

Erótica LAB:

Reconfigurações dos espaços para
projetos de gênero, prazer e tecnologia

Guilherme Cardoso Contini

Erótica LAB:

**Reconfigurações dos espaços para
projetos de gênero, prazer e tecnologia**

Guilherme Cardoso Contini

ISBN: 978-65-00-18289-7

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Contini, Guilherme Cardoso

Erótica Lab [livro eletrônico] : reconfigurações dos espaços para projetos de gênero, prazer e tecnologia / Guilherme Cardoso Contini ; [organização e ilustrações do autor]. -- 1. ed. -- Bauru, SP : Ed. do Autor, 2021.

PDF

ISBN 978-65-00-18289-7

1. Artes 2. Design 3. Design gráfico 4. Gênero e sexualidade 5. Tecnologia I. Título.

21-58179

CDD-760

Índices para catálogo sistemático:

1. Design gráfico : Artes gráficas 760



**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIA E TECNOLOGIA**

Guilherme Cardoso Contini

**ERÓTICA LAB: RECONFIGURAÇÕES DOS ESPAÇOS PARA
PROJETOS DE GÊNERO, PRAZER E TECNOLOGIA**

**BAURU
2021**

Guilherme Cardoso Contini

**ERÓTICA LAB: RECONFIGURAÇÕES DOS ESPAÇOS PARA
PROJETOS DE GÊNERO, PRAZER E TECNOLOGIA**

Dissertação de Mestrado apresentada
ao Programa de Pós-graduação em
Mídia e Tecnologia, da Faculdade de
Artes, Arquitetura e Comunicação (FAAC)
da Universidade Júlio de Mesquita Filho
— UNESP, para obtenção do título de
Mestre em Mídia e Tecnologia sob a
orientação do Prof. Dr. Dorival Campos
Rossi e sob a coorientação da Profa.
Dra. Larissa Maués Pelúcio Silva.

Área de Concentração: Ambientes Midiáticos e Tecnológicos
Linha de Pesquisa 2: Tecnologias Midiáticas

Banca Examinadora

Presidente/Orientador: Prof. Dr. Dorival Campos Rossi

Instituição: Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação –
UNESP Bauru/SP

Prof.1: Profa. Dra. Denise Berruezo Portinari

Instituição: PPG Design – PUC/RJ

Prof. 2: Prof. Dr. Denis Renó

Instituição: Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação –
UNESP Bauru/SP



**A todos que lutam pela
igualdade de gênero.
A todos que buscam um
Design verdadeiramente
social e plural!**



AGRADECIMENTOS

Não é possível chegar aqui sem agradecer inúmeras vezes pelo suporte e carinho que recebi durante toda minha trajetória na pós-graduação.

Agradeço aos **meus pais, minha irmã e toda minha família** por me apoiarem constantemente e demonstrarem a alegria, a força e o amor necessários para me fortalecer diante das escolhas difíceis que tive que fazer para este projeto. Trabalhar com um tema tão tabu foi muito melhor quando pude dividi-lo com vocês e receber grandes ondas de carinho.

Deixo um agradecimento especial aos **meus padrinhos** (Vera e Ricardo) pelos incentivos e por serem inspirações com suas trajetórias acadêmicas. Eles são grandes referências para mim pela forma como trabalharam e inspiraram tantas outras pessoas.

Sou muito grato pelas vivências e experiências que tive até aqui. Muito disso veio também de outras pessoas que me acompanham há anos. Principalmente desde a graduação. Mas antes de mencioná-las, preciso lembrar de uma pessoa em especial que me marcou desde jovem.

Deixo aqui meu sincero agradecimento à **Mariana Siena**, uma professora incrível (e hoje uma amiga) que sempre me motivou nos projetos e na busca pelo que eu acreditava no ensino médio (e que acredito até hoje).

Agradeço ao **Dorival**, meu professor desde o primeiro dia da graduação em Design, meu orientador no TCC e, também, no mestrado. Obrigado por sempre apoiar minhas ideias e projetos doidos e me ajudar a implementá-los. Obrigado pela motivação sempre e por me apresentar o conceito e a prática de ser maker.

Agradeço à minha coorientadora **Larissa Pelúcio**, por ser uma pessoa maravilhosa, uma grande inspiração em minha trajetória e por me emocionar sempre com suas lutas, suas falas e seu carinho. Sem ela este projeto não seria metade do que está sendo e talvez eu não tivesse tanta garra para concluí-lo e defendê-lo em todas as instâncias. Obrigado por me ensinar que pesquisar e trabalhar com gênero e sexualidade não é fácil, mas é um caminho necessário.

Agradeço à **Rita Wu**, pelas conversas sinceras, pela amizade e pelo suporte sempre. Ela foi, e ainda é, uma das maiores inspirações

que eu tenho pela sua determinação em abordar temas complexos e solucioná-los com a maior precisão possível. Obrigado por me estender a mão, lá na graduação, sem saber quem eu era e por me apresentar esse mundo complexo dos projetos colaborativos, do sex hacking, das pesquisas sobre prazer e corporalidade e da exposição da mídia (passamos por tanta coisa em tão pouco tempo e agradeço pelas inúmeras oportunidades). Nossa parceria e amizade é recíproca e ultrapassa a distância.

Agradeço às professoras **Cassia, Ferdi e Ana Bia** por serem maravilhosas, igualmente importantes e por me inspirarem sempre. A força que elas têm é inspiração para qualquer aluno. Hoje valorizo isso ainda mais. Obrigado pelo carinho com que sempre me acolheram.

Também agradeço aos **meus amigos** que, mesmo de longe, sempre me motivaram e acreditaram no que eu defendia. Obrigado por me puxarem para a realidade nos momentos que peguei projetos demais e por sempre manterem a conversa e a preocupação com qualquer coisa que pudesse estar acontecendo. Não dá para nomear todos aqui, mas deixo alguns nomes que me marcaram (e continuam marcando): **Giulia, Vinícius, Rafa, Fer, Ana, Rê, Cahenna, Édipo, Nathália, Vitor, Dani**, dos tempos da graduação e **Gabi, Rafa e Tiago**, dos tempos do ensino médio (mas que estão comigo até hoje). Deixo um agradecimento especial à Rafa e à Mari pelo suporte com a revisão inicial.

Agradeço aos **meus alunos** pela troca de experiências e pelas motivações. Aprendi demais dando cada uma das aulas na graduação.

Sou grato também ao **Prof. Denis** e à **Profa. Vânia** por acompanharem minha trajetória no mestrado e por sempre me incentivarem. São dois grandes exemplos para mim na busca pela inovação em um mestrado que deve ser verdadeiramente profissional.

Agradeço à **Profa. Denise Portinari**, por ser uma inspiração para mim e por defender que o Design pode e deve ser “queerizado”!

Por fim, quero agradecer ao Programa de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia – PPGMiT, à UNESP e aos servidores técnico-administrativos pelas diversas oportunidades de apresentar os meus projetos e por sempre me darem o apoio para alcançar diversos objetivos acadêmicos, apesar de todas as dificuldades.

Sou extremamente grato a todos vocês!

“ A grande importância do design reside, hoje, precisamente em sua capacidade de construir pontes e forjar relações num mundo cada vez mais esfacelado pela especialização e fragmentado de saberes”

RAFAEL CARDOSO

CONTINI, G. C. **Erótica LAB: Reconfigurações dos espaços para projetos de gênero, prazer e tecnologia.** Dissertação de Mestrado apresentada ao curso de Pós-graduação em Mídia e Tecnologia da UNESP – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, sob a orientação do Prof. Dr. Dorival Campos Rossi e coorientação da Profa. Dra. Larissa Maués Pelúcio Silva, 2021.

RESUMO

Esta dissertação analisa qualitativamente a conexão entre os estudos de gênero, prazer e tecnologia, utilizando a transdisciplinaridade e o *Open Design* para objetivar a proposição de estratégias de aplicação de um espaço contemporâneo para projetos nestes campos, de forma a considerar um recorte em que é nítida a necessidade de reconfigurações que vão contra dualismos e que desmistificam performatividades normativas presentes em alguns projetos. Portanto, aliar um levantamento bibliográfico consistente com uma proposta estratégica de aplicação é essencial para analisar o desenvolvimento do *Erótica LAB*, um laboratório modelo que opera transdisciplinarmente com as tecnologias criativas do fazer e as aplicações do prazer, permitindo apoiar-se no processo colaborativo e *maker* para a construção do campo do *Sex Design*. Além disso, a pesquisa tem aderências aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (ODSs), com destaque à ODS 5 – Igualdade de Gênero.

PALAVRAS-CHAVE: Transdisciplinaridade; Gênero; *Sex Design*; Prazer; Espaços Contemporâneos

ABSTRACT

This dissertation qualitatively analyzes the connection between studies of gender, pleasure and technology, using transdisciplinarity and Open Design to objectify the proposal of strategies for the application of a contemporary space for projects in these fields. Considering an area where there is a clear need for reconfigurations that go against dualisms and that demystify normative performativities present in some projects. Therefore, combining a bibliographic survey consistent with a strategic application proposal is essential to analyze the development of Erótica LAB, a model laboratory that operates transdisciplinarily with the creative technologies of making and the applications of pleasure. Allowing to support the collaborative and maker process for the construction of the Sex Design field. Besides that, the research adheres to the UN Sustainable Development Goals (SDGs), with emphasis on SDG 5 - Gender Equality.

KEYWORDS: Transdisciplinarity, Gender, Sex Design, Pleasure, Contemporary Spaces

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Exemplo de redes complexas de projetos (Mapeamento <i>Sex Design</i> Erótica LAB)	32
Figura 2 – Exemplos de <i>sex toys</i>	34
Figura 3 – Detalhe da Impressora 3D da empresa Moustá exposta no Pixel Show 2018	38
Figura 4 – <i>Wearables</i> da exposição de Kunihiko Morinaga na Japan House em 2018 (antes e depois da interferência com flashes luminosos)	39
Figura 5 – <i>Wearables</i> da exposição de Kunihiko Morinaga na Japan House em 2018 (antes e depois da interferência com flashes luminosos)	39
Figura 6 – <i>Makerspace MIT MakerWorkshop</i> , em parceria com o Instituto Tecnológico de Massachusetts, nos Estados Unidos	43
Figura 7 – <i>Inspere Fab Lab</i> , em São Paulo	43
Figura 8 – <i>Sex Shop</i>	50
Figura 9 – Trechos da HQ de Justin Hubbel traduzida por Marcio Caparica	57
Figura 10 – Trechos da HQ de Justin Hubbel traduzida por Marcio Caparica	57
Figura 11 – ODS 5	59
Figura 12 – Impressão 3D utilizada em obras de arte para auxiliar apreciação artística de pessoas cegas ou com baixa visão	73
Figura 13 – Livro <i>Buzz</i> , de Hallie Liberman	75
Figura 14 – Um kit de ajuda sexual do Japão do final do século 19 / início do século 20	77
Figura 15 – Livro <i>Sex Design</i> de Ramón Úbeda	80
Figura 16 – Imagem publicitária <i>Mikli viste los ojos de Devarrieux-Villaret</i>	81

Figura 17 – Alfabeto Desnudo de Anthon Beeke	81
Figura 18 – <i>Osos libidinosos</i> de Jordi García	82
Figura 19 – À direita a capa do livro “ <i>Buzz</i> ”, de Hallie Lieberman e à esquerda a capa do livro “ <i>Sex Design</i> ”, de Ramón Ubeda	83
Figura 20 – Série de <i>sex toys</i> “convencionais” facilmente encontrados em <i>sex shops</i> físicos ou <i>on-line</i>	85
Figura 21 – “Brinquedos eróticos” menos convencionais	87
Figura 22 – Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)	89
Figura 23 – Site Sexlog	96
Figura 24 – Site do Aplicativo YSOS	97
Figura 25 – Gráfico sobre prática de sexo <i>on-line</i> após a pandemia do coronavírus	98
Figura 26 – Site Mamilos Podcast	101
Figura 27 – Foto da <i>Sexy Fair</i> 2019	103
Figura 28 – Divulgação <i>Sex Hacking</i> – Faça seu próprio anel vibratório	104
Figura 29 – LABXXX	106
Figura 30 – Neurodildo	107
Figura 31 – TouchYou	110
Figura 32 – Rita Wu	113
Figura 33 – Lina Lopes	117
Figura 34 – Mayumi Sato	121
Figura 35 – Ricardo O’Nascimento	123
Figura 36 – Erótica LAB	129
Figura 37 – Lançamento Erótica LAB na Campus Party 11 em 2018	131
Figura 38 – Reunião do Erótica LAB durante processo seletivo no CITEB	132

Figura 39 – Gráfico de Inscritos no Processo Seletivo do Erótica LAB ao longo dos períodos	138
Figura 40 – Gráfico de Aprovados no Processo Seletivo do Erótica LAB ao longo dos períodos	139
Figura 41 – Gráfico de Reprovados no Processo Seletivo do Erótica LAB ao longo dos períodos	139
Figura 42 – Gráfico de Participantes que saíram do Erótica LAB ao longo dos períodos	140
Figura 43 – Gráfico da Taxa de Diminuição da equipe do Erótica LAB ao longo dos períodos	141
Figura 44 – Gráfico de respostas do Período 3 para a pergunta: “E aí, direto e reto: O que te trouxe aqui?”	142
Figura 45 – Gráfico de respostas do Período 4 para a pergunta: “E aí, direto e reto: O que te trouxe aqui?”	142
Figura 46 – Gráfico de respostas do Período 5 para a pergunta: “E aí, direto e reto: O que te trouxe aqui?”	143
Figura 47 – Gráfico de respostas do Período 5 para a pergunta: “Você entende de mídia acessível?”	143
Figura 48 – Mapeamento <i>Sex Design</i>	145
Figura 49 – Mapeamento <i>Sex Design</i> no site do Erótica LAB	146
Figura 50 – Plataforma Kumo	147
Figura 51 – LUGAR de FALA	148
Figura 52 – LUGAR de FALA no site do Erótica LAB	150
Figura 53 – Capa da Zine Explícita	151
Figura 54 – Logo <i>Eny's Bar: The Game</i>	152
Figura 55 – Símbolo acessório <i>Eny's Bar: The Game</i>	153
Figura 56 – Livro “JOGOS EM AMBIENTES VIRTUAIS: Virtualizações, tecnologias colaborativas e aplicações transdisciplinares”	154

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CITeB	Centro de Inovação Tecnológica de Bauru
DIT	<i>Do It Together</i>
DIY	<i>Do It Yourself</i>
ECA	Escola de Comunicações e Artes
LED	<i>Light Emitting Diode</i>
MIT	<i>Massachussets Institute of Technology</i>
ODS	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
CMO	<i>Chief Marketing Officer</i>
ONU	Organização das Nações Unidas
PUC	Pontifícia Universidade Católica
UNESP	Universidade Estadual Paulista
USP	Universidade de São Paulo

INTRODUÇÃO

Objetivos

Objetivo Geral

Objetivos Específicos

Justificativa

1 SEX DESIGN: O FAZER E AS TECNOLOGIAS COLABORATIVAS DO PRAZER

1.1 *Open Design* e colaboração: abertura ao design “marginalizado”

1.2 Transgressões temáticas e aproximação com a questão de gênero

1.3 Evolução de binarismos de gênero e da “categoria mulher” na tecnologia

1.4 “Queerizando o Design” de forma transdisciplinar

SUMÁRIO

20

24

24

24

25

29

30

45

54

64

1.5 *Sex Design*: uma área em construção

74

1.6 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável perante o projeto transdisciplinar do *Sex Design*

88

2 **DESBRAVANDO O *SEX DESIGN* ATRAVÉ DO ERÓTICO: PERSPECTIVA DE PROJETOS E PERSONALIDADES**

93

2.1 Projetos aplicados: um mapeamento possível

94

2.1.1 Sexlog

95

2.1.2 Mamilos Podcast

100

2.1.3 *Sexy Fair*

102

2.1.4 *Sex Hacking* – Anel Vibratório

104

2.1.5 Neurodildo e Touch You

105

2.2 Personalidades e poder de influência

2.2.1 Rita Wu

2.2.2 Lina Lopes

2.2.3 Mayumi Sato

2.2.4 Ricardo O’Nascimento

3 ERÓTICA LAB: ESTRATÉGIAS DE APLICAÇÃO E PRÁTICA TRANSDISCIPLINAR

3.1 Erótica LAB: um caminho histórico

3.2 Experimentações e práticas

3.3 Projetos Aplicados

112

113

116

120

123

127

128

133

145

3.3.1	Mapeamento Sex Design	145
3.3.2	LUGAR de FALA	147
3.3.3	Zine Explícita	150
3.3.4	<i>Eny's Bar: The Game</i>	152

4 **PERSPECTIVAS E PROSPECÇÕES**

4.1	Conclusão	156
4.2	Possibilidades Futuras	160

5 **REFERÊNCIAS**

6 **ANEXOS**

INTRODUÇÃO

Já dizia Denise Portinari, em 2017, que o Design precisava ser “queerizado”. Reflexo disso é a ausência de estruturação teórica que opera nas interfaces possíveis entre os criativos e os estudos de gênero e sexualidade. Esta dissertação parte exatamente desse pressuposto de que é indispensável ao campo criativo e ao Design a problematização dos estudos acima citados na (re)produção e na materialização das “estratégias da normatividade, através da análise crítica [...], agenciando-os para a produção de perspectivas e práticas contra-normativas” (PORTINARI, 2017, p.2).

Portanto, tem-se como objeto desta pesquisa o Erótica LAB, um projeto de laboratório transdisciplinar que dialoga com o problema em questão: a necessidade de reconfiguração dos espaços onde são (ou poderiam ser) desenvolvidos projetos no campo de gênero, sexualidade, prazer e tecnologia. Essa problemática surge ao ser

constatada a falta de referencial teórico e conceitual que dialogue com a interface entre o Design e os estudos de gênero e sexualidade.

A fim de possibilitar o desdobramento estratégico, é indispensável, junto ao objeto de pesquisa, analisar anteriormente alguns pilares como: o *Sex Design* (poucas vezes explorado no contexto tecnológico e acadêmico), o movimento *maker*, o *Open Design*, a transdisciplinaridade, as tecnologias digitais e de prototipação rápida, os espaços contemporâneos, além do desenvolvimento do conceito de gênero e suas ressignificações para os profissionais criativos (todos esses novos termos são explicados no Capítulo 1).

Por outro lado, quando analisados os estudos de gênero e sexualidade, não se pode negar que eles já foram amplamente desenvolvidos em campos como a Psicologia, a Antropologia ou as Ciências Sociais. Mas ao observar o desenvolvimento nos campos criativos (como o Design, a Arquitetura e as Artes), nota-se uma história recente de aproximação com tais estudos e fica clara a oportunidade (e a necessidade) de aprofundar ainda mais.

Ao analisar a história do sexo entre as áreas do conhecimento, pode-se exemplificar com os estudos do campo da Ética e da Comunicação. Valerie Peterson (2011), em seu livro *Sex, Ethics and Communications*, pontuou que, para ser ético em relação ao sexo, era preciso fazer mais do que somente obedecer às regras presentes na lei, “em certos momentos é considerado preciso questionar as imposições sexuais presentes na sua cultura, [...] porque as normas sexuais variam ao longo do tempo e do lugar” (PETERSON, 2011, p. 14, tradução minha¹).

De fato, essas normatividades existem e precisam ser questionadas. Mas esses questionamentos não podem ser limitados a uma área ou outra. É preciso que todos os campos do conhecimento tenham a possibilidade de estudar, questionar, projetar e criar interfaces entre o campo de origem e os estudos de sexo, gênero e sexualidade. Inclusive em áreas criativas, isso pode e deve ter ainda mais destaque. Operar dessa forma é

¹ Texto original: *Sometimes, to be ethical, people may even need to question the sexual rules of their culture. This is because sexual norms vary across time and place [...]* (PETERSON, 2011, p.14).

promover redes indispensáveis de transdisciplinaridade e é tornar acessível esses estudos.

Para o desenvolvimento desta dissertação, foi necessário dividi-la em três eixos. São eles: o eixo de revisão bibliográfica e sistematização de teorias nos campos da interface entre os estudos de gênero e sexualidade e o Design; o eixo transdisciplinar de definições de um novo campo, chamado *Sex Design*; e o eixo de proposta de uma ideia, de estratégias de desenvolvimento da mesma e, de certa forma, de um produto (o Erótica LAB). Cada um desses eixos foi desenvolvido em um capítulo.

No **Capítulo 1 “SEX DESIGN: O FAZER E AS TECNOLOGIAS COLABORATIVAS DO PRAZER”**, é desenvolvida uma revisão bibliográfica que se inicia nos conceitos de *Open Design* e busca desmistificar o design “marginalizado” sob a ótica das tecnologias de prototipagem rápida e do movimento *maker* (são abordados autores/as como: Rafael Cardoso, Gui Bonsiepe, Vilém Flusser, Lev Manovich, Heloísa Neves, Denise Portinari, entre outros/as). Na sequência, são defendidas as transgressões possíveis para a aproximação do criativo e da questão de gênero com o objetivo de questionar os binarismos normativos (são abordadas/dos autoras/es como: Maria Filomena Gregori, Hallie Lieberman, Paul Preciado, Judith Butler, Adriana Piscitelli, Guacira Lopes Louro, Donna Haraway, entre outras/os), indo, assim, ao encontro da perspectiva da “categoria mulher” na tecnologia e na crítica às imposições falocêntricas. Por fim, a aproximação dessas bibliografias possibilita a “queerização” do Design e dos campos criativos para analisar a ascendência de uma nova área, chamada *Sex Design*, diante dos desafios contemporâneos expostos pelos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda de 2030 da ONU.

No **Capítulo 2 “DESBRAVANDO O SEX DESIGN ATRAVÉS DO ERÓTICO: PERSPECTIVAS DE PROJETOS E PERSONALIDADES”**, é feita uma exploração das influências do *Sex Design* por meio da exemplificação de projetos de destaque, tais como o Sexlog, o Mamilos Podcast, a *Sexy Fair*, a oficina de *Sex Hacking*, o Neurodildo e o TouchYou. Além deles, são analisadas algumas pessoas tidas como personalidades em potencial para influenciar o *Sex Design*. São elas a Rita Wu, a Lina Lopes, a Mayumi Sato e o Ricardo O’Nascimento.

No **Capítulo 3 “ERÓTICA LAB: ESTRATÉGIAS DE APLICAÇÃO E PRÁTICA TRANSDISCIPLINAR”**, são demonstrados o histórico do Erótica LAB e dos projetos desenvolvidos dentro dele, assim como uma análise detalhada da dinâmica de funcionamento e dos dados associados ao seu desenvolvimento.

Por fim, no **Capítulo 4 “PERSPECTIVAS E PROSPECÇÕES”**, é apresentada a conclusão da dissertação, na qual são traçadas estratégias de aplicação e perspectivas abordadas que demonstram a aplicabilidade do projeto. Além disso, também são apresentadas as perspectivas futuras de desenvolvimento e evolução do projeto.

Durante o desenvolvimento dos três eixos estruturais, as análises desenvolvidas têm aporte metodológico qualitativo, a fim de aliar um levantamento bibliográfico detalhado com uma proposta de aplicação indispensável para a evolução e continuação do Erótica LAB. Segundo José Oliveira Lima e Miriam Manini, “A pesquisa qualitativa envolve um processo dialógico entre o que originalmente foi pensado e a riqueza da dinâmica e do confronto com a realidade complexa que vai sendo descortinada ao longo da investigação” (LIMA; MANINI, 2016, p. 63).

As metodologias de suporte principal no campo qualitativo foram: a Análise de Conteúdo (hermenêutica e conjunto de técnicas de análise de comunicações, significados e significantes), a Pré-análise (desenvolvimento de hipóteses de conteúdo), a Categorização (de teorias e referências “entrelaçadas”), a Interpretação (referente aos dados organizados) e o Uso de *Softwares* de Dados Qualitativos (como editores de texto e de planilha para catalogar as referências e gerar gráficos específicos).

Com aporte das metodologias, são desbravados nichos temáticos teóricos e projetuais para fazer desta dissertação o ponto de partida para a construção do *Sex Design* e para a necessária reconfiguração dos espaços para projetos de gênero, prazer e tecnologia, com diálogo transdisciplinar.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Esta pesquisa busca analisar o desenvolvimento do Erótica LAB, através das reconfigurações dos espaços para projetos de gênero, prazer e tecnologia, com aporte da transdisciplinaridade e do *Open Design*.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Como objetivos específicos tem-se:

- Reiterar conceitos históricos em contraponto aos novos termos e metodologias colaborativas, valorizando a estrutura dos *Fab Labs* e os processos *makers* de idealização e desenvolvimento de projetos.
- Conceituar e desenvolver a nova área do *Sex Design*.
- Elaborar estratégias de aplicação de um espaço colaborativo com foco em gênero, sexualidade, prazer, Design e tecnologia, que possa ser reproduzido de formas diferentes em meio acadêmico ou mercadológico.

JUSTIFICATIVA

Não é de hoje que as áreas criativas se aproximam, em algum nível, de discussões sobre gênero e sexualidade, como, por exemplo, no Design, quando se estuda a objetificação por meio do vestuário em uma perspectiva heteronormativa (baseando-se no campo da moda), ou quando se projetam ilustrações com temáticas feministas.

Mas, se analisado a fundo, percebe-se que grande parte dos projetos dos profissionais criativos que se aproximam de questões de gênero são escassos de discussões estruturais e conceituais, que ajudem a validar ainda mais os temas abordados em um campo que não se origina dos criativos em si.

Diversas vezes os projetos da Arquitetura, do Design e das Artes voltados para o prazer, o gênero e a sexualidade são grandiosos e bem desenvolvidos dentro da sua própria área. Mas, ao deslocá-los para áreas correlatas – ou áreas de diálogo –, buscando a transdisciplinaridade projetual, estes mesmos projetos podem acabar perdendo seu alcance devido à falta de aprofundamento nas próprias questões de gênero que tentaram abordar. Não por escolha própria, e sim pela ausência de um campo teórico, metodológico e projetual que incentive a conexão entre essas áreas e que promova o diálogo constante.

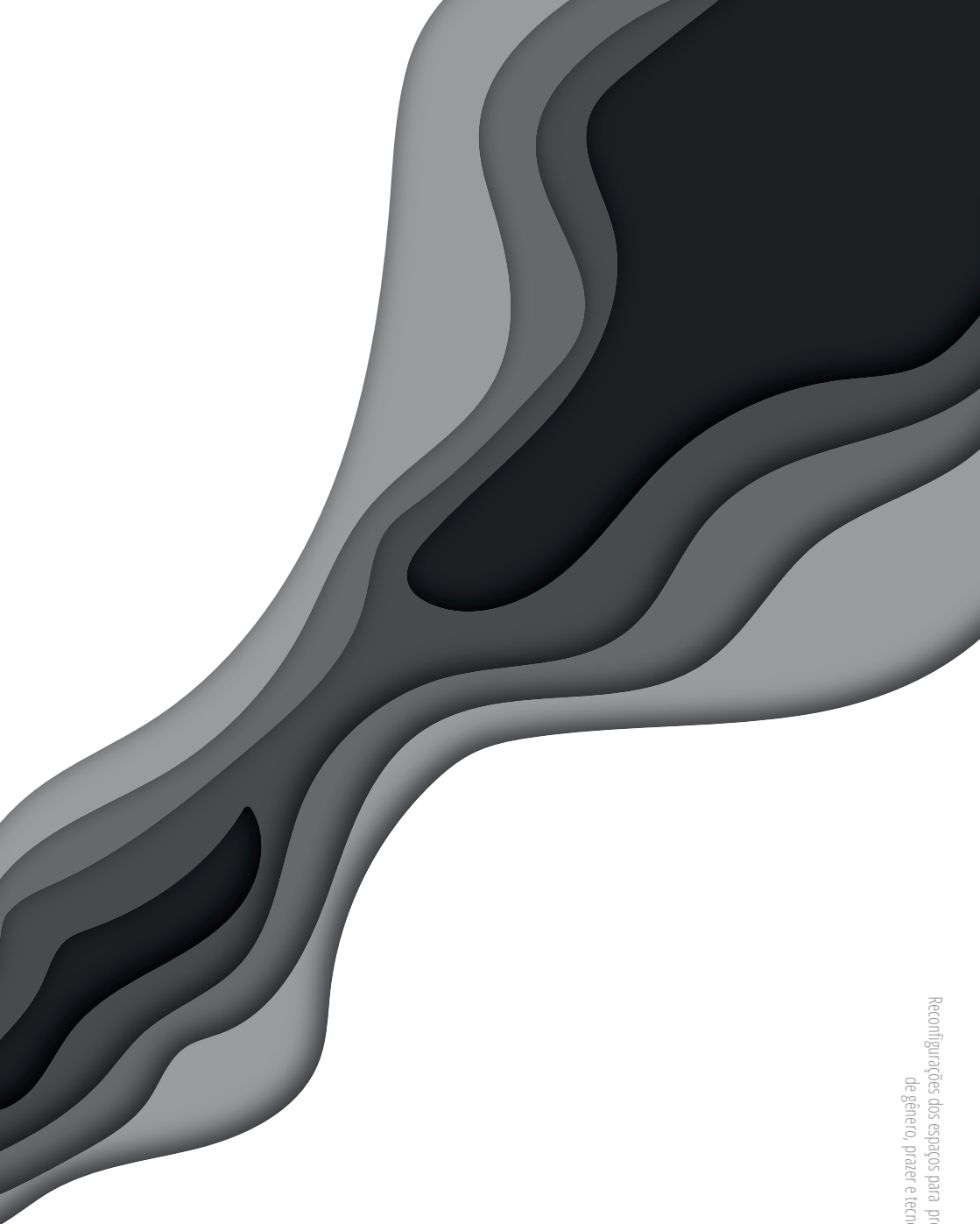
Isso não é fator de culpa do arquiteto, do artista ou do designer. Isso é o resultado da falta de uma base de auxílio ao criativo que busque dentro da Sociologia, da Antropologia, das Ciências Sociais, das Ciências Biológicas e Exatas contrapontos a serem analisados e contrastados para que sejam desenvolvidos projetos certos e bem posicionados, argumentativa e teoricamente, uma vez que a prática em si geralmente se desenvolve sem problemas. O nome desse campo ainda não é oficializado em todos os expoentes, porém, nesta pesquisa, denomina-se *Sex Design*.

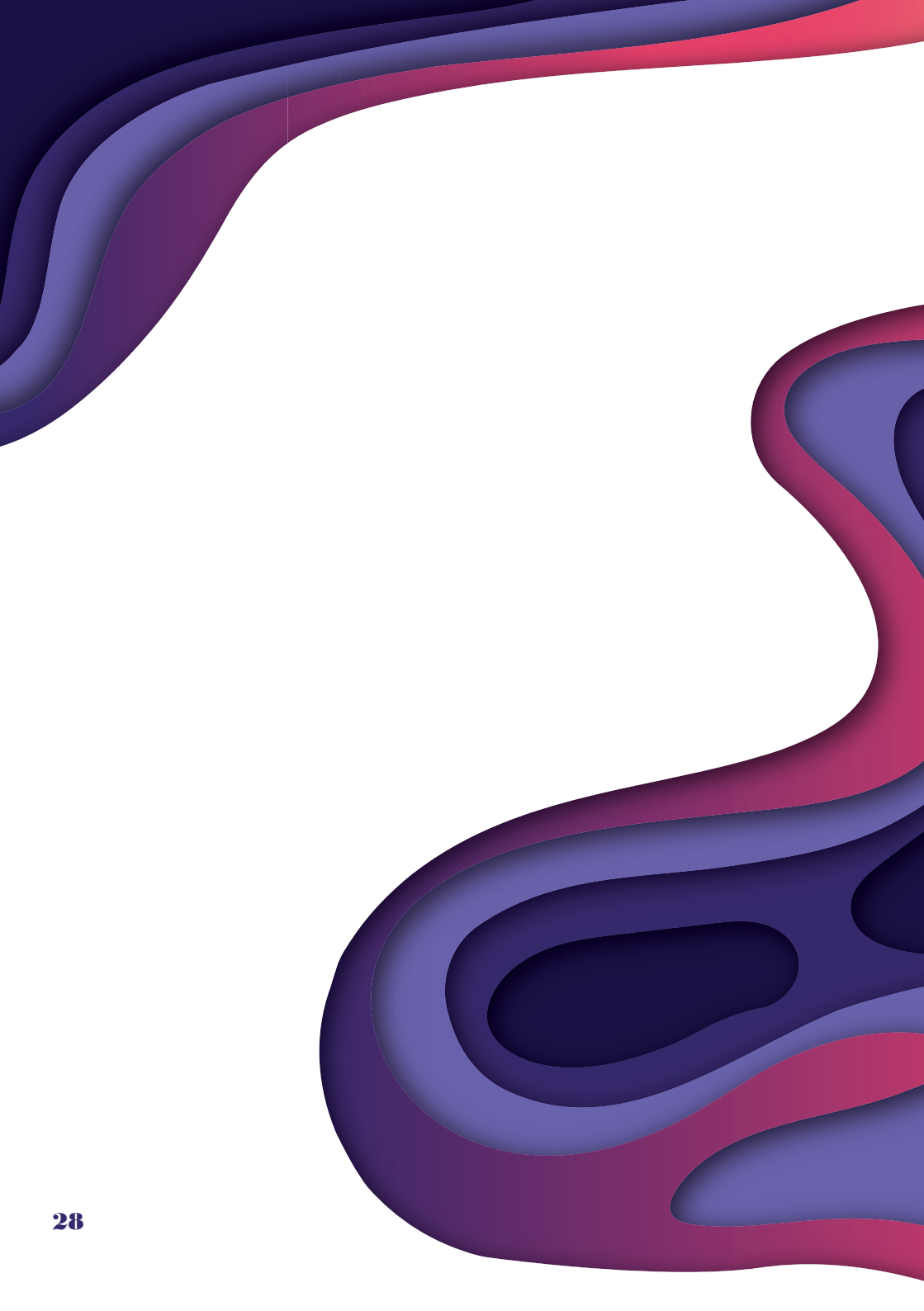
Em seu livro *Design Para um Mundo Complexo*, Rafael Cardoso (2013) colabora para o argumento da complexidade vivida mundialmente, na perspectiva do Design, a partir dos anos 2000. O cenário de globalização e da unificação do sistema fabril e de consumo não pode ser reduzido a uma definição simples, pois cerca um tema complexo e cheio de novas estruturas. Para ele, “boa parte da história do Design passa pela configuração de redes, crescentemente complexas”.

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

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

Diante disso, é visível a necessidade de novas perspectivas que proporcionem maior diálogo entre áreas que se complementam, quando o objetivo é desenhar um cenário de protagonismo do *Sex Design*.







CAPÍTULO 1

SEX DESIGN:
O FAZER E AS TECNOLOGIAS
COLABORATIVAS DO PRAZER

1.1. *Open Design* e colaboração: abertura ao design “marginalizado”

Na sociedade atual é frequente a necessidade de novos olhares e modificações na estrutura dos meios de divulgação de informação, uma vez que o profissional criativo intrínseco à área é visto em constante mudança e atualização. Aliás, este mesmo profissional é quem pode atuar de forma colaborativa para promover uma abertura às temáticas “marginalizadas”. Podem ser consideradas “marginalizadas” as áreas nas quais os criativos atuam quando projetam para situações invisibilizadas ou apontadas como “tabus”.

Sob o olhar atento de Rafael Cardoso (2013) em seus estudos sobre a projeção da atratividade e eficácia dos artefatos físicos ou digitais, no que tange ao universo do design e dos criativos², o foco era reconfigurar o mundo complexo e contemporâneo adequando os produtos ao seu propósito. Além disso, a complexidade do mundo atual se mostrou voltada para a ascendência digital, como ele mesmo pontuou ao analisar a publicação do designer americano Victor Papanek em 1971, “*Design for the Real World*”.

