

Discurso, design e informação: performatividades de gênero na série Power Rangers

Discourse, design and information: gender performativities in the Power Rangers serie

Wilton Carvalho Ferreira, Guilherme Ranoya Seixas Lins

Design, Discurso, Informação, Gênero, Power Rangers, Performatividades

O problema desta pesquisa é o de propor uma abordagem discursiva pós-estruturalista enquanto horizonte para o tratamento de objetos de design da informação. Para esse exercício, valemo-nos dos conceitos de discurso em Foucault (2008; 2015) e da noção de performatividade em Butler (1994; 2019; 2021), direcionando tais ferramentas a análise de um *frame* da 21ª temporada em *live-action* da série Power Rangers (*Power Rangers Super Megaforce*, 2014). Enquanto abordagem analítica, apresentamos um experimento pedagógico cuja dinâmica é diluir as fronteiras entre teoria e prática, no intuito de produzir sensibilidades e visibilidades quanto aos discursos que circundam as questões de gênero, corpo e sexualidade. Por fim, indicamos que o design não é apenas um campo dedicado às questões de forma e linguagem, mas uma tecnologia de materialização e disseminação discursiva.

Design, Discourse, Information, Gender, Power Rangers, Performativities

*The problem of this research is to propose a post-structuralist discursive approach as a horizon for the treatment of information design objects. For this exercise, we used the concepts of discourse in Foucault (2008; 2015) and the notion of performativity in Butler (1994; 2019; 2021), directing such tools to the analysis of a frame of the 21st season in live-action of the series Power Rangers (*Power Rangers Super Megaforce*, 2014). As an analytical approach, we present a pedagogical experiment whose dynamic is to dilute the boundaries between theory and practice, in order to produce sensibilities and visibilities regarding the discourses that surround issues of gender, body and sexuality. Finally, we indicate that design is not just a field dedicated to questions of form and language but a technology of materialization and discursive dissemination.*

1 Introdução

O problema desta pesquisa é o de propor uma abordagem discursiva pós-estruturalista enquanto horizonte para o tratamento de objetos de design da informação. Para esse exercício, valemo-nos dos conceitos de discurso em Foucault (2008; 2015) e da noção de performatividade em Butler (1994; 2019; 2021), direcionando tais ferramentas à análise de um *frame* da 21^a temporada em *live-action* da série Power Rangers (*Power Rangers Super Megaforce*, 2014).

A partir disso, o objetivo da articulação entre os conceitos supracitados com Power Rangers, objeto de design da informação por operar no planejamento de uma mensagem cuja finalidade é de ‘produzir uma ação eficiente do/no usuário’ (Horn, 1999, grifo nosso)¹, dá-se no sentido de evidenciar os modos pelos quais os projetos informacionais materializam e são estruturados discursivamente de maneira simultânea.

O uso de Power Rangers enquanto interface de relação (discurso-performatividade-design da informação), acontece, inicialmente, por dois motivos: 1) o programa porta um modelo narrativo que trabalha com uma espécie de caricatura do gênero, isto é, com momentos nos quais os protagonistas realizam poses acrobáticas seguidas, muitas das vezes, de efeitos pirotécnicos (gritos, explosões, fumaças coloridas). Esses trechos, os quais denominamos, em alusão a McLaren e Morris (2004), de informação tecnocoreografada, são típicos de todas as temporadas em *live-action* do produto². 2) o produto atua enquanto uma tecnologia de literacia do gênero por design, quer dizer, materializa toda uma arquitetura discursiva-normativa diante de um elaborado planejamento visual (disposição de objetos, discriminação formal, seleção de cor, uso de movimento e de coreografias, relações de escala, etc.).

