

Fecha de recepción: marzo 2022

Fecha de aceptación: abril 2022

Versión final: mayo 2022

Diseño “Marginado”: Una nueva mirada a las perspectivas del Diseño Abierto y de colaboración

Guilherme Cardoso Contini ⁽¹⁾

Dorival Campos Rossi ⁽²⁾

Larissa Maués Pelúcio Silva ⁽³⁾

Resumo: Este artigo analisa o desenvolvimento do Design “Marginalizado” através do Open Design e das práticas colaborativas para possibilitar a compreensão da interface entre o gênero, o prazer e os profissionais criativos. Dessa forma, são destacadas as temáticas tidas como “marginalizadas” na área e que estão diretamente relacionadas com projetos desenvolvidos para situações invisibilizadas ou consideradas “tabus”.

Palavras-chave: Design Marginalizado - Open Design - Práticas Colaborativas - Gênero - Design

[Resumos em inglês e espanhol nas páginas 191 e 192]

⁽¹⁾ **Guilherme Cardoso Contini.** Doutorando em Design (PPGDES), Mestre em Mídia e Tecnologia (PPGMIT) e Graduado em Design com Habilitação em Design Gráfico, todos pela FAAC-UNESP em Bauru-SP, no Brasil. Atualmente atua como professor bolsista na mesma instituição e é coordenador do projeto de extensão voluntária “Erótica LAB”. E-mail: guilherme.contini@unesp.br.

⁽²⁾ **Dorival Campos Rossi.** Doutor em Comunicação e Semiótica (PUC 2003); Mestre em Comunicação Visual (USP 1996) e Arquiteto (USP 1990). Professor Doutor na Universidade Estadual Paulista-UNESP em Bauru-SP, no Brasil. E-mail: bauruhaus@yahoo.com.br.

⁽³⁾ **Larissa Maués Pelúcio Silva.** Pós-doutora na Université Paris 8 - Vincennes - Saint Denis, Doutora em Ciências Sociais pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), Mestre e Graduada em Ciências Sociais pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Professora Livre-Docente em Estudos de Gênero, Sexualidade e Teorias Feministas na FAAC-UNESP em Bauru-SP, no Brasil. E-mail: larissa.pelucio@unesp.br.

Introdução

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 criativos (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), 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. (Papanek como citado em Cardoso, 2013, p. 17-18)

Essa projeção se mostrou extremamente importante para a base da análise deste artigo, 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), 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.

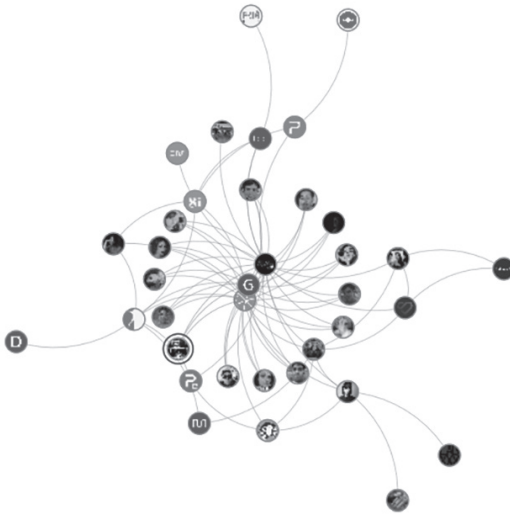


Figura 1. Exemplo de redes complexas de projetos (Mapeamento Sex Design Erótica LAB)
Nota. Acervo pessoal (2021)

Ao libertar-se dessas amarras, o projetista vai ao encontro de temas diversos e os mais inquietos possíveis. Como, por exemplo, o design marginalizado conectado com as novas tecnologias e o *open design*.

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:

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 do artigo. 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.

Perspectivas sobre o Design “Marginalizado”

Pensar nessa construção de saberes através do profissional criativo é pensar que o que é visto erroneamente em tais áreas como um “tabu”¹ será revelado com tamanha importância e tamanha dinâmica projetual. Portanto, torna-se difícil rejeitar o fato de que o sexo e o prazer no Design (e nas demais áreas que trabalham com a criatividade) estão tão intrínsecos quanto produto e usuário. Como a constatação de Gui Bonsiepe (2011) 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* 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.

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 ‘console’, 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 analisados 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 ascensão 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)²

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)

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” – 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” (Miskolci, 2014) –, 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 2), 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 3 e 4) e tudo mais que permeie tal universo.