O “mundo real” de Papanek já não é o mesmo: sobretudo, porque a explosão do meio digital nos 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 apud PAPANEK, 2013, p. 17–18)

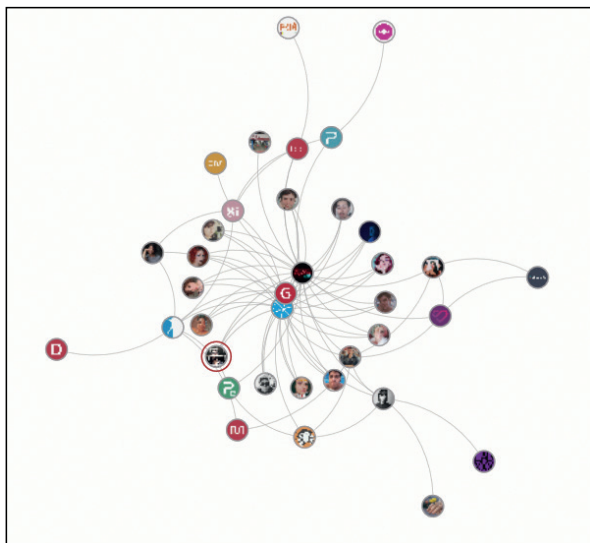
² Considera-se profissional criativo todo e qualquer profissional que usa da criatividade e de potenciais de inovação para modificar, criar e transformar ideias, objetos, produtos digitais e conceitos. Temos como alguns exemplos o Designer, o Arquiteto, o Artista, o programador, entre tantos outros que atuam como projetistas da (ir)realidade.

Essa projeção se mostrou extremamente importante para a base da análise deste projeto, uma vez que a posição dos criativos em geral é atualizada frequentemente. Isso explica o motivo de Vilém Flusser (2013) considerar em seus estudos a palavra Design como ocupante de um espaço no discurso contemporâneo. O autor até mesmo explica suas considerações sobre a transdisciplinaridade e a ética nos métodos projetuais quando se refere aos criadores (Gestalter; designers; projetistas) como aqueles que projetam formas sobre os objetos para torná-los ainda mais úteis (levando-se em conta a adaptação do conceito para o meio digital). Dessa forma, ele pontua 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)

A princípio, ao propor tal discussão, 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 (Figura 1) que atuam diretamente na reconstrução fundamental do todo, do projeto e do produto, seja ele palpável ou não.

Figura 1 – Exemplo de redes complexas de projetos (Mapeamento *Sex Design* Erótica LAB)³



Fonte: O autor (2021)

Ao libertar-se dessas amarras, o projetista vai ao encontro de temas diversos e os mais inquietos possíveis. Como, por exemplo, o foco desta dissertação de mestrado: o sexo, o gênero e o prazer conectados com as novas tecnologias aliadas aos criativos.

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

³ Disponível em: <https://kumu.io/erotalab/mapeamento-sex-design#mapeamento-sex-design>. Acesso em: 16 jan. 2021.

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 (2013) reflete muito o pilar estrutural da pesquisa que é, claramente, promover transdisciplinarmente a interface entre gênero, sexo, prazer e os campos criativos 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 criativo deve atuar constantemente nessas interligações de redes, afinal elas não são mantidas operando sozinhas (não inicialmente). O criativo e projetista deve revelar sua capacidade como “construtor de pontes”, estabelecendo relações em espaços, diversas vezes, fragmentados de saberes.

Pensar nessa construção de saberes através do profissional criativo é pensar que o que é visto erroneamente em tais áreas como um “tabu”⁴ será revelado com tamanha importância e tamanha dinâmica projetual. Portanto, torna-se difícil rejeitar

⁴ Segundo o dicionário Michaelis, (em sua versão on-line disponível em: <https://michaelis.uol.com.br>) tabu significa algo adj. m.f.: 1. Proibido por crença supersticiosa [...]; 5. Censurado por crença ou pudor [...]; sm: [...] 4. Assunto sobre o qual não se pode falar devido aos valores sociais ou culturais; [...].

o fato de que o sexo e o prazer no Design (e nas demais áreas que trabalham com a criatividade) estão tão intrínsecos quanto produto e usuário. Como a constatação de Gui Bonsiepe (2012) de que o Design se concentra na zona intermediária entre ambos (produto e usuário), chamada de interface.

Este campo é propício para inúmeras discussões e pesquisas, como, por exemplo, a ergonomia de *sex toys* e dos demais produtos voltados para o sexo; os novos materiais para elaboração de *sex toys* (Figura 2); a aplicação tecnológica nos meios de produção de objetos para *sex shops*, em estudos com prototipagem rápida; as produções audiovisuais para conteúdo erótico; os projetos gráficos de livros estilo Kama Sutra (antigo texto indiano que discorre sobre o comportamento sexual humano e se popularizou atualmente em forma de livros com indicações de posições sexuais representadas por imagens) e de cartilhas como suporte para educação sexual; os projetos de inclusão do mercado erótico para públicos específicos, como idosos; os aplicativos e interfaces que colaborem com a relação pessoa-sexo.

Figura 2 – Exemplos de *sex toys*⁵



Fonte: O autor (2021)

⁵ Disponível em: <https://pt-br.sexlog.com/revista/dicas-para-manter-e-cuidar-do-seu-sex-toy/>. Acesso em: 06 ago. 2020.

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

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

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

Por outro viés, observa-se o surgimento de diversas possibilidades e abordagens que privilegiam a interface design-sexo na contemporaneidade e que não se atêm isoladamente aos tabus. Muito disso está inserido no que é chamado de movimento *maker*, onde atuam os *makers*. Chris Anderson define o movimento da seguinte forma:

Todos somos Makers. Nascemos Makers (basta ver o fascínio das crianças por desenhos, blocos, Lego e outros trabalhos manuais) e muita gente cultiva esse dom nos passatempos e paixões. Não se trata apenas de oficinas e garagens ou dos tradicionais esconderijos dos homens, nos porões e sótãos. Quem adora cozinhar é Maker culinário e faz do fogão sua bancada de trabalho (comida feita em casa é melhor, certo?). Quem adora jardinagem, é Maker botânico. Tricô e costura, livros de recortes, bijuteria e tapeçaria – todos que se dedicam a essas atividades são Makers, tudo é criação. (ANDERSON, 2012, p.14)

Aproximar as questões de gênero do profissional criativo é determinante quando se alia as tecnologias criativas envolvidas nos produtos direcionados ao prazer com o potencial transdisciplinar que perpassa o fazer em meio à ascendência do movimento *maker*. Chris Anderson (2012) disserta muito sobre como a conexão dos *makers* em âmbito global é capaz de se converter em um movimento social sustentado pelo ideal do “*Do It Yourself*” (“Faça Você Mesmo”):

O que, exatamente, define o Movimento Maker? 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. Apenas pelo fato de incluírem no processo a cultura e a colaboração pela Web, os Makers conjugam esforços para construir coisas em escala nunca vista antes em termos de FVM. (ANDERSON, 2012, p.23)

Em paralelo, o diálogo com essas interfaces deve se estender, de forma teórica e prática, para a “cultura do *software*” (“*The culture of software*”), em que a sociedade contemporânea passa a carregar consigo a caracterização como “sociedade do *software*” e

a cultura passa a ser justificavelmente determinada como “cultura do *software*” em camadas materiais e imateriais dessa estrutura.

Estou usando a metáfora de uma nova dimensão de propósito. Ou seja, “software cultural” não é simplesmente um novo objeto – não importa quão grande e importante – que tenha sido jogado no espaço que chamamos de “cultura”. Assim, seria impreciso pensar em software como simplesmente outro termo que podemos adicionar ao conjunto, que inclui música, design visual, espaços construídos, códigos de vestimenta, idiomas, comida, cultura de clubes, normas corporativas, maneiras de falar e usar um corpo e assim por diante. E embora possamos certamente estudar “a cultura do software” – práticas de programação, valores e ideologias de programadores e empresas de software, as culturas do Vale do Silício e Bangalore etc. – se fizermos isso, perderemos a real importância do software. (MANOVICH, 2013, p.32, tradução minha)⁶

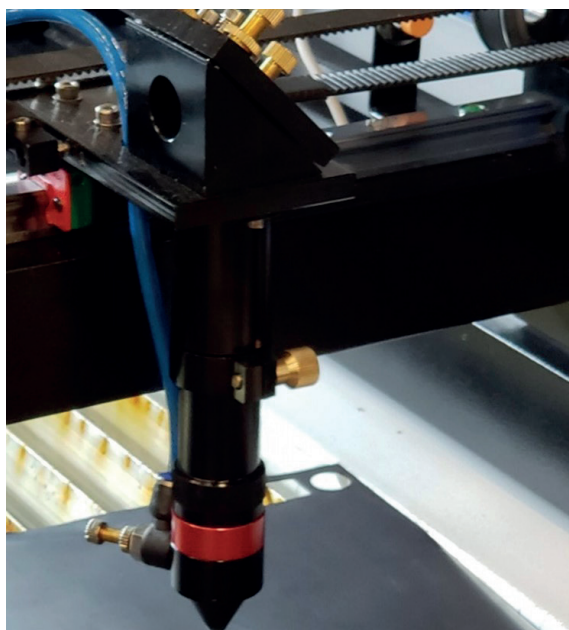
Partindo de princípios como a conexão não usual entre os estudos de *softwares* de mídia de Lev Manovich (2013) e a análise da concepção do movimento maker pontuada por Anderson (2012), considerando ambientes e laboratórios desenvolvidos para tal finalidade, tem-se que:

Os Makers individuais, assim conectados em âmbito global, se convertem em movimento social. Milhões de adeptos do FVM, que até então trabalhavam sozinhos, passam a trabalhar juntos. [...] Em poucas palavras, a ideia de “fábrica” está mudando. Da mesma maneira como a Web democratizou a inovação em bits, uma nova classe de tecnologias de “prototipagem rápida”, desde impressoras 3-D até cortadoras a laser, está democratizando a inovação em átomos. (ANDERSON, 2012, p.15)

⁶ Texto original: *I am using the metaphor of a new dimension on purpose. That is, “cultural software” is not simply a new object—no matter how large and important—which has been dropped into the space which we call “culture.” Thus, it would be imprecise to think of software as simply another term which we can add to the set which includes music, visual design, built spaces, dress codes, languages, food, club cultures, corporate norms, ways of talking and using a body, and so on. And while we can certainly study “the culture of software”—programming practices, values and ideologies of programmers and software companies, the cultures of Silicon Valley and Bangalore, etc.—if we only do this, we will miss the real importance of software. (MANOVICH, 2013, p. 32).*

Nestes ambientes a pretensão é conectar diversos temas acerca de Arquitetura, Artes, Publicidade, Design, gênero e tecnologias, além de realizar análises e propostas que também envolvam os *sex shops*, os *sex toys*, a “nova economia do desejo”⁷, a tecnologia, a impressão 3D (são impressões feitas através de um sistema de prototipagem rápida que utiliza impressoras 3D para “tridimensionalizar” ideias construídas digitalmente. Está representada na Figura 3), o movimento *maker*, os *wearables* (são tecnologias vestíveis, ou seja, dispositivos eletrônicos com processadores próprios desenvolvidos para serem utilizados no corpo. Estão representados nas Figuras 4 e 5) e tudo mais que permeie tal universo.

Figura 3 - Detalhe da Impressora 3D da empresa Mousta exposta no Pixel Show 2018



Fonte: O autor (2018)

⁷ A “nova economia do desejo” seria “a forma como as relações entre afeto, sexo e amor passam a se dar em uma nova configuração econômica, de trabalho e de consumo, em que as relações sociais são mediadas digitalmente” (MILKOLCI, 2014).

Figura 4 e 5 - *Wearables* da exposição de Kunihiro Morinaga na Japan House em 2018 (antes e depois da interferência com flashes luminosos)



Fonte: O autor (2018)

No que se refere ao movimento *maker*, sabe-se que ele é amplo e abrangente, podendo englobar desde artesanato clássico até eletrônica avançada, e que os *makers* (ou “fazedores”) vão “além de ferramentas digitais, projetando em computador e produzindo cada vez mais em máquinas de fabricação pessoal” (ANDERSON, 2012, p. 23).

Operando dessa forma coletiva, é imprescindível a presença de estudantes e profissionais das áreas do Design, dos estudos de gênero, das Ciências Sociais, das Tecnologias Midiáticas, da Arquitetura, das Artes, do Jornalismo, da Engenharia, da Química, da Ergonomia, da Medicina, da Psicologia, da Comunicação em geral, dentre outras muitas áreas que se mostrem envolvidas e aptas a esse diálogo.

Dessa mesma maneira é que o trabalho transdisciplinar leva o profissional criativo e *maker* a promover a abertura ao Design “marginalizado”, indo ao encontro do “*Open to all*” (uma expressão utilizada exclusivamente nesta dissertação para caracterizar a “abertura” de qualquer área, criativa ou não, para se conectar de forma transdisciplinar a qualquer outra área que se coloque à disposição) e do *Open Design*, que é um termo que descreve a união do Design ao conceito de *open source* (código aberto). Conceito que pode ser facilmente adaptado às demais áreas criativas para representar a promoção do desenvolvimento da criação de projetos integrados e colaborativos, facilitados pela internet e demais tecnologias da comunicação (novas tecnologias). Na análise atenta da Arquiteta e pesquisadora maker Heloísa Neves⁸ e do doutor em semiótica no Design Dorival Rossi, tem-se que:

[...] 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, H.; ROSSI, D, 2011, p.62)

⁸ Heloísa Neves é graduada em Arquitetura e Urbanismo pela Unesp Bauru, mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP e doutora em Design pela FAU-USP. Trabalha com a disseminação da cultura maker no Brasil desde que se graduou, em 2012, pelo Fab Academy (curso oficial da rede Fab Lab) no Fab Lab Barcelona. Desde aí trabalhou no Fab Lab Sevilla na Espanha, ajudou a implementar a rede Fab Lab no Brasil através da criação do Fab Lab Brasil Network. A We Fab, empresa a qual fundou, tem como base as metodologias colaborativas, abertas e “hands-on” aplicadas a processos de inovação.

Para que se tenha o entendimento completo das margens conceituais é preciso identificar alguns outros termos como: a Criação Colaborativa, que representa o ato da criação através de uma rede onde indivíduos possuem tendência a colaboração, compartilhando estratégias de produção e significados e, principalmente, negociando objetivos ainda que provisórios; a Criação Coletiva, que possui mais afinidade com o “operar” (*operare*), em que “operar” significa realizar uma ação, produzir determinado efeito, funcionar algo de acordo com um plano; e os Coletivos Inteligente, que é um termo utilizado em diversas áreas do conhecimento indo da política à Arte e perpassando a tecnologia através da formação de redes colaborativas atuantes em unidades pequena, em qualquer momento ou lugar.

Portanto, é a partir do *Open Design* e desse pensamento transdisciplinar que surgem os espaços colaborativos, chamados *Makerspaces* e *Fab Labs*. Costuma-se dizer que atualmente essa cultura *DIY* (*Do It Yourself*) pode ser melhor elaborada quando se desenvolve de forma colaborativa, ou seja, quando se transforma em “cultura *DIT* (*Do It Together*)”. Consequentemente quando temos um “fazer coletivo”.

Pensando na contemporaneidade, essa cultura e essa movimentação trabalham em conjunto com novas tecnologias da comunicação e da informação com o uso direto de ferramentas digitais, maquinário setorizado e desenvolvimento *on-line*⁹ (CABEZA, E. et al, 2013), além de terem grande base na cultura *hacker* (traduzida no Brasil como “cultura da gambiarra”). Essa cultura *hacker* provém do termo *hacker*, originado entre as décadas de 1950 e 1960 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-lo em suas experimentações. Atualmente o termo é utilizado para designar pessoas que “hackeiam” através do conhecimento adquirido para solucionar problemas.

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

O movimento *maker*, portanto, opera com grande diversidade de atuações, seja no que é artesanal, seja no que depende de eletrônica em nível avançado. Os makers atualmente se apropriam de ferramentas digitais associadas as máquinas e métodos de fabricação compartilhados *on-line*. Resumindo, este movimento 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).

Falar deste movimento propicia o destaque para o surgimento de espaços onde é possível o desenvolvimento de tais projetos, os chamados *makerspaces* (Figura 6), 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 *Fab Labs* (Figura 7). 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 cadejas de oficinas no estilo de academias de ginásticas [...] (ANDERSON, 2012, p. 20-21)

Figura 6 - *Makerspace MIT MakerWorkshop*, em parceria com Instituto Tecnológico de Massachusetts, nos Estados Unidos. ¹⁰



Fonte: Website MIT MakerWorkshop (2020)

Figura 7 – Inspier Fab Lab, em São Paulo ¹¹



Fonte: Website do Fablab Network (2020)

¹⁰ Disponível em: <https://makerworkshop.mit.edu/> . Acesso em: 06 ago. 2020

¹¹ Disponível em: <https://www.fablabs.io/> . Acesso em: 06 ago. 2020.

Um *Fab Lab* (*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 Gershenfeld (2015) (apud ROSSI, D., et al, 2013, p. 211). O que circula nesse tipo de espaço, segundo Hummels (2011), é o Open Design detalhando anteriormente: “[...] 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).

Em outras palavras, Edison Cabeza, Dorival Rossi, Marcela Ramires e Vitor Marchi também definem o que é um *Fab Lab*:

Em seu livro *Fab Lab 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, p. 212)

Ao pensar no profissional criativo desenvolvendo qualquer tipo de projeto em parceria com as Ciências Sociais e com as questões que envolvem gênero e prazer, além de instruí-los de forma científica e prática sobre a área, é indispensável a criação de um espaço colaborativo inspirado nos *Fab Labs* e que forneça o suporte de criação e desenvolvimento.

Por fim, para que se possa ultrapassar as barreiras conceituais sobre o tema, é necessária uma aproximação com as áreas que serão abordadas no tópico a seguir.

1.2. Transgressões temáticas e aproximação com a questão de gênero

Aproximar o universo do *Open Design* com as questões de gênero não é algo que pode ser simplificado e abordado rapidamente. Para que essa correlação aconteça é indispensável transgredir a temática e alcançar novos patamares de conclusões e entendimentos.

Olhando por esse viés, parece inexistente a conexão entre os criativos e o prazer, o gênero e o erotismo. Mas como em tudo que inexistente (ou que não se tem certeza da existência) prevalece a oportunidade de criar e “fazer acontecer”. Para tal, é indispensável a aproximação da dinâmica dos criativos 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 Jornalismo, a Engenharia, a Física e a Psicologia, por exemplo. E não é por menos que o profissional desse nicho é considerado multidisciplinar por natureza e, em sua essência, um gestor responsável por conectar conhecimentos e pessoas de áreas diferentes em torno de um projeto em comum.

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

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

Pela ótica do Design, por exemplo, a aproximação do sexo e, consequentemente, de conceitos como sexualidade e gênero é sustentada pelo que chamamos de mercado erótico (ou mercado do erotismo). Isso nos leva a uma análise da comercialização dos objetos e acessórios sexuais produzidos pelos profissionais criativos (ou por quem quer que tenha “coragem” de declarar que os faz) com foco em *sex shops*. Tal produção ainda tem estilo característico 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 “dilatado ou abrir bem”. (LIEBERMAN, 2017, p.21, tradução minha)¹²

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 dilda ou consolo em sua língua. Em contraponto, foram utilizados cerca de oito termos diferentes para se referir aos dildos. “O mais comum era *olisbos*, uma palavra que significa “pênis de couro” ou “deslizar” ou “escorregar”, mas eles também usavam a palavra *toy*. De certa forma, os gregos inventaram o conceito de sex toy” (LIEBERMAN, 2017, p.20, tradução minha)¹³. Em vista disso, 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 e reitera-se a fala de Gregori (2010) sobre os corpos (citada anteriormente), é indispensável analisar atentamente o livro *Manifesto Contrassexual* de Paul Preciado e observar o ponto estratégico da conduta do designer que se aproxima da antropologia: a relação dos objetos com um corpo que é político, um corpo que é uma

¹² Texto original: *The Oxford English Dictionary defines dildo as “a word of obscure origin, used in the refrain of ballads.” Some believe that the word may have come from dileto, an Italian word for a woman’s delight,” or dally, which means “to toy.” Other theories point to its origins in the Old English word dill-doll, which comes from “the Norse word ‘dilla,’ meaning ‘to soothe’. Another idea is that the dildo originated from the Latin diliatere, meaning “to dilate or open wide. (LIEBERMAN, 2017, p.21)*

¹³ Texto original: *The most common was olisbos, a word meaning “leather penis” or “to glide” or “to slip,” but they also used the word toy. In a way, the Greeks invented the concept of sex toys. (LIEBERMAN, 2017, p.20)*

“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, p.13)

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.

Nessa linha de análise, o termo em inglês queer, citado acima, tem os significados de estranho, desviado, anormal, ou esquisito, e é especialmente utilizado para designar indivíduos de gêneros e orientações sexuais consideradas como desviantes em relação à norma ou à (hetero)normatividade (PORTINARI, 2017, p.4). Reiterar essa terminologia se dá para a 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 sexo, gênero e sexualidade. Algumas considerações são feitas sem estrutura teórica e mercadológica suficiente por parte destes profissionais no que diz respeito a tais áreas. E é essa análise criteriosa o fator determinante e praticamente obrigatório para sustentar a renovação da perspectiva do design moderno.

Sobre o espaço onde os produtos do mercado erótico são geralmente comercializados, os *sex shops* (Figura 8), 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 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. (GREGORI, 2010, p. 56-58)

Figura 8 - Sex Shop ¹⁴



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

Os acessórios, nesse sentido, podem ser vistos como objetos que fazem parte das relações interpessoais em exercício. [...] O mercado erótico permite vislumbrar os modos dinâmicos de que se revestem as relações entre corpos e pessoas e até sobre os limites materiais do corpo como algo em separado àquilo que designa pessoas. Não que as fronteiras estejam sendo inteiramente esfumaçadas, mas é inegável que há uma circulação dos sentidos atribuídos seja às coisas, seja às pessoas, que transitam das pessoas para as coisas e vice-versa. (GREGORI, 2010, p.118-119)

Avançando por este viés, 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 (ou criativos) 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.

14 Título original da fotografia: “Twins”. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/33053913@N00/3733901155> . Acesso em: 06 ago. 2020.

Fonte: HAMMOND, B. (2009)



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, p.38), o que quer dizer que esse organismo cibernético representado há anos na ficção (e hoje na prática) não passa de uma invenção que vai além do simples híbrido de máquina e organismo.

O conceito de ciborgue ultrapassa a ficção e demonstra uma realidade social, construída histórica, cultural e politicamente. Tudo isso reflete a sociedade heteronormativa que utiliza as

máquinas como ferramentas de guerras entre fronteiras, sejam elas físicas, digitais ou pessoais. Como considera a autora:

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

E ela ainda reforça a reestruturação promovida pelo ciborgue no cerne cultural e naturalizado das relações, sejam estas quais 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 criativos. Isso torna necessária a crítica sobre os binarismos de gêneros no contexto da sociedade como um todo e sob o recorte do universo das tecnologias.

1.3. Evolução de binarismos de gênero e da “categoria mulher” na tecnologia

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.

No âmbito desta dissertação, perpassar a “categoria mulher” e a evolução dos binarismos é indispensável para que, ao final deste capítulo (e no decorrer dos próximos), seja analisado e proposto um *Sex Design* que se distancie do registro falocêntrico e da perspectiva capacitista de que outros corpos não sejam merecedores de prazer.

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 sociedade, 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 concentrava-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, MICHELI, VISSOTO & RENÓ, 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 “inofexação” 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 *Open 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 (fator analisado ao final deste capítulo).

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” (BINARISMO, 2020). Porém, para o cerne desta pesquisa, precisa-se ir a fundo e entender o conceito de binarismos de gênero.

Em seu artigo para a Revista digital *Lado B*, Caparica (2016) destacou esse conceito de forma humorada através

da tradução da História em Quadrinho (HQ) do nova-iorquino Justin Hubbel¹⁵ (Figuras 9 e 10), 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 9 e 10 – Trechos da HQ de Justin Hubbel traduzida por Marcio Caparica ¹⁶



Fonte: Caparica (2016)

¹⁵ 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)

¹⁶ Disponível em: <http://www.ladobi.com.br/2016/03/binarismo-genero/>. Acesso em: 06 ago. 2020.

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 2030¹⁷, consolidada em conferência com os países participantes, definiu como um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável a Igualdade de Gênero (ODS¹⁸ 5). A ODS 5 (Figura 11) 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 11 – ODS 5¹⁹



Fonte: Caparica (2016)

¹⁷ Nessa Agenda, vê-se um plano de ação para as pessoas, para o planeta e, também, para a prosperidade.

¹⁸ OSD é a sigla para “Objetivos de Desenvolvimento Sustentável”.

¹⁹ Disponível em: <https://nacoesunidas.org/pos2015/ods5/>. Acesso em: 06 ago. 2020.

Além destas, outras ODSs têm grande aproximação com o escopo desta dissertação e serão abordadas no subcapítulo 2.6. 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, p.40). 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)

Dessa forma, a fim de completar o conjunto estrutural de especificações teórico-metodológicas, é determinante considerar o desdobramento da “categoria mulher” em reconstrução constante na sociedade contemporânea. 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, a “categoria mulher” começou a buscar 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 históricas 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 desessencializações²⁰ 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 da

20 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.

“categoria mulher” 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 *Open Design*.

Ainda neste capítulo, serão traçados paralelos para analisar alguns exemplos de registros falocêntricos em produtos criativos que reforçam essa atitude fragmentada em binarismos. E no próximo capítulo, serão exemplificadas as transgressões em questão por meio de projetos desenvolvidos por mulheres que se destacam nas áreas de tecnologia, criatividade e prazer.

1.4. “Queerizando o Design” de forma transdisciplinar

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 criativo fundamenta esta pesquisa 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 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.

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, Matemática, Física, História, História do Design, Concepção de Projetos, Metodologia Científica, Cálculo I, entre diversas outras que existem próximas umas das outras, porém sem um diálogo obrigatório.

Então se vê a Interdisciplinaridade, que adota perspectivas comuns entre as áreas, buscando a integração e a articulação.

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

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

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

É importante verificar que, em 1994, durante o Primeiro Congresso Mundial de Transdisciplinaridade, foi redigida por Lima de Freitas, Edgar Morin e Basarab Nicolescu a Carta da Transdisciplinaridade, com o objetivo de firmar os princípios fundamentais da atitude transdisciplinar, entre eles o reconhecimento da existência de diferentes níveis de realidade complementares à abordagem disciplinar. Alguns desdobramentos dessa carta foram desenvolvidos por seus redatores e serão reiterados abaixo, a começar por Basarab Nicolescu.

Nicolescu (1999, p. 5) costumava pontuar que a transdisciplinaridade é “[...] uma teia complexa cujos fios se entrelaçam e se conectam” e, de fato, é o que acontece. A organização em forma de rede faz com que essa relação seja efetiva e que possibilite uma imensidão de resultados e de caminhos de articulações. Em seus estudos posteriores à redação da Carta, Nicolescu esclarece sobre a origem da transdisciplinaridade:

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)

Alguns anos depois, Edgar Morin reforçou essa análise ao pontuar que “uma teoria que quer ser fundamental, escapa do campo das disciplinas, atravessa-as, como o fizeram, cada um com sua própria cegueira e arrogância, o marxismo, o freudismo, o estruturalismo” (MORIN, 2005, p. 51). A ideia aqui não é navegar por estas teorias, mas observar que o “pensamento complexo” de Morin possibilita dizer que a perspectiva que atravessa as disciplinas é a transdisciplinaridade. 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, 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 desta pesquisa, identificar um referencial teórico e uma forma de se projetar que propicie o encontro das áreas criativas com o gênero e o prazer considerando o olhar das ciências sociais e das tecnologias midiáticas.

Então, como é possível aproximar as perspectivas de gênero, o profissional criativo e o Design? Quando “queeriza-se” áreas criativas e tecnológicas como o Design, deve-se discutir o *Open Design* e as tecnologias *makers* e 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 e as áreas criativas com aporte das tecnologias.

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 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 criativo. Tal “pensar antropológico” resulta em inúmeros questionamentos sobre a nossa própria realidade, sobre a “antropologia do cotidiano” (RODRIGUES, 2005, p.1) 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 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 (e todos os profissionais) 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, obri-ga 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 (tratadas ao longo desta dissertação), 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 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, 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 projetista e do *Open Design* surge ao analisarmos a ascendência da utilização da impressão 3D em obras de arte (Figura 12) ou na arquitetura como forma de perverter o sentido do material escolhido, consequentemente 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)

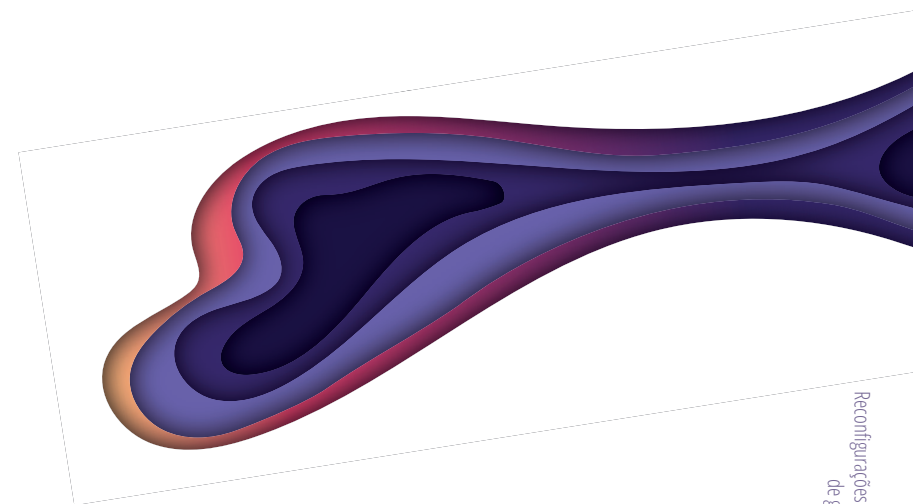
Dessa forma, considerando esse potencial de subversão dos projetistas criativos, é preciso analisar como essa “queerização” se desenvolve a partir da subversão. Sabe-se que ela é consequência de uma evolução crítica transdisciplinar.

A fim de conectar o universo queer e o Design através da interface *Open Design* e Gênero, a transdisciplinaridade precisa se destacar. A atuação transdisciplinar do criativo sustenta este ambiente de interação, coexistência e interface.

Figura 12 – Impressão 3D utilizada em obras de arte para auxiliar apreciação artística de pessoas cegas ou com baixa visão ²¹



Fonte: Website Hypheness (2015)



²¹ Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2015/11/impressora-3d-permite-que-cegos-apreciem-obras-de-arte-classica-pela-primeira-vez/>. Acesso em: 06 ago. 2020.

1.5. *Sex Design*: uma área em construção

A junção dos diversos aspectos analisados sobre *Open Design* e as questões de gênero com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda de 2030 da ONU e com essa forma de pensar de um Fab Lab (e de um makerspace) – como algo que incita a colaboração – servem de apoio para despertar a possibilidade de associação de um espaço como esse a um ambiente que seja suporte para os estudos transdisciplinares sobre gênero, sexo e prazer, fazendo, assim, essa conexão com as novas tecnologias e os profissionais criativos.

Isso culmina na evolução do *Sex Design*: uma área que praticamente não existe substancialmente e que não avançará sem o esforço desta primeira expansão entre os profissionais criativos. Desta forma, é de extrema necessidade que um espaço que opere contra as “marés” dos tabus sociais se faça colaborativo.

No ápice da “nova economia do desejo” (MISKOLCI, 2014, p. 271), vê-se adiante uma nova realidade, um “mundo complexo” (CARDOSO, 2013, p. 23) e novas tecnologias, mídias e pluralidades contemporâneas onde corpos, prazeres, afetos e desafetos precisam estar em evidência nas pesquisas e projetos que envolvam, de alguma forma, a interface entre 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 “bizarras” ao nível das “coisas comuns” e facilmente aceitas. Ele tem o potencial de resgatar a essência científica neutralizada pelos discursos negacionistas sobre gênero e sexualidade.

O desenvolvimento dessa nova área denominada *Sex Design* (termo o qual aparece com outra conotação no livro de Ramón Ubeda (2004), citado a partir da página 49) 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 Lieberman²², pioneira na área por publicar, em 2017, um dos primeiros estudos aprofundados sobre a história dos *sex toys*.

Figura 13 – Livro *Buzz*, de Hallie Lieberman²³



²² Hallie Lieberman é uma Profa. Dra. (Ph.D.) na Universidade de Wisconsin (Madison) que pesquisou, em seu projeto de pós-doutorado, a história dos *sex toys*.

²³ Disponível em: <https://www.hallielieberman.com/>. Acesso em: 06 ago. 2020.

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

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

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 minha)²⁴

24 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)

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

Mas a história dos *sex toys* não é, simplesmente, uma história de culturas patriarcais em um processo de restrição da sexualidade feminina. O processo é muito mais complexo e foi observado por Lieberman (2017) ao analisar a história japonesa dos *sex toys* (Figura 14).

De maneira geral, esse recorte histórico não era simplesmente a “história de médicos masturbando pacientes do sexo feminino em seus consultórios” (LIEBERMAN, 2017, p.29) como foi pensado por muitos anos. É possível retratar seu surgimento, por volta dos anos 1800, pautado na utilização para o tratamento de doenças em qualquer aspecto, entre elas, a chamada histeria. Tal origem se deu, a princípio, na França, Alemanha, Inglaterra, China, América e no Japão.

Figura 14 – Um kit de ajuda sexual do Japão do final do século 19 / início do século 20 ²⁵



Fonte: LIEBERMAN (2017)

²⁵ Texto original: *A sex aid kit from late 19th century/early 20th century Japan.* (tradução minha)

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

Das muitas regiões que pesquisei, o lugar mais difícil de rastrear a história de uma cultura com sex toys foi, surpreendentemente, a América. Os livros sobre a história da pornografia basicamente ignoravam os sex toys. Pesquisei toda a literatura acadêmica com pouca sorte, a não ser alguns parágrafos de um artigo de uma edição do Journal of Popular Culture dos anos 1970. Se houvesse uma versão de shunga aqui, eu não consegui encontrar. (LIEBERMAN, 2017, p.25, tradução minha) ²⁶

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

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

26 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)

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)

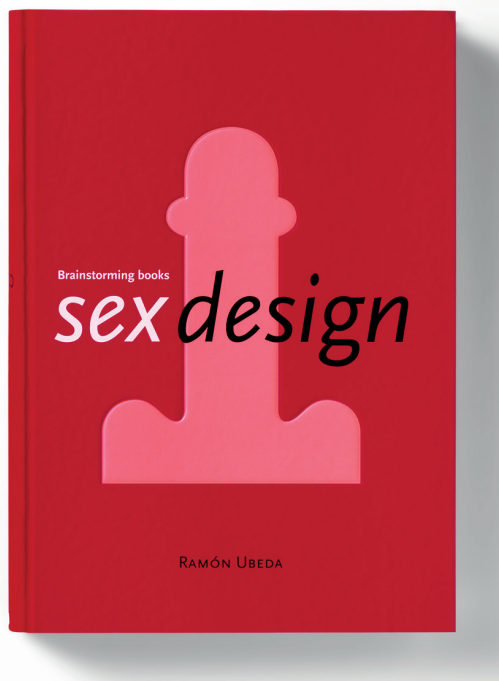
À medida que o criativo desenvolve o problema, este pode levar ao projeto transdisciplinar que promova o diálogo entre sua área de origem, áreas correlatas e o *Sex Design*, por meio da discussão sobre gênero, sexo, prazer, sexualidade e erotismos direcionada ao produto desenvolvido. Como produto, não 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*²⁷ (Figura 15) 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 16, 17 e 18.

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 minha)²⁸

Figura 15 – Livro *Sex Design* de Ramón Ubeda²⁹



²⁷ 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.