A abordagem analítica adotada tem como propósito diluir as fronteiras entre teoria e prática para a compreensão de um artefato de design (neste caso, um *frame* da série Power Rangers), enquadrando-o, não enquanto um produto linguístico, mas sim filosófico (enunciado veiculador de verdades). Para isso, apresentamos um experimento pedagógico de análise cuja dinâmica se dá na (re)elaboração de categorias informacionais atribuídas ao design de personagens (cor, posição, corpo, pose e traje), isso com objetivo de produzir divergências frente a uma normatividade no que tange problemas de diversidade e inclusão de gênero. Por fim, vinculamos o resultado desses atos a uma abordagem arqueológica dos discursos a partir das questões levantadas pelo experimento (Foucault, 2008; 2015).

¹ O autor se refere a uma mudança de atitude em um senso transformativo de carácter utilitário, todavia, quando trazemos essa definição, estamos mirando a efeitos que ultrapassam respostas funcionalistas a informação (facilitar uma leitura, compreender um fenômeno, localizar-se em um espaço) indicando que essa mudança de atitude almejada pelo design pode colaborar na produção de modelos de existência.

² Power Rangers possui mais de 28 temporadas. Todas foram transmitidas em canais públicos e/ou privados no Brasil. Disponível em:< <https://www.megapowerbrasil.com/p/datas-deestreia-de-power-rangers-no.html> >. Acesso em 07 maio de 2023.

2 Referencial teórico

Discurso

Discurso, sob o registro foucaultiano, não deve ser reduzido àquilo que se fala, mas compreendido como o que estrutura tanto os rituais da fala quanto os jogos de escrita e de leitura. Isso implica que as maneiras pelas quais nos comunicamos uns com os outros, os modos que lemos os sinais de informação e até os formatos de relações que os sujeitos estabelecem consigo e com os outros são atravessadas pelos discursos.

Uma abordagem discursiva, dentro deste registro, comprehende a linguagem enquanto uma rede condicionada pelos discursos. Oportuno explicitar que essa relação não é de via única, sendo ambos, tanto discurso como linguagem, mutuamente modificados na medida em que os discursos são postos a circular pelos sujeitos. Essa dupla ação (estruturar-circular) é seminal para vislumbrarmos as relações que os discursos estabelecem com os campos de saber-poder, com os sujeitos e com suas relações: são todos locais determinados discursivamente e por quais os discursos se disseminam e se transformam.

De maneira geral, os discursos são valores que estão na ordem das leis (Foucault, 2015). Eles estão intrinsecamente relacionados às questões da linguagem e da comunicação, entretanto, seria um ‘erro’ reduzi-los a essas esferas; Foucault enquadra a noção de discurso enquanto um problema de duas ordens: 1) estão associados a um determinado contexto histórico-social; imbricados a um determinado conjunto de possibilidades, o qual produz suas dinâmicas transformativas (incitação, interdição, formatos e locais de disseminação, recortes, ligação com outros discursos, etc.); 2) Um problema indissociado da noção de ‘verdade’, isto é, uma questão filosófica: estabelecem formatos legítimos de conduta (verdadeiros; morais) enquanto deslegitimam e marginalizam outras.

Para compreender estas questões, pensemos na proliferação do discurso moderno do funcionalismo visual no início do séc. XX. O êxito dessa estética (abstração formal, geometria euclidiana, primariamente cromática) está atrelado a outros discursos como a noção de natureza e essência das coisas, do positivismo do séc. XIX e da própria exigência das novas estruturas e relações cidade-sujeito impelidos pelo capitalismo industrial, fenômenos que reforçaram elementos como síntese, sistematização, pregnância e/ou velocidade dos fluxos de informação. Estas são as imbricações do contexto histórico-social. Já os artefatos de design propriamente ditos, fossem eles de quaisquer domínios (gráfico, mobiliário, interiores), cuja a configuração se dava a partir do ‘excesso de ornamentos’, fugindo do estilo sintético, geométrico e modular era, imediatamente, enquadrado enquanto um design de mau gosto, disfuncional ou até um não-design. Tendo em vista que a forma só estaria ali enquanto reflexo de uma função utilitária, qualquer excrescência passou a ser entendida como um ato de corrupção (Cardoso, 2008).

