexo**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2005.

NICOLESCU, B. **O Manifesto da Transdisciplinaridade**. São Paulo: TRIOM, 1999.

PORTINARI, D. Queerizar o Design. **Revista Arcos Design**. Rio de Janeiro, v. 10, 2017.

PELÚCIO, L. M. Desfazendo o gênero. In: MISKOLCI, R.; LEITE JÚNIOR, J. (Org.). **Diferenças Na Educação**: Outros Aprendizados. São Carlos: Editora EdUFSCar, 2014, p.101-152.

PRECIADO, B. **Manifesto Contrassexual**. 2014. 224f. São Paulo: Editora N-1 edições, 2014.

RAND, P. **Pensamentos sobre design**. 95f. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes LTDA, 2015.

RIBEIRO, R. A. C. HORTA, A.; BELCHIOR, C. Design Subversivo: atribuindo outros sentidos aos materiais para a arte. In: Congresso Internacional e VIII Workshop Design & Materiais, 2., 2017, Joinville. **Anais eletrônicos** ... Campinas: Galoá, 2017. Disponível em: <https://proceedings.science/dm/papers/design-subversivo%3A-atribuindo-outros-sentidos-aos-materiais-para-a-arte.?lang=pt-br>. Acesso em: 21 jan. 2024.

STRAUB, E. **Design Subversivo**. Revista abc Design. 2015. Disponível em: <https://www.abcdesign.com.br/design-subversivo/>. Acesso em: 16 jan. 2024.

UBEDA, R. **Sex Design**. 256f. Espanha: Linea Editorial, 2004.



DORIVAL CAMPOS ROSSI

Dorival Rossi é professor do curso de graduação em design (trabalha com linguagens complexas) e do programa de pós graduação em Mídia e Tecnologia PPGMIT da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design FAAC da UNESP Bauru. Desenvolve projetos em design aberto (Open Design), Semiótica, Tecnoculturas e Tecnologias emergentes e as novas mediações entre o corpo físico ('physis'), os suportes eletrônicos ('tecknê') e o espírito criativo ('ânima'). Coordenador do FAB LAB CITEB Bauru (Laboratório de Fabricação Digital) que exercita a cultura maker, projetos DIY e projetos compartilhados em rede. Líder do grupo de pesquisa P.I.P.O.L. CNPq e membro do comitê gestor do Centro de Inovação CITEB campus Bauru.

EMAIL: bauruhaus@yahoo.com.br



GUILHERME CARDOSO CONTINI

Guilherme Cardoso Contini é doutorando em Design pelo PPGDES - FAAC/UNESP. Mestre em Mídia e Tecnologia (2021) e Designer Gráfico (2018) pela mesma instituição. Foi bolsista de Doutorado pela CAADI (Coordenadoria de Ações Afirmativas, Diversidade e Equidade) e é Docente Bolsista o Departamento de Design da UNESP. É fundador e coordenador do Erótica LAB e trabalha com estudos sobre Gênero e Sex Design, ecossistemas práticos de criação e gestão de equipes de design.

EMAIL: guilherme.contini@unesp.br



LARISSA PELÚCIO

Larissa Pelúcio é livre docente em Estudos de Gênero, Sexualidade e Teorias Feministas, professora de Antropologia no Departamento de Ciências Humanas, Unesp, campus Bauru. Doutora em Ciências Sociais pela UFSCar. Autora dos livros Abjeção e Desejo - uma etnografia travesti sobre o modelo preventivo de aids e Amor em Tempos de Aplicativos - masculinidades Heterossexuais e a nova economia do desejo, ambos publicados pela Annablume com apoio financeiro da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP)

EMAIL: larissa.pelucio@unesp.br