²⁸ 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)

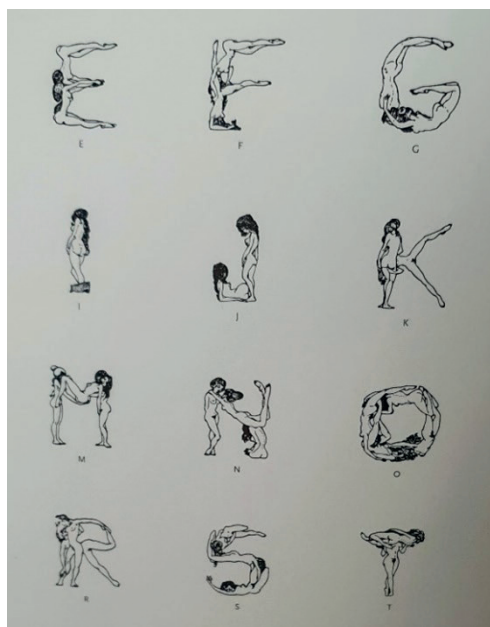
²⁹ Disponível em: <https://www.ramonubeda.com/wp-content/uploads/2019/10/Foto-libro.jpg>. Acesso em: 14 ago. 2020.

Fonte: O autor (2020)



Figura 16 – Imagem publicitária Mikli viste los ojos
de Devarrieux-Villaret

Figura 17 – Alfabeto Desnudo de Anthon Beeke



Fonte: O autor (2020)

Figura 18 – Osos libidinosos de Jordi García



Fonte: O autor (2020)

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

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 nesta dissertação. 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

Figura 19 – À esquerda, a capa do livro “Sex Design”, de Ramón Ubeda e à direita, a capa do livro “Buzz”, de Hallie Lieberman



Fonte: O autor (2020)

apenas uma coletânea de produtos que falam ou dialogam com o sexo, sem um caráter amplamente científico de um campo teórico e estrutural (como, por exemplo, acontece ao falar graphic design ou Design Gráfico para fazer referência à grande área que explora inúmeras facetas gráficas dentro do universo do Design).

Tendo como ponto de partida essa constatação, ao olhar para a capa do livro de Ubeda (Figura 19), é possível identificar claramente a referência utilizada para concretizar a organização visual: um pênis como figura central em rosa, ocupando boa parte da área de criação e trazendo a imposição tão frequente do registro falocêntrico como representatividade do que se refere o termo “sex” em todo o livro. É como se o “sexo” fosse representado apenas pela figura viril de um “pênis ereto” detentor de todo o prazer e que impõe o controle da narrativa sobre as questões de gênero e sexualidade que pudessem aparecer ao abrir o livro.

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

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

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

Um segundo levantamento possível permeia o seguinte questionamento: então quais são as “figuras” que representam os sexos, os corpos, as masculinidades, as feminilidades e o prazer? Não existe resposta certa, desde que a figura escolhida represente algo plural, que desafie os conceitos normatizantes e que represente mais e mais

pessoas. Ou que ao menos trace a crítica necessária ao enfrentamento destas imposições. Como é o caso da capa do segundo livro.

O livro de Lieberman busca o caminho oposto (Figura 19). Ele se utiliza da semiótica para sugerir à mente diversas interpretações do que consistem em símbolos linguísticos, como letras, parênteses e asteriscos. Ao falar sobre a história e a origem dos sex toys, Lieberman não ignora o corpo feminino e o sexo feminino ao retratar “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. Seguem alguns exemplos na Figura 20.

Figura 20 – Série de sex toys “convencionais” facilmente encontrados em sex shops físicos ou on-line



Fonte: Portal de notícias Tabooless (2020)³⁰

³⁰ Disponível em: <https://tabooless.net/toys/womens-toys/top-10-best-hands-free-sex-toys-for-women/>. Acesso em: 17 jan. 2021.

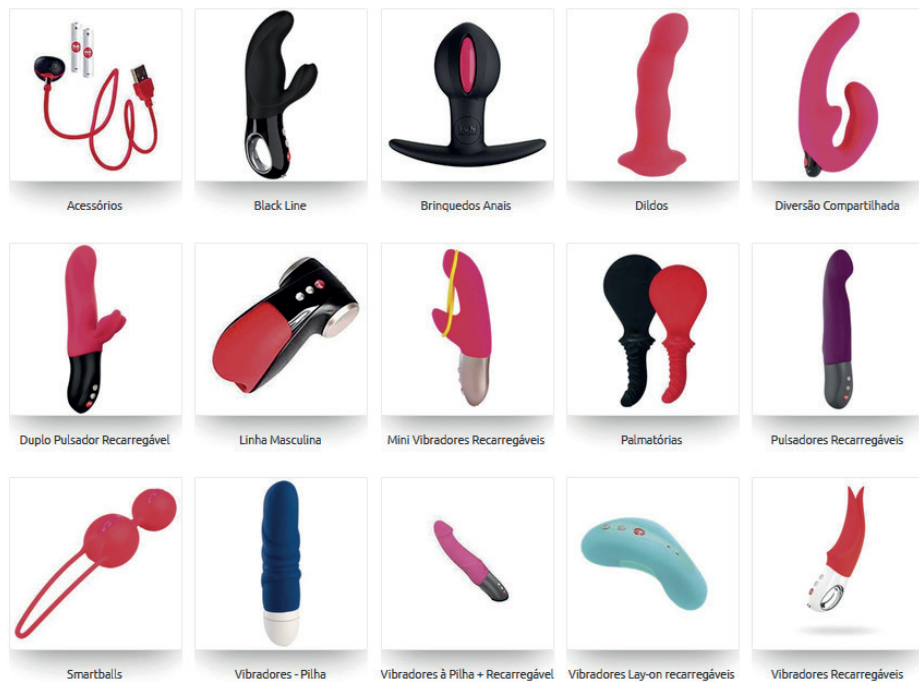
Maria Filomena Gregori (antropóloga que constantemente analisa as questões de gênero e sexualidade que permeiam, entre tantas outras coisas, os *sex shops* e os *sex toys*) menciona em um de seus artigos que a investigação sobre o consumo desses objetos pelos usuários demonstra a mobilização de todo 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 (figura 21). São ao menos três os problemas: eles ainda são pouco acessíveis devido ao alto custo, eles ainda são mais encontrados fora do país do que no mercado erótico brasileiro (representando uma pequena “fatia” dos produtos eróticos encontrados nacionalmente) e, apesar das diferenciações, ainda prevalecem muitas linhas de produtos com formatos que se assemelham “semioticamente” aos objetos fálicos (apesar de menos realistas e mais minimalistas).

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

Figura 21 – “Brinquedos eróticos” menos convencionais



Fonte: Fun Factory (2021)³¹

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.

No Capítulo 2, será possível navegar por referências de projetos e pessoas (na maioria mulheres) que, de alguma forma, firmaram sua importância neste “cenário ainda invisível” do *Sex Design*.

³¹ Disponível em: <https://funfactorybrasil.com.br/>. Acesso em: 17 jan. 2021.

1.6. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável perante o projeto transdisciplinar do *Sex Design*

Como já citado anteriormente (no subcapítulo 1.3), os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODSs) – observados na figura 22 – fazem parte da Agenda de 2030 da ONU e são constantemente mencionados pelos órgãos de fomento como bases necessárias a qualquer projeto de pesquisa da atualidade. Um projeto que preza pela transdisciplinaridade e que busca uma conexão direta com a sociedade, como é o caso desta dissertação, deve se conectar de imediato com os preceitos que envolvem cada uma das ODSs, ou com uma grande parte delas. Nessa Agenda, vê-se um plano de ação para as pessoas, para o planeta e, também, para a prosperidade, que é reiterado aqui pela área do *Sex Design*. Nesta dissertação, a prioridade é a conexão, principalmente, com o Objetivo 4 (Educação de Qualidade), o 5 (Igualdade de Gênero), o 9 (Indústria, Inovação e Infraestrutura), o 10 (Redução de Desigualdades) e o 11 (Cidades e Comunidades Sustentáveis).

Abaixo, estão relacionados os focos de cada um desses objetivos com a dissertação:

- **ODS4 – Educação de Qualidade:** esta ODS pretende assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, promovendo oportunidades de aprendizagem.

- Em relação ao campo do *Sex Design*, tem-se que ele busca exatamente promover o acesso à informação de qualidade diretamente da esfera da graduação, pós-graduação e do mercado de trabalho, proporcionando aos jovens, adultos e profissionais do mercado um conhecimento básico (e posteriormente avançado) na aproximação entre os estudos de gênero e de novas tecnologias que os leve ao desenvolvimento de projetos sustentáveis na área (Metas 4.4, 4.5 e 4.7).

Figura 22 – Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)



Fonte: Bluevision (2021) ³²

• **ODS 5 – Igualdade de Gênero:** esta ODS pretende alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas.

- Em relação aos projetos gerados a partir do laboratório experimental Erótica LAB (projeto desenvolvido e explicado no capítulo 4 desta dissertação), uma das grandes preocupações é desenvolver novos projetos que se relacionem com sexualidade, prazer, gênero, mercado erótico, Design, novas tecnologias e metodologias *makers* a partir de grupos diversos e verdadeiramente inclusivos. As mulheres colaboradoras são, e devem ser ainda mais, maioria com propriedade e lugar de fala garantido. A troca de experiências é a base para o pilar transdisciplinar do projeto e a igualdade de gênero na equipe, no laboratório, no produto, e

³² Disponível em: <https://bluevisionbraskem.com/inteligencia/o-que-sao-os-ods-as-metas-globais-que-podem-mudar-o-mundo-ate-2030/>. Acesso em: 01 fev. 2021.

no público-alvo é absolutamente necessária. Dessa forma, luta-se contra a discriminação, contra a violência e valorizamos um projeto feito com e por mulheres (Metas 5.1, 5.2, 5.5, 5.a);

- A tecnologia de base e a tecnologia da informação e da comunicação aplicadas no laboratório são, também, promotoras do empoderamento (Meta 5.b).

• **ODS 9 – Indústria, Inovação e Infraestrutura:** ODS que busca a construção de infraestruturas resilientes que promovam a industrialização sustentável e inclusiva e que fomente a inovação.

- Esta dissertação tem como base promover a inovação nas áreas do conhecimento que tracem ligações transdisciplinares como as questões de gênero, sexualidade, prazer, erotismo, Design, tecnologias e metodologias colaborativas através de projetos que podem ser arquitetônicos e de infraestruturas de qualidade e promotores da industrialização de nicho futuramente. O assunto será tratado no capítulo 3 desta dissertação (Metas 9.1 e 9.2);

- Uma cidade, uma região ou um país que se preocupa com as prerrogativas de gênero e prazer associadas às das novas tecnologias pode pensar em projetos de fortalecimento da pesquisa científica e da capacidade tecnológica industrial do mercado erótico, por exemplo (Metas 9.4 e 9.5);

- Além disso, a dissertação irá mencionar no capítulo 4 o produto (Erótica LAB) que pretende arquitetar essa rede de colaboradores, atuantes e pesquisadores da área para se articularem projetos em conjunto e facilitar o acesso a informações de nicho que geralmente ficam centralizadas em espaços de conteúdos tidos como transgressores, dificultando o acesso a todos os públicos (Metas 9.b e 9.c).

- **OSD 10 – Redução das Desigualdades:** ODS que pretende diminuir as desigualdades dentro dos países e entre eles.

- Esta dissertação atua diretamente nesse foco por buscar promover também a nacionalização (e futura internacionalização) desse conteúdo e torná-lo múltiplo em termo de acessos ao conhecimento que hoje ainda é privado das minorias.

- **ODS 11 – Cidades e Comunidades Sustentáveis:** ODS que pretende tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros e sustentáveis.

- No contexto do projeto (Erótica LAB) analisado mais à frente (no capítulo 3 desta dissertação), a pretensão é desenvolver também projetos colaborativos que foquem em readaptação ou reinvenção de espaços que já trabalham (de forma direta ou indireta) com questões de prazer, erotismo, gênero, Design, produtos e tecnologias. Levar a tecnologia e a inovação para esses espaços é fator essencial para se promover o acesso às ferramentas e metodologias para se projetar para essas áreas.



**DESBRAVANDO O
SEX DESIGN ATRAVÉS
DO ERÓTICO:
PERSPECTIVA DE PROJETOS
E PERSONALIDADES**

CAPÍTULO 2

2.1. Projetos aplicados: um mapeamento possível

Antes de desbravar o *Sex Design* por meio da perspectiva do erotismo, é preciso compreender a lógica do “capitalismo afetivo” (ILLOUZ, 2011, p. 8) que faz parte do estudo sobre o consumo de emoções brevemente mencionado e que afetará diretamente o desenvolvimento deste segundo capítulo.

Quando Eva Illouz trouxe à tona o termo “capitalismo afetivo” em 2011, ficou claro que ela não fazia referência a uma suposta separação ideal entre a economia e os afetos. Pelo contrário, ela deixou diversos indícios de que o processo de construção cultural e social das práticas afetivas é, e quase sempre foi, norteador pelo comportamento econômico capitalista que envolve a dinâmica da sociedade. De acordo com Illouz:

O capitalismo afetivo é uma cultura em que os discursos e práticas afetivos e econômicos moldam uns aos outros, com isso produzindo o que vejo como um movimento largo e abrangente em que o afeto se torna um aspecto essencial do comportamento econômico, e no qual a vida afetiva – especialmente a da classe média – segue a lógica das relações econômicas e da troca. Como seria inevitável, a “racionalização” e a “mercantilização” (dos afetos) são temas recorrentes [...]. (ILLOUZ, 2011, p.8)

A fim de abordar o *Sex Design* por meio de suas referências ainda indiretas, é preciso considerar que o capitalismo afetivo o qual envolve os produtos a serem mencionados é existente, mas não deve ser totalizado na análise de influência de tais produtos ao desenvolvimento do campo. Há muito mais do que apenas economia e afeto no que envolve as camadas de complexidade de cada exemplo aqui citado.

A seguir, serão destacados alguns exemplos de projetos e personalidades que influenciam a formação do *Sex Design* no que diz respeito ao campo projetual e acadêmico, mesmo sem tal consciência direta.

2.1.1 Sexlog

O primeiro exemplo aqui mencionado é o Sexlog (Figura 23), uma rede social exclusiva para um público maior de 18 anos interessado em sexo, *swing*³³, encontros, *livecam*³⁴, fetiches, entre outras coisas. Segundo o próprio site, seu propósito é “oferecer um ambiente seguro e livre de julgamentos para que as pessoas vivam a sua sexualidade de forma plena” (SEXLOG, 2021). Como “ambiente seguro” eles definem:

Prezamos pela segurança e privacidade de todos. Contamos com uma comunidade engajada que, preocupada com a manutenção da nossa rede, denuncia todo e qualquer conteúdo considerado suspeito e que fuja das nossas regras detalhadas nos termos de uso. Além disso, contamos com uma equipe de suporte sempre pronta a atender a qualquer demanda e analisar denúncias com agilidade. (SEXLOG, 2021)

E por “livre de julgamentos”, eles entendem:

Todo conteúdo é produzido pelo usuário, que tem a liberdade de curtir a sua sexualidade como achar mais adequado. Muitos estão à procura de encontros reais, festas, conhecer novas pessoas, explorar novos fetiches, enquanto outros querem apenas assistir ou curtir online o que o Sexlog tem a oferecer. O mais importante é que cada um tenha liberdade de escolha em relação a como se divertir, desde que nenhuma prática interfira na liberdade do outro. (SEXLOG, 2021)

33 Segundo a Sexlog, *swing* é, em definições rápidas, sexo grupal entre dois ou mais casais.

34 *Livecams* são transmissões de vídeo ao vivo.

Figura 23 – Site do Sexlog



Sexlog (2021) ³⁵

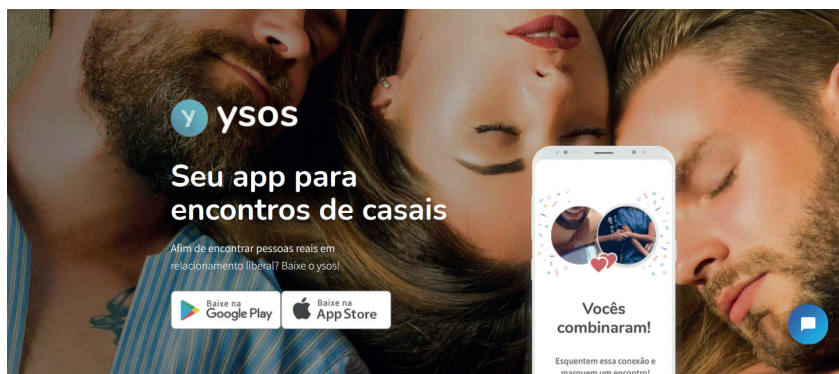
É importante mencionar que atualmente, segundo o site, o Sexlog é a maior rede social adulta do Brasil e uma das maiores da América Latina, com mais de 14 milhões de pessoas cadastradas e 25 milhões de fotos e vídeos.

Sua importância ao campo do *Sex Design* se dá pelo diferencial de se desenvolverem exclusivamente como rede social voltada ao prazer e ao sexo e pela segurança, transparência e cuidado com o público e com a própria plataforma. Em algumas visitas técnicas realizadas entre 2017 e 2019 na sede da empresa em Bauru-SP foi constatado com sua equipe e com a diretoria que existem uma série de procedimentos que dão suporte às pessoas cadastradas, em especial às mulheres.

Por meio de uma série de restrições e confirmações de identidade, todas as fotos e vídeos presentes no site passam por um criterioso processo de avaliação pela equipe interna que verifica se as pessoas que aparecem aceitaram expor suas fotos e vídeos. Outro detalhe é que nenhum desses conteúdos pode mostrar o rosto das pessoas, a fim de proteger os usuários.

Além disso, o Sexlog demonstrou preocupação com os próprios locais onde seriam combinados os encontros (“Swing”) e, para isso, desenvolveu o aplicativo YSOS (Figura 24), para encontro de casais, solteiros e solteiras “sem tabus e com sigilo e segurança” (YSOS, 2021).

Figura 24 – Site do Aplicativo YSOS



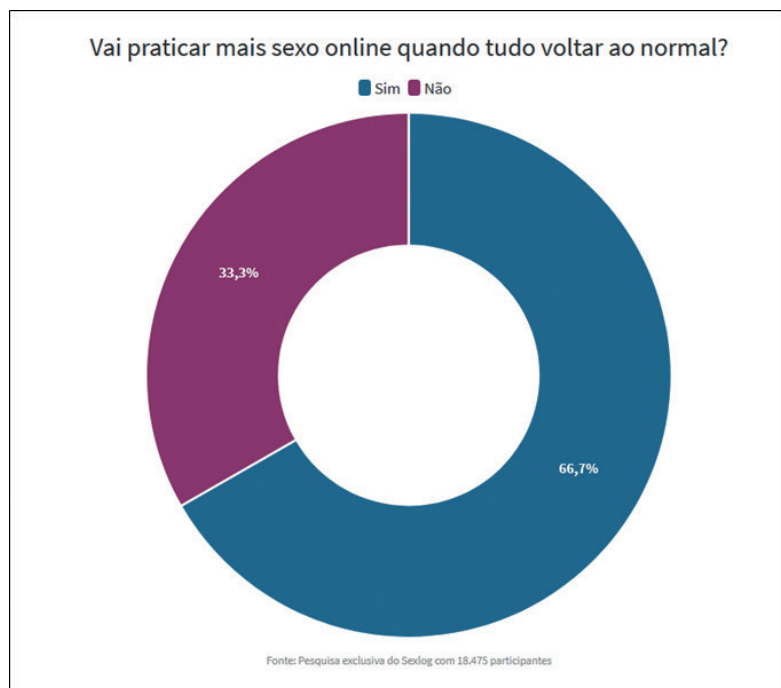
Fonte: YSOS (2021) ³⁶

Apesar da grande maioria do público da Sexlog ser heterossexual e não representar com totalidade os públicos plurais aos quais o *Sex Design* pleiteia, a rede se mostra como uma alternativa às redes sociais desprotegidas e escondidas em sites de conteúdos pornográficos que, em diversas vezes, potencializam um falocentrismo exagerado e uma heteronormatividade “violenta” (a qual reafirma binarismo e uma posição inferiorizada da mulher, entre diversas outras coisas não aprofundadas nesta dissertação). Em entrevista ao portal TAB UOL em outubro de 2020, Mayumi Sato mencionou que por mais que a maioria dos casais inscritos no Sexlog são heterossexuais, notou-se um crescimento no interesse de usuárias e de casais lésbicos durante a pandemia do coronavírus.

³⁶ Disponível em: <https://ysosapp.com.br/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

Por falar em pandemia, junto ao TAB UOL o Sexlog analisou o comportamento dos usuários durante o ano de 2020 e constatou, em uma pesquisa com mais de 18 mil usuários, que 66,7% dos participantes continuariam praticando mais sexo on-line quando tudo voltasse ao normal (Figura 25).

Figura 25 – Gráfico sobre prática de sexo on-line após a pandemia do coronavírus



Fonte: TAB UOL (2020) ³⁷

Em entrevista (Anexo 1) realizada com a CMO³⁸ do Grupo Esapiens e da Sexlog, Mayumi Sato, foi possível compreender que esse campo de saberes está em total construção e

³⁷ Disponível em: <https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2020/08/09/como-a-pandemia-afetou-uma-rede-social-brasileira-de-sexo-liberal.htm>. Acesso em: 27 jan. 2021.

³⁸ CMO é a sigla para *Chief Marketing Officer* ou, em tradução livre, Diretor/a de Marketing.

em diálogo com outras áreas. Quando questionada sobre os diferenciais da Sexlog frente às outras redes sociais do segmento, ela respondeu o grande diferencial é estar muito preocupado com o cliente, seja em termos de segurança quanto em termos de usabilidade na plataforma. Nas palavras de Sato:

Então, a gente está preocupado em falar sobre questões que são tabus e que não são muito discutidas, porque esse é um problema que eu já antecipo. Qualquer um que queira fazer parte da nossa comunidade, enfrenta isso no dia a dia, se sente um peixe fora d'água quando não se sente representado. Ao mesmo tempo, em relação à questões de segurança, a gente está sempre um passo à frente dos concorrentes. No sentido de antecipar questões que nós, como plataforma, nos sentimos responsáveis por cuidar da segurança e privacidade dos nossos clientes. Então, o cuidado que a gente tem, com o que a gente chama de "sucesso do cliente", é muito alto. (SATO, 2021)³⁹

Ao ser abordado o campo do gênero, do sexo e da sexualidade em aproximação com as novas tecnologias, Mayumi Sato reforçou ser um movimento inevitável, "à medida que os debates de gênero, os debates de sexualidade evoluem e se aprofundam e, ao mesmo tempo, novas tecnologias surgem, eu acho que é o natural que uma coisa se conecte a outra" (SATO, 2021).

No momento em que foi questionada sobre os desafios de ser uma mulher diretamente ligada à Sexlog frente ao machismo e à masculinidade tóxica tão presente nas redes, Mayumi Sato mencionou que as redes sociais trazem os "dois lados da moeda", uma vez que possibilita que o machismo e a masculinidade tóxica ganhem destaque, elas também podem dar voz às mulheres para exporem as diversas situações e permitirem a resposta de forma séria.

39 Entrevista concedida por Mayumi Sato de forma virtual, em janeiro de 2021. Na íntegra em Anexo 1.

Eu acho que dar voz a essas questões é difícil. Ouvi-las e lidar com elas também. Mas faz parte. É um sofrimento necessário. Acho que não ter as redes sociais e continuar não lidando com isso eu penso que é pior. São desafios, mas elas já foram maiores alguns anos atrás e eu consigo enxergar uma evolução nesse sentido, de ter mais diversidade de opiniões, mais diversidade posicionamentos de jeitos de se viver, um pouco mais de respeito até. (SATO, 2021)

Por fim, Mayumi Sato (2021) falou sobre o que espera do futuro do *Sex Design* e do sexo. Ela comentou que a tendência é que os debates e as criações todas se preocupem mais com as particularidades e interseccionalidade, de forma a respeitar as individualidades e a dar menos relevância às coisas mais genéricas (que caem em desuso).

2.1.2 Mamilos Podcast

O Mamilos Podcast (Figura 26) é um podcast (um material em formato de áudio, próximo à experiência do rádio, mas que fica disponível para ser ouvido quando quiser. Na maioria das vezes através de serviços de *streaming*) semanal da B9 Podcasts apresentado pelas publicitárias Juliana Wallauer e Cris Bartis que aborda temas polêmicos apresentando variados argumentos e diferentes visões para auxiliar na formação de opinião crítica do ouvinte.



Fonte: Mamilos Podcast (2021) ⁴⁰

Segundo informação do próprio site, elas fazem “jornalismo de peito aberto”:

De forma colaborativa recebemos especialistas inspiradores para falar de economia, política, comportamento, educação, ciência, saúde e muito mais. Nossa busca, com curiosidade e humildade, é desenvolver um jornalismo construtivo, de soluções, não violento, com narrativas restaurativas. Um jornalismo de peito aberto, mais interessado em construir pontes do que em provar pontos. (MAMILOS, 2021)

A importância do Mamilos Podcast ao campo do *Sex Design* se dá pela abertura provocada no campo de conteúdos jornalísticos em formato de áudio para conversas sem tabu ou preconceitos. Nem sempre os assuntos abordados compreendem o campo aqui analisado, porém incentivam o pensamento crítico necessário

⁴⁰ Disponível em: <https://www.b9.com.br/shows/mamilos/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

a qualquer área “transgressora”. Com um editorial cuidadoso, o Mamilos Podcast já abordou temas como gênero, sexualidade, transexualidade e prazer nos seguintes episódios: “#262 – Vivência Trans”, “#13 – 50 tons de cinza, discussão de gênero na escola, impeachment e desfile patrocinado por ditador”, “#241 – As conquistas da Lei Maria da Penha”, “#151 – Todas as Letras do Arco-Íris - Parte 1”, “#15 – Feminismo, Glass Lion, Gladiadores do Altar e vazamentos”, “#278 – Feminismo negro: como ser aliada?”, “#145 – Masculinidade e sentimento”, entre muitos outros aqui não citados.

Um projeto como esse pode servir de incentivo para que, cada vez mais, surjam podcasts e conteúdos digitais que promovam o diálogo sobre gênero, sexualidade e tecnologias.

2.1.3 *Sexy Fair*

A *Sexy Fair* (Figura 27) é uma feira erótica e não pornográfica, considerada pelos organizadores como o “maior evento erótico do Brasil”, que acontece todo ano em São Paulo-SP. Por causa do surto de coronavírus, 2020 foi o primeiro ano em que ela não ocorreu, depois de seu surgimento em 2016.

Segundo a organização do evento, o objetivo é trazer entretenimento e informação em fóruns de debates sobre temas da atualidade considerando a sociedade e sua diversidade, abordando os vários tipos de preconceitos com a sexualidade das diversas minorias de classes. “o evento atrai principalmente as mulheres e casais que conhecem novos produtos, adquirem conhecimento nas palestras e terminam a noite se divertindo na Boate *Sexy Fair*” (SEXY FAIR, 2020).

Figura 27 – Foto da Sexy Fair 2019



Fonte: Sexy Fair (2019) **41**

Sendo um dos maiores eventos eróticos do país, a *Sexy Fair* é importante nos desdobramentos do *Sex Design* por promover um espaço de entretenimento e discussão sobre temas tabus e pouco abordados. Ela é o indicativo para os direcionamentos futuros do campo e pode funcionar como passaporte para mais eventos deste segmento acontecerem, inclusive com viés acadêmico e projetual. De fato, grandes eventos sobre gênero, sexo, sexualidade e prazer podem protagonizar ainda mais os espaços contemporâneos de forma respeitosa e cada vez mais plural.

41 Disponível em: <http://www.feiraerotica.com/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

2.1.4 Sex Hacking – Anel Vibratório

“Sex Hacking – Anel Vibratório” (Figura 28) foi uma série de oficinas ministradas pela arquiteta e pesquisadora Rita Wu⁴² (em umas das vezes com acompanhamento da designer Lúcia Nobuyasu) em algumas unidades do SESC em São Paulo e no SESC – Bauru com o objetivo de discutir os rumos da aproximação entre sexualidade e tecnologia, além de apresentar formas de criar os próprios aparatos tecnológicos utilizados para o prazer.

Figura 28 – Divulgação Sex Hacking – Faça seu próprio anel vibratório



Fonte: SESC São Paulo (2018) ⁴³

Nesta oficina, a proposta de criação era pautada no desenvolvimento de um anel vibratório a partir de impressão 3D (exemplificada no capítulo 1) e de aparatos

⁴² Rita Wu é arquiteta, designer e artista que será abordada ainda no capítulo 3 desta pesquisa, mais especificamente no subcapítulo 2.2.

⁴³ Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/programacao/165499-SEX+HACKING+FACA+SEU+PROPRIO+ANEL+VIBRATORIO>. Acesso em: 19 jan. 2021.

eletrônicos simples para envolver os participantes no processo e auxiliá-los no descobrimento de formas de aproximar tecnologia, sexualidade e prazer.

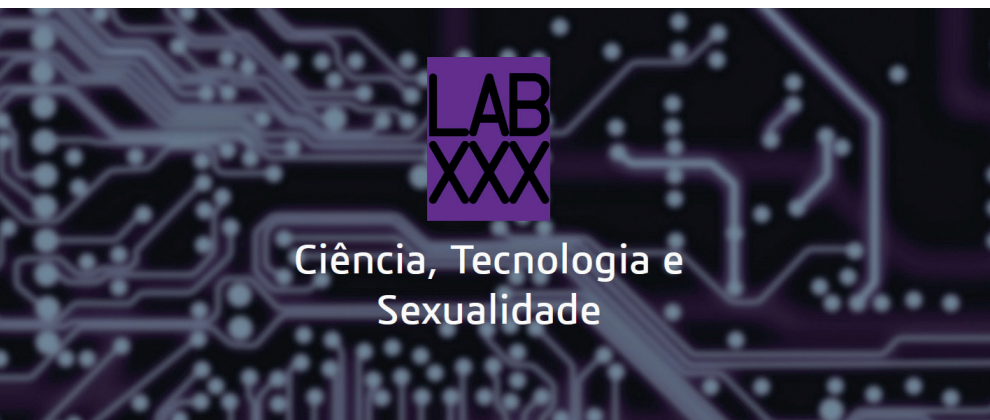
Para compreender totalmente do que se trata, é preciso esclarecer o que é o termo "*Sex Hacking*". A união do termo "*sex*" com o termo "*hacking*" em inglês pode ser traduzida como a união dos termos "sexo" e "hackear". O primeiro é comum à língua portuguesa, mas o segundo é um neologismo que provém da ideia de "agir como um *hacker*" ou de "burlar" sistemas preestabelecidos ou ideias preconcebidas e tidas como imutáveis. Dessa forma, *Sex Hacking* seria o ato de "hackear" o sexo e buscar a transgressão nos projetos que o envolvem, deixando de lado os tabus, seria resgatar a aproximação com o próprio corpo e, conseqüentemente, a saúde física e mental. Nas palavras de Rita Wu em entrevista ao Tab UOL em 2020: "Não é só sobre sexualidade e prazer. Quando a gente pensa sexualidade, estamos falando de saúde física e mental. Não está descolada da integridade, mente e corpo" (WU, 2020).

A importância do projeto ao campo do *Sex Design* se dá principalmente pelo objetivo do próprio *Sex Hacking* citado acima. É quase impossível pesquisar nesta área sem pensar nas conexões do gênero, do prazer, do sexo e da sexualidade com as tecnologias e o Design. É indispensável utilizar a transgressão como ferramenta para desbravar o campo.

2.1.5 Neurodildo e Touch You

O Neurodildo e o Touch You são projetos desenvolvidos pela arquiteta e pesquisadora Rita Wu (algumas informações aprofundadas sobre ela estão no subcapítulo 2.2) e pelo engenheiro químico e doutorando na EESC – USP Leonardo Gomes, criadores do LABXXX (Figura 29), um laboratório de pesquisa e desenvolvimento de produtos inovadores relacionados à sexualidade humana, situado em São Carlos – SP.

Figura 29 – LABXXX



Fonte: LABXXX (2021)⁴⁴

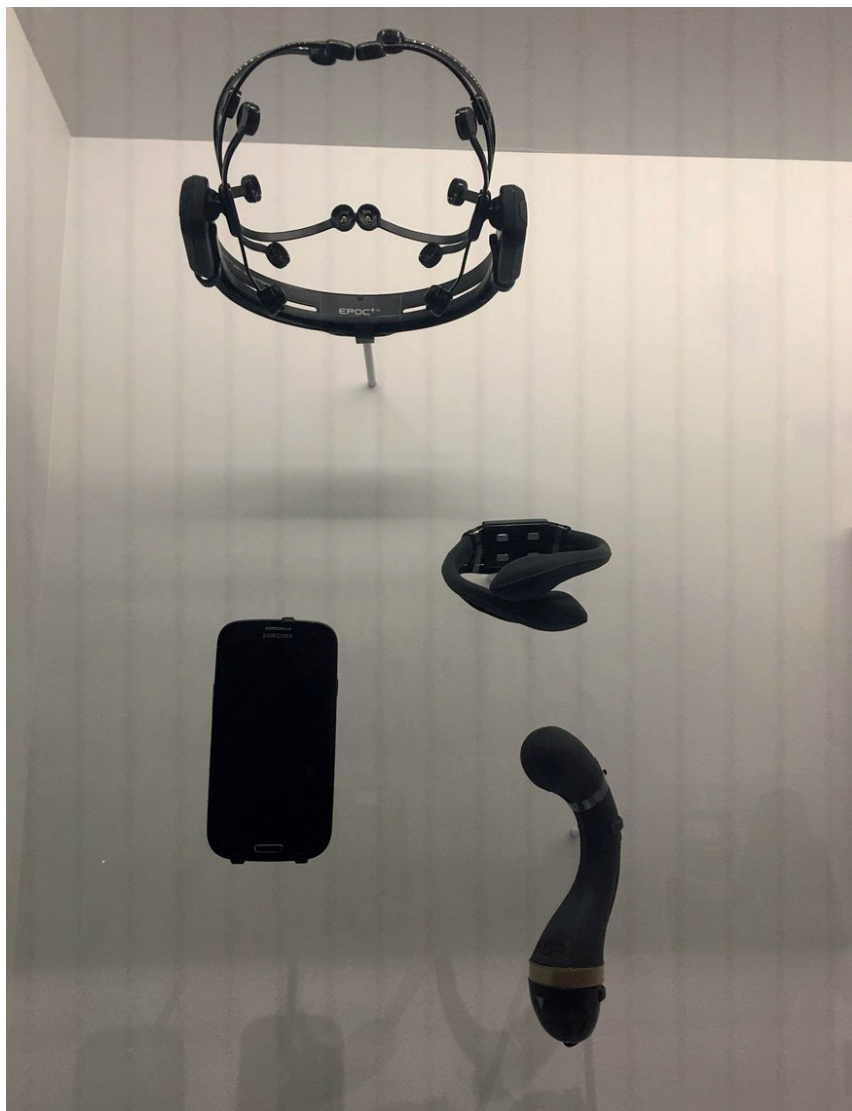
Cada um dos projetos tem suas particularidades e representam a essência do que pode ser pesquisado e desenvolvido na área do *Sex Design*. A seguir, cada um deles será apresentado.

Iniciando pelo Neurodildo (Figura 30), o projeto foi um dos grandes destaques da dupla entre 2018 e 2020 atraindo olhares de diversas mídias abertas, fechadas e on-line (como, por exemplo, o Programa do Bial na Rede Globo de Televisão, o Podcast do Felipe Solaris, o portal de notícias digitais TAB UOL e o programa CNN Brasil Tonight na emissora CNN Brasil). Em 2020 ele ganhou grande destaque pelo potencial de inovação diante dos enfrentamentos da pandemia e, atualmente, está exposto no *Philadelphia Museum of Art called Designs for Different Futures*.