Outra questão seminal para essa compreensão dos discursos é o corte com a lógica estruturalista. Através da perspectiva foucaultiana, não se deve imaginar nenhuma agência pré-discursiva, nenhuma estrutura maior, silenciosa, cujo o sentido deva ser retomado, a qual determina o funcionamento dos discursos: “supõe-se, assim, que tudo que o discurso formula

já se encontra articulado nesse meio-silêncio que lhe é prévio, que continua a correr obstinadamente sob ele, mas que ele recobre e faz calar" (Foucault, 2008, p. 28). Dentro deste regime, eles são, por princípio, "práticas descontínuas, que se cruzam por vezes, mas também se ignoram ou se excluem" (Foucault, 2015, p. 100), estão para a "dispersão, ou seja, são formados por elementos que não estão ligados por nenhum princípio de unidade, à priori, mas cujas regularidades são passíveis de descrição" (Granjeiro, 2006, p. 133 apud Foucault, 1997).

Dessa maneira, aquilo que o pensamento pós-estruturalista chamará de discurso se configura enquanto um jogo de relações descontínuas que por vezes se perfilam estruturando campos de saber-poder (economia, medicina, biologia, sociologia, design) e seus sujeitos (economista, médico, biólogo, sociólogo, designer). São valores de ordem coletiva, que ultrapassam o saber consciente dos corpos na medida em que possibilitam processos de inteligibilidade e abjeção dos mesmos. Podemos entendê-los enquanto dispositivos de difusão, manutenção e transformação de uma dada moral, os quais estão capilarizados em todos um conjunto de práticas sociais (no cuidado de si, nos formatos das relações, nas ritualísticas religiosas, nos modos institucionalizados de saber, nas classificações dos corpos, nos tipos de punição, etc.) (Fernandes, 2011).

Performatividade: uma teoria da ação na produção da “identidade”

A performatividade é um dos conceitos mais difundidos do pensamento de Judith Butler. A recorrência a essa ferramenta se deu, em certa medida, pela qualidade do objeto de estudo desta pesquisa: Power Rangers é um programa que porta como característica central uma espécie de caricatura de gênero, isto é, teatraliza códigos atrelados à performance masculina e feminina. Butler, por sua vez, vai refletir o processo de constituição da identidade, ao menos de maneira parcial, através de jogos de teatralidade, indicando que o gênero se faz diante de atos de imitação persistentes (Butler, 2021). Nesse sentido, observamos na teoria da autora uma oportunidade analítica para investigar Power Rangers como uma tecnologia (forma)ativa de gênero por design (materializa discursos binários através da configuração cromática, dos tipos corporais, da disposição dos personagens, de seus trajes e de todo um conjunto de gestualidades).

Butler é uma pensadora que diluiu as binariedades fundantes do entendimento sobre gênero que circulavam até anos 1980. De modo geral, ela descontruiu toda a base na qual se aterrava o entendimento do conceito no feminismo (Rodrigues, 2005). Isso, diante de uma crítica a distinção sexo/gênero, na qual o primeiro estaria para o dado natural (advento pré-discursivo; da ordem da biologia) e o segundo estaria na esfera do social (produto da cultura) (Butler, 2021). Investigando a cisão sexo/gênero, seus textos apontaram para (re)produção do binômio natureza/cultura dentro dos movimentos feministas, fato esse que, consequentemente, também contribui na disseminação do discurso de identidade substantiva a partir da advocacia da unidade do sujeito mulher.