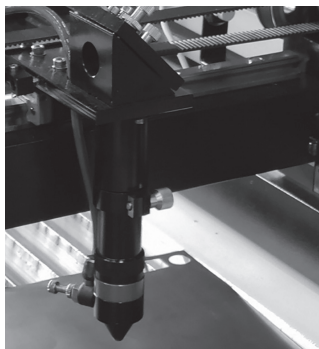


Figura 2. Detalhe da Impressora 3D da empresa Mousta exposta no Pixel Show 2018
Nota. Acervo pessoal (2018)



Figura 3 e 4. Wearables da exposição de Kunihiko Morinaga na Japan House em 2018 (antes e depois da interferência com flashes luminosos)
Nota. Acervo pessoal (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” (Aderson, 2012).

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 Neves (FAU-USP) e do doutor em semiótica no Design Dorival Rossi (FAAC-UNESP), 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 artificios que delas surgem (twitters, blogs, sms, novos processos de fabricação e distribuição...), contribuindo para um processo criativo conectado. (Neves & Rossi-i, 2011, p.62)

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* (Rossi, *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 encontram soluções alternativas (“hackeiam”) através do conhecimento adquirido para solucionar problemas. 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 a 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 5), 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 *et al*, 2013, p.212). Ou seja, espaços de produção compartilhada encontrados mundialmente e que podem ser “desdobrados” como *Fab Labs* (Figura 6). Conforme discorre Anderson:

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



Figura 5. Makerspace MIT MakerWorkshop, em parceria com Instituto Tecnológico de Massachusetts, nos Estados Unidos. **Nota.** Website MIT MakerWorkshop (2020). Recuperado de: <https://makerworkshop.mit.edu/>.



Figura 6. Inesper Fab Lab, em São Paulo.

Nota. Website do Fablab Network (2020). Recuperado de: <https://www.fablabs.io/>

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’” (Gershenfeld como citado em Rossi *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 como citado em Rossi, 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. (Rossi, *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. Para que, assim, se possa ultrapassar as barreiras conceituais sobre o tema e desmistificar o Design “Marginalizado”.

Notas

1. Segundo o dicionário Michaelis, (em sua versão on-line recuperado de: <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; [...].
2. 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).

Referências Bibliográficas

- Anderson, C. (2012) *Makers: A Nova Revolução Industrial*. Rio de Janeiro: Elsevier.
- Bonsiepe, G. (2011) *Design, Cultura e Sociedade*. São Paulo: Blucher.
- Cardoso, R. (2013) *Design para um mundo complexo*. (1ª ed.) São Paulo: Cosac Naify.
- Flusser, V. (2013) *O Mundo Codificado*. (1ª ed.) São Paulo: Cosac Naify.
- Gregori, M. F. (2010) *Prazeres Perigosos: Erotismo, Gênero e Limites da Sexualidade*. 221f. Tese de livre-docência – Universidade Estadual de Campinas, Campinas.
- Lieberman, H. (2017) *Buzz: A Stimulating History of the Sex Toy*. New York: Pegasus Books Ltd.
- Manovich, L. (2013) *Software Takes Command*. New York: Bloomsbury, 2013. Recuperado de: <https://www.bloomsburycollections.com/book/software-takes-command/>.
- Miskolci, R. (2014) São Francisco e a Nova Economia do Desejo. In: Bastos, E. R. *Lua Nova: Revista de Cultura e Política*. (pp. 269-295) São Paulo. Recuperado de: <http://www.cedec.org.br/memoria-e-historia---no91--ano-2014>.
- Neves, H. & Rossi, D. (2011) Open Design – Uma Experiência Aberta e Colaborativa Para o Ensino de Design. In: Placido, J. C. *Ensaio em Design: Ensino e Produção de Conhecimento*. (pp. 60-82) Bauru: Canal 6.
- Papanek, V. (2006) *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. (2ª ed.) Londres: Thames & Hudson.

Rossi, D. C., Cabeza, E., Marchi, V. & Ramires, M. (2013) Sagui Lab: Um Experimento Educacional Híbrido. In: Carrara, C.; Henriques, F. *Ensaio em Design: Ações Inovadoras*. (pp. 188-237). Bauru: Canal 6.

Abstract: This article analyzes the development of Marginalized Design through Open Design and collaborative practices to enable an understanding of the interface between gender, pleasure, and creatives. In this way, the themes considered “marginalized” in the area, and which are directly related to projects developed for situations that are invisible or considered “taboo”, are highlighted.

Key words: Marginalized Design - Open Design - Collaborative Practices - Gender - Design

Resumen: Este artículo analiza el desarrollo del Diseño “Marginado” a través del Diseño Abierto y de las prácticas colaborativas para permitir la comprensión de la interfaz entre género, placer y profesionales creativos. De esta forma, se destacan los temas considerados “marginados” en el área y que están directamente relacionados con proyectos desarrollados para situaciones que son invisibilizadas o consideradas “tabú”.

Palabras clave: Diseño Marginado - Diseño abierto - Prácticas Colaborativas - Género - Diseño

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