Segundo Rita Wu, a tecnologia pode fazer a diferença em relação à pandemia e à mudança de comportamento (agora sem contato), “As tecnologias estão deixando o toque de lado e isso agora está sendo acelerado, porque significa contágio. Por mais que a gente saia desse momento de pandemia, é uma coisa que veio para ficar” (WU, 2020).

⁴⁴ Disponível em: <http://www.labxxx.com.br/> Acesso em: 19 jan. 2021.

Figura 30 – Neurodildo



Fonte: Rede social de Philly Yeehaw (2021) ⁴⁵

⁴⁵ Disponível em: <https://twitter.com/mckellogs/status/1215468794057043974>. Acesso em :19 jan. 2021.

O Neurodildo provém de um estudo de próteses sensitivas para o mercado erótico de *sex toys* para pessoas com deficiência e consiste em 3 dispositivos que funcionam ao mesmo tempo, cada um com sensores ligados e sem fio. De acordo com a matéria Tab UOL:

Neurodildo funciona com três dispositivos, cada um com sensores e microprocessadores ligados sem fio. Até aí, a tecnologia já era conhecida com WeVibe, que permitia que uma pessoa controlasse à distância a velocidade do vibrador. A diferença é que não há um controle remoto e tudo é coordenado com a força da mente. Um capacete neural, com dezesseis eletrodos, capta com precisão variações de ondas eletromagnéticas — impulsos que surgem quando a gente pensa, imagina ou recebe estímulos. (DIAS, 2020)

Os estímulos (as ondas) são interpretados pelo *software* e traduzido em estímulos diversos no vibrador utilizado pela segunda pessoa, fazendo com que o prazer seja traduzido em estímulos elétricos (tanto no vibrador quanto no bracelete). De acordo com os estudos de Leonardo Gomes e Rita Wu, o Neurodildo é:

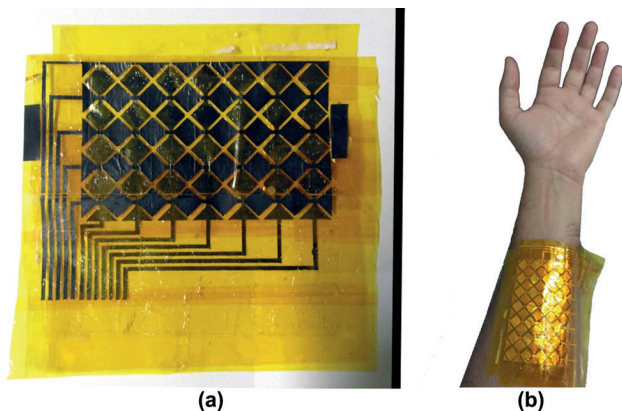
[...] um brinquedo sexual controlado remotamente por ondas cerebrais, que é sensível à pressão e tem feedback de estimulação elétrica (e-stim). O Neurodildo era originalmente apresentado como um documento de conferência no 3º Congresso Internacional sobre Amor e Sexo com Robôs (2017). Projetamos e exploramos a aplicação de um brinquedo sexual controlado pela mente para as pessoas com deficiência motora, por exemplo com lesão da medula espinhal (LM), que têm dificuldade de manuseio de um brinquedo comercial e que pode ter dificuldades em um encontro sexual. O sistema consiste no brinquedo sexual com Bluetooth e sensores, o fone de ouvido da interface cérebro-computador (BCI), o e-stim dispositivo e um computador para executar o software necessário. O primeiro usuário usa o fone de ouvido e o dispositivo e-stim, e ao se concentrar em padrões treinados, ele/ela pode controlar a vibração do brinquedo sexual. (GOMES; WU, 2018, p.1, tradução minha)⁴⁶

O projeto de Gomes e Wu teve sua primeira apresentação no Terceiro Congresso Internacional *"Love and Sex With Robots"*, em 2017, e a imprensa britânica o destacou como a "peça que faltava para o futuro prometido em muitos livros e estudos: sexo com robôs" (DIAS, 2020). De fato, o Neurodildo alavancou as possibilidades nos nichos de projetos que envolvem prazer e tecnologia. Toda essa trajetória projetual levou os desenvolvedores a iniciar um segundo projeto chamado TouchYou.

O TouchYou (Figura 31) é uma espécie de "pele artificial" com função similar ao bracelete do Neurodildo, que pode receber estímulos diversos e possuir variação de pressão e temperatura. Segundo Wu (2020), "Você sente quase como se a pessoa estivesse acariciando". Dessa forma, um robô poderia ter um revestimento com essa "pele" ou mesmo um humano que não possui sensibilidade em alguma região do próprio corpo, por exemplo. Esse tipo de interface pode ser o ponto de partida para a aplicação em projetos para pessoas portadoras de alguma deficiência, pode ser algo revolucionário e transgressor como o próprio *Sex Design* é.

46 Texto original: *We present the Neurodildo, a sex toy remotely controlled by brain waves, which is pressure sensitive and has electrical stimulation (e-stim) feedback. The Neurodildo was originally presented as a conference paper at the 3rd International Congress on Love and Sex with Robots (2017). We designed and explored the application of a mind-controlled sex toy for the people with mobility disabilities, for example with spinal cord injury (SCI), who have difficulty handling a commercial toy and that might experience difficulties in a sexual encounter. The system consists of the sex toy with Bluetooth and sensors, the brain-computer interface (BCI) headset, the e-stim device, and a computer for running the necessary software. The first user wears the headset and the e-stim device, and by focusing in trained patterns, he/she can control the vibration of the sex toy.* (GOMES & WU, 2018, p.1)

Figura 31 – TouchYou



Fonte: GOMES e WU (2020) ⁴⁷

Segundo Gomes e Wu (2020), o toque é uma ferramenta importante no desenvolvimento humano e pode abrir caminhos revolucionários no campo da comunicação remota afetiva:

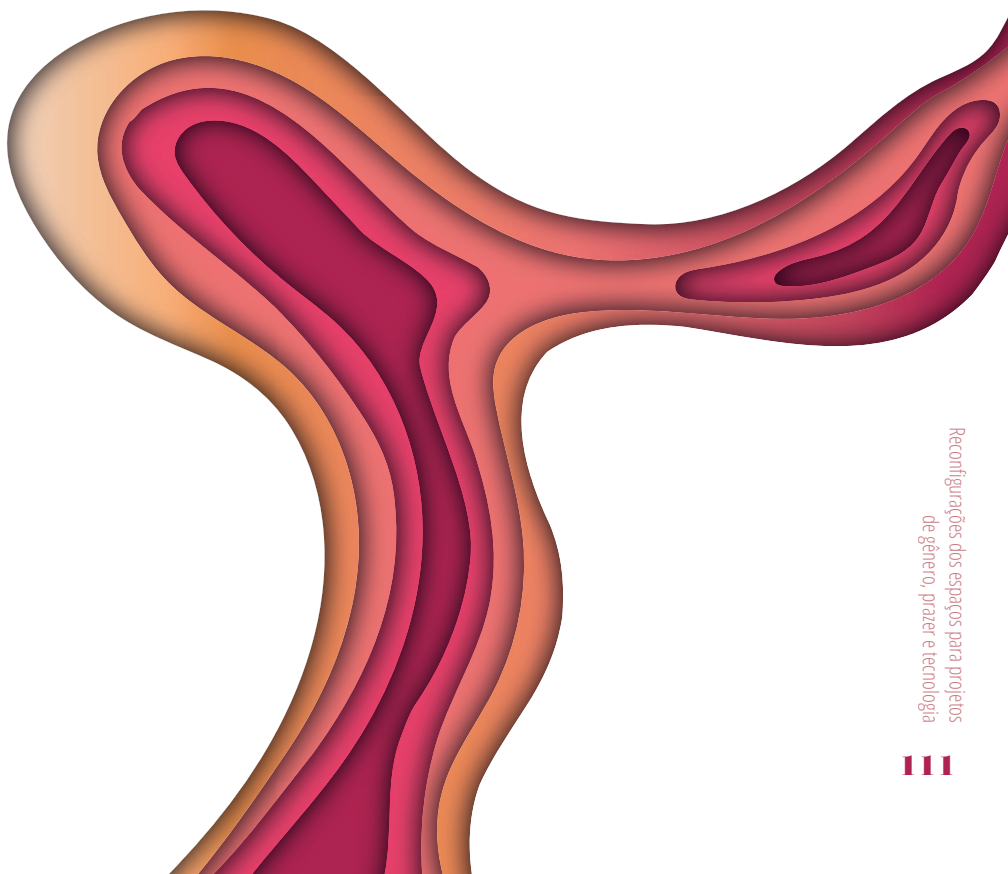
O toque tem grande importância nas relações humanas porque pode modular as respostas fisiológicas, aumentar a confiança e o afeto e ajudar a estabelecer vínculos. Interfaces táteis são dispositivos que podem gerar sinais para estimular canais de toque humano, e suas aplicações comerciais variam da área médica à indústria do entretenimento. Sensor tátil e tecnologia de atuador tem o potencial para ser usado na comunicação remota afetiva, e pesquisas neste tópico estão incluídas no assunto de interação homem-computador. (GOMES; WU, 2020, p.148, tradução minha) ⁴⁸

⁴⁷ Disponível em: <https://www.degruyter.com/view/journals/pjbr/11/1/article-p147.xml>. Acesso em: 20 jan. 2021.

⁴⁸ Texto original: *The touch has a great importance in human relationships because it can modulate physiological responses, increase trust and affection and help to establish bonds. Haptic interfaces are devices that can generate mechanical signals for stimulating human touch channels, and its commercial applications range from the medical to entertainment industries. Haptic sensor and actuator technology has the potential to be used in the affective remote communication, and research in this topic are included in the subject of human-computer interaction.* (GOMES and WU, 2020, p.148)

Dessa forma, o TouchYou se mostra um ótimo “primeiro passo” em direção ao desbravamento do campo do erotismo, do prazer e da sexualidade através do uso da tecnologia e do Design.

Como próximos passos, Gomes e Wu (2020) pretendem adicionar “mais sensores de força e um reconhecimento de gesto algoritmo, provavelmente impulsionado por algum grau de inteligência artificial”, buscando ampliar as possibilidades de controle do dispositivo.



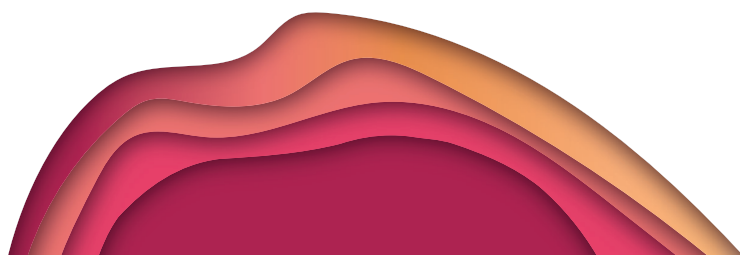
2.2. Personalidades e poder de influência

Para abordar o *Sex Design* a partir das referências projetuais, no subcapítulo 2.1, foi utilizada a premissa do “capitalismo afetivo” de Illouz (2011) e do potencial de influência que projetos e produtos podem ter ao participarem da construção da área em questão.

Aqui, já não basta apenas o “capitalismo afetivo”. Ao falar sobre personalidades e o poder de influência delas, serão utilizadas as trajetórias de cada uma das pessoas selecionadas para demonstrar o impacto delas no campo do *Sex Design* (de forma inconsciente, ao considerar que o campo ainda não tem sua existência firmada de forma expansiva, e de forma consciente, no que diz respeito à busca pelo conhecimento e pelos projetos no campo do gênero, do prazer e das tecnologias).

Este subcapítulo vai no sentido contrário das perspectivas “falocêntricas e binaristas” que colocam homens acima das mulheres em diversas situações e que questionam, diversas vezes, o ineditismo de pesquisas desenvolvidas por mulheres ou mesmo desacreditam das mulheres à frente dos novos campos de pesquisa.

Além disso, é falando das personalidades femininas de importância para o surgimento dessa nova área, que se reitera o que foi argumentado no subcapítulo 1.3 sobre a crescente evolução da “categoria mulher” (PISCITELLI, 2002, p. 1) na tecnologia.



2.2.1 Rita Wu

Rita Wu é arquiteta, pesquisadora e artista formada pela FAU-USP (Figura 32). Em suas palavras, ela é “inquieta no mundo maker” (WU, 2020) e possui experiências em áreas bem diferentes como arquitetura, farmácia, biologia molecular e psicologia, o que promove atitudes impactantes no universo dos inventores. Wu já foi diretora da rede de Fab Labs da Prefeitura de São Paulo e é membro-fundadora do primeiro Fab Lab do Brasil, o Fab Lab São Paulo com sede na FAU-USP. Ela também já foi jurada do reality show Batalha Makers Brasil, da Discovery, consultora do programa Conversa com Bial, da Rede Globo e apresentadora da série Remake, da VICE. Atualmente, Rita Wu atua como Diretora de Conteúdo e Comunicação do Instituto Fab Lab Brasil e é colunista no programa CNN Tonight, da CNN Brasil.

Figura 32 – Rita Wu



Fonte: Rita Wu (2020) **49**

49 Acervo pessoal de Rita Wu cedido exclusivamente à dissertação.

Em seus trabalhos dentro e fora da academia, ela explora a relação entre o espaço, a tecnologia e os corpos, trazendo novas perspectivas ao campo das interfaces vestíveis, também chamadas de *wearables*. Rita Wu já recebeu prêmios por projetos artísticos e acadêmicos apresentados no MIT e na Universidade Harvard.

Famosa também pela frase “ser maker é ter um grande tesão pelas coisas”, dita em uma entrevista concedida à VICE Brasil em 2017, Rita Wu é uma das grandes potencialidades do mundo maker (citado no capítulo 1), visto que ela fez parte da chegada do primeiro Fab Lab do Brasil. Ao longo dos anos ela acumulou uma série de novos projetos e descobertas, mas o que a faz ser destacada aqui nesta dissertação é o ineditismo com que ela desbravou o campo do erótico, da sexualidade e do prazer através das tecnologias, do *DIY* e do *DIT* (mencionados no subcapítulo 1.1). Wu foi protagonista do *Sex Design* no cenário nacional (e, talvez, em cenário global) antes mesmo de se dar conta que esse poderia ser o nome de uma nova área a qual ela explora constantemente. Inclusive, ela é uma das desenvolvedoras dos dois projetos mostrados no subcapítulo 2.1, o Neurodildo e o TouchYou.

As contribuições de Rita Wu para o *Sex Design* são diversas. Sozinha, ela desbravou o sexo, a sexualidade, o gênero e o prazer, levando-os para perto da tecnologia sem se render aos tabus, e tendo atitudes transgressoras necessárias para firmar a importância de discutir, pesquisar e projetar transdisciplinarmente entre essas áreas. Desde 2018 ela traçou parcerias com o Erótica LAB, projeto de conclusão de curso do autor desta dissertação (o qual é ponto de partida e objeto de pesquisa, também, da dissertação em questão e que será detalhado no capítulo 3) e colaborou para a construção teórica e prática da área.

Junto ao engenheiro eletrônico e mestrando do EESC – USP Leonardo Gomes, Rita Wu montou o LAB XXX, um laboratório de pesquisa e desenvolvimento de novos produtos relacionados à sexualidade humana, já citado anteriormente. O LAB XXX junto ao Erótica LAB talvez sejam os dois grandes polos de pesquisa e desenvolvimento na área no Brasil.

Rita Wu também é referência quando se fala em movimento *maker*. Para ela o “[...] que o movimento maker traz é sair dessa lógica do fetiche da mercadoria para um fetiche do processo” (MOON, 2020, p.203), ou seja, é valorizar o processo ao seu máximo e, como consequência, não dar o protagonismo total somente ao resultado. E por falar em protagonismo, quando é para definir o próprio campo profissional, ela se intitula arquiteta e designer. Inclusive “desafia” a definição tradicional de Design como “desenho” para compreender design como “desígnio” (segundo Vilanova Artigas) ou desejo.

Analisar o Design como desejo é semelhante a analisar o ato de “fazer”, que para ela é “[...] muito sexual, e tá relacionado com o nosso corpo e com o corpo das coisas” (MOON, 2020, p. 208). Isso vale para questionar o que dá ou não prazer, o que gera ou não desejo. Em entrevista ao designer Rodrigo Moon⁵⁰ (vide Anexo 2, nesta dissertação), Rita Wu categorizou a sua aproximação com o “mundo das máquinas” e revelou que as máquinas preferidas dela são as máquinas biológicas, as células vivas.

Nesse misto entre hackear realidades, Rita Wu deixa claro que explora todas estas áreas ao mesmo tempo. E, no que diz respeito aos temas aqui estudados (o *Sex Design*, o gênero, o prazer e as tecnologias), ela deixa claro que tem total domínio do que pesquisa e do que projeta. Nas palavras de Rita Wu:

50 Entrevista concedida ao designer, doutorando e pesquisador Rodrigo Moon para sua dissertação de mestrado intitulada: O Movimento Maker Frente à Despotencialização Neoliberal, apresentada em 2020 na Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design (FAAC) da UNESP para o Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia.

Quando falamos de máquinas biológicas, a modificação genética de uma bactéria, se a gente for pensar, pra biologia, o sexo surgiu como uma troca gênica. Se eu 'tô' modificando uma bactéria ali, geneticamente, eu estou sexualizando com ela. Acho que a produção ela tem muito disso, dessa vontade, desse desejo, desse tesão de fazer. Então pra mim essas coisas estão muito relacionadas. Quando produzimos ou reproduzimos alguma coisa, essa reprodutibilidade, não interessa de que forma, dos objetos, coisas, do conhecimento, pensamento, ela tá muito ligada a essa sexualização, essa troca entre corpos orgânicos, inorgânicos, animados, inanimados, enfim. Então pra mim essas coisas estão muito conectadas, como produção, reprodução, articulação, desejo de muitas coisas, e que faz fluir a vida, como um todo. (WU apud MOON, 2020, p. 208)

Produzir com prazer ou produzir para o prazer são combinações que definem a Rita Wu e seu legado ao longo desses anos. Legado que só tende a se multiplicar daqui para a frente. Wu foi precursora e agora é inspiração para todas e todos que pretendem explorar o *Sex Design*.

2.2.2 Lina Lopes

Lina Lopes (Figura 33) é consultora, empresária e artista, graduada em Cinema pela Universidade de São Paulo (ECA/USP) e mestre em Design pelo Universidade Anhembi Morumbi. Além disso, possui formação interdisciplinar em Teatro, Engenharia e Computação. Em seus projetos, busca o diálogo entre arte e tecnologia.

Lopes tem uma extensa experiência em projetos que trabalham com Design Paramétrico, Design Generativo, *Video Mapping* (as projeções mapeadas), interatividade, programação de arduínos, *wearables*, entre outras práticas inovadoras.

Segundo ela, é preciso observação, imaginação e abertura às coisas novas: “Eu penso que trabalho com tecnologia de uma maneira criativa que requer uma espécie de ponto de vista “paralaxe”” (LOPES, 2021, tradução minha)⁵¹, ou seja, é preciso pensar diferente do usual. Para isso, Lina Lopes está à frente de um dos espaços de tecnologia mais inovadores de São Paulo-SP: o LILO.ZONE.

Figura 33 – Lina Lopes



Fonte: Lina Lopes (2020) ⁵²

O LILO.ZONE é um espaço de criatividade (um makerspace) iniciado em 2015, que usa a tecnologia e a arte como ponto de partida para qualquer projeto. Situado na Vila Madalena, em São Paulo, o espaço tem a premissa de ser “um ateliê compartilhado para uso criativo da tecnologia” (LOPES, 2021). Em suas palavras, quando questionada sobre a definição do seu espaço:

⁵¹ Texto original: *I think work with technology in a creative way that requires a kind of parallax point of view.* (LOPES, 2021)

⁵² Disponível em: <https://www.linalopes.info/>. Acesso em: 21 jan. 2021.

Depende pra quem eu tô definindo isso. Pra mim mesma? Um ateliê. Um ateliê para meu uso. E as outras pessoas são pessoas que eu encontrei por aí, pela vida. Tem uma história que eu vou ter que contar. Eu fazia uma aula de teatro quando era adolescente, na escola técnica, eu fazia eletrônica, aí o professor, na primeira aula dele, ele colocava todo mundo deitado no chão, vamo relaxar, soltar a musculatura. Presta atenção na minha voz, quase um processo de meditação. Aí ele começava: imagina que 4 bilhões e meio de anos houve uma grande explosão de energia. Aí se formaram todas as galáxias, aí ele ia contando a história que todos conhecemos, e falava da pangeia. Agora imagina que há uns 200 mil anos atrás os primeiros hominídeos estavam por essa terra. Aí eles ficavam se deslocando, agora imagina quantos encontros e desencontros, né, aconteceram entre esses hominídeos. Agora imagina quantos encontros e desencontros até que os avós de vocês se conhecessem. Quantos até os pais de vocês se conhecessem. Quantos até que a gente tivesse aqui, tendo essa aula, tendo esse encontro. Então um encontro preparado há mais de 200 mil anos só pode ser um encontro muito especial. E aí eu acho que minha vida é cheia de encontros especiais, foi assim que eu fui conhecendo essas pessoas, encontros e desencontros. (LOPES apud MOON, 2020, p.231)

Destacam-se aqui ao menos duas coisas que demonstram a importância de Lina Lopes ao campo do *Sex Design*: ela é transgressora em diversos dos seus projetos e aproximou-se do *biohacking* (campo que procura “hackear” o próprio organismo na busca por projetos e pesquisas) com o objetivo de implantar em si mesma um *chip* que a ajudasse a entender a necessidade de se aproximar o corpo e a tecnologia; ela também buscou romper tabus e preconceitos para transformar em projeto e em arte qualquer coisa que ela objetivasse e que tivesse um propósito.

Em entrevista ao pesquisador, designer e doutorando Rodrigo Moon, Lina Lopes falou sobre “de onde vem a inovação” e chegou à conclusão de que, para inovar, é preciso um pouco de “ficção científica” para entender de que inovação cada um está falando:

Isso é uma coisa curiosa de que quando as pessoas falam a palavra inovação, elas partem do pressuposto de que todos estão falando a mesma coisa, mas a sensação que eu tinha era de que cada um tava falando uma coisa diferente. E eu me dei conta que existem um bloco, que eu acho o mais curioso de todos, que é quando usam a palavra inovação e que sempre me remetem ao fato de que eles estão usando uma ferramenta de ontem, para resolver um problema de anteontem. [...] Tem uma coisa que como artista eu brinco sempre: gente, eu não tô aqui pra resolver o problema de ninguém, eu tô aqui pra criar problemas. [...] mas no fundo o que eu percebo é que pra inovação faltam escritores de ficção científica. Eu sinto falta de novas metáforas cognitivas. (LOPES apud MOON, 2020, p. 236)

Lopes também foi questionada sobre a conexão do ser humano com a tecnologia e respondeu de imediato que as duas coisas são intrínsecas. Não se pode separar humano e tecnologia, pois ambos são partes de um todo complexo que precisa ser, cada vez mais, pesquisado, estudado, projetado e inventado.

Então assim, ser humano e tecnologia como esferas distintas. Você tirou o ser humano e a tecnologia deixa de fazer sentido. Só faz sentido pra gente. Mais ou menos como o discurso do meio ambiente: todo mundo quer salvar o planeta, quer diminuir a quantidade de plástico, plástico é terrível. Mas gente, plástico é um dos materiais mais incríveis que a gente já inventou! É durável, transparente, tem flexibilidade, pode ser rígido, tem vários, tantas variedades. Adoro plástico. Você tá chateado que a gente tá numa indústria de consumo que a gente joga plástico pra tudo quanto é lugar, quando a gente não precisava fazer isso. Mas aí eu entendo, o problema não é plástico, somos nós. (LOPES apud MOON, 2020, p. 241)

Imersa em um universo permeado por essas conexões possíveis entre o ser humano, a tecnologia e a inovação, Lina Lopes não parou por aí e conquistou uma trajetória cheia de projetos e inovações como: o “e-ATable” (projeto

de 2020 para a criação de um papel e uma tinta comestíveis produzidos no BIOLIOLAB⁵³ em parceria entre Lina Lopes, o cientista, pesquisador e “biohacker” Eduardo Padilha e a artista e pesquisadora Anais Karenin), o “Jardim de Darwin” (projeto de 2019 para uma exposição de módulos cinéticos para plantóides), a “Instalação Celular” (projeto de 2018, onde eram bordados LEDs com fios condutores e feltro de lã) e o “*Touch Skin*” (projeto de 2016 desenvolvido durante uma residência artística e científica chamada ALT+ do Media Lab/UFG em parceria com Rita Wu, mencionada anteriormente, que consistiu na produção de um dispositivo condutor que possibilita inscrever na pele uma tatuagem interativa).

Lina Lopes e Rita Wu, duas mulheres precursoras de iniciativas, que hoje são a base do que se pode chamar *Sex Design*.

2.2.3 Mayumi Sato

Mayumi Sato (Figura 34) é sócia e diretora da maior rede social adulta do Brasil, a Sexlog (mencionada no subcapítulo 2.1), e do grupo Esapiens. Além disso, é idealizadora do Cínicas, portal sobre sexualidade, relacionamentos e feminismo. Em suas palavras, ela tem acesso à “maior base de dados do comportamento sexual do brasileiro” (SATO, 2018).

Em sua participação no TEDx UNESP Bauru, em 2018, ela dialogou sobre os tabus e moralismos sobre a reinvenção dos relacionamentos e o comportamento monogâmico. Ela também destacou um lado positivo e negativo da internet, no que diz respeito aos comportamentos e conexões humanas.

53 O BIOLIOLAB é um laboratório externo às universidades e instituições corporativas que busca a experimentação com biologia molecular, biologia sintéticas e outros campos da biologia e da química.

Se, por um lado, a internet carrega essa culpa de ter democratizado uma pornografia que é altamente misógina, corrosiva e violenta – e isso tem impactos profundos na nossa sexualidade – por outro é ela que permitiu e ainda permite, que com uma boa dose de anonimato, a gente descubra que há milhares de pessoas ao nosso redor que gosta da mesma coisa que a gente. Praticamente não há espaço para a solidão. (SATO, 2018)

Figura 34 – Mayumi Sato



Fonte: Hysteria (2017) ⁵⁴

⁵⁴ Disponível em: <https://hysteria.etc.br/colaboradoras/mayumi-sato/mayumi-sato-2/>. Acesso em: 21 jan. 2021.

Em relação ao conteúdo tido como pornográfico (que não será destrinchado com profundidade nesta dissertação), Sato questiona a forma como a pornografia e os sites de conteúdo erótico criam imagens irreais dos corpos, das pessoas e do próprio sexo em si. Isso vai contra a proposta da rede Sexlog, a qual busca um olhar diferente sobre a sexualidade e valoriza a realidade e as vulnerabilidades existentes e não escondidas.

No que diz respeito ao tema pornografia e à Sexlog (empresa em que ela trabalha e foi mencionada anteriormente nesse mesmo capítulo) não ser reconhecida como uma rede social pornográfica, Sato menciona que isso acontece exatamente porque o objetivo final é “permitir que as pessoas se conectem umas às outras a partir de um interesse em comum [...], o foco é conectar pessoas e isso está muito bem definido com a comunidade”.

Voltando ao vídeo de sua apresentação no TEDx UNESP Bauru, Sato também aborda a questão da erotização dos corpos e da anulação da sexualidade do corpo feminino, alinhando à “questão da mulher” e aos binarismos normatizantes abordados nesta dissertação (no capítulo 1):

Movimento de descoberta do corpo real. Principalmente do corpo feminino que passou tantos anos sendo castrado e tendo sua sexualidade anulada. Essa pode ser uma realidade um pouco longe para muitas nós (aqui presentes) mas ainda é uma realidade para muitas mulheres que não descobriram que podem ser agentes do próprio desejo e do desejo do outro também. (SATO, 2018)

A importância de Mayumi Sato para o campo do *Sex Design* é muito relevante pela forma como ela dialoga com as temáticas de gênero, sexo e prazer sem nenhum tabu e com extremo enfrentamento a qualquer crítica aos comportamentos e desejos.

2.2.4 Ricardo O’Nascimento

Ricardo O’Nascimento (Figura 35) é “designer fusionista”, como ele se intitula em seu website. Graduiu-se em Relações Internacionais na PUC-SP, é mestre em Arte Interativa na *KunstUniversität Linz*, na Áustria (Universidade de Artes e Design Industrial de Linz) e é Ph.D. (em andamento) em Têxteis Eletrônicos na *Loughborough University*, na Inglaterra (eleita a universidade do ano de 2020 pela premiação *WHATUNI? STUDENT CHOICE Award 2020*).

Em seus trabalhos, ele investiga as relações entre corpo e ambiente com foco no desenvolvimento de interface para os dispositivos ornamentais, as instalações interativas e os ambientes híbridos. Dessa forma, é possível buscar abordagens “não disciplinares” que valorizem a transdisciplinaridade e possibilitem a criação de novos meios de comunicação entre os seres vivos e as experiências da percepção humana.

O’Nascimento já apresentou obras em diversos museus, galerias e festivais de arte como o *Arts Eletronica*, *FILE*, *LABoral*, *V2*, Instituto Itaú Cultural, *Soft Gallery*, *Transmediale* e *MAC – Coruña*.

Figura 35 – Ricardo O’Nascimento



Fonte: WEAR IT (2020) **55**

55 Disponível em: <https://www.wearit-berlin.com/speaker/ricardo-cimento-2/>. Acesso em: 22 jan. 2021.

Reconfigurações dos espaços para projetos de gênero, prazer e tecnologia

Sob sua responsabilidade estão inúmeros projetos desenvolvidos no seu laboratório, o POPKALAB (localizado na Holanda), que consistem em um estúdio de pesquisa em Design de inovação no campo das tecnologias vestíveis (os *wearables*). Segundo ele, o espaço é “especializado em têxteis eletrônicos e vestuários reativos para entretenimento e estilo de vida” (O’NASCIMENTO, 2021, tradução minha)⁵⁶. Em relação ao campo dos *wearables*, O’Nascimento pontuou que:

A tecnologia vestível pode ser usada para criar novas experiências e envolver as pessoas. Os wearables estão transformando a maneira como nos comunicamos. As roupas estão se tornando uma interface chave para a expressão gráfica e cinética e se adaptando aos nossos estados de espírito e sentimentos – elas se tornam inteligentes. (O’NASCIMENTO, 2021, tradução minha)⁵⁷

Também é possível constatar em seu livro *Roupas Inteligentes – combinando moda e tecnologia* que a tecnologia vestível ou *wearable technology* é “uma abordagem que situa a tecnologia ao redor do corpo e possibilita dispor sensores e atuadores bem próximos a ele” (O’NASCIMENTO, 2020, p.10), aumentando a conexão entre as roupas tecnológicas (que são espécies de “computares”) e ser humano. Como sugerido por O’Nascimento:

56 Texto original: *We are specialized on electronic textiles and reactive garments for entertainment and life style.* (O’NASCIMENTO, 2021)

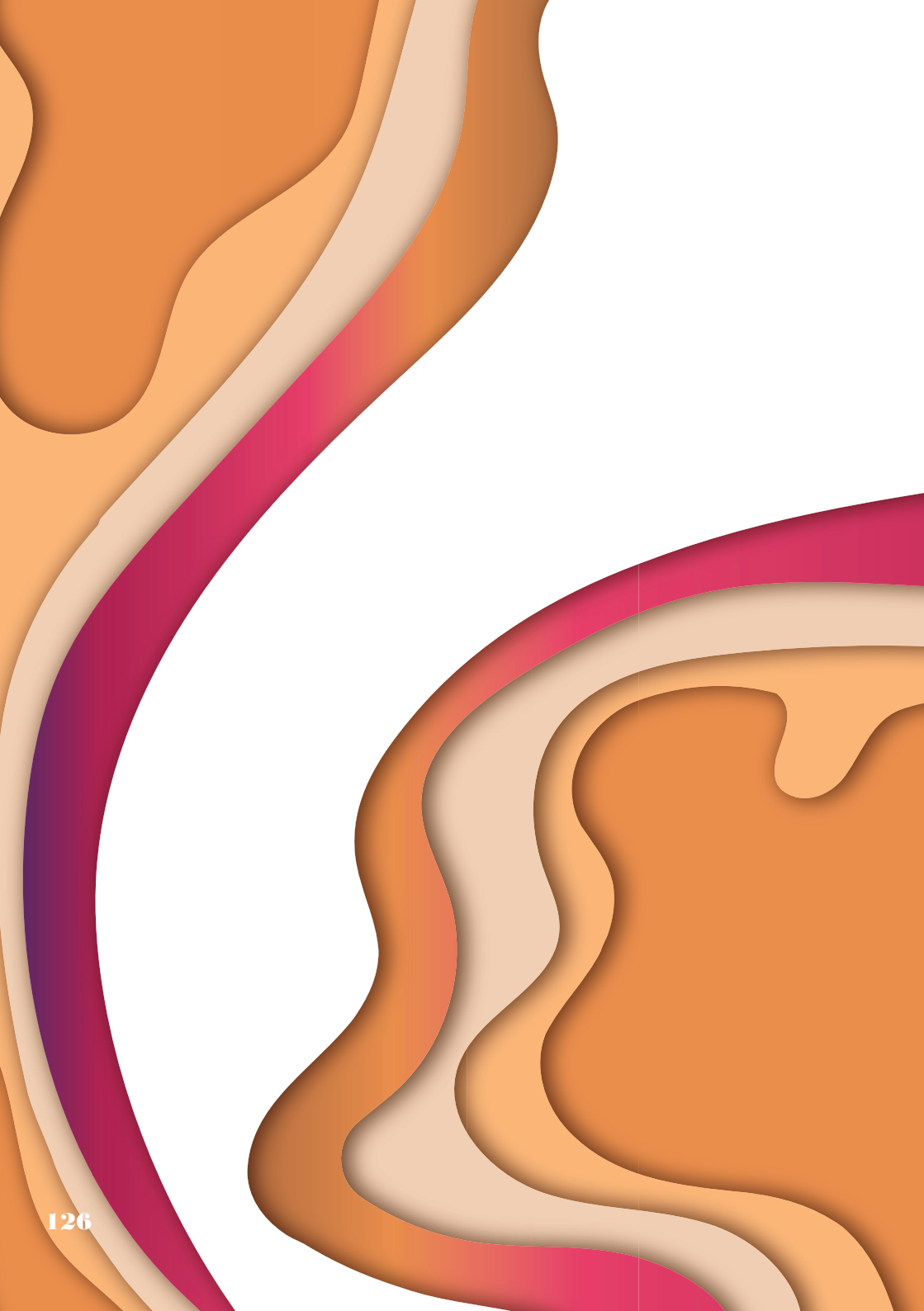
57 Texto original: *Wearable technology can be used to create new experiences and engage people. Wearables are transforming the way we communicate. Clothes are becoming a key interface for graphic and kinetic expression and conforming to our moods and feelings – they become intelligent.* (O’NASCIMENTO, 2021)

O computador como uma peça vestível trouxe novas possibilidades sobre como interagimos com o mundo digital, com o mundo real e com outras pessoas. As roupas estão começando a se comunicar como o que está à nossa volta e a alimentar processos interativos entre seres humanos e o meio ambiente. Aparelhos eletrônicos são adaptados para serem usados como joias ou acessórios. Computadores estão sendo completamente integrados em tecidos que são parte de uma rede ao redor do corpo, permitindo surfar na internet, monitorar sinais vitais, como batimento cardíaco e temperatura do corpo, e até mesmo administrar medicamentos através da pele. (O'NASCIMENTO, 2020, p. 16)

Portanto, Ricardo O'Nascimento pode ser considerado uma das grandes potencialidades promissoras para o *Sex Design* (mesmo sem ele utilizar o termo para tal) ao desenvolver diálogos constantes com o campo das corporalidades e tecnologias vestíveis, o que pode ser uma abertura aos projetos de gênero, sexualidade e prazer no campo dos wearables (próximo do que a Rita Wu, citada anteriormente, vem desenvolvendo).