Diante disso, Butler responde a esse problema na elaboração de uma teoria da ação com objetivo de elucidar através de quais mecanismos a aparência de identidade substantiva (mulher/homem) é produzida e como esse discurso materializa os corpos:

No desafio de repensar as categorias de gênero fora da metafísica da substância, é mister considerar a relevância da afirmação de Nietzsche, em Genealogia da moral, de que “não a ‘ser’ por trás do fazer, do realizar e do tornar-se; o ‘fazedor’ é uma mera ficção acrescentada à obra - a obra é tudo”. Numa aplicação que o próprio Nietzsche não teria antecipado ou aprovado, nós afirmaríamos como corolário: não há identidade de gênero por trás das expressões de gênero; essa identidade é performativamente constituída, pelas próprias “expressões” tidas como seus resultados (Butler, 2021, p. 56).

É a partir desse cenário que a autora elabora sua teoria da performatividade. Na feitura dessa proposta, Butler retorna a noção de discurso em Foucault intercalada a (re)leitura do conceito de atos de fala de Austin por Derrida³, inferido, dessa conjuntura, que a produção da identidade se dá especificamente através de atos discursivos de fala (*discursive speech acts*): “é um menino”!; “eu vos declaro marido e mulher”!; “você é lésbica”; “ele é gay”; são todas sentenças performativas. Isso porque o conceito de performatividade pode ser sintetizado enquanto “atos que trazem existência aquilo que eles nomeiam (Butler, 1994, p. 33, tradução nossa)”.

Os atos performativos são formas de discurso de autorização: a maioria das falas performativas, por exemplo, consiste em enunciados que, ao serem proferidos, também realizam determinada ação e exercem um poder de conexão. Implicadas em uma rede de autorização e punição, as sentenças performativas tendem a incluir sentenças judiciais, batismos, inaugurações, declarações de propriedade; são declarações que não só realizam uma ação, mas que conferem um poder vinculativo à ação realizada (Butler, 2019, p. 372).

Como afirma a filósofa em criticamente queer⁴, “se o poder do discurso para produzir aquilo que ele nomeia está relacionado com a questão da performatividade, logo a performatividade é um domínio no qual o poder atua como discurso” (Butler, 2019, p. 225). Diante disso, a proposta é mostrar a produção da identidade a partir do encontro do ato linguístico e do discurso, sendo a performatividade essa interface.

É nesse contexto que a autora enquadra as identidades substantivas da matriz heterossexual (mulher/homem) enquanto construções performativas, as quais, além de não possuirem nenhum conteúdo imanente, podem ser incorporadas, tensionadas, articuladas e (re)inventadas por quaisquer corpos. Butler advoga por um regime estranho a toda uma tradição que toma a identidade como algo estanque, apontando para a identidade enquanto um conjunto de possibilidades em devir.

³ Ver: AUSTIN, J. L. Quando dizer é fazer – palavras e ação. Trad. Danilo Marcondes de Souza Filho. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990. Ver: DERRIDA, J. “Assinatura, acontecimento, contexto”. Trad. Constança Marcondes Cesar. Campinas, SP: Papirus, 1991.

⁴ Último capítulo de Corpos que importam.

3 Abordagem metodológica

Do objeto de estudo

A Franquia Power Rangers é uma marca que existe há trinta anos (1993-2023), sendo fruto da importação do empresário Haim Saban de um gênero narrativo japonês denominado de *super sentais*

Em cada série do gênero, os protagonistas são uma equipe de pessoas que – usando dispositivos portáteis ou de pulso – se transformam em super-heróis e ganham superpoderes – uniformes codificados por cores, armas exclusivas, armas laterais e habilidades de luta – para combater um grupo do mal que ameaçam dominar a Terra (SOUZA, 2019, on-line).

A marca possui uma diversa gama de frentes (temporadas em *live-action*, filmes, jogos, quadrinhos, pôsteres, materiais escolares, brinquedos, etc.). O recorte desta pesquisa se detém na análise das temporadas em *live-action*, materiais midiáticos de maior repercussão da série e, mais especificamente, na investigação nos *frames* de caráter específico, denominados de configurações tecnocoreografadas.