Em entrevista à Revista TPM em 2018, O'Nascimento falou de alguns dos seus projetos: o *Wearable Facade* (uma jaqueta que captura cores e formas do ambiente por meio de microcâmeras e traduz em padrões projetados na superfície de LED), o *Coral Love Stories* (uma roupa que tem em seu design pontos que representam um mapeamento oficial de corais pelo mundo, organizado por agências fornecedoras desses dados, e estes mesmos pontos se apagam quando algum coral morre, criando uma conexão emocional com a peça), o *Cat Cushion* (uma almofada interativa com estampa de gatos que quando é manuseada, emite o som do “ronronar” dos felinos. É desenvolvida com sensores de pressão e alto-falantes) e o *Paparazzi Lover* (projeto de um vestido, em parceria com a holandesa Anbajsa Blanken, o qual acende luzes acionadas por flashes de câmeras).

Seus projetos continuarão impactando o mundo do Design e dos *wearables* e representam uma inspiração aos projetistas que pretendem aproximar essa temática com a questão dos corpos e dos temas transdisciplinares desta dissertação.





CAPÍTULO 3

**ERÓTICA LAB:
ESTRATÉGIAS DE APLICAÇÃO E
PRÁTICA TRANSDISCIPLINAR**

3.1. Erótica LAB: um caminho histórico

Depois de compreender o papel do prazer e das tecnologias colaborativas do fazer para o desenvolvimento do campo chamado *Sex Design* e de analisar projetos e personalidades com poder de influência no mesmo campo, chega o momento de entender o que é o Erótica LAB, que dá nome a esta dissertação de mestrado.

Para dar os primeiros passos em direção à proposta de reconfiguração dos espaços para projetos de gênero, prazer, tecnologia e Design, é indispensável analisar a trajetória dessa ideia, até chegar nas estratégias de aplicação e prática transdisciplinar necessárias para que o projeto se reproduza em diversos locais.

O Erótica LAB (Figura 36) é um projeto de inovação de um laboratório modelo anexo a um grupo de pesquisa e discussão voluntário que opera de modo transdisciplinar, envolvendo diversas áreas de conhecimento com questões mercadológicas e científicas sobre gênero, prazer e Design, aproximando-os das novas tecnologias e das metodologias *makers* e colaborativas. O projeto teve seu início em diversas discussões de construção da nova área denominada *Sex Design* e pretende a conscientização de pessoas sobre os temas, além de servir como suporte para o desenvolvimento de projetos que atuem em concordância com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) propostos na Agenda de 2030 da ONU e citados no capítulo 1.

A ideia do Erótica LAB iniciou-se em 2016, enquanto eu, autor desta dissertação, cursava o segundo ano de graduação em Design Gráfico na UNESP – Bauru, assim que ingressei em projetos de pesquisa em dois grupos de estudos da UNESP – Bauru certificados pelo CNPq: o grupo “P.I.P.O.L – Projetos Integrados de Pesquisa *On-Line*”, coordenado pelo Prof. Dr. Dorival Campos Rossi e o grupo “Transgressões: Corporalidades, Gêneros, Sexualidade, e Mídias Contemporâneas”, coordenado pela Profa. Dra. Larissa Maués Pelúcio Silva.

Naquele momento inicial, o grande questionamento era: como aproximar os estudos de gênero e sexualidade do Design e das áreas transdisciplinares com foco em tecnologias *makers* e colaborativas? Essa questão já foi devidamente respondida ao longo do capítulo 1.

De 2016 até 2017, foram desenvolvidas estratégias iniciais sobre como prototipar o laboratório e iniciaram-se os estudos em campos teóricos correlatos. O projeto foi transformado em trabalhos, artigos e apresentações, posteriormente levado a eventos como o Pixel Show⁵⁸, a Campus Party⁵⁹ e o Festival Path⁶⁰ e a congressos como CIDI – Congresso Internacional de Design da Informação⁶¹ em Natal, a Jornada Multidisciplinar⁶² em Bauru, o I Seminário Internacional GEMS⁶³ e o 13º Mundo de Mulheres e Fazendo Gênero 11⁶⁴ em Florianópolis, onde obteve reconhecimento pela inovação da pesquisa dentre mais de 500 projetos de graduação.

⁵⁸ <https://pixelshow.co/>

⁵⁹ <https://brasil.campus-party.org/>

⁶⁰ <https://www.festivalpath.com.br/>

⁶¹ <http://sbdi.org.br/cidi2019/>

⁶² <https://www.faacunesp.br/#/departamentos/ciencias-humanas/jornada-multidisciplinar/>

⁶³ <https://plataforma9.com/congressos/i-seminario-nacional-gems-unesp-bauru.htm>

⁶⁴ http://www.wwc2017.eventos.dype.com.br/trabalho/view?ID_TRABALHO=982

Figura 36 – Erótica LAB / Fonte: O autor (2021)



Com todo esse período exploratório e investigativo foi possível observar a necessidade imediata da criação de um espaço que comportasse essa discussão em todos os seus níveis. Não só no âmbito acadêmico, como também no âmbito mercadológico e profissional. Mas todo projeto precisa de planejamento e geralmente tem um grande caminho pela frente. Nesse momento, a decisão foi a de transformar o laboratório em Trabalho de Conclusão de Curso em 2018, intitulado Erótica LAB⁶⁵.

Para a construção teórica inicial, foram utilizadas uma base compreendendo Design e tecnologias, em diálogo com uma base antropológica. De um lado, foram analisados *sex toys*, tecnologias de impressão 3D, espaços colaborativos *makers* e *Fab Labs*, redes de inovações e a materialidade dentro das áreas transdisciplinares. De outro, foram verificadas as questões de gênero, sexualidade, prazer, corporalidades, etnografias sobre a economia do desejo e a ética sexual recreativa.

As definições teóricas levaram a um Erótica LAB dividido em 3 instâncias de aplicação e validação. São elas: o espaço físico de discussão e projeto, o espaço virtual de comunicação e o desenvolvimento do foco acadêmico.

No primeiro (**espaço físico de discussão e projeto**), foram planejados o lançamento do projeto em algum evento de destaque na área (como a Campus Party 11 de 2018, com o lançamento acontecendo na mesa-redonda intitulada “Movimento Maker no Interior”, Figura 37), a seleção de alunos e pessoas voluntárias para dar inícios ao grupo físico, à organização de reuniões semanais, à divulgação em eventos a partir da organização de mesas-redondas em eventos locais, à busca por espaços para as reuniões se desenvolverem, à incubação de projetos individuais dos participantes e à projeção futura itinerante.

⁶⁵ Trabalho de Conclusão de Curso disponível em: https://issuu.com/guilhermecardosocontini/docs/erotica_lab_-_projeto_de_conclusao

Figura 37 – Lançamento Erótica LAB na Campus Party 11 em 2018



Fonte: O autor (2018)

No segundo (**espaço virtual de comunicação**), foram planejadas a criação de páginas em mídias sociais (Facebook e Instagram), bem como de um grupo no Facebook para divulgação e disseminação do projeto, e de um grupo no WhatsApp para comunicação interna e de um e-mail institucional.

No terceiro (**foco acadêmico**), foram planejados a apresentação do projeto em eventos e feiras científicas e o desenvolvimento da área inovadora denominada *Sex Design*, onde essa interface teórica precisava ser desenvolvida (a qual ganhou evolução nesta dissertação).

Durante todo o tempo de pesquisa sobre a interface Design e Gênero, o paralelo entre esses campos se mostrou cada vez mais necessário. Para que esse desenvolvimento se desse de fato, foram firmadas duas parcerias ao final da apresentação do projeto como Trabalho de Conclusão de Curso: um suporte teórico e projetual com a arquiteta e pesquisadora Rita Wu e um aporte mercadológico para reconhecimento de mercado da Sexlog (mencionados no capítulo 2).

Concluída essa etapa, observou-se a complexidade de estruturação ainda necessária para o Erótica LAB crescer, ser mais divulgado e englobar projetos que se apoiem nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) propostos na Agenda de 2030 da ONU (já analisados no capítulo 2).

Em 2019 foi possível trazer o projeto para o Mestrado Profissional em Mídia e Tecnologia na linha de pesquisa das Tecnologias Midiáticas para, enfim, desenvolver as estratégias de aplicação do Erótica LAB com foco em projetos de *Sex Design* e tecnologias colaborativas em Bauru (e depois em grandes centros urbanos).

Também em 2019, o projeto foi aceito para ser pré-incubado no CITeB Campus – Centro de Inovação e Tecnologia de Bauru (Figura 38) para iniciar uma série de mentorias ao longo do ano de 2020 que foram, agora, prorrogadas para o ano de 2021.

Durante o primeiro ano de desenvolvimento no CITeB Campus, um conjunto de experimentações foram aplicadas para prototipar e testar a dinâmica do espaço em um período que se estendeu do final de 2019 até o ano de 2020, durante a pandemia de COVID-19 (coronavírus), com reuniões virtuais. Os detalhamentos das experimentações serão apresentados no próximo subcapítulo (3.2).

Figura 38 – Reunião do Erótica LAB durante processo seletivo no CITeB



Fonte: O autor (2018)

3.2. Experimentações e práticas

Entre os anos de 2018 e 2020, foram desenvolvidos processos de experimentação prática do Erótica LAB em sua versão dentro de uma universidade, neste caso, a UNESP em Bauru-SP. Uma série de aplicações foram testadas e validadas para serem destacadas abaixo:

- Durante o período de outubro de 2017 até junho de 2018 (denominado Período 1 daqui para a frente), o Erótica LAB se organizou como um grupo de discussão em que alunos voluntários de qualquer curso da FAAC – UNESP (Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da UNESP) poderiam comparecer às reuniões para discutir gênero, sexualidade e prazer no contexto de projetos aplicados às áreas de cada aluno e aluna. Não foi feito nenhum tipo de processo seletivo. A participação inicial correspondeu a cerca de 10 pessoas. O período terminou com 5 pessoas apenas, uma diminuição de 50% no número de participantes. Apesar de colaborativo, o grupo limitava-se às discussões que não eram pré-agendadas e nenhum participante trouxe algum projeto pré-idealizado para execução.
- Durante o período de junho de 2018 até junho de 2019 (denominado Período 2 daqui para a frente) o projeto ficou em recesso para reestruturação com colaborações pontuais em eventos ou atividades específicas. Nessa lacuna, foram desenvolvidas novas estratégias e capacitações em gerenciamento de equipes e metodologias criativas.
- Durante o período de julho de 2019 até dezembro de 2019 (denominado Período 3 daqui para a frente), o Erótica LAB foi posicionado como “projeto de extensão” voluntário e grupo de pesquisa, buscando alunos e alunas de todos os cursos da FAAC e demais unidades da UNESP Bauru, através de um processo seletivo organizado utilizando a ferramenta Google Forms com as perguntas que

constam no Anexo 3. A participação inicial no formulário foi de 21 pessoas, sendo apenas 4 delas não aprovada por falta de respostas que dialogassem com a essência do projeto. Uma pessoa do Período 1 permaneceu neste Período 3, que terminou com 11 pessoas. Seis pessoas aprovadas saíram ao final do período, representando aproximadamente 35,3% de diminuição no número de participantes. Durante este Período 3, o grupo ficou aberto para executar projetos trazidos pelos próprios alunos, o que não aconteceu. Devido a isso, as discussões eram decididas na hora da reunião (com duração de uma hora e meia a duas horas).

- Durante o período de fevereiro de 2020 até julho de 2020 (denominado Período 4 daqui para a frente), o Erótica LAB ganhou uma nova postura. Além do posicionamento como “projeto de extensão” voluntário, os participantes dos períodos anteriores compareceram à “Feira de Projetos de Extensão da FAAC” para incentivar a participação de novos alunos e alunas (em um período antes da pandemia de coronavírus). Um dos pontos positivos foi a forma como os alunos e alunas descreveram já conhecer o projeto por comentários de outros alunos e alunas da instituição (participantes ou não do projeto). Foi realizado um novo processo seletivo aberto para toda a UNESP Bauru utilizando a plataforma do Google Forms com as perguntas que constam no Anexo 4. Dessa vez, o processo seletivo foi dividido em 3 etapas: 1) Preenchimento do formulário (até dia 08/03/2020); 2) Dinâmica em grupo (dia 10/03/2020 a partir das 15h, para aprovados na etapa 1); 3) Entrevista (dia 17/03/2020 a partir das 14h, para aprovados na etapa 2).

Foram 13 inscritos na etapa 1, com apenas 1 desclassificado por falta de respostas. Na etapa 1, todos/as os/as 12 classificados/as foram aprovados/as. Na etapa 2, ainda não existia o cenário pandêmico atual no Brasil e, portanto, a dinâmica realizada foi presencial e consistiu em 2 atividades: a primeira, em que os participantes deveriam tentar identificar se as figuras apresentadas na tela eram representações

de *sex toys* ou demais artefatos do mercado erótico e cada acerto era pontuado, e a segunda, em que os participantes eram divididos em grupos e jogavam um jogo de metodologias para o desenvolvimento de estratégias para adivinhar qual a pergunta referente ao campo científico do *Sex Design* havia sido escolhida pela equipe do Erótica LAB.

Foi avaliado o entrosamento dos alunos e alunas e a forma como estavam dispostos a discutir as temáticas do projeto com respeito e noção de trabalho em equipe. Apenas 1 participante foi desclassificado, por não se enquadrar totalmente neste perfil e por não ter a disponibilidade de horários para os encontros.

A Etapa 3, de Entrevista, foi uma escolha assertiva para conversar individualmente com os/as 11 aprovados/as e entender suas pretensões com o projeto. As perguntas feitas eram iguais para todos e todas e estão detalhadas no Anexo 5. Todos/as os/as 11 participantes foram aprovados/as. O Erótica LAB, portanto, estava com cerca de 22 pessoas em sua equipe.

Todas as etapas e perguntas foram estruturadas com base em um cronograma estabelecido de atividades que seriam realizadas. A postura do projeto mudou e, neste momento, a ideia era incentivar os participantes a pensarem nos próprios projetos, mas sem deixar de trazer sugestões de projetos para serem executadas em equipes.

A pandemia de coronavírus então começou e todas as reuniões presenciais foram migradas para o modelo digital. A pedido dos/das participantes, iniciamos o cronograma em abril de 2020 quase sem atrasos. O ambiente do Erótica LAB se mostrou um espaço saudável para ultrapassar as limitações da pandemia. As reuniões eram divididas em encontros de discussão temática, encontros de organização de projeto e encontros com convidados e convidadas. Antes com duração de uma hora e meia, as reuniões foram estendidas, também a pedido dos/das participantes, e duravam cerca de três horas a três horas e meia de duração.

O período terminou com 21 participantes, uma diminuição de apenas 4,55% no número de participantes, mesmo no contexto da pandemia do coronavírus. As alterações na dinâmica do projeto auxiliaram na aproximação dos participantes para o trabalho colaborativo necessários em espaços transdisciplinares como esse.

- Durante o período de setembro de 2020 até dezembro de 2020 (denominado Período 5 daqui para a frente), foram mantidas as dinâmicas de organização do cronograma do grupo e a maior mudança foi o foco dividido entre os projetos organizados e executados de maneira coletiva e as discussões estruturais temáticas. Percebeu-se a necessidade de dosar os temas escolhidos entre as discussões iniciais sobre temas como “o que é gênero” ou “o que é sexualidade” e as discussões mais avançadas sobre temas como “masculinidade tóxica”, “heteronormatividade” e “performatividades”. Intercalando esses dois focos, foram colocadas reuniões de “open heart”, em que os/as participantes poderiam falar sobre qualquer assunto, trazer perspectivas pessoais e dialogar sem a preocupação de trazer leituras acadêmicas ou programadas.

Inicialmente foi executado um processo seletivo totalmente digital, por conta do cenário da pandemia do coronavírus. As 3 etapas utilizadas no Período 4 foram mantidas: 1) Preenchimento do formulário (até dia 14/08/2020); 2) Dinâmica virtual em grupo (dia 18/08/2020 a partir das 16h30, para aprovados na etapa 1); 3) Entrevista virtual (dia 20 e 21/08/2020 com horário marcado, para aprovados na etapa 2). As perguntas do formulário podem ser encontradas e comparadas com as demais no Anexo 6.

Na etapa 1, foram 13 inscritos novamente, mas como os critérios das perguntas do formulário estavam elevados, foram 5 desclassificados por falta de respostas decisivas. Os 8 restantes foram aprovados para a Etapa 2. Na etapa 3, a entrevista (as perguntas da entrevista constam no Anexo 7) foi realizada de forma digital, e todos os/as 8 participantes foram aprovados/as definitivamente para a participação no Erótica LAB. O grupo, portanto, ficou com 29 pessoas.

Ao final de 2020, com o encerramento do semestre do Erótica LAB, tivemos a saída de 6 pessoas, o que representou uma diminuição de 20,7% dos/as participantes.

As mudanças em cada um dos períodos se mostraram necessárias para a evolução constante do modelo do Erótica LAB. Foi possível observar que quanto maior era a proximidade da pessoa ao projeto no momento do processo seletivo, mais assertiva era a escolha desta mesma pessoa por participar do Erótica LAB.

Ao adicionar aos formulários, ao longo dos meses, perguntas como: “Você entende de mídia acessível?”, foi possível perceber a necessidade de direcionar algumas questões aos projetos que seriam desenvolvidos naquele semestre. Quando se adicionou, por exemplo, perguntas como: “Se você pudesse indicar até 5 habilidades suas, quais seriam elas?” e “Se você pudesse destacar 3 características que resumem quem você é, quais seriam elas?”, o objetivo foi promover uma reflexão interna por parte do participante em busca das características de cada um logo na primeira etapa.

Por último, ao questionar “O que é DIVERSIDADE pra você?” (apenas no Período 5), notou-se a necessidade de compreender se todos e todas as participantes tinham uma noção elementar do que é a base do projeto. Não significa que não sejam aceitas respostas “erradas” para esta pergunta, até porque não existe apenas uma resposta certa. Mas é preciso ter ciência de que algumas ideias erradas e heteronormativas sobre diversidade têm sido propagadas ao longo dos anos e, em espaços como o Erótica LAB, elas podem prejudicar o trabalho verdadeiramente colaborativo de transdisciplinaridade.

Ao longo desses quase três anos de testes e execuções do projeto, alguns dados importantes podem ser observados. Como, por exemplo, a quantidade de participantes no formulário ao longo dos anos. Observando o “Gráfico de Inscritos no Processo Seletivo do Erótica LAB ao longo dos períodos” (Figura 39), considerando os períodos mencionados acima, percebe-se que a quantidade de participantes interessados/as teve um grande aumento

inicial e, depois, estabilizou-se. Pode-se desconsiderar o Período 2 em que não houve atividade no projeto.

Figura 39 – Gráfico de Inscritos/as no Processo Seletivo do Erótica LAB ao longo dos períodos

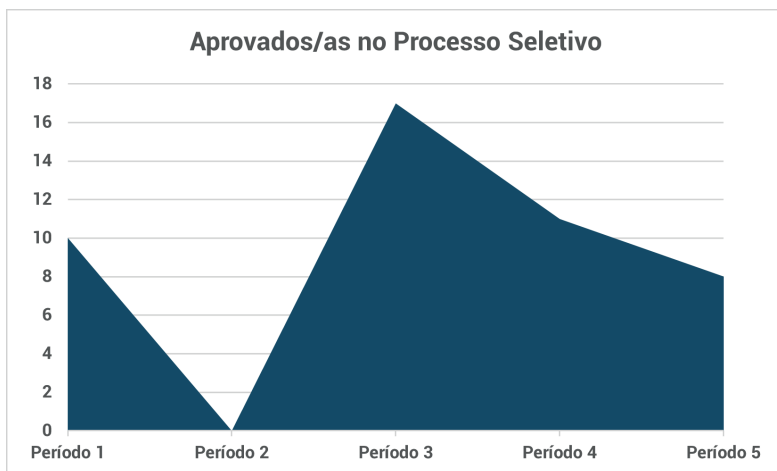


Fonte: O autor (2021)

Em contrapartida, é possível verificar que a quantidade de pessoas aprovadas diminuiu, ao mesmo tempo que a quantidade de pessoas reprovadas aumentou. Isso se deve ao fato de que, com a evolução do processo seletivo ao longo dos períodos, foi possível elaborar etapas mais consistentes para melhor avaliar os/as participantes. Desse modo, mais pessoas foram reprovadas por não se enquadrarem no perfil de projeto ao qual o Erótica LAB estava se adequando semestre a semestre. Esses resultados podem ser observados abaixo no “Gráfico de Aprovados/as no Processo Seletivo do Erótica LAB ao longo dos períodos” (Figura 40) e no “Gráfico de Reprovados/as no Processo Seletivo do Erótica LAB ao longo dos períodos” (Figura 41).

Pode-se, novamente, desconsiderar o Período 2, em que nenhuma atividade aconteceu e o grupo não teve seu funcionamento retomado.

Figura 40 – Gráfico de Aprovados/as no Processo Seletivo do Erótica LAB ao longo dos períodos



Fonte: O autor (2021)

Figura 41 – Gráfico de Reprovados/as no Processo Seletivo do Erótica LAB ao longo dos períodos

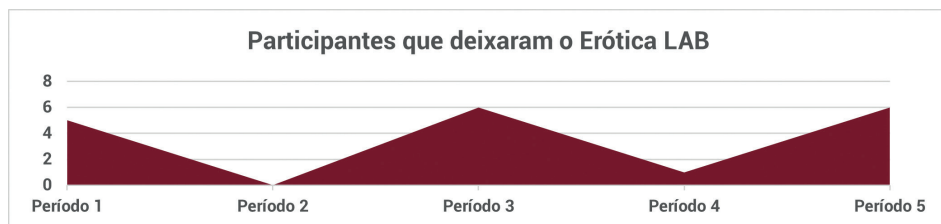


Fonte: O autor (2021)

O perfil projetual anteriormente mencionado (p. 102), refere-se a habilidades necessárias para algum projeto que seria desenvolvido com o grupo (por exemplo, ter conhecimento básico em edição de áudio, ter conhecimento sobre artes gráficas, ter curiosidade por temáticas de gênero) ou, também, pode se referir às pessoas que não responderam as perguntas dissertativas, pessoas que não tinham disponibilidade de horários ou pessoas que não compareceram a alguma etapa.

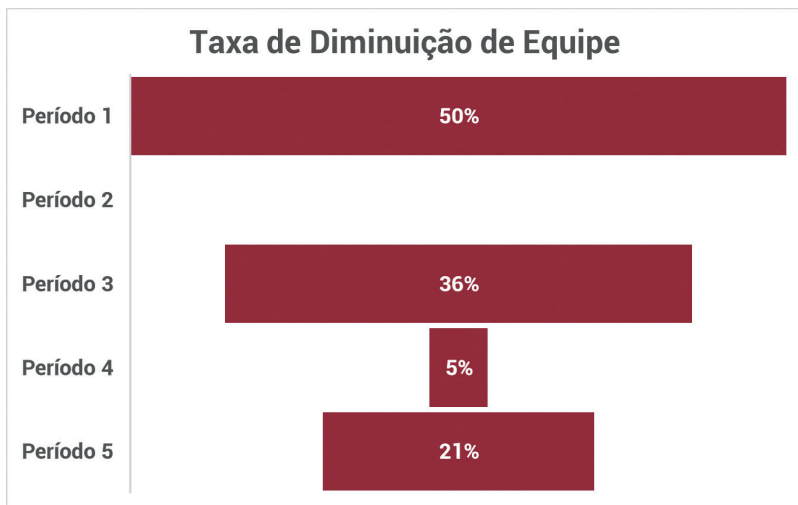
Também é possível verificar que, nos quase três anos que correspondem aos períodos, a quantidade de pessoas que saíram do Erótica LAB teve algumas oscilações entre os períodos 3 e 4, mas, no geral, permaneceu similar. O que teve uma grande alteração foi a taxa percentual dessas pessoas que saíram. No Período 1 a taxa percentual era de 50% de diminuição da equipe, no Período 2 essa taxa não existiu pela falta de atividade, no Período 3 a taxa teve uma queda para 35,6%, seguindo em queda no Período 4, com 4,55% e teve uma leve alta (que foi menor do que os percentuais anteriores ao Período 4) no Período 5. Esses dados podem ser vistos no “Gráfico de Participantes que saíram do Erótica LAB ao longo dos períodos” (Figura 42) e no “Gráfico da Taxa de Diminuição da equipe do Erótica LAB ao longo dos períodos” (Figura 43).

Figura 42 – Gráfico de Participantes que saíram do Erótica LAB ao longo dos períodos



Fonte: O autor (2021)

Figura 43 – Gráfico da Taxa de Diminuição da equipe do Erótica LAB ao longo dos períodos



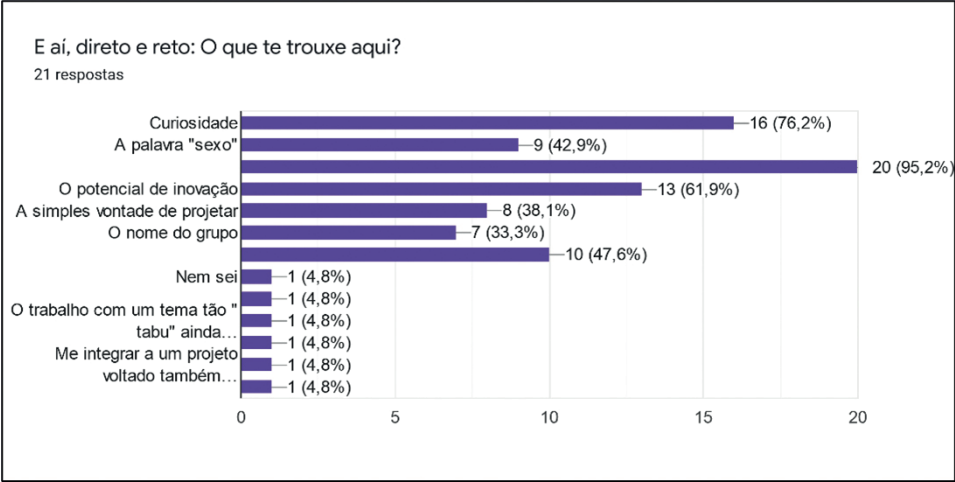
Fonte: O autor (2021)

Novamente, pode ser desconsiderado o Período 2 pela inatividade do grupo.

Em relação às respostas dos/das participantes nos formulários de ingresso no processo seletivo ao longo dos 3 períodos em que um formulário foi utilizado (Períodos 3, 4 e 5), percebem-se algumas mudanças sutis no gráfico das respostas referentes às perguntas repetidas. Além disso, é visível a importância de algumas perguntas adicionadas apenas nos últimos formulários.

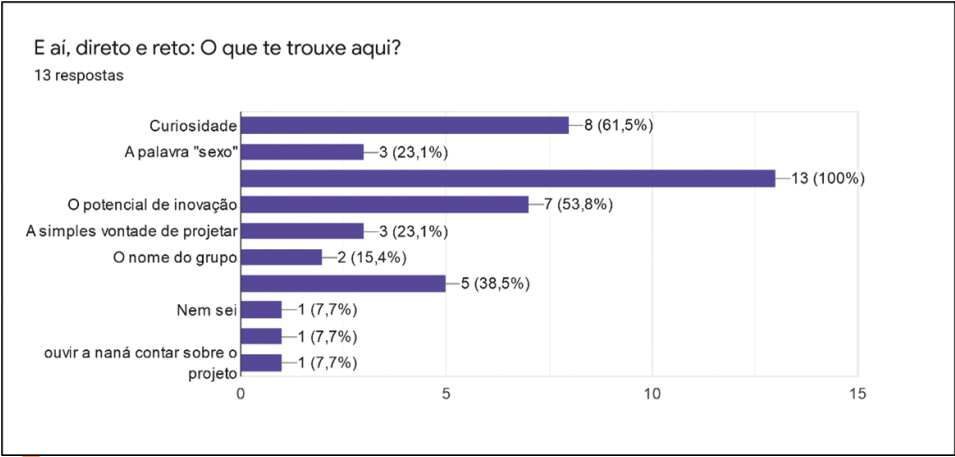
Um exemplo é a pergunta “E aí, direto e reto: O que te trouxe aqui?”, presente nos Períodos 3, 4 e 5. Pode-se analisar que em ambos os períodos a resposta que representou o que os/as participantes mais indicaram como algo que os/as trouxeram até o Erótica LAB foi “A possibilidade de discutir e projetar pensando nas questões de gênero, sexo, prazer, ...”. Algo que se mostrou positivo, devido ao alinhamento com os ideais do projeto. Isso pode ser observado nos 3 gráficos “E aí, direto e reto: O que te trouxe aqui?” dos períodos (Figuras 44, 45 e 46).

Figura 44 – Gráfico de respostas do Período 3 para a pergunta: “E aí, direto e reto: O que te trouxe aqui?”



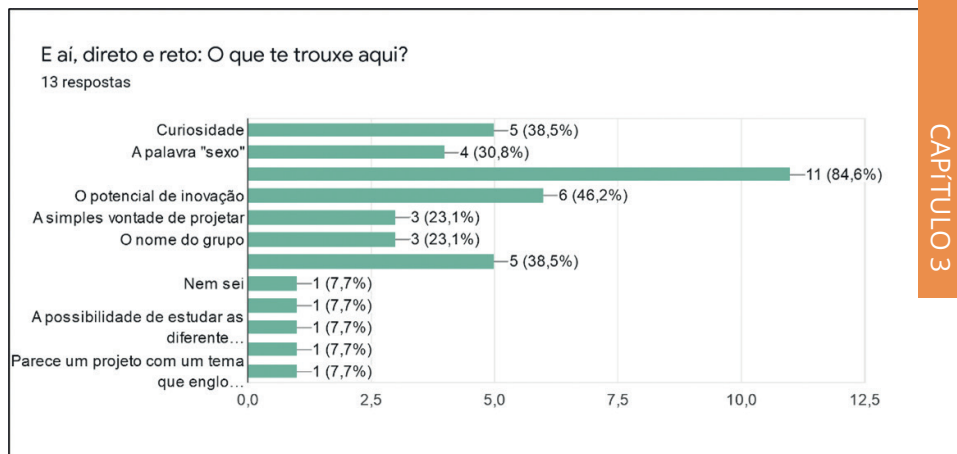
Fonte: O autor (2019)

Figura 45 – Gráfico de respostas do Período 4 para a pergunta: “E aí, direto e reto: O que te trouxe aqui?”



Fonte: O autor (2020)

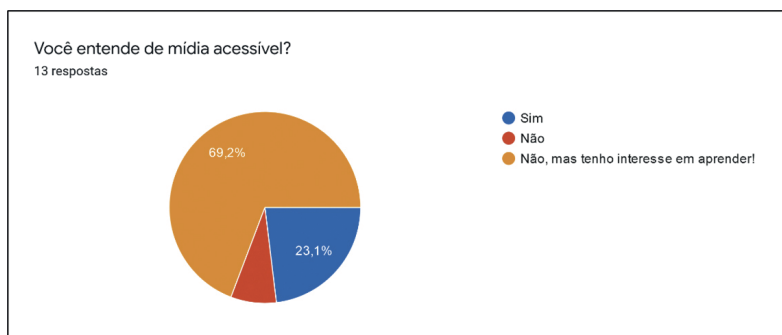
Figura 46 – Gráfico de respostas do Período 5 para a pergunta: “E aí, direto e reto: O que te trouxe aqui?”



Fonte: O autor (2020)

É possível exemplificar, também, com um item adicionado apenas no formulário do Período 5, mas que fez uma grande diferença para o entendimento das habilidades dos participantes e dos potenciais subgrupos que poderiam ser formados para o desenvolvimento de projetos dentro do Erótica LAB. O item em questão é a pergunta: “Você entende de mídia acessível?” e o gráfico que demonstra demonstra a porcentagem pode ser visto na Figura 47, abaixo.

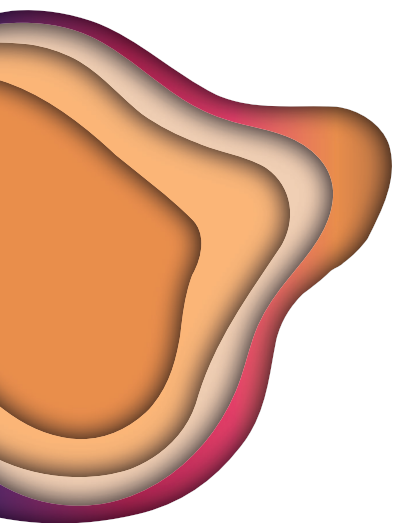
Figura 47 – Gráfico de respostas do Período 5 para a pergunta: “Você entende de mídia acessível?”



Fonte: O autor (2020)

Com este gráfico (Figura 47), foi possível perceber que, por mais que a grande maioria (69,2%) das respostas indique que os/as participantes não entendem de mídia acessível, eles estão dispostos a aprender.

Todo o conteúdo analisado neste subcapítulo aborda as experimentações e práticas no que diz respeito à dinâmica com os participantes do Erótica LAB e à evolução dessa estrutura de 2017 até 2020. No subcapítulo seguinte, veremos a extensão dos resultados dos projetos aplicados com os participantes nesse mesmo período analisado.



Erótica LAB

PROJETO

O Erótica LAB é um projeto de inovação, consultoria aplicada e de um laboratório anexo a um grupo de pesquisa e discussão de modo transdisciplinar, envolvendo conhecimento com questões metodológicas e científicas sobre gênero, prazer, desejo e as novas tecnologias e das metodologias colaborativas. O projeto teve seu início em discussões de construção da nova área de Sex Design e pretende a conscientização sobre os temas, além de servir como

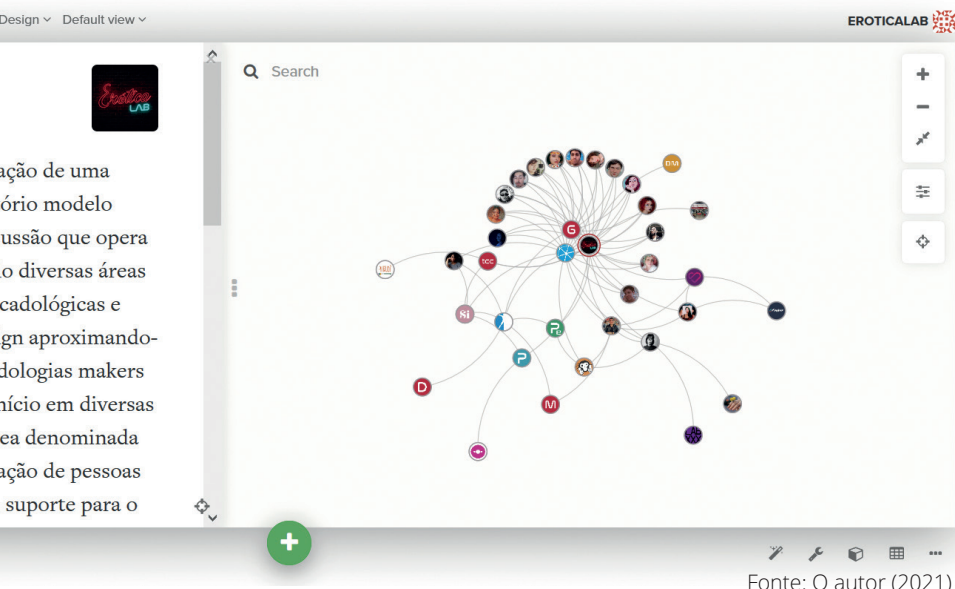
3.3. Projetos Aplicados

Depois da análise sobre as experimentações e as práticas de seleção do Erótica LAB, serão analisados e exemplificados aqui, os projetos que foram desenvolvidos pelos/as integrantes do grupo nos Períodos 4 e 5 (mencionados no subcapítulo 3.2). São eles: o Mapeamento *Sex Design*, o LUGAR de FALA, a Zine Explícita e o *Eny's Bar: The Game*.