A ênfase nessas passagens se dá pelo o entendimento de que nelas os papéis de gênero tendem a ser intencionalmente projetados, demarcados com a interferência direta de recursos e técnicas de design (disposição de objetos, discriminação formal, seleção de cor, uso do movimento e de coreografias, relações de escala, etc.). Por conseguinte, como apontaremos diante de uma abordagem experimental, o modo de configurar esses elementos informacionais se dá diante da ação de discursos normativos acerca de gênero, corpo e sexualidade.

Figura 01: Exemplo de Informação tecnocoreografada em temporadas de quatro décadas distintas⁵ de Power Rangers (1990, 2000, 2010, 2020). Fonte: Montagem do autor.



No intuito de localizar informação tecnocoreografada nas temporadas do programa, valemo-

⁵ As imagens estão dispostas da esquerda para direita de cima para baixo correspondendo às seguintes temporadas: *Mighty Morphin Power Rangers* (1993-95): ep.01, S01,13:58 min; *Light Speed* (2000): ep.01, S08 17:16 min; *Super Ninja Steel* (2018): ep.04, S25, 10:19 min; *Dino Fury* (2021): ep.08, S28, 05:57 min.

nos de plataformas digitais como o YouTube, o Rave e a Netflix. A extração das imagens se deu a partir dos seguintes procedimentos: 1) localização da temporada e/ou do episódio desejado em uma das plataformas; 2) utilização da linha de vídeo e da pré-visualização das cenas *frame a frame*; 3) desaceleração do vídeo na iminência de um momento tecnocoreografado; 4) *printscreen* da tela no *frame* pausado contendo a ação performativa (ver Figura 02).

Figura 02: Procedimentos realizados em plataformas digitais para extração de informação tecnocoreografada. Fonte: Montagem do autor (Power Rangers Official, You Tube).



Uma proposta experimental: por uma pedagogia subversiva

Apresentamos aqui o caso mais significativo dentre os resultados do trabalho de pesquisa realizada através de um experimento⁶ cuja proposta foi diluir as fronteiras entre teoria e prática, no objetivo de produzir sensibilidades e visibilidades quanto aos problemas discursivos que circundam as questões de gênero.

O experimento ocorreu a partir da colaboração de estudantes de design da Universidade Federal do Cariri (UFCA) através da seguinte dinâmica: 1) encontros semanais na Universidade; 2) apresentação de um *frame* normativo no que tange aos problemas de gênero, corpo e sexualidade aos estudantes (Figura 03); 3) solicitação da (re)elaboração de categorias informacionais atribuídas ao design de personagens (cor, posição, corpo e traje) (Nesteriuk; Massarolo, 2020) (Figura 04), realizadas no sentido de produzir divergências quanto ao produto modelo; 4) uma análise, no formato textual, acerca dos motivos da não materialidade das performances apresentadas pelo colaborador (os participantes foram impelidos a indicar ‘por quê?’ e ‘de onde vêm?’ os valores que impedem suas (re)leituras de adentrar o campo da representação).

Dessa maneira, o que tentamos proporcionar foi uma pedagogia crítica diante de atos por

⁶ Na dissertação apresentamos cinco produções, todavia, aqui restringimos a uma exibição.

design, valendo-se do campo enquanto um dispositivo materializador de “performances abjetas”, quer dizer, valer-se da (re)elaboração formal enquanto método visualizador de possibilidades “performativas” de um devir (Butler, 2019).

Em última instância, realizamos uma análise das produções discursivas que circundam os resultados do colaborador, seja na esfera visual e/ou verbal, valendo-se da abordagem arqueológica de Foucault (2008).

Abordagem discursiva da informação

Articular a perspectiva discursiva pós-estruturalista (foucaultiana) enquanto lente para investigação de um produto de design da informação, deu-se a partir do entendimento de que essa abordagem enquadra quaisquer enunciados enquanto materialidade de um conjunto de jogos de poder. Sendo assim, não se almeja, tal qual um tratamento linguístico-estruturalista, classificar os elementos pictóricos formais da imagem (morfologia); determinar como tais elementos se justapõem para uma percepção total (sintaxe); ou se deter às questões de significação e sentido atribuídos aos artefatos (semântica).