3.3.1 Mapeamento *Sex Design*

O Mapeamento *Sex Design* (Figura 48) é um projeto do Erótica LAB iniciado em 2019 e de duração contínua que consiste em uma plataforma on-line contendo um mapeamento de referências como projetos desenvolvidos (teses, dissertações), pessoas relevantes para cada projeto, instituições e empresas vinculadas aos projetos ou às pessoas, oficinas e eventos nesse campo transdisciplinar.

Figura 48 – Mapeamento *Sex Design*



Fonte: O autor (2021)

O objetivo é que ele sirva como material de auxílio e referência para todos que se aproximam da grande área que é o *Sex Design*. Nele, qualquer pessoa pode entrar em contato pelo e-mail ou mídias sociais do Erótica LAB para sugerir retiradas ou inclusões de referenciais. Todas as informações e direcionamentos ficam no site do laboratório⁶⁶ (Figura 49).

Figura 49 – Mapeamento Sex Design no site do Erótica LAB



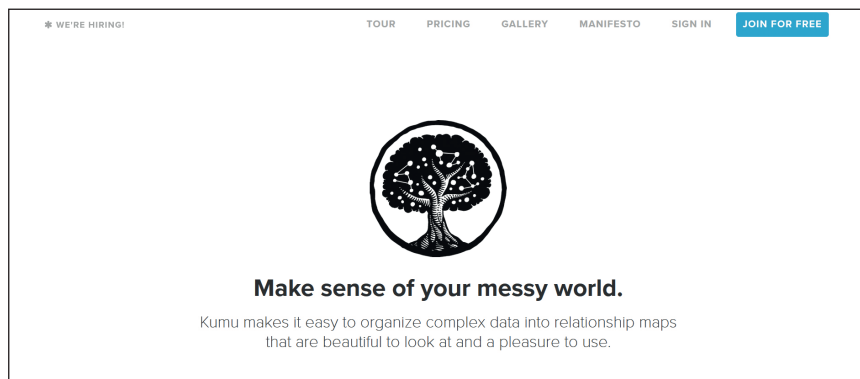
Fonte: O autor (2021)

O mapeamento foi desenvolvido utilizando a plataforma Kumo⁶⁷ (Figura 50), que consiste em um espaço de criação e sistematização de redes através da interface do site da empresa e do software Excel. Essa espécie de “mapa” auxilia na organização de tópicos e metodologias em projetos de diversas áreas. A plataforma tem uma versão gratuita que apresenta recursos suficientes para desenvolver grandes mapeamentos e sistemas, mas deixa todo o conteúdo aberto para qualquer pessoa acessar sem editar (mesmo não sendo usuário). Existe, também, uma versão paga que deixa todo o conteúdo privado para que apenas o usuário cadastrado e pagante possa controlar e visualizar a rede.

⁶⁶ <https://www.eroticallab.com.br/mapeamento-sex-design>

⁶⁷ <https://kumu.io/>

Figura 50 – Plataforma Kumo



Fonte: O autor (2021)

3.3.2 LUGAR de FALA

O LUGAR de FALA (Figura 51) é um projeto do Erótica LAB desenvolvido no início de 2020 e que funciona até atualmente. O projeto visa proporcionar um ambiente de troca e de conversa sobre qualquer tema relacionado ao gênero, à sexualidade, ao prazer e ao Design, dando o verdadeiro protagonismo a quem tem o lugar de fala naquela temática. Os encontros acontecem de forma virtual, utilizando o canal do Youtube do Erótica LAB⁶⁸ para a transmissão e interação com o público. A primeira edição foi a única a acontecer integralmente pela plataforma Google Meet, mas já está disponibilizada no Youtube.

⁶⁸ Canal do Youtube do Erótica LAB: <https://www.youtube.com/channel/UCN23WljgaP1ZKJveQIQQu3Q>.

Figura 51 – LUGAR de FALA



Fonte: O autor (2020)

Até hoje, já foram realizadas três edições do projeto e seis convidados/as já falaram sobre os respectivos lugares de fala com os temas: Trans, LGBT e Negritude. Abaixo serão detalhados os focos de cada uma das edições:

- **LUGAR de FALA – Trans:** Buscou discutir amplamente a transgeneridade. Trouxe à tona as questões de gênero, de representatividade, de sexualidade, de respeito, das relações interpessoais e do local de fala, que deve ser respeitado. Deu protagonismo à Identidade Trans, o que é indispensável para o combate à desinformação, a fim de promover a diversidade de gênero. O LUGAR de FALA - Trans aconteceu dia 11/05/2020 às 16h através do Google Meet e contou com as convidadas Beatriz Pagliarini e Santana.
- **LUGAR de FALA – LGBT:** Trouxe à tona o tema LGBT, que é uma necessidade para qualquer enfoque de discussão, a fim de dar o protagonismo necessário às “sensibilizações” que podem surgir. De forma a promover a conscientização, o respeito à diversidade e

a construção de uma noção de gênero plural. O LUGAR de FALA - LGBT aconteceu dia 10/06/2020 às 16h no canal no Youtube do Erótica LAB e contou com os/as convidados/as Carina de Abreu e Caique Mendes.

• **LUGAR de FALA – Negritude:** Buscou dar evidência ao tema Negritude para dar voz às questões sobre o movimento negro, a desigualdade e o racismo ainda tão frequentes. Como aporte às discussões, foram convidados/as duas pessoas do meio artístico, a Bárbara Jadeh e o Ròdy, que abordaram a diversidade e promoveram a conscientização sobre os diversos assuntos da temática! O LUGAR de FALA - Negritude aconteceu dia 06/07/2020 às 20h no canal do Youtube do Erótica LAB.

Infelizmente, na segunda edição do LUGAR de FALA (na primeira tentativa de realização dia 25/05/2020), com temática LGBT, o grupo sofreu ataques virtuais gravíssimos⁶⁹, com atos de violência verbal, constrangimento pedagógico envolvendo racismo, homofobia e demais manifestações de ódio por causa de invasores que inviabilizaram a discussão na tentativa de impedir o lugar de fala existente. As medidas legais foram tomadas pelo grupo com suporte da UNESP. O grupo decidiu por reorganizar o evento e promover um novo encontro sob o comentário “não vão nos calar, o lugar de fala será respeitado e o evento acontecerá novamente” (CONTINI, 2020).

Todas as informações e os vídeos podem ser encontrados no canal do Youtube e no site do Erótica LAB (Figura 52).

⁶⁹ A nota de repúdio e mais detalhes do caso podem ser encontrados em: <https://www.erotalab.com.br/lugar-de-fala>.

Figura 52 – LUGAR de FALA no site do Erótica LAB



Fonte: O autor (2021)

3.3.3 Zine Explícita

A Zine Explícita (Figura 53) é um projeto do Erótica LAB que foi desenvolvido durante o ano de 2020, com lançamento agendado para o primeiro semestre de 2021. A zine consiste em um material gráfico desenvolvido com suporte de mais de 20 colaboradores (entre autores, redatores e ilustradores) a fim de abordar temas como autoaceitação, autismo e sexualidade, relacionamento entre pessoas trans, assexualidade, gênero e erotismo.

Figura 53 – Capa da Zine Explícita



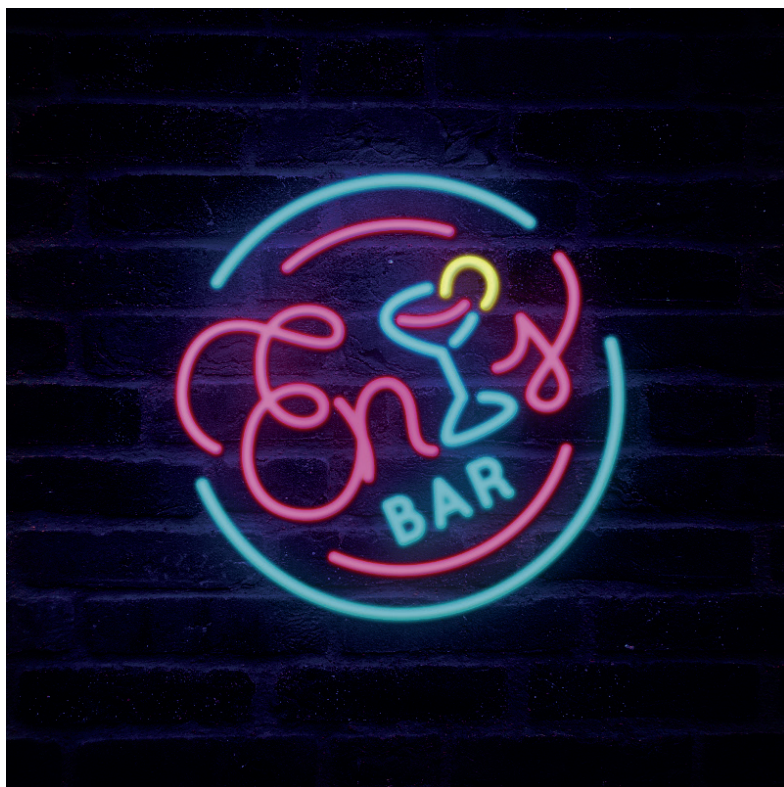
Fonte: O autor (2021)

O projeto possibilitou a exploração da escrita, da ilustração e do repertório dos participantes do Erótica LAB, com objetivo de desenvolver um material de entretenimento e de fonte de conhecimento para um público diverso interessado na área de gênero, sexualidade, prazer e criatividade.

3.3.4 *Eny's Bar: The Game*

O projeto *Eny's Bar: The Game* (Figura 54) foi um projeto desenvolvido dentro da universidade (UNESP) em parceria com os alunos e alunas da disciplina “Jogos em ambientes virtuais e de virtualização do corpo”, ministrada no Programa de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia da FAAC-UNESP.

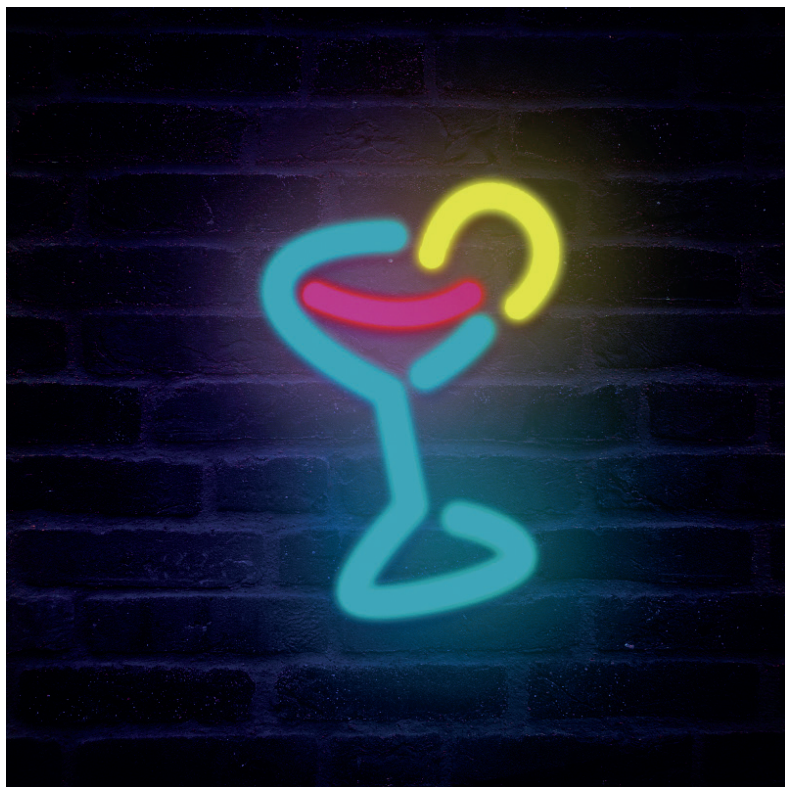
Figura 54 – Logo *Eny's Bar: The Game*



Fonte: O autor (2020)

Sua aproximação com o Erótica LAB se deu através da identidade visual e do símbolo acessório (Figura 55), que foram desenvolvidos pelo grupo em parceria com a estudante de Design Tainá Rodrigues. Esse projeto gerou, além de um projeto de jogo em realidade virtual, um *ebook* chamado “JOGOS EM AMBIENTES VIRTUAIS: Virtualizações, tecnologias colaborativas e aplicações transdisciplinares”⁷⁰ (Figura 56) que tem entre os organizadores e autores o coordenador do Erótica LAB, autor desta dissertação.

Figura 55 – Símbolo acessório *Eny's Bar: The Game*



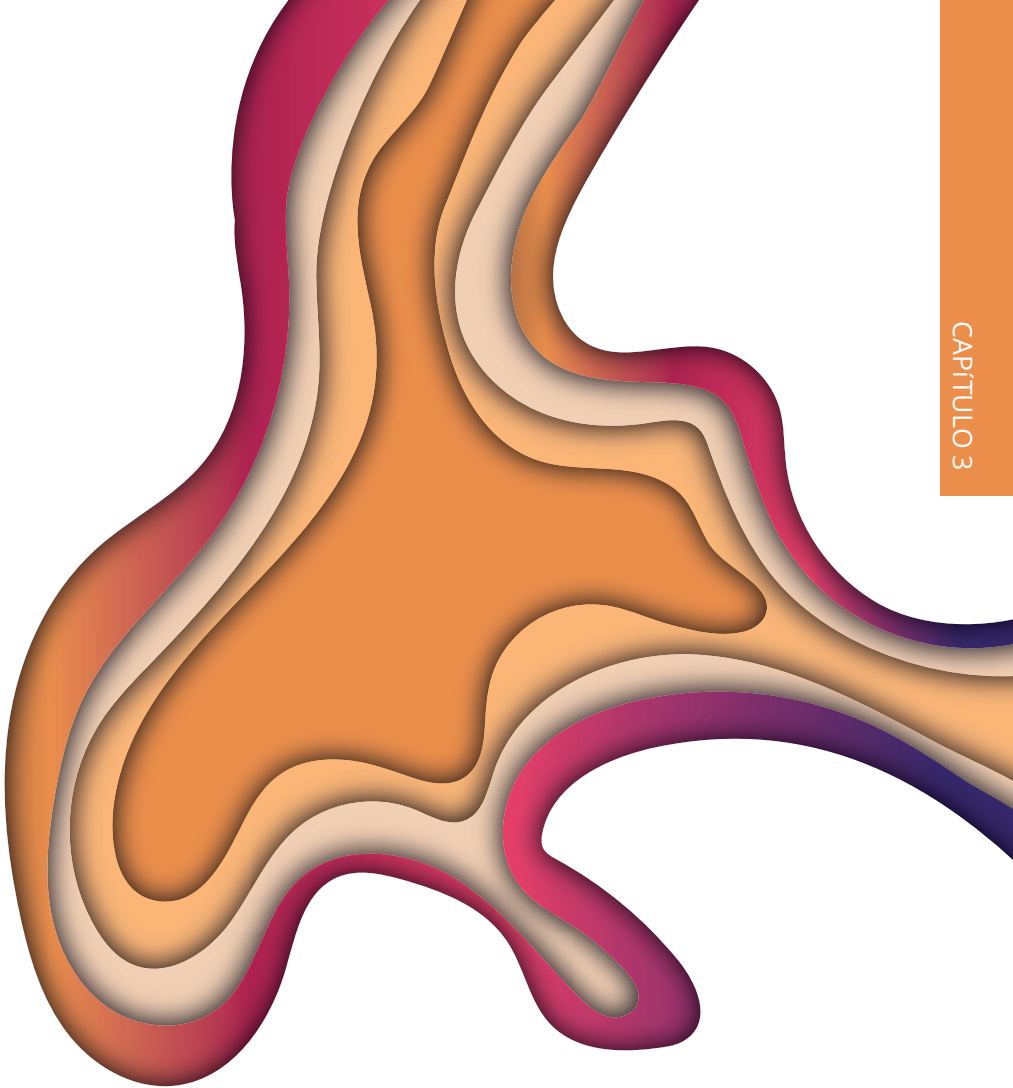
Fonte: O autor (2020)

⁷⁰ Ebook disponível em: <https://www.faac.unesp.br/#/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado/midia-e-tecnologia/producao-intelectual/ebook-jogos-em-ambientes-virtuais-virtualizacoes-tecnologias-colaborativas-e-aplicacoes-transdisci/>.

Figura 56 – Livro “JOGOS EM AMBIENTES VIRTUAIS: Virtualizações, tecnologias colaborativas e aplicações transdisciplinares”



Fonte: O autor (2020)



CAPÍTULO 4

PERSPECTIVAS E PROSPECÇÕES

4.1 Conclusão

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

Para desmistificar a área até então “desconhecida” do *Sex Design* e compreender o Erótica LAB enquanto projeto transdisciplinar, foram necessários 4 eixos de estruturação vistos nesta pesquisa: a revisão bibliográfica entre os universos de estudo do Design, do gênero, da sexualidade e das tecnologias; a construção inicial (com base em análises) do campo do *Sex Design*; a análise de projetos e

personalidades com potencial de importância junto à área discutida; e o histórico e a proposta projetual do Erótica LAB, assim como sua estruturação.

Em relação à revisão bibliográfica, é possível concluir que a aproximação entre gênero, sexualidade, Design e tecnologia se mostrou indispensável ao dialogar-se de forma transdisciplinar. A profundidade dos campos de pesquisa estudados demonstrou que o gênero e o prazer podem e devem se conectar e se entrelaçar com outras áreas onde esses conhecimentos tenham potencial de expandir os limites do saber. Como analisado por Portinari (2017), é preciso “queerizar” o Design e as demais áreas correlatas para alavancar a criatividade crítica e fortalecer o discurso contemporâneo do profissional criativo.

Por outro lado, no campo dos estudos do Design, foram vistas muitas conexões possíveis com outras áreas através das perspectivas multidisciplinares e transdisciplinares presentes no discurso das complexidades do mundo atual (CARDOSO, 2013). O Design possibilitou a visualização de conceitos do universo *maker* (*Open Design*, movimento *maker*, *DIY* e *DIT* e Design Subversivo, por exemplo), como forma de transgressão das temáticas usuais da área. Foi constatado aqui que o designer consegue potencializar seu campo de visão para desenvolver qualquer projeto, com a premissa de se preocupar em discutir as normatividades e em se distanciar dos binarismos preestabelecidos.

Toda essa revisão bibliográfica foi indispensável para justificar o surgimento de uma nova área de pesquisa dentro do Design, chamada *Sex Design*, a qual não havia sido utilizada antes com esse viés projetual. Os poucos projetos que utilizaram as palavras “*Sex*” e “*Design*” combinadas (como o caso do livro de Ramón Ubeda) pretendiam traçar referências apenas com um Design de Produtos desenvolvido para o sexo e o prazer, sem a total compreensão de que o novo campo deveria explorar ainda mais. Ou seja, por mais que o termo já circulava em alguns expoentes, foi possível perceber que as personalidades e os projetos de destaque para a nova área ainda não o utilizavam e não haviam percebido a necessidade para tal. Grande parte das pessoas e dos projetos destacados no capítulo 2, apresentavam conexões que estavam à deriva de um fio condutor que fosse totalmente representativo.

O *Sex Design* pode, portanto, ter suas bases teóricas e acadêmicas como alavanca para projetos bem sucedidos na prática mercadológica do designer e do criativo em geral. Um produto e um mercado sem estudo e embasamento perde confiabilidade e tem dificuldade em potencializar projetos inovadores. É preciso trabalhar de forma colaborativa, para ser, de fato, transdisciplinar.

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

No que se refere à aplicabilidade do projeto de “reconfiguração dos espaços para projetos de gênero, prazer e tecnologia”, é possível tirar algumas conclusões do capítulo 3 sobre o Erótica LAB e as estratégias de aplicação e prática transdisciplinar. Nele, vê-se o histórico de desenvolvimento de uma ideia que foi, durante quase 3 anos (entre 2017 e 2020), desenvolvida e testada em forma experimental e no contexto universitário para verificar a sua potencialidade.

Fica claro, através desse período de testes, as evoluções metodológicas e estruturais que foram necessárias para a viabilidade do projeto. Os gráficos e percentuais apresentados anteriormente demonstram que, quanto mais as pessoas participantes do Erótica LAB traçavam conexões pessoais (e não superficiais) com o projeto, mais elas permaneciam desenvolvendo atividades entre as temáticas discutidas. Apesar do contexto da pandemia do coronavírus e da virtualização dos encontros, o grupo demonstrou um crescimento e amadurecimento que o fortaleceu perante aos outros projetos de pesquisa e projetos de extensão consolidados há muito mais tempo na UNESP. Em cenário acadêmico e mercadológico, o Erótica LAB chamou bastante atenção e destacou-se pela organização, estruturação e potencialidade.

Dessa forma, conclui-se que a formatação do Erótica LAB em um espaço acadêmico (como uma universidade e um instituto de pesquisa ou de aplicações) se mostrou assertiva e possível, tanto em ambiente físico quanto em ambiente virtual, desde que com cronogramas preestabelecidos, com incentivo aos participantes, com diversidade na equipe e com treinamentos direcionados.

Mas onde encaixa-se o ponto de aproximação mercadológico para a aplicabilidade no expoente projetual? Como desenvolvido no capítulo 2, as personalidades analisadas se aproximam do *Sex Design* exatamente pelo que desenvolveram na área de pesquisa e aplicaram no mercado. A Rita Wu, a Lina Lopes, a Mayumi Sato e o Ricardo O’Nascimento são a prova do reconhecimento que a área já tem e pode vir a ter ainda mais. A forma como cada um deles executou seus projetos demonstra que o campo mercadológico está mais do que aberto e preparado para novas perspectivas projetuais.

A fim de possibilitar esse olhar mercadológico, o Erótica LAB, em sua versão mais “comercial”, precisará manter as características dinâmicas que a versão apresentada aqui desenvolveu. O que facilitará sua execução é a inserção de um espaço físico (a ser analisado futuramente com as devidas condições estabelecidas por conta da pandemia do coronavírus) que funcione como um *Fab Lab* ou *makerspace* de nicho (explicado no capítulo 1), com materiais e maquinários que possibilitem a prototipação, além da aplicação de metodologias criativas (*Design Thinking*, *MindMaps*, dinâmicas) para o desenvolvimento colaborativo de *brainstormings*⁷¹. Esse modelo poderá ser replicado em empresas, instituições ou mesmo em universidades que queiram desenvolver um laboratório de estudos, pesquisas e práticas sobre gênero, sexualidade, Design e tecnologias.

O importante é que todo esse conteúdo – desses futuros espaços – seja integrado por redes de comunicação, fortalecendo a disseminação de informação. Além disso, é indispensável, como comentado no capítulo 1, a aproximação com os desafios e metas globais estabelecidos nas ODSs da Agenda 2030 da ONU.

Assim, como estratégias de aplicação para o Erótica LAB, ou para os futuros laboratórios com a mesma temática, é preciso ter coerência entre a prática mercadológica e o trabalho acadêmico, que são pilares em qualquer área inovadora. É indispensável ter uma integração entre o espaço físico e o espaço virtual,

⁷¹ *Brainstorming* representa a “chuva de ideias” indispensável no início de qualquer projeto, inclusive os criativos.

além de trabalhar de forma colaborativa e transdisciplinar. Sendo praticamente “obrigatório” promover um ambiente com diversidade, respeito e que não seja heteronormativo.

Conclui-se também, que como forma de continuar o desenvolvimento na área do *Sex Design*, é indispensável a constante discussão de gênero e sexualidade, de forma a desconstruir constantemente os binarismos normatizantes de gênero e as perspectivas falocêntricas ainda tão presentes em projetos criativos. Perspectivas que invisibilizam o protagonismo feminino diante das potencialidades da “categoria mulher” defendida por Adriana Piscitelli desde 2002 e exemplificada nesta dissertação a partir do subcapítulo 1.3.

Portanto, discutir gênero, sexualidade e prazer se mostrou fator indispensável para as áreas criativas e tecnológicas na busca pelo fortalecimento de discussões e práticas inovadoras do *Sex Design*. E o Erótica LAB é apenas uma das possibilidades de fortalecimento desses “lugares de fala, de projeto e de resistência”, atuando na reconfiguração dos espaços voltados para esse tipo de projeto.

4.2 Possibilidades Futuras

Esta dissertação carrega uma carga de inovação que, certamente, não pode ser deixada de lado. Por conta disso, algumas possibilidades futuras já estão sendo visualizadas como parte de continuidades possíveis ao projeto.

Pelo viés acadêmico, existe a pretensão de buscar uma extensão do projeto em um doutorado dentro da área do Design. Existe a possibilidade desse desenvolvimento se dar pela retomada do termo *Sex Design* e sua conceituação com direcionamentos estruturais da área, mas também existe a possibilidade de executar um projeto de produto advindo do

campo do *Sex Design* e com caráter inovador. Um projeto de pesquisa já foi desenvolvido com enfoque em *Sex Design* e Design Inclusivo e outro projeto está em processo de escrita.

No viés mercadológico, vale ressaltar que o projeto Erótica LAB ganhou uma grande evolução dentro do CITeB (pré-incubação citada no capítulo 3) por meio de diversas mentorias com profissionais convidados. Isso fez com que fosse decidido escolher um foco do projeto para continuar incubado. Decidiu-se pela incubação do Diversa LAB, um “braço” do Erótica LAB que pretende atuar no ramo de consultorias. O Diversa LAB é, portanto, um projeto de consultoria em diversidade e igualdade de gênero que foca no auxílio a médias e grandes empresas no processo de identificações de problemáticas de diversidade internas à própria empresa e no desenvolvimento de metodologias aplicadas à área de atuação. Melhorando a postura da marca e a atitude “equitária” dentro da relação da empresa com seus funcionários e/ou com seus clientes.

Dessa forma, esta dissertação ganhará ressignificações em caráter transdisciplinar, se aproximando do mercado, ao mesmo tempo que mantém um caráter científico aprofundado.

A ideia futura é trabalhar o Erótica LAB em 3 eixos: a sua versão de extensão universitária, traçando paralelos entre a experiência acadêmica e profissional do estudante na temática de gênero, sexualidade, design e tecnologia; a sua versão profissional, focada na consultoria do Diversa LAB; e a sua versão física de atuação, com um laboratório real de aplicações transdisciplinares que desenvolva projetos na área do *Sex Design* (um híbrido entre a associação do acadêmico e do mercadológico em um mesmo ambiente criativo estilo *Fab Lab* ou *makerspace*).

São pretendidas algumas articulações de parcerias entre instituições e empresas locais e brasileiras para então se estreitarem os laços com parceiros internacionais, como, por exemplo, a Universidade Paris 8 na França, que tem núcleos de pesquisa nesse eixo temático ou a Universidade de Huddersfield na Inglaterra, que tem focos de pesquisa em impressão 3D e tecnologias *makers* e colaborativas.

Algumas parcerias já estão em andamento com três das personalidades citadas no capítulo 2: Rita Wu (grandes projetos

profissionais no campo estão em início de elaboração conjunta), Mayumi Sato (através do Sexlog, o Erótica LAB tem um parceiro para conexões futuras) e Ricardo O’Nascimento (fazendo a ponte entre pesquisadores internacionais da Holanda e Espanha e o Erótica LAB, para parcerias futuras de pesquisa ou “troca de referências”).

5. REFERÊNCIAS

ALANO, E. R. C. Introdução ao Pensamento Complexo. *In*: SILVA, D. J. S. **PRACS: Revista Eletrônica de Humanidades do Curso de Ciências Sociais da UNIFAP**. Macapá, v.12, n.3, p.141-148, 2019. Disponível em: <https://periodicos.unifap.br/index.php/pracs>. Acesso em: 17 jan. 2021.

ANDERSON, C. **Makers: A Nova Revolução Industrial**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

AUDI, M. **O Lilo.zone é um makerspace focado em arte tecnológica e, também, um manifesto da economia compartilhada**. Projeto Draft, 2017. Disponível em: <https://www.projeto draft.com/o-lilo-zone-e-um-maker-space-focado-em-arte-tecnologica-e-tambem-um-manifesto-da-economia-compartilhada/>. Acesso em: 21 jan. 2021.

BARCELLOS, M. M., MICHELI, F., VISSOTO & A., RENÓ, D. Dissertações sobre a Nova Ecologia dos Meios. *In*: RENÓ, D.; GOSCIOLA, V.; RENÓ, L. **Nova Ecologia dos Meios e Tecnologia**. Aveiro: Ria Editorial, 2018, p. 9-18.

BERGAMO, G. **20 Mulheres de 2020**. Universa UOL. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/universa/reportagens-especiais/20-mulheres-de-2020.htm> /. Acesso em: 19 jan. 2021.

BINARISMO. **Dicionário on-line Michaelis**, 2020. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?id=aLKj>. Acesso: em 16 maio 2020.

BONSIEPE, G. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BOURCIER, M. H. Prefácio. In: PRECIADO, P. B. **Manifesto Contrassexual**. São Paulo: Editora N-1 edições, 2014.

BUTLER, J. Regulações de Gênero. In: **Cadernos Pagu**, Campinas, v.42, p.249-274, jan./set/ 2014. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-83332014000100249. Acesso em: 25 jan. 2021.

B9 PODCAST. **Mamilos Podcast**. 2021. Página Inicial. Disponível em: <https://www.b9.com.br/shows/mamilos/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

CABEZA, E.; MARCHI, V.; RAMIRES, M.; ROSSI, D. Sagui Lab: Um Experimento Educacional Híbrido. In: CARRARA, C.; HENRIQUES, F. **Ensaios em Design: Ações Inovadoras**. Bauru: Canal 6, 2013. p. 188-237.

CABRAL, R.; GEHRE, T. **Guia Agenda 2030: Integrando ODS, Educação e Sociedade**. São Paulo: 2020. Disponível em: <https://www.guiaagenda2030.org/download>. Acesso em: 22 jan. 2021.

CAPARICA, M. **Está na hora de acabar com o binarismo de gênero**. Revista Lado B, 2016. Disponível em: <http://www.ladobi.com.br/2016/03/binarismo-genero/>. Acesso em: 06 ago. 2020.

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

CASA FIRJAN. **O futuro dos relacionamentos, com Mayumi Sato**. (4m10s) 2019. Disponível em: <https://casafirjan.com.br/lab-de-tendencias/festival-futuros-possiveis/o-futuro-dos-relacionamentos-com-mayumi-sato>. Acesso em: 21 jan. 2021.

COLLIN, F. Teoria da Diferença dos Sexos. *In*: HIRATA, H.; LABORIE, F.; DOARÉ, H. L.; SENOTIER, D. **Dicionário Crítico do Feminismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2009. p. 59-66.

CONTINI, G. C.; ROSSI, D. C. **EXPLÍCITA – excite seus vínculos**. Bauru: Erótica LAB, 2020.

CONVERSA COM BIAL. **Programa de 12/06/2019 - debate sobre sexo e tecnologia com o programador Yuri Machado, a designer Rita Wu e o professor Luli Radfaher SEX** (40m) 2019. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/7689059/?s=0s>. Acesso em: 20 jan. 2021.

CORTÊS, N. **O fantástico mundo de Rita**. 2015. Disponível em: <https://revistatrip.uol.com.br/tpm/rita-wu-fala-de-sexo-e-tecnologia-de-internet-e-hackeamento>. Acesso em: 16 maio 2020.

DECLERCQ, M. **Como a pandemia afetou uma rede social brasileira de sexo liberal**. Tab UOL. 2020. Disponível em: <https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2020/08/09/como-a-pandemia-afetou-uma-rede-social-brasileira-de-sexo-liberal.htm>. Acesso em: 27 jan. 2021.

DIAS, T. **No mundo de pouco contato, Rita Wu quer unir sexo e saúde com um vibrador**. Tab UOL. 2020. Disponível em: <https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2020/08/03/no-mundo-de-pouco-contato-rita-wu-quer-unir-sexo-e-saude-com-um-vibrador.htm>. Acesso em: 19 jan. 2021.

ERÓTICA LAB. **Erótica LAB**. 2021. Página Inicial. Disponível em: <https://www.erotalab.com.br>. Acesso em: 24 jan. 2021.

ERÓTICA LAB. **LUGAR de FALA – LGBT**. (1h32m55s) 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UZdTEESXbc8>. Acesso em: 24 jan. 2021.

FLUSSER, V. **O Mundo Codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

FORTINO, S. Coexistência dos sexos. *In*: HIRATA, H.; LABORIE, F.; DOARÉ, H. L.; SENOTIER, D. **Dicionário Crítico do Feminismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2009. p.44-48.

FREITAS, L.; MORIN, E.; NICOLESCU, B. Carta da Transdisciplinaridade. *In*: **Primeiro Congresso Mundial de Transdisciplinaridade**. Portugal: 1994.

GOMES, L. M.; WU, R. *User Evaluation of the Neurodildo: A Mind-Controlled Sex Toy for People with Disabilities and an Exploration of Its Applications to Sex Robots*. In: CECCARELLI, M.; CARBONE, G.; SABATINI, R. **robotics Journal**. Switzerland, v.7, n.46, 2018. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2218-6581/7/3/46>. Acesso em: 20 jan. 2021.

GOMES, L. M.; WU, R. *TouchYou: A wearable touch sensor and stimulator for using our own body as a remote sex interface*. In: SCHÖNER, G. **Paladyn, Journal of Behavioral Robotics**. Poland, v.11, n.1, p-147-160, 2020. Disponível em: <https://www.degruyter.com/view/journals/pjbr/11/1/article-p147.xml>. Acesso em: 20 jan. 2021.

GOUDART. I. TOUCHSCHIN.ME: CONSTRUÇÃO COLABORATIVA DO PROJETO ARTÍSTICO NA RESIDÊNCIA ARTÍSTICA E CIENTÍFICA ALT+ DO MEDIA LAB/UFG. In: Encontro da Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas – Memórias e Inventações, 26., 2017, Campinas. **Anais eletrônicos...** Campinas: PUC-Campinas, 2017, p. 2959-2974. Disponível em: <http://anpap.org.br/anais/2017/>. Acesso em: 21 jan. 2021.

GREGORI, M. F. **Prazeres Perigosos: Erotismo, Gênero e Limites da Sexualidade**. 2010. 221f. Tese de livre-docência – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

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.

HARAWAY, D. Manifesto ciborgue Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, D.; TADEU, T.; KUNZRU, H. (Org.). **Antropologia do Ciborgue: As Vertigens do Pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009, p.33-118.

HARAWAY, D.; TADEU, T.; KUNZRU, H. **Antropologia do Ciborgue: As Vertigens do Pós-humano**. 128f. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

HIRATA, H.; LABORIE, F.; DOARÉ, H. L.; SENOTIER, D. **Dicionário Crítico do Feminismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2009.

ILLOUZ, E. **O amor em tempos do capitalismo**. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

IMASTER. **7Masters Wearable - Experimentos Wearables**

por **Lina Lopes**. (19m45s) 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=A4aiqeddj00&feature=emb_title. Acesso em: 21. jan. 2021.

ITO, C. **O artista Ricardo O’Nascimento fala sobre tecnologia vestível e suas criações**. Revista TPM, 2018. Disponível em: <https://revistatrip.uol.com.br/tpm/ricardo-onascimento-criador-da-marca-popkalab-de-wearables-fala-sobre-suas-criacoes>. Acesso em: 22 jan. 2021.

JARDIM, M. C.; MOURA, P. J. C. A construção social do mercado de dispositivos de redes sociais: a contribuição da sociologia econômica para os aplicativos de afeto. *In*: MARCON, F. N. **Revista TOMO**. Sergipe, n.30, p. 151-196, jan, 2017. Disponível em: <https://seer.ufs.br/index.php/tomo/article/view/6712>. Acesso em: 21 jan. 2021.