“Noutra direção, busca-se compreender por que alguns enunciados emergem mais que outros. Quais motivos levam à materialidade de determinado enunciado e não de outros? Por que, ao se materializar, excluem uma diversa gama de possibilidades enunciativas?” (Foucault, 2008, p. 11).

Dessa maneira, o entendimento do design da informação proposto aqui, distancia-se da noção que o campo comprehende apenas “a análise, o planejamento, a apresentação e o entendimento de uma mensagem - seu conteúdo, linguagem e forma” (Petterson, 2013, p.229), pois a proposição é posicionar o design enquanto um materializador e disseminador discursivo. Para esse exercício, o problema da linguagem e das relações de sentido (comunicação) passam a ser efeitos das chamadas relações de constrangimento (discursos) (Foucault, 2009). Já a compreensão de conteúdo, como uma espécie de significado a ser decifrado em um objeto, torna-se imprecisa, pois, a partir dessa abordagem discursiva, a atribuição de sentido ao objeto só é possível diante da sua relação com outros enunciados (Foucault, 2008). Portanto, nesse crivo pós-estruturalista, não há objeto com significado em si, mas um processo de significação que se dá na relação dele com outros enunciados.

A abordagem discursiva pós-estruturalista foucaultiana diz respeito à descrição de enunciados, objetos, práticas, disciplinas, instituições, quer dizer, de uma dispersão de discursos, relacionando-os no intuito de refletir a respeito de uma situação tida como dada (verdadeira).

4 Experimento pedagógico e análise das produções discursivas

O *frame* normativo utilizado no experimento é uma passagem da 21ª temporada de Power Rangers (*Power Rangers Super Megaforce*, de 2014). Utilizamos desse recorte por sua formação similar à de *Mighty Morphin Power Rangers* (1993-1996), material de maior influência da marca: grupo composto por três personagens masculinos e dois femininos; distribuição cor-gênero (vermelho-masculino; azul-masculino; verde-masculino; amarelo-feminino; rosa-feminino); além da distância temporal relativamente curta com os dias de hoje (nove anos).

Figura 03: Frame tecnocoreografado modelo: *Super Megaforce* (2014), ep. 01, S21, 13:31 min.

Fonte: *Power Rangers World Official*⁷.



Para o exercício analítico a proposta foi (re)elaborar uma categoria informacional por semana (1^a cor, 2^a posição, 3^a corpo, 4^a pose, 5^a traje) em um percurso linear, sem a possibilidade de modificações na etapa previamente realizada.

O *frame* modelo foi entregue impresso em papel sulfite junto a folhas em branco para as experimentações. Também foi solicitado que os participantes trouxessem material de desenho (grafites, lápis de colorir, canetas hidrocor). No objetivo de facilitar a representação e reprodução dos desenhos também fornecemos papel sulfite, papel vegetal, fita crepe e régulas. Em última instância, os colaboradores ficaram livres para buscar referências na internet através de dispositivos digitais.

⁷ Disponível em:< https://youtu.be/ay6TCsq_zfc > . Acesso em 07 mai 2023.

Figura 04: Processo de (re)elaboração das categorias cor, posição, corpo e pose da figura 03.

Fonte: Colaborador 05.



Figura 05: (Re)elaboração finalizada do colaborador: Categoria traje. Fonte: Colaborador 05.



No experimento podemos observar o tensionamento de diversos discursos conforme o quadro abaixo:

Tabela 01: tensionamentos visualizados a partir da (re)elaboração do colaborador 05.