KRIPPENDORFF, K. Design Centrado no Ser Humano: Uma Necessidade Cultural. *In*: **Revista Estudos em Design**. Rio de Janeiro, v.8, n.3, p. 87-98, set, 2000.

LABXXX. **LABXXX – Ciência, Tecnologia e Sexualidade**. 2019. Página Inicial. Disponível em: <http://www.labxxx.com.br/>. Acesso em 19 jan. 2021.

LABXXX. **LABXXX – Ciência, Tecnologia e Sexualidade**. 2019. Página Sobre Nós. Disponível em: <http://www.labxxx.com.br/>. Acesso em: 19 jan. 2021.

LAUMANN, E. et al. **The Social Organization of Sexuality**. Chicago: The University of Chicago Press, 2000.

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

LIMA, J. L. O.; MANINI, M. P. Metodologia para Análise de Conteúdo Qualitativa Integrada à Técnica de Mapas Mentais com o uso dos Softwares NVIVO e FREEMIND. *In*: CERVANTES, B. M. N. **Revista informação & informação**. Londrina, v.21, n.3, p. 63-100, 2016.

LOPES, L. **Lina Lopes**. 2021. Página Inicial. Disponível em: <https://www.linalopes.info/>. Acesso em: 21 jan. 2021.

LOPES, L. **E.ATable**. Linalopes.info, 2020. Disponível

em: https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vTOOjC3OF8nx8eqstHrQ3u_3N2s0KdNZ2JiQvSoITBbrjMVX4D61VK-BSApNcX0uM7OKHUwUJWEHy3P/pub?start=false&loop=false&delayms=3000#slide=id.g71cf73f2a3_0_0. Acesso em: 21 jan. 2021.

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: 16 maio 2020.

LOURO, G. L. Teoria queer - uma política pós-identitária para a educação. In: **Revista Estudos Feministas**. Florianópolis, v. 9, n.2, p. 541-553, 2001. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/issue/view/316>. Acesso em: 16 jan. 2021.

LÖWY, I. Ciência de gênero. In: HIRATA, H.; LABORIE, F.; DOARÉ, H. L.; SENOTIER, D. **Dicionário Crítico do Feminismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2009. p.40-44.

MANOVICH, L. **Software Takes Command**. New York: Bloomsbury, 2013. Disponível em: <https://www.bloomsburycollections.com/book/software-takes-command/> Acesso em: 16 maio 2020.

MISKOLCI, R. **A Teoria Queer e a Sociologia: o Desafio de Uma Analítica da Normalização**. P.150-182. Artigo, Porto Alegre, 2009.

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 maio 2020.

MOON, R. M. **O Movimento Maker Frente à Despotencialização Neoliberal**. Bauru, 2020. 325f. Tese (Mestrado) – Faculdade de Artes, Arquitetura, Comunicação e design (FAAC) da UNESP. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/192477>. Acesso em: 20 jan. 2021.

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

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.

O'NASCIMENTO, R. **Ricardo Nascimento**. 2021. Página Inicial. Disponível em: <http://www.onascimento.com/>. Acesso em: 22 jan. 2021.

O'NASCIMENTO, R. **Roupas Inteligentes – combinando moda e tecnologia**. São Paulo: Editora Senac, 2020.

ONU. **Agenda de 2030**. 2015 Disponível em: <https://nacoesunidas.org/pos2015/agenda2030/> . Acesso em: 19 jan. 2021.

ONU. **Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4- Educação de qualidade**. 2021. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/4>. Acesso em: 19 jan. 2021.

ONU. **Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 5 – Igualdade de Gênero**. 2021. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/5>. Acesso em: 19 jan. 2021.

ONU. **Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 9 – Indústria, Inovação e Infraestrutura**. 2021. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/9>. Acesso em: 19 jan. 2021.

ONU. **Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 10 – Redução das Desigualdades**. 2021. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/10>. Acesso em: 19 jan. 2021.

ONU. **Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 11 – Cidades e Comunidades Sustentáveis**. 2021. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/11>. Acesso em: 19 jan. 2021.

PAPANEK, V. **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change**. Londres: Thames & Hudson, 2016.

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.

PETERSON, V. V. **SEX, ETHICS, AND COMMUNICATION**. San Diego: Cognella, 2011.

PISCITELLI, A. Re-criando a (categoria) mulher?. *In*: ALGRANTI, L. **A prática feminista e o conceito de gênero**. Campinas: IFCH/ UNICAMP, 2002.

POPKALAB. **POPKALAB**. 2021. Página Inicial. Disponível em: <http://www.popkalab.com>. Acesso em: 22 jan. 2021.

PORTINARI, D. Queerizar o Design. *In*: **Revista Arcos Design**. Rio de Janeiro, v. 10, 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/view/30937>. Acesso em: 24 abr. 2020.

PIXEL SHOW. **Rita Wu e o Mundo Maker**. (54m28s). 2020. Disponível em: <https://pixelshow.co/rita-wu-e-o-mundo-maker/>. Acesso em: 20 jan. 2021.

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

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

RENÓ, D.; GOSCIOLA, V.; RENÓ, L. **Nova Ecologia dos Meios e Tecnologia**. 1a ed. Aveiro: Ria Editorial, 2018.

RENÓ, D.; PENTEADO, J. D. O. Jornalismo e a ecologia dos meios: uma relação simbiótica. *In*: Anais do 7º Congresso Internacional de Ciberjornalismo – Ciberjornalismo e Modelos de Produção: Apifificação e Desafio Global, 7, 2016, Campo Grande. **Anais eletrônicos ...** Campo Grande: UFMS, 2016. Disponível em: <http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor7/files/2016/08/ciberjor-Julia-Dantas-Denis-Reno.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2021.

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-attribuindo-outros-sentidos-aos-materiais-para-a-arte.?lang=pt-br>. Acesso em: 21 jan. 2021.

RODRIGUES, I. **Antropologia e Design: o Olhar Antropológico do Designer**. 2005. 13f.

ROSSI, D. C.; GONÇALVES, J. A. J.; MOON, R. M. B. **MOVIMENTO MAKER E FAB LABS: DESIGN, INOVAÇÃO E TECNOLOGIA EM**

TEMPO REAL. 1ª ed. Bauru: UNESP-FAAC, 2019. Disponível em: <https://www.faac.unesp.br/#!/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado/midia-e-tecnologia/producao-intelectual/ebook/>. Acesso em: 24 jan. 2021.

ROSSI, D. C.; MOREIRA, J. C. C.; AMÉRICO, M.; CONTINI, G. C. C. **JOGOS EM AMBIENTES VIRTUAIS: Virtualizações, tecnologias colaborativas e aplicações transdisciplinares.** 1ª ed. Bauru: UNESP-FAAC, 2020. Disponível em: <https://www.faac.unesp.br/#!/pos-graduacao/mestrado-e-doutorado/midia-e-tecnologia/producao-intelectual/ebook-jogos-em-ambientes-virtuais-virtualizacoes-tecnologias-colaborativas-e-aplicacoes-transdisci/>. Acesso em: 24 jan. 2021.

SENAC SÃO PAULO. **Wearables, os vestíveis inteligentes.** (2min49s) 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nMyWpVgfhbU>. Acesso em: 21 jan. 2021.

SESC SÃO PAULO. **Sex Hacking - Faça seu próprio anel vibratório com Rita Wu.** 2018. Disponível em: https://www.sescsp.org.br/programacao/165499_SEX+HACKING+FACA+SEU+PROPRIO+ANEL+VIBRATORIO. Acesso em: 19 jan. 2021.

SESC SÃO PAULO. **O que você encontra na programação de As Mulheres e as Tecnologias?** 2018. Disponível em: https://www.sescsp.org.br/online/artigo/compartilhar/12395_A+PROGRAMACAO+DE+AS+MULHERES+E+AS+TECNOLOGIAS. Acesso em: 19 jan. 2021.

SEXLOG. **Sexlog.** 2021. Página Inicial. Disponível em: <https://www.sexlog.com/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

SEXY FAIR. **Sexy Fair.** 2020. Página Inicial. Disponível em: <http://www.feiraerotica.com>. Acesso em: 18 jan. 2021.

SOLARI, F. **SEX HACKING.** Rita Wu . Sistema Solari PODCAST #063. (1h.33s) 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=5FNd4VtYzb0&has_verified=1. Acesso em: 19 jan. 2021.

STRAUB, E. **Design Subversivo.** Revista abc Design. 2015. Disponível em: <https://www.abcdesign.com.br/design-subversivo/>. Acesso em: 16 maio 2020.

TEDX UNESP BAURU. **Mayumi Sato – Monogamia pra quem?**

Como estamos reinventando os relacionamentos. (17m32s). 2018. Disponível em: https://www.ted.com/talks/mayumi_sato_monogamia_pra_quem_como_estamos_reinventando_os_relacionamentos. Acesso em: 21 jan. 2021.

_____. **Rita Wu – Como Resgatar o Tesão pela Vida?** (15m16s). 2018. Disponível em: https://www.ted.com/talks/rita_wu_como_resgatar_o_tesao_pela_vida. Acesso em: 20 jan. 2021.

TORNI, R.; KIRNER, C., **Realidade Virtual: Conceitos e Tendências.** São Paulo: Editora Mania de Livro, 2004

TRANSGRESSÃO. **Dicionário on-line Michaelis,** 2021. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=transgress%C3%A3o>. Acesso em: 16 jan. 2021.

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

VASCONCELOS, E. **De Olhos Bem Fechados: sexualidade, subjetividades e conjugalidades no swing.** 246f. Tese de doutorado – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015. Disponível em: https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/7802?locale=pt_BR. Acesso em: 20 jan. 2021.

VICE BRASIL. **“Ser maker é ter um grande tesão pelas coisas”: uma conversa com Rita Wu.** 2017. Disponível em: <https://www.vice.com/pt/article/595g4a/ser-maker-e-ter-um-grande-tesao-pelas-coisas-uma-conversa-com-rita-wu>. Acesso em: 20 jan. 2021.

WEAR IT. **Ricardo O’Nascimento.** 2021. Disponível em: <https://www.wearit-berlin.com/speaker/ricardo-onascimento-2/>. Acesso em: 22 jan. 2021.

WU, R. **Rita Wu.** 2021. Página Inicial. Disponível em <http://ritawu.net/>. Acesso em: 20 jan. 2021.

WU, R. RITA WU - Artista, pesquisadora e designer. [Entrevista concedida a] Rodrigo Malcolm de Barros Moon. **O Movimento Maker Frente à Despotencialização Neoliberal.** Bauru, 1ª ed. p. 201-212, 2020.

6. ANEXOS

6.1 Anexo 1 – Entrevista com Mayumi Sato

Entrevista – Mayumi Sato

Projeto Mestrado FAAC/UNESP: ERÓTICA LAB:
RECONFIGURAÇÕES CONTEMPORÂNEAS DOS ESPAÇOS
PARA PROJETOS DE GÊNERO, PRAZER E TECNOLOGIA

Guilherme Cardoso Contini

1. Qual a sua formação e sua trajetória até chegar na Sexlog?

A minha formação é em exatas, eu cursei Ciências Atuariais, que é praticamente um curso só de matemática, estatística e economia. Na época eu trabalhava na área de seguros de risco e tinha interesse em seguir carreira nela, mas logo descobri que não era exatamente isso que eu gostaria de fazer no longo prazo. Então, depois disso eu fiz curso de Moda, fiz Cinema, fiz um monte de coisa para entender exatamente no que que eu me identificava mais. E comunicação é algo que sempre me atraiu, acabou que foi mais ou menos nessa época que análise de dados começou a “pipocar” em termos de criação de conteúdo, também campanhas de adwords, de marketing on-line. Passou a fazer bastante diferença ter alguma familiaridade com números, com dados. E isso me ajudou a me estabelecer nesse mercado.

Então, antes do Sexlog, eu trabalhei em agências, fui criando uma carteira de clientes de forma independente e um desses clientes que chegou até mim, junto com o meu sócio na época, foi o Sexlog. E a gente entendeu que para contribuir com esse projeto do jeito que ele precisava a gente teria que se dedicar inteiramente a ele. A gente recebeu o convite pra ser absorvido pela empresa, para nos tornarmos sócios e estamos aí desde então nessa parceria.

2. Quais são os desafios de ser uma mulher que está diretamente ligada à Sexlog (e à imagem da Sexlog) frente ao machismo e à masculinidade tóxica ainda tão presente nas redes?

Os desafios de ser uma mulher diretamente ligada ao Sexlog são muitos, mas eu posso dizer que no início eram muito maiores. Acho que as redes sociais trazem esses dois lados da moeda, né? Ao mesmo tempo em que reverbera muita coisa negativa, eu acho que deu voz a muitas mulheres, muitas pessoas interessadas numa sexualidade de um ponto de vista mais positivo, mais de acolhimento. Então, ao mesmo tempo que é difícil, eu tenho que reconhecer que dentro dos meus privilégios eu tenho mais facilidades.... Assim, reconhecendo meus privilégios, eu não posso nem reclamar. Eu acho que eu sempre fui bastante respeitada, eu tive a sorte de encontrar parceiros (sócios) que compreendem essas questões e que sempre me ajudaram a lidar com esse assunto de uma forma séria.

Bom, a verdade é que, na minha visão, o machismo e a masculinidade tóxica sempre estiveram aí. Então, no fim das contas, o fato das redes sociais darem voz permitem que a gente responda, que a gente se posicione com relação a esses assuntos, permitem que eles sejam tratados não só no âmbito familiar e pessoal.

Eu acho que dar voz a essas questões é difícil. Ouvi-las e lidar com elas também. Mas faz parte. E um sofrimento necessário. Acho que não ter as redes sociais e continuar não lidando com isso eu penso que é pior. São desafios, mas elas já foram maiores alguns anos atrás e eu consigo enxergar uma evolução nesse sentido, de ter mais diversidade de opiniões, mais diversidade posicionamentos de jeitos de se viver, um pouco mais de respeito até.

3. O que diferencia o trabalho da Sexlog frente à outras redes sociais? Sejam elas do mesmo segmento ou não.

O que diferencia o nosso trabalho de outras redes sociais, aí eu vou falar em comparação com outras redes adultas, é que eu tenho bastante a segurança de que nós somos um player do segmento, seja nacional ou internacional, que está muito preocupado com o cliente. Se a gente está preocupada com a nossa comunidade a gente entende ou a gente procura sempre se antecipar aos problemas que essa comunidade vai poder enfrentar.

Então, a gente está preocupado em falar sobre questões que são tabus e que não são muito discutidas, porque esse é um problema que eu já antecipo. Qualquer um que queira fazer parte da nossa comunidade, enfrenta isso no dia a dia, se sente um peixe fora d'água quando não se sente representado. Ao mesmo tempo, em relação às questões de segurança, a gente está sempre um passo à frente dos concorrentes. No sentido de antecipar questões que nós, como plataforma, nos sentimos responsáveis por cuidar da segurança e privacidade dos nossos clientes. Então, o cuidado que a gente tem, com o que a gente chama de "sucesso do cliente", é muito alto. Há muitos anos a gente frequenta alguns eventos do mercado adulto internacional e a gente vê como os players lá de fora, em geral... não todos, mas assim, a maioria só discute faturamento,

renovação, ROI, que são, obviamente, indicadores essenciais para o nosso dia a dia. Mas a gente consegue chegar nesses bons indicadores, através de um bom produto. Inclusive foi no momento que a gente entendeu que era assim que a gente ia ter sucesso, que as coisas começaram a mudar e a gente realmente via um crescimento acontecendo, sabe?

Antes, quando a gente estava muito ligado às questões muito técnicas, às questões muito estruturais, ao invés de olhar para o nosso produto do ponto de vista do cliente, a gente crescia, mais não tanto. Não tinha a grandiosidade que a gente tem hoje. Isso faz bastante diferença ainda no nosso resultado, tenho certeza.

4. O que faz com que a Sexlog não seja taxada erroneamente como uma rede social de conteúdo simplesmente pornográfico? Conte um pouco dos cuidados que vocês têm com os usuários.

Na verdade a gente fala sobre conexões. A gente fala sobre sexo, a gente fala sobre pornografia, sobre suruba, mas o nosso objetivo final é permitir que as pessoas se conectem umas às outras a partir de um interesse em comum. Sexual, no caso. Acho que isso é bastante evidente para nossa comunidade, isso é bastante trabalhado na nossa comunicação, que é de evidenciar o quanto conectar pessoas para, que elas façam o que elas quiserem, é o nosso ponto principal de trabalho. Nesse sentido, a gente toma decisões que sempre estão relacionadas à conexão. Seja uma conexão ao vivo, antes da pandemia, seja conexão online, agora que as pessoas não estão se encontrando tanto.

Basicamente eu acho que quando o nosso foco, enquanto criadores da plataforma, é bem definido, isso também evita confusão por parte da comunidade, das pessoas que usam a plataforma. Então, o nosso objetivo é conectar pessoas, isso é o que direciona todas as nossas decisões, basicamente. Apesar de ter conteúdo, fica evidente que o conteúdo que serve para que as pessoas se conheçam, que serve para que uma curta a outra, uma se interesse pela outra. Então, acho que não gera tanta confusão.

5. Como você vê o campo do gênero, do sexo e da sexualidade se aproximando das novas tecnologias?

Acho que esse é um movimento inevitável. As coisas não estão separadas. A medida que os debates de gênero, os debates de sexualidade evoluem e se aprofundam e, ao mesmo tempo, novas tecnologias surgem, eu acho que é o natural que uma coisa se conecte a outra. Não tem elementos vitais da nossa vida que são independentes uns dos outros. E quando a gente fala sobre a sexualidade, a gente fala sobre corpo, a gente fala sobre estilo de vida, a gente fala sobre um milhão de outras coisas. Acho que evoluir nisso é um caminho natural. E unir essa evolução, esse aprofundamento e esse debate à novas tecnologias é inevitável. Ainda bem!

6. O que esperar para o futuro do *Sex Design**? E do sexo?

O que eu espero é que essas duas vertentes... que o Sex Design evolua e a gente pare de falar sobre grandes questões de uma maneira genérica.

“O que é bom para as pessoas?” Esse é um tipo de questionamento que era comum até algum tempo atrás e a gente não faz mais, né? Porque “as pessoas” é uma coisa muito ampla, é muito diversa. Então eu acho que o Sex Design ou mesmo sexo, os debates, e as criações todas, se preocupando com as particularidades, se preocupando com a interseccionalidade... uma coisa só não define o que é bom para as mulheres. Se são mulheres, jovens, maduras, mães, ‘mães solós’, mulheres negras, mulheres asiáticas, mulheres brancas,... eu acho que tem um bom espaço aí pra evoluir nesse sentido. Isso se conecta com a pergunta anterior, que é essa questão de gênero, sexo, sexualidade e novas tecnologias. Eu acho que tudo se conecta para oferecer novidades nesse sentido, respeitando as individualidades, entendendo que a cada vez mais, pelo menos no meu ponto de vista, coisas mais genéricas deixam de ser relevantes. As pessoas deixam de sentir representadas e aí essas coisas acabam caindo em desuso.

***considera-se aqui *Sex Design* como a área que engloba projetos e estudos voltados às questões de gênero, sexualidade, sexo e prazer em aproximação com os projetos de design e dos criativos em geral.**

6.2. Anexo 2 – Entrevista da Rita Wu para o designer Rodrigo Moon

RITA WU

Artista, pesquisadora e designer

1. O que é ser maker pra você?

Sempre a primeira pergunta haha. Ser maker é aquela pessoa que faz e faz meio que qualquer coisa. Agora que o movimento maker está sendo mais conhecido, o termo maker ganha uma conotação de pessoas que fazem e se utilizam de certas técnicas e tecnologias, mas na minha concepção, um maker é aquele que faz e que faz com um certo propósito, uma intenção clara. A princípio todo mundo pode ser maker, desde sempre temos que desenvolver ferramentas e dispositivos para ajudar nossa vida. A coisa do maker não é nova, apesar dessas categorizações que sempre vão aparecendo. As pessoas sempre tiveram que dar conta de certas necessidades, então pra mim um maker pode fazer em diversas áreas, ferramentas, técnicas e tecnologias diferentes, e não necessariamente estar ligado a uma instituição ou atuação profissional, que as pessoas façam para ter como revertido a partir de seu trabalho um dinheiro. Então maker pra mim é aquele que faz com propósito, que tem um objetivo específico, então ele não tá fazendo qualquer coisa porque é divertido, é tentar resolver uma necessidade que seja própria do maker, ou de uma comunidade específica, ou tentar resolver alguma questão. Teoricamente as pessoas do audiovisual também são super makers, o maker em si é você ter noção de que você não tá fazendo sozinho. Então você tá gravando um vídeo você usa uma câmera que foi desenvolvida por várias pessoas, desde muito tempo, então é ter uma compreensão maior do que é o fazer, não é uma coisa específica, ensimesmada, um pouco alienante do processo de produção. O maker além de fazer com propósito, e principalmente ele não necessariamente tem que ser revertido por uma troca de capital, uma coisa monetária, não é

uma questão de venda, força de trabalho, mas como um primeiro objetivo tentar resolver alguma questão, e ter essa consciência de que esse fazer sempre será um fazer coletivo, apesar de você estar sozinho no seu ateliê, muitas vezes aquela ferramenta não foi desenvolvida por você, aquela tecnologia também não, então é ter noção dessa camada que o fazer ele permeia uma coletividade de conhecimento. Para mim, aquela pessoa que realmente acaba tendo uma responsabilidade em relação a isso, aos processos, às origens das coisas, então pra mim o maker tá ligado a uma coisa que tem toda uma cadeia e não só o ato de fazer naquele momento, pá, produzir alguma coisa. Você vê que essa produção começou muito antes daquele movimento em si.

Resumindo, o maker não é só aquela pessoa que faz, ela faz “ah, beleza, acendi um LED”. É ter noção do processo, de que aquele é um momento de aprendizagem muito importante, talvez o mais importante em si, porque saber as coisas na teoria é muito diferente de fazer, e faz com que o respeito pelo conhecimento seja diferente. Muitas vezes quando a gente faz algo relacionado a trabalho, a gente tem um objetivo que nem é nosso, que é do empregador/a, tem outras questões relacionadas. A questão de você se colocar como um maker é ter um respeito por aquilo que está desenvolvendo, para quem ela está desenvolvendo, saber tem empatia, respeito pela matéria, pelas coisas, um senso de responsabilidade pelo conhecimento, porque ele não é uma propriedade privada, só faz sentido se ele estiver circulando. Então a partir do momento que a gente muitas vezes acaba pagando por um conhecimento, não sei, essa coisa de não distribuir, de não compartilhar, isso acaba sendo muito complicado, né. Se for pensar o conhecimento só faz sentido se ele estiver aí, circulando, e sendo compartilhado. O maker tem essa coisa do compartilhamento, mas da partilha de responsabilidade, uma partilha sensível de respeito pelo objeto, pelas coisas, pela matéria em si, e saber que essa matéria tem toda uma cadeia de produção, entender a origem da matéria e isso traz a questão da sustentabilidade do processo, e ter um objetivo muito claro, um propósito real, não só essa coisa do valor, do propósito, mais de fato que aquilo faça sentido. Porque a gente produz muita coisa, a gente produz muito lixo e toda vez que a gente pensa em colocar alguma coisa no mundo, não pode ser feito de forma aleatória. A gente tem que colocar no mundo o que realmente vai ter uma importância. Só fazer por fazer não tá incluindo, o maker

não é essa pessoa que faz simplesmente por fazer, então ela faz para adquirir um certo conhecimento, mas também aquilo que tá sendo feito tem que ter um propósito, a gente não precisa de mais coisas sendo colocadas no mundo de forma aleatória. Então essa responsabilidade, pelo menos na minha visão, é muito importante.

2. Como você se aproximou do movimento maker?

O movimento maker em si é uma coisa um pouco mais recente, principalmente no Brasil, e aqui a gente entende isso como um movimento. Eu acho que é legal ser colocado como movimento, porque muitas vezes colocamos como cultura. Acho o movimento mais interessante porque tem uma coisa mais política, ativista, que aí sim enquanto movimento, ele pode trazer formas de repensar as formas de produção e de consumo, principalmente. Então quando a gente tenta democratizar o acesso das pessoas às ferramentas, aos meios de produção, que antes estavam nas mãos de poucas pessoas, a gente começa a reverter um pouco essa lógica de consumo alienado, então isso é uma coisa boa. E além da questão da produção e do consumo, estamos acostumados a consumir coisas que são pensadas e produzidas por outras pessoas, a gente tem esse deslocamento da produção, e a gente acaba consumindo aquela mercadoria pronta. O que eu vejo que o movimento maker traz é sair dessa lógica do fetiche da mercadoria para um fetiche do processo. Eu acho bem mais interessante, porque o processo, e não só processo de fazer uma mercadoria em si, mas o processo de fazer qualquer coisa, que seja o alimento, e outras coisas que são básicas para a nossa vida, é muito importante. Ter uma aprendizagem, uma aproximação com as coisas, que é muito diferente do que um consumo de algo que tá sendo colocado ali pronto, que você tem uma troca monetária. O deslocamento do objeto e da matéria é totalmente diferente. As coisas passam a ter existência, significado e se reverte e algo maior do que o que está ali. Por isso é um movimento, pois vai de encontro a crenças, valores e escolhas políticas que devem ser revistas e repensadas, pois o que está dado tem nos levado à destruição.

Mas, enfim, eu acabei me aproximando do movimento não pela questão de produção de objetos, técnicos ou não, mas sim através de uma questão que é essencial pro ser humano, que é a moradia.

Eu sou arquiteta de formação, passei por outros cursos, mas para mim a coisa mais importante da arquitetura é a função social do arquiteto. Enquanto a maioria das pessoas quando pensam no arquiteto acabam ligando sempre a produção de casas burguesas, arquiteturas incríveis, a arquitetura é mais necessária na periferia, a questão da moradia em si, da criação de espaços de convivência, coletivos, isso é muito importante. Minha primeira iniciação científica eu fui trabalhar desde o começo com habitação social, e foi aí que eu acabei, digamos, entrando nessa questão do maker em si, então além da questão da autoconstrução, quando eu fui trabalhar na COHAB, me incomodava muito aquele ctrl+c (copia), ctrl+v (cola) de plantas de casas, sempre iguais, sem uma dado pessoal de quem vai morar, uma produção sem pensar no espaço, nas pessoas que vão estar ali, nas famílias, o que o espaço permite e o que ele deixa de permitir, pois não tem potência. Naquele momento eu estava pensando, a partir dessa questão da habitação social, o como a gente poderia construir de uma forma rápida e eficiente, não só a construção, mas também o desenvolvimento do projeto em si. Foi aí que eu caí no design paramétrico, e a partir dele, na fabricação digital. Assim poderíamos ter projetos mais personalizados, ou simplesmente diferentes, e fabricação que atendesse as diferenças. Então digamos que eu entrei no movimento maker por uma coisa muito básica, que é o habitar. Disso fui me aproximando de questões relacionadas a alimentação e a saúde, depois de tudo isso que eu fui cair na questão dos laboratórios, makerspaces, FAB LABs. Antes disso, caí nos hackerspaces, e eu acho que o movimento hacker consegue ter uma articulação política até mais interessante que o maker. O movimento maker ainda não se articulou como deveria, até porque ele tá muito ligado a essa questão do físico, da matéria, e consequentemente do produto-mercadoria. Acho que as empresas também estão olhando para esse movimento porque também tem essa questão de custo, que o hardware custa muito mais caro que o software, então tem todo um ciclo que precisa ser fechado. Mas, no meu caso, eu caí no movimento por questões muito básicas, por uma questão de moradia, daí nas tecnologias digitais e depois em tudo o que o movimento traz, porque querendo ou não ele acabou se ligando muito às tecnologias digitais, pela facilidade e rapidez na produção. Então por mais que a gente tenha makers analógicos incríveis, acho que essa ligação com a produção mais rápida da fabricação digital acabou potencializando o movimento em si.

Fazendo com que ele ocupasse inclusive indústrias e governos. Não é apenas uma mudança em modos de produzir, mas também em modos de pensar, metodologias e aproximações que são muito importantes nos dias de hoje.

3. Como alguém de fora enxerga o movimento maker?

No Brasil o movimento maker está se iniciando, está ainda pouco articulado e as pessoas fazem coisas de forma isolada, quando comparada com o movimento hacker, que tem uma visão de coletivo e compartilhamento mais forte. Essa articulação política e coletiva ainda é muito mais intrínseca ao hackerismo do que ao movimento maker. Isso faz com que as pessoas que ainda não conhecem o movimento e querem se aproximar tenham, no primeiro momento, uma impressão do como desarticulado, sem objetivos claros e bem individualista, focado mais em laboratórios e equipamento do que em pessoas. Como o maker, fazedor, está articulado a objetos físicos, como o maker da marcenaria, do hardware, da computação física, do LED acendendo, do Arduino, isso faz com que as pessoas que estão fora do movimento tenham uma aproximação muito sutil e singela, mais produtivista e mercadológica do objeto em si e não o potencial que o movimento pode trazer de repensar as formas de produção, e do consumo, e quando falo de produção, falo produção desde a origem, de onde vem essa matéria, de qual minério, de onde está vindo, de onde vem essas coisas que a gente acaba fazendo esse assemblage total e transformando em outras? Então no fim como ainda tem essa desarticulação dentro do próprio movimento, ainda mais no Brasil, país muito grande, as coisas tão meio que se iniciando, e tem essa lógica competitiva, não muito da colaboração, a gente ainda mesmo dentro do movimento, a gente fala que um dos pilares é colaboração, mas isso ainda não acontece tanto como poderia acontecer. Acho que a impressão das pessoas do movimento acaba sendo meio infantilizada, legalzinha, meio assim: vamo lá, Arduino, faz o LED acender, e acaba não vendo a potencialidade que essas ferramentas e o movimento em si pode trazer. Então eu acredito que a gente ainda tenha muito trabalho pela frente, pra fazer com que o movimento realmente se articule, realmente se transforme em movimento. Porque o fazer ele é revolucionário, desde sempre, desde a gente na caverninha, é uma potência.

Enfim, o fazer realmente é revolucionário. Enquanto o fazer estiver desarticulado, acho que todo o pensamento crítico que envolve todo esse fazer vai ser superficial, ainda mais para quem vê o movimento de fora. Acho que tem muita coisa pra fazer, para que ele ganhe uma potência como ele pode. Além disso, infelizmente, por essa visão de que o que vem de fora é melhor, temos aqui, apesar de toda a nossa criatividade, uma reprodução de projetos, e não a sua criação, seu desenvolvimento. Nesse sentido ficamos deslocados dos nossos problemas, o como isso pode ser um ótimo desafio para uma real inovação.

4. Como você mistura tudo num caldo só?

A gente acaba colocando nas coisas que a gente faz um pouco do que a gente é, da nossa visão de mundo, da nossa energia. Por muito tempo eu fui uma pessoa com uma visão muito limitada, até pelas limitações físicas donde eu fui criada, como eu fui criada, e eu acho que quando eu consegui entender as potencialidades que as coisas podem ter, que o fazer pode ter...vamos lá, vou tentar ser mais clara!

Desde o começo os seres humanos têm essa coisa de categorizar, porque isso facilita a apreensão das coisas. Então beleza, vemos uma cobra, e essa cobra pode nos matar, então toda vez que vemos um animal que é comprido, se rasteja, a gente cria uma categoria “cobra”, e fala “bom, aquele animal pode ser perigoso”. Então uma caneta é isso, uma cobra é isso, um livro é aquilo, a gente acaba fazendo essas analogias e o nosso cérebro funciona muito bem quando a gente acaba organizando categoricamente as coisas. Só que assim, tudo faz parte de um grande todo, e as coisas no mundo tão aí, então fazemos essas separações muitas vezes pra gente ter uma compreensão melhor, mas eu sempre tive a tendência de misturar todas as coisas, até porque tudo tem relação com tudo, no fim. Até eu chegar na arquitetura acabei passando por outros cursos, e dentro da arquitetura também, então nunca acabei me limitando à questão do projeto, da construção, de urbanismo, paisagismo. Sempre vi todas essas categorias que a gente acaba criando, muito ligadas e conectadas. Lógico, que muitas vezes a gente precisa dessas delimitações para realmente conseguir focar em certas coisas, produzir outras coisas, mas está tudo muito conectado, então minha tendência é sempre acabar

juntando o que aparentemente está muito desarticulada. Estamos aqui nesse mesmo mundo, a gente é construído e feito de um monte de coisas, então eu sempre acabei tendo essa tendência de juntar, ligar e conectar. A gente foca muito nos muros que separam tudo e todos e não nas pontes que nos conectam. Sempre vi as pontes como o mais importante.

Algo que sempre me encantou também são os processos. E sobre os processos, muitas vezes a gente acaba por consumir coisas prontas, a gente acaba não tendo muita noção do todo. E como os processos sempre me encantaram, eu sempre fazia, e as coisas de diferentes áreas elas vinham chegando, conforme se adentra nas coisas em si. Isso fazia com que eu sempre caísse questão da natureza, não só a natureza inorgânica, mas principalmente a natureza orgânica, a natureza viva. Uma coisa que acabo sempre colocando muito são as questões da biologia, porque a vida é muito importante, ela é um acontecimento extraordinário. Se a gente for pensar, essa coisa do fazer, poxa, a natureza tá aí fazendo, produzindo vida, e uma célula viva que produzindo “n” coisas que são incríveis, então pra mim essa lógica da biologia, da bioquímica, todos os processos metabólicos, fisiológicos, o como que as coisas acontecem nos corpos vivos sempre foi uma referência muito grande para fazer qualquer coisa, que seja o corpo da cidade, o corpo dos objetos. Essa lógica pra mim sempre permeou todos os projetos que eu fiz, independente da escala, se era numa nano escala, como uma nanocage de DNA, um octógono feito de DNA, ou um projeto urbanístico para uma parte da cidade, numa escala muito maior. Essa junção de coisas para mim sempre foi muito importante pelos processos, e principalmente com os processos de vida, como que as coisas acabam acontecendo em ciclos. Eu acho que cada vez mais essas junções vão ser mais importantes, principalmente porque a próxima revolução vai ser biotecnológica, e a gente entender o funcionamento da célula como uma grande fabriquinha que pode fazer qualquer coisa, isso é muito importante. Então como a gente utiliza esses processos da natureza, da vida, e tenta recriar as coisas de forma diferente, principalmente incluindo as questões de sustentabilidade, meio ambiente, essa junção de disciplinas, digamos, de coisas que estavam muito ensimesmadas. Até essa lógica da disciplina mesmo, dessas categorias, eu sempre gostei muito de romper e ser mais, interdisciplinar, eu diria até

“indisciplinar”, de tentar romper com essas barreiras que eu entendo que é uma forma muito mais fácil de ser apreendida, mas também esses deslocamentos muito grandes que a gente faz, eles acabam alienando a gente de processos que muitas vezes não são nem tão complexos em si, e que se a gente entender, a gente acaba se entendendo muito melhor, principalmente como a nossa cabeça funciona, como nosso corpo funciona. Enfim, a gente acaba se alienando de muitas coisas, principalmente do funcionamento do nosso próprio corpo. Para mim essas junções sempre são muito potentes, porque tudo faz parte de um grande todo, e entender o significado da vida e da morte nos faz projetarmos melhor e com mais consciência.

5. Quais são suas máquinas preferidas no mundo?

As minhas máquinas preferidas no momento acho são as máquinas biológicas, são as células vivas. Principalmente os seres procariontes, que não tem núcleo, que o DNA tá solto ali, dentro da célula, a potencialidade que a gente tem pra utilização dessas células vivas, dessas maquininhas biológicas, pequenas fábricas pra fazer quase qualquer coisa, hoje é muito importante. Também transpor um pouco essa lógica do digital, que eu acho todos entendem bem, pois é uma lógica que está muito no nosso dia a dia. A ideia é transpor essa mesma lógica do digital para o biológico, tentar imaginar essas células vivas realmente como máquinas biológicas, pra mim tá sendo o mais importante nesse momento, porque se a gente for pensa, pelo menos hoje enquanto a gente ainda não consegue uma reciclagem átomo-átomo, a única coisa realmente sustentável, que se recicla 100% é a própria vida. Então, pra mim, olhar para ela está sendo o mais importante. E não necessariamente precisa ter um super conhecimento para daí transpor toda a lógica do circuito eletrônico para o circuito gênico, não precisa ser nessa chave, mas simplesmente pela utilização de bactérias e leveduras, para fazer processos de fermentação, já faz parte dessa aproximação biológica das coisas, de como a vida transforma a vida e a morte. A gente não precisa ir para uma área super biotecnológica, falar de biologia molecular hard, biologia sintética, mas o simples processo de fazer pão já é uma aproximação com esses organismos vivos de uma maneira muito interessante. A gente conseguir entender como esses processos funcionam, e

dominá-los, já é um passo importante para que essa mesma lógica seja empregada em novos processos, ou seja, o que acontece ali, no processo de fermentar um pão, pode também acontecer em grandes biorreatores, e pode ser usado para fermentar e produzir muitas coisas de base biológica e que tenham menos custos ambientais. Por isso é importante essa coisa do processo em si, mais do que fazer tal coisa, o entendimento disso, a compreensão disso, ter o conhecimento disso faz com que a gente consiga usar essa mesma lógica, essa mesma racionalidade, para a produção de outras coisas também. Pra mim as máquinas biológicas estão sendo minha grande paixão no momento.

6. Me explica a coisa do tesão?

Essa coisa do fazer, toda vez que fazemos, construímos as coisas com carinho e responsabilidade, a gente se coloca na matéria, a nossa energia tá ali. O fazer nada mais é do que essa conexão e transferência de energia. O fazer de fato, quando você realmente quer construir as coisas, tem um propósito grande, uma real intenção, essa colocação tá muito relacionada com o tesão que você tem para produzir essas coisas, ou seja, a vontade, o desejo, e isso tá muito relacionado também com o design. Todo mundo tentou definir design, mas eu gosto muito da aproximação do arquiteto e professor Vilanova Artigas, que fala que o design é essa coisa do desígnio, do desejo, da produção, o que eu quero realmente fazer com aquilo, colocar no mundo. Essa articulação do design enquanto desejo, e como sempre falamos de corpo e matéria, tá muito relacionado com o desejo, o tesão da sexualidade, da pulsão de vida, no sentido de aquela coisa que nos coloca pra frente, nos impulsiona. Pra mim, o fazer ele é muito sexual, e tá relacionando com o nosso corpo e com o corpo das coisas. Quando falamos de máquinas biológicas, a modificação genética de uma bactéria, se a gente for pensar, pra biologia, o sexo surgiu como uma troca gênica. Se eu tô modificando uma bactéria ali, geneticamente, eu estou sexualizando com ela. Acho que a produção ela tem muito disso, dessa vontade, desse desejo, desse tesão de fazer. Então pra mim essas coisas estão muito relacionadas. Quando produzimos ou reproduzimos alguma coisa, essa reprodutibilidade, não interessa de que forma, dos objetos, coisas, do conhecimento, pensamento, ela tá muito ligada a essa sexualização, essa troca entre corpos

orgânicos, inorgânicos, animados, inanimados, enfim. Então pra mim essas coisas estão muito conectadas, como produção, reprodução, articulação, desejo de muitas coisas, e que faz fluir a vida, como um todo.

7. Como você acha que os makers podem revolucionar o mundo?

O fazer sempre esteve muito intrínseco aos seres humanos, principalmente por a gente ter essa questão da linguagem, do pensamento, e isso se reverte em necessidades, em vontades, desejos e ações, consequentemente em fazeres diversos. Dessa forma o fazer sempre foi revolucionário, principalmente quando ele tem uma intenção bem definida, não é um fazer por fazer, ensimesmado. Não precisamos mais colocar coisas de forma aleatória no mundo, criando um consumo absolutamente surreal. Pra mim de fato o fazer pode ser revolucionário se for bem direcionado e intencionado, e daí os makers tem uma função muito importante em criticar principalmente o sistema, essa forma de produção e consumo de forma muito desarticulada e alienada em si. Então o movimento maker além de conseguir democratizar o acesso a algumas ferramentas, meios de produção que estavam na mão de poucas pessoas, faz com que as pessoas acabem realmente querendo descobrir como as coisas são feitas, e até mesmo a forma de consumir muda. Quando você acaba tendo tesão pelo processo, sabendo o custo energético das coisas, ambiental, emocional principalmente, disto, quantas pessoas estão sendo apagadas emocionalmente na produção de coisas, acho que isso faz com que o consumo seja repensado. Ao invés de consumir alguma coisa pronta, nos questionamos das origens daquilo. O movimento maker traz uma tomada de consciência, ou melhor, uma volta a uma coisa que acabamos delegando para máquinas e indústrias, delegando a produção de comida para outros, e essa volta da responsabilidade com a produção de coisas faz com que o movimento se torne muito revolucionário. Claro que sempre tem o mercado cooptando todos os movimentos que surgem, deslocando a produção para um discurso de tecnologia e inovação. Mas enquanto tivermos um olhar crítico e conseguirmos passar isso para as pessoas acho que o movimento pode ser muito potente para que inclusive faça com que as pessoas queiram

produzir menos, ou tenham um carinho mais especial pelas coisas, um afeto mais intenso. Hoje damos muito pouca importância pros objetos, a maioria tem a descartabilidade muito fácil, a obsolescência programada faz com que as coisas tenham um valor muito pequeno, principalmente quando são coisas produzidas em grandes escalas, seja por máquinas ou trabalho escravo, que tenha um valor capital muito baixo, isso faz com que a gente dê um valor baixo, sendo que muitas vezes o custo ambiental daquilo é muito maior do que de outras coisas. Então esse deslocamento da produção em si acaba fazendo com que as coisas, principalmente na parte da sustentabilidade ambiental e financeira, acabem se deslocando, se afastando. Então o movimento pode ser potente quando pudermos olhar mais criticamente pros objetos e entender que eles também têm uma certa vida, as mercadorias têm vida colocam um desejo na gente, precisamos compreender como é essa construção para também não cair facilmente nela. Quando começamos com um fazer material, passamos a um fazer crítico e tudo acaba tomando outras formas. Então o movimento, se for encarado dessa maneira, acaba sendo muito revolucionário.

8. Sobre FAB LABs

É um laboratório de fabricação digital. A marca FAB LAB foi criada no MIT, então o conceito do FAB LAB está muito ligado à cultura americana, à forma como aprendem lá. Essa importação de modelos tem suas coisas boas, mas tem sua parte ruim. Então por ser quase um esquema de franquias, por ter que estar ligado a essa rede, você precisa seguir certas regrinhas, e a realidade de cada país e de cada cidade é muito diferente. Então eu vejo como um espaço potente que tem ferramentas interessantes, não só de fabricação digital, mas também analógicas, para produzir coisas. O potencial tá aí: a democratização do acesso às ferramentas que antes eram muito complicadas e caras, porque estavam ou dentro de grandes indústrias. Os laboratórios de fabricação digital, como makerspaces ou hacklabs, além dessa democratização das ferramentas, é ter pessoas interessantes e interessadas no mesmo lugar, o que faz com que as pessoas acabem se empolgando para pensar e produzir mais coisas. Então essa junção de ferramentas com pessoas e o conhecimento que a internet disponibilizou, acaba sendo muito potente. Então toda essa coisa dos laboratórios, por

ter custo muito grande, porque hardware é muito mais custoso do que software, montar um laboratório é muito difícil. Então estes laboratórios acabaram ficando muito atreladas à iniciativa privada, ou a faculdades particulares e com muito esforço em universidades públicas. Redes abertas e públicas, como a de São Paulo, são muito importantes para oferecer o acesso a quem realmente precisa, para dar contas de necessidades reais, de vida. Então estar presentes em comunidades que não tem acesso ao consumo de coisas já prontas, toda a aprendizagem disso, para dar conta de uma necessidade material muito real é potente. Como a maior parte das experiências estão atreladas à iniciativa privada, o acesso acaba sendo muito complicado, pois acaba ficando para quem consegue pagar hora/máquina. E quando a rede pública oferece acesso gratuito, para reproduzir projetos e desenvolver seus próprios projetos, é algo muito mais interessante do que replicar projetos em rede. Nesse sentido a documentação é uma das coisas mais importantes nesses laboratórios, pois o que se aprende de tutoriais de outras pessoas deve ser compartilhado em outros tutoriais, seja aprender em inglês e traduzir para o português e conseguir distribuir para nossa população. A distribuição do conhecimento só acontece em virtude da documentação dos processos. Mas ainda o que temos aqui no Brasil, por conta dessa visão colonial, acabamos ainda replicando muitos projetos e não produzindo coisas, muito embora tenhamos todo o potencial para fazer isso, até porque as melhores ideias vêm de necessidades reais, então temos que sair dessa lógica de reprodutibilidade de projetos gringos e começar a olhar para a nossa realidade e desenvolver coisas para as pessoas daqui.

A documentação é muito importante para o compartilhamento do conhecimento. Aqui no Brasil o registro acaba sendo feito da forma como dá, independente, com os equipamentos que temos disponíveis, geralmente com o celular. Isso mostra que não é necessária uma superprodução para compartilhar o conhecimento. Seria importante que aqui, além da distribuição gratuita de conteúdos na internet, tivéssemos também conhecimento desse tipo sendo vinculada na televisão, já que grande parte da população não têm banda larga e outras não tem acesso algum.

O movimento maker pode ser revolucionário, mas temos que olhar para ele de forma crítica. Fazer as coisas e fazer direito, com responsabilidades, com critérios, propósitos reais, valores reais,

para quem realmente precisa, dar conta de necessidades. Mas, infelizmente, o movimento ainda é feito por quem tem tempo pra fazer. Poxa, fazer as coisas dá muito trabalho, tem um custo material muito grande e tem um tempo grande para se dedicar, não apenas em desenvolver, mas também em documentar. E é importante colocar o custo emocional também de realmente se colocar nas coisas para fazer. Uma coisa pra ser bem-feita não se faz numa tarde. E quem hoje pode se dar ao luxo de passar dois meses para desenvolver um projeto? Temos muitas necessidades básicas que temos que dar conta, como pagar os boletos, então as pessoas trabalham 8-9 horas por dia, mais duas ou três horas de deslocamento, o que torna muito complicado para as pessoas de uma maneira geral poderem produzir e desenvolver coisas. Então o movimento maker ainda é muito elitista porque somente pode produzir quem tem acesso ao maquinário, que ainda não é uma realidade de fato, há poucos laboratórios públicos. Produzir as coisas tem um custo, pois usamos componentes, reagentes, coisas que são compradas e produzidas por outras pessoas, então não acabamos fazendo toda a cadeia de processos e tem um custo de tempo muito grande, e tempo é o que temos de mais precioso. É muito complicado, então os laboratórios acabam sendo frequentados somente por quem tem esse tempo disponível, a grana para investir num projeto, então é uma realidade muito distante da maioria da população. Então acho que o movimento maker para ter essa potência real exige que os makers tenham um olhar crítico para repensar como a gente faz com que o movimento consiga trazer uma reflexão crítica à produção e ao consumo, ao sistema que a gente vive. E com muito cuidado, porque tudo é cooptado pelo mercado, então precisamos de um olhar crítico, além da articulação real das pessoas no movimento.

A falta de olhar crítico e autoavaliação interfere na clareza que temos se o movimento está modificando a vida das pessoas, está realmente empoderando. Se formos ver, o movimento ainda está ligado a grandes investidores, pois ainda precisamos de alguém para bancar para que as coisas aconteçam, diferentemente da articulação do movimento hacker, então acaba sendo uma coisa muito básica, um empoderamento que não é real, que tem um custo emocional muito grande. Então precisamos fazer essa crítica para que o movimento ganhe a importância em sua crítica ao sistema de produção vigente.

Precisamos nos articular para realizar essa autocrítica, de produzir algo que realmente faça sentido para nossa realidade, pois ainda estamos ligados a essa reprodução do que vem de fora, ao fetiche do código, da técnica e da mercadoria. Temos de desconstruir essas caixinhas dentro do movimento. Se fala muito de colaboração entre disciplinas, mas isso ainda precisa ser feito de forma crítica, a tal ponto de desconstruir tais mitos dentro da cultura maker, fazendo com que ele se torne um movimento mais amplo, para que as pessoas enxerguem o potencial do fazer. Se ligarmos a biologia, quando se pensa em um Wetlab, utilizamos sempre a cozinha, um espaço doméstico, muito vinculado a mulher, local da produção de alimento, ligada à terra, à matéria, às raízes, a trazer pra base as coisas, e de tal maneira ele está muito ligado ao movimento feminista, ao tipo de produção que não é só o da mercadoria em si, mas da produção básica da fonte de vida, do cuidado radical. Assim, precisamos fazer autocrítica para que o movimento consiga alçar para patamares que ele ainda não alcança pela sua desarticulação, pelo poder que o conhecimento e a tecnologia trazem, e estes muito vinculados ao homem e ao capital.

6.3 Anexo 3 – Perguntas do Processo Seletivo do Erótica LAB 2º Semestre 2019

Processo Seletivo Erótica LAB – 2º Semestre de 2019

Descrição do formulário:

“E aí, você já ouviu falar da gente (O tal do Erótica LAB)?

Ainda não?!

Deixa que vamos te explicar rapidinho.

Somos o Erótica LAB. Um grupo que projeta. Um grupo de discussão. E um grupo de pesquisa também, acredita?

Tudo isso num lugar só. Na UNESP - Bauru.

Alguns nos acham doidxs. Outros, um tanto quanto perversidxs. Mas o que somos de verdade é parte de algo maior. Somos o primeiro núcleo transdisciplinar, protótipo de um laboratório modelo, que envolve diversas áreas diferentes como o Design, a Psicologia, a Arquitetura, as Artes, as Ciências Sociais, a Antropologia e por aí vai.

Mas o que fazemos de fato?

Desbravamos e deixamos nossa marca na história. Juntamos o potencial científico com o desdobramento mercadológico para projetar a fundo, tendo como base o gênero, o prazer, o erotismo e o sexo.

SEXO???

Isso mesmo. Sem filtro. Falamos de tudo da melhor forma possível. Temos sim, PRAZER nisso. E fazemos questão de quebrar qualquer tabu ou preconceito com a área, de forma inclusiva, respeitosa e com muita diversidade.

Se discutir sexo dentro do Design já é sinônimo de encontrar barreiras, imagina em outros cursos. É pra isso que esse núcleo existe. Para juntar todxs xs interessadxs e colaboradores com objetivos comuns e projetar em tempo real, de forma colaborativa.

Se não sabemos como fazer, descobrimos. Se não entendemos, questionamos e buscamos quem entenda. Se falamos de sexo e prazer é porque queremos e, de fato, precisamos.

Aqui é onde temos debates, pesquisas e desenvolvimentos de projetos que ora esbarram em binarismos a serem desconstruídos, ora nos conectam com o movimento maker, o sex design e as discussões de gênero.

Aqui você vai poder falar (ou ouvir) sobre sex shops, sex toys, erotismo, economia do desejo, tecnologia, prazer, wearables, gênero e projetos. Aqui você vai colocar a mão na massa e vamos projetar juntxs!

Como você faz pra ser parte disso?

Não precisa chegar sabendo. A curiosidade já basta.

Dá uma olhadinha nesse forms e se abre com a gente! Temos um projeto que precisa de você e estamos com processo seletivo abertooooo."

Perguntas:

1. **"Conta pra gente que curso você faz (e em qual período você está)?"** (obrigatória)

2. **"Deixa aqui seu nome. Não vai esquecer hein?!"** (obrigatória)

3. **E um contatinho! Telefone, nome do face, @do insta ou algum jeito da gente se comunicar"** (obrigatória)

4. **"E aí, direto e reto: O que te trouxe aqui?"** (obrigatória, podia selecionar mais de uma opção abaixo)

- a. "Curiosidade"
- b. "A palavra 'sexo'"
- c. "A possibilidade de discutir e projetar pensando nas questões de gênero, sexo prazer, ..."
- d. "O potencial de inovação"
- e. "A simples vontade de projetar"
- f. "O nome do grupo"
- g. "Saber que vai projetar com outras áreas"
- h. "Nem sei"
- i. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

5. **"Você tem vergonha de estar aqui com a gente? (não tem problema se tiver, a gente desconstrói isso daí)"** (obrigatória, e só poderia escolher uma das opções abaixo)

- a. "Sim"
- b. "Não"
- c. "Talvez"
- d. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

6. **"Você curte:"** (obrigatória, podia selecionar mais de uma opção abaixo)

- a. "Projetar"

- b. "Pesquisar"
- c. "Áreas acadêmicas"
- d. "Áreas práticas para o mercado"
- e. "Descobrir coisas novas"
- f. "Falar abertamente de sexo, prazer, erotismo e gênero"
- g. "Ser quem você é sem medo"
- h. "Grupo com diversidade"
- i. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

7. "O grupo fala de temas tabus, não convencionais e sem medo. Você está preparado para isso?" (obrigatória, e só poderia escolher uma das opções abaixo)

- a. "Não e nunca estarei kkk"
- b. "Claro, pronto pro que der e vier"
- c. "Não, mas quero tentar"
- d. "Não, mas se 'der ruim' vocês me ajudam?"
- e. "Sim, eu acho"
- f. "Sim e f*da-se a opinião alheia"
- g. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

8. "Independente do que você respondeu agora, estamos juntos nessa!" (obrigatória, e só poderia escolher uma das opções abaixo)

- a. "Aêeee"
- b. "Ufa!"
- c. "Não esperava menos"
- d. "Ok! Próxima"
- e. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

9. "Você topa projetar:" (obrigatória, podia selecionar mais de uma opção abaixo)

- a. "Um sex toy qualquer"
- b. "Um wearable para o prazer"
- c. "Uma nova tecnologia para desbravar o erótico"

- d. "Algo novo para o mercado do sexo"
- e. "Qualquer coisa"
- f. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

10. "Se você só respondeu 'Um sex toy qualquer', vamos desconstruir isso daí. O universo do sexo vai muito além do que já existe. Mas fala pra gente, quais são suas habilidades que podem contribuir com o grupo? (não obrigatória e descritiva)

11. "O que te dá 'prazer' em projetar?" (não obrigatória e descritiva)

12. "Conta um pouco sobre sua experiência (ou não) na área?" (não obrigatória e descritiva)

13. "Deixe uma mensagem fofa aqui porque o mundo precisa disso S2" (não obrigatória e descritiva)

6.4 Anexo 4 – Perguntas do Formulário Processo Seletivo do Erótica LAB 1º Semestre 2020

Processo Seletivo Erótica LAB – 1º Semestre de 2020

Descrição do formulário:

"E aí, você já ouviu falar da gente (O tal do Erótica LAB)?

Ainda não?!

Deixa que vamos te explicar rapidinho.

Somos o Erótica LAB. Um grupo que projeta. Um grupo de discussão. E um grupo de pesquisa também, acredita? Tudo isso num lugar só. Na UNESP - Bauru.

Alguns nos acham doidxs. Outros, um tanto quanto perversidxs. Mas o que somos de verdade é parte de algo maior. Somos o primeiro núcleo transdisciplinar, protótipo de um laboratório modelo, que envolve diversas áreas diferentes como o Design, a Psicologia, a Arquitetura, as Artes, as Ciências Sociais, a Antropologia e por aí vai.

Mas o que fazemos de fato?

Desbravamos e deixamos nossa marca na história. Juntamos o potencial científico com o desdobramento mercadológico para projetar a fundo, tendo como base o gênero, o prazer, o erotismo e o sexo.

SEXO???

Isso mesmo. Sem filtro. Falamos de tudo da melhor forma possível. Temos sim, PRAZER nisso. E fazemos questão de quebrar qualquer tabu ou preconceito com a área, de forma inclusiva, respeitosa e com muita diversidade.

Se discutir sexo dentro do Design já é sinônimo de encontrar barreiras, imagina em outros cursos. É pra isso que esse núcleo existe. Para juntar todxs xs interessadxs e colaboradores com objetivos comuns e projetar em tempo real, de forma colaborativa.

Se não sabemos como fazer, descobrimos. Se não entendemos, questionamos e buscamos quem entenda. Se falamos de sexo e prazer é porque queremos e, de fato, precisamos.

Aqui é onde temos debates, pesquisas e desenvolvimentos de projetos que ora esbarram em binarismos a serem desconstruídos, ora nos conectam com o movimento maker, o sex design e as discussões de gênero.

Aqui você vai poder falar (ou ouvir) sobre sex shops, sex toys, erotismo, economia do desejo, tecnologia, prazer, wearables, gênero e projetos. Aqui você vai colocar a mão na massa e vamos projetar juntxs!

Nossos encontros são todas as terças-feiras das 15h às 17h!

Como você faz pra ser parte disso?

Não precisa chegar sabendo. A curiosidade já basta.

Dá uma olhadinha nesse forms e se abre com a gente! Temos um projeto que precisa de você e estamos com processo seletivo aberto.

O processo seletivo se divide em 3 etapas:

1) Preenchimento do formulário (até dia 08/03/2020)

2) Dinâmica em grupo (dia 10/03/2020 a partir das 15h, para aprovados na etapa 1)

3) Entrevista (dia 17/03/2020 a partir das 14h, para aprovados na etapa 2)

Só vem e se inscreve aqui embaixo! <3"

Perguntas:

As perguntas com alterações serão destacadas em outra cor!

1. "Conta pra gente que curso você faz (e em qual período você está?)" (obrigatória)

2. "Deixa aqui seu nome. Não vai esquecer hein?!" (obrigatória)

3. E um contatinho! Telefone, nome do face, @do insta ou algum jeito da gente se comunicar" (obrigatória)

4. "E aí, direto e reto: O que te trouxe aqui?" (obrigatória, podia selecionar mais de uma opção abaixo)

a. "Curiosidade"

b. "A palavra 'sexo'"

c. "A possibilidade de discutir e projetar pensando nas questões de gênero, sexo prazer, ..."

d. "O potencial de inovação"

e. "A simples vontade de projetar"

- f. "O nome do grupo"
- g. "Saber que vai projetar com outras áreas"
- h. "Nem sei"
- i. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

5. "Você tem vergonha de estar aqui com a gente? (não tem problema se tiver, a gente desconstrói isso daí)" (obrigatória, e só poderia escolher uma das opções abaixo)

- a. "Sim"
- b. "Não"
- c. "Talvez"
- d. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

6. "Você curte:" (obrigatória, podia selecionar mais de uma opção abaixo)

- a. "Projetar"
- b. "Pesquisar"
- c. "Áreas acadêmicas"
- d. "Áreas práticas para o mercado"
- e. "Descobrir coisas novas"
- f. "Falar abertamente de sexo, prazer, erotismo e gênero"
- g. "Ser quem você é sem medo"
- h. "Grupo com diversidade"
- i. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

7. "O grupo fala de temas tabus, não convencionais e sem medo. Você está preparado para isso?" (obrigatória, e só poderia escolher uma das opções abaixo)

- a. "Não e nunca estarei kkk"
- b. "Claro, pronto pro que der e vier"
- c. "Não, mas quero tentar"
- d. "Não, mas se 'der ruim' vocês me ajudam?"
- e. "Sim, eu acho"
- f. "Sim e f*da-se a opinião alheia"

g. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

8. "Independente do que você respondeu agora, estamos juntos nessa!" (obrigatória, e só poderia escolher uma das opções abaixo)

- a. "Aêeee"
- b. "Ufa!"
- c. "Não esperava menos"
- d. "Ok! Próxima"
- e. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

9. "Você curte mais:" (obrigatória, e só poderia escolher uma das opções abaixo)

- a. "Participar das discussões"
- b. "Participar dos projetos práticos"
- c. "Os dois"
- d. "De nenhum dos dois"
- e. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

10. "Você topa projetar:" (obrigatória, podia selecionar mais de uma opção abaixo)

- a. "Um sex toy qualquer"
- b. "Um wearable para o prazer"
- c. "Uma nova tecnologia para desbravar o erótico"
- d. "Algo novo para o mercado do sexo"
- e. "Qualquer coisa"
- f. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

11. "Se você só respondeu 'Um sex toy qualquer', vamos desconstruir isso daí. O universo do sexo vai muito além do que já existe. Mas fala pra gente, quais são suas habilidades que podem contribuir com o grupo? (não obrigatória e descritiva)

12. "O que te dá 'prazer' em projetar?" (não obrigatória e descritiva)

13. “Conta um pouco sobre sua experiência (ou não) na área?” (não obrigatória e descritiva)

14. “Deixe uma mensagem fofa aqui porque o mundo precisa disso S2” (não obrigatória e descritiva)

6.5 Anexo 5 – Perguntas da Entrevista Processo Seletivo do Erótica LAB 1º Semestre 2020

Perguntas Entrevista - Etapa 3

1. “O que te trouxe aqui?”
2. “Quais são suas curiosidades?”
3. “Resuma o Erótica LAB em 1 palavra!”
4. “Complete a frase: Eu topo falar abertamente de gênero, sexo e prazer porque..!”
5. “Você prefere participar de discussões, projetos ou dos dois?”
6. “Qual sua disponibilidade de horários?”
7. “Você já tem em mente algum projeto para o Erótica LAB?”
8. “Você prefere trabalhar com projetos voltados à área gráfica, de produto ou as duas?”
9. “Você está disposto a participar até o final do ano?”
10. “Você se imagina organizando um evento?”
11. “Nosso grupo envolve grandes e pequenos projetos, o que você acha disso?”
12. “O que você pensa que o Erótica LAB faz?”
13. “Você curte a área acadêmica, tem vontade de explorar? Ou prefere a área mais prática?”

6.6 Anexo 6 – Perguntas do Formulário Processo Seletivo do Erótica LAB 2º Semestre 2020

Processo Seletivo Erótica LAB – 2º Semestre de 2020

Descrição do formulário:

“E aí, você já ouviu falar da gente (O tal do Erótica LAB)?

Ainda não?!

Deixa que vamos te explicar rapidinho.

Somos o Erótica LAB. Um grupo que projeta. Um grupo de discussão. E um grupo de pesquisa também, acredita? Tudo isso num lugar só. Na UNESP - Bauru.

Alguns nos acham doidos. Outros, um tanto quanto perversos. Mas o que somos de verdade é parte de algo maior. Somos o primeiro núcleo transdisciplinar, protótipo de um laboratório modelo, que envolve diversas áreas diferentes como o Design, a Psicologia, a Arquitetura, as Artes, as Ciências Sociais, a Antropologia e por aí vai.

Mas o que fazemos de fato?

Desbravamos e deixamos nossa marca na história. Juntamos o potencial científico com o desdobramento mercadológico para projetar a fundo, tendo como base o gênero, o prazer, o erotismo e o sexo.

SEXO???

Isso mesmo. Sem filtro. Falamos de tudo da melhor forma possível. Temos sim, PRAZER nisso. E fazemos questão de quebrar qualquer tabu ou preconceito com a área, de forma inclusiva, respeitosa e com muita diversidade.

Se discutir sexo dentro do Design já é sinônimo de encontrar barreiras, imagina em outros cursos. É pra isso que esse núcleo existe. Para juntar alunes interessados e colaboradores

com objetivos comuns e projetar em tempo real, de forma colaborativa.

Se não sabemos como fazer, descobrimos. Se não entendemos, questionamos e buscamos quem entenda. Se falamos de sexo e prazer é porque queremos e, de fato, precisamos.

Aqui é onde temos debates, pesquisas e desenvolvimentos de projetos que ora esbarram em binarismos a serem desconstruídos, ora nos conectam com o movimento maker, o sex design e as discussões de gênero.

Aqui você vai poder falar (ou ouvir) sobre sex shops, sex toys, erotismo, economia do desejo, tecnologia, prazer, wearables, gênero e projetos. Aqui você vai colocar a mão na massa e vamos projetar juntos!

Nossos encontros são todas as terças-feiras das 15h às 17h!

Como você faz pra ser parte disso?

Não precisa chegar sabendo. A curiosidade já basta.

Dá uma olhadinha nesse forms e se abre com a gente! Temos um projeto que precisa de você e estamos com processo seletivo aberto.

O processo seletivo se divide em 3 etapas:

- 1) Preenchimento do formulário (até dia 14/08/2020)
 - 2) Dinâmica virtual em grupo (dia 18/08/2020 a partir das 16h30, para aprovados na etapa 1)
 - 3) Entrevista virtual (dia 20 e 21/08/2020 com horário marcado, para aprovados na etapa 2)
- Só vem e se inscreve aqui embaixo! <3"

Perguntas:

As perguntas com alterações serão destacadas em outra cor!

- 1. "Conta pra gente que curso você faz (e em qual período você está)?" (obrigatória)**

2. “Deixa aqui seu nome. Não vai esquecer hein?!” (obrigatória)

3. E um contatinho! Telefone, nome do face, @do insta ou algum jeito da gente se comunicar” (obrigatória)

4. “E aí, direto e reto: O que te trouxe aqui?” (obrigatória, podia selecionar mais de uma opção abaixo)

- a. “Curiosidade”
- b. “A palavra ‘sexo’”
- c. “A possibilidade de discutir e projetar pensando nas questões de gênero, sexo prazer, ...”
- d. “O potencial de inovação”
- e. “A simples vontade de projetar”
- f. “O nome do grupo”
- g. “Saber que vai projetar com outras áreas”
- h. “Nem sei”
- i. “Outros...” (poderia escrever outras opções)

5. “O que você acha que a gente faz?” (obrigatória e descritiva)

6. “Você tem vergonha de estar aqui com a gente? (não tem problema se tiver, a gente desconstrói isso daí)” (obrigatória, e só poderia escolher uma das opções abaixo)

- a. “Sim”
- b. “Não”
- c. “Talvez”
- d. “Outros...” (poderia escrever outras opções)

7. “Você curte:” (obrigatória, podia selecionar mais de uma opção abaixo)

- a. “Projetar”
- b. “Pesquisar”
- c. “Áreas acadêmicas”

- d. "Áreas práticas para o mercado"
- e. "Descobrir coisas novas"
- f. "Falar abertamente de sexo, prazer, erotismo e gênero"
- g. "Ser quem você é sem medo"
- h. "Grupo com diversidade"
- i. "Área Gráfica"
- j. "Área de produtos"
- k. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

8. "O grupo fala de temas tabus, não convencionais e sem medo. Você está preparado para isso?" (obrigatória, e só poderia escolher uma das opções abaixo)

- a. "Não e nunca estarei kkk"
- b. "Claro, pronto pro que der e vier"
- c. "Não, mas quero tentar"
- d. "Não, mas se 'der ruim' vocês me ajudam?"
- e. "Sim, eu acho"
- f. "Sim e f*da-se a opinião alheia"
- g. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

9. "Independente do que você respondeu agora, estamos juntos nessa!" (obrigatória, e só poderia escolher uma das opções abaixo)

- a. "Aêeee"
- b. "Ufa!"
- c. "Não esperava menos"
- d. "Ok! Próxima"
- e. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

10. "Você curte mais:" (obrigatória, e só poderia escolher uma das opções abaixo)

- a. "Participar das discussões"
- b. "Participar dos projetos práticos"
- c. "Os dois"

- d. "De nenhum dos dois"
- e. "Outros..." (poderia escrever outras opções)

11. "Você está preparado para:" (obrigatória, podia selecionar mais de uma opção abaixo)

- a. "Trabalhar na equipe de mídias sociais"
- b. "Trabalhar na equipe de conteúdo"
- c. "Trabalhar na equipe de ilustração"
- d. "Trabalhar na equipe de conteúdo audiovisual"
- e. "Trabalhar na equipe de pesquisa"
- f. "Trabalhar na equipe de áudio"

12. "Você entende de mídia acessível?" (obrigatória, e só poderia escolher uma das opções abaixo)

- a. "Sim"
- b. "Não"
- c. "Não, mas tenho interesse em aprender!"

13. "Como você acha que a gente projeta coisas em tempos de Covid-19?" (obrigatória e descritiva)

14. "Você consegue se dedicar ao projeto mais de um dia da semana?" (obrigatória, e só poderia escolher uma das opções abaixo)

- a. "Sim"
- b. "Não"
- c. "Talvez"

15. "Você topa projetar:" (obrigatória, podia selecionar mais de uma opção abaixo)

- a. "Um sex toy qualquer"
- b. "Um wearable para o prazer"
- c. "Uma nova tecnologia para desbravar o erótico"
- d. "Algo novo para o mercado do sexo"
- e. "Algo gráfico"

- f. “Algum produto”
- g. “Uma zine ilustrada”
- h. “Um podcast”
- i. “Qualquer coisa”
- j. “Outros...” (poderia escrever outras opções)

16. “Se você só respondeu ‘Um sex toy qualquer’, vamos desconstruir isso daí. O universo do sexo vai muito além do que já existe. Mas fala pra gente, quais são suas habilidades que podem contribuir com o grupo? (não obrigatória e descritiva)

17. “Se você pudesse destacar 3 características que resumem quem você é, quais seriam elas? (obrigatória e descritiva)

18. “Se você pudesse indicar até 5 habilidades suas (independente da área e da especificidade), quais seriam elas? (obrigatória e descritiva)

19. Lembra da pergunta lá no começo: “O que você acha que a gente faz?” ? E aí, mudou alguma coisa na resposta depois de chegar até aqui? (não obrigatória e descritiva)

20. “O que te dá ‘prazer’ em projetar?” (não obrigatória e descritiva)

21. “Você tem alguma experiência na área? Se sim, qual?” (não obrigatória e descritiva)

22. “O que é DIVERSIDADE pra você?” (não obrigatória e descritiva)

23. “Deixe uma mensagem fofa aqui porque o mundo precisa disso S2 (e nós também III)” (não obrigatória e descritiva)

6.7 Anexo 7 – Perguntas da Entrevista Processo Seletivo do Erótica LAB 2º Semestre 2020

As perguntas com alterações serão destacadas em outra cor!

Perguntas Entrevista - Etapa 3

1. "O que te trouxe aqui?"
2. "Quais são suas curiosidades?"
3. "Resuma o Erótica LAB em 1 palavra!"
4. "Complete a frase: Eu topo falar abertamente de gênero, sexo e prazer porque..!"
5. "Você prefere participar de discussões, projetos ou dos dois?"
6. "Qual sua disponibilidade de horários?"
7. "Você já tem em mente algum projeto para o Erótica LAB?"
8. "Você prefere trabalhar com projetos voltados à área gráfica, de produto ou as duas? Se for de Arquitetura ou Psicologia, nos conte como você faz projetos na sua área?"
9. "Você está disposto a participar até, pelo menos, o meio do ano que vem?"
10. "Nosso grupo envolve grandes e pequenos projetos, o que você acha disso?"
11. "O que você pensa que o Erótica LAB faz?"
12. "Você se imagina trabalhando com uma Zine?!"
13. "Você se imagina fazendo lives?"
14. "Você se imagina fazendo Podcast?"
15. "Você curte a área acadêmica, tem vontade de explorar? Ou prefere a área mais prática?"

**“ O design pode ser queerizado,
mas sempre na medida em que
também pode Queerizar”**

DENISE PORTINARI

SOBRE O AUTOR



Guilherme Cardoso Contini é Designer Gráfico, *Motion Designer* e Mestrando em mídia e tecnologia pela UNESP/BAURU. É fundador do Erótica LAB, do Diversa LAB e trabalha com *Sex Design* e ecossistemas práticos de criação. É colaborador e participante ativo dos grupos “Transgressões – corporalidades, gêneros, sexualidades e mídias contemporâneas”, “P.I.P.O.L – Projetos Integrados de Pesquisa On-Line” e “Laboratório Maker de fabricação Digital 3D – SAGUI FAB LAB”. Atualmente dá continuidade ao projeto transdisciplinar sobre a interface Design, novas tecnologias, gênero e prazer!



Erótica
LAB