Discurso	Categoria	Descrição
Binariedades de gênero	1ª Cor 3ª Corpo 5ª Traje	1ª Atribuição do rosa a um homem 3ª Presença de uma personagem transgênero (ranger roxa) 5ª O resultado visual subverte os forma(atos) de leitura instaurados pela binariedade
Liderança ‘falo-militar’	2ª Posição	2ª Uma mulher assume a centralidade
Ideais de corpo	3ª Corpo	3ª Diversa gama de materialidades corporais interditadas diante da vigência normativa de performances magras e/ou atléticas enquanto modelo social
Capacitismo	5ª Traje	5ª A personagem em laranja materializa toda uma classe apagada de Pessoas com Deficiência - PCD

O próprio colaborador aponta para esses problemas ao analisar da categoria corpo:

A construção do corpo dos personagens se deu de forma que buscasse trazer uma maior diversidade de formatos. No personagem rosa, temos um corpo extremamente forte e considerado “másculo”, fazendo assim um contraponto com a ideia associada a delicadeza e fragilidade, além de ir contra o padrão de masculinidade. No personagem de cor laranja temos um corpo de uma PCD (Pessoa com deficiência), corpo que nunca foi retratado na série original justamente por se ter uma falsa ideia de que pessoas com deficiências não são seres autônomos ou com capacidade de realizar ações complexas. O personagem azul possui um corpo gordo, que vai contra a associação de que apenas corpos magros e atléticos são saudáveis e funcionais, corpos magros esses que são padrão na produção. Por fim, com a personagem roxa, temos o corpo de uma mulher trans, questão que não é abordada justamente pela imensa pressão referente a ideia do corpo que nascemos e como ele se relaciona a nossa identidade de gênero.⁸

Por se tratar de uma tecnocoreografia diretamente relacionada a uma formação para o confronto físico, como combatentes em uma guerra, relacionamos as (re)configurações com outros discursos circulantes, tais quais os presentes em contextos de disciplina militar. De imediato, identifica-se o desalinhamento relativo à presença e a liderança feminina cisgênero⁹. A primeira ruptura tange às fragilidades biológicas da categoria: não teriam condições físicas (estatura, força, resistência, velocidade, agilidade, etc.) para participar, por exemplo, dos grupos da artilharia, cavalaria e infantaria de nenhuma das três academias nacionais (exército,

⁸ Reflexão textual crítica apresentada pelo colaborador 05 como parte da 4ª atividade prevista no experimento: análise, no formato textual, acerca dos motivos da não materialidade das performances apresentadas pelo colaborador (os participantes foram impelidos a indicar ‘por quê?’ e ‘de onde vêm?’ os valores que impedem suas (re)leituras de adentrar o campo da representação).

⁹ Uma abordagem acerca da presença das mulheres transgênero evocaria outros problemas discursivos.

marinha e aeronáutica), por isso, deveriam se deter, no máximo, as questões burocráticas ou relacionadas ao cuidado dentro das instituições (Zucatto, 2017).

O segundo argumento, tange às questões da quebra de uma espécie de ‘coesão interna’ das casernas, indissociável do desejo sexual. É isso que indica D’Araújo (2003) ao entrevistar ex-integrantes do alto escalão das forças armadas nacionais no final dos anos 1990:

O problema das mulheres a bordo dos navios também não é fácil. Eu acho que não dá certo. Passar 30 dias no mar, um bando de homens com meia dúzia de mulheres, o desejo sexual vai aparecer, naturalmente. Neste caso o respeito ainda pode aparecer, mas, quando é homossexual, o respeito vai embora. Depois de um certo tempo, o homossexual começa a perturbar. Ele não se aguenta. Num determinado momento, ele começa a querer coisas absolutamente incompatíveis (D’Araújo, 2006 apud Pereira, 1999, n.p.).

O que se percebe dessas duas produções excludentes frente a figura feminina, é uma estigmatização a partir de um discurso biológico que não pode ser tratado enquanto métrica universal, a qual importa a mecânica doméstica para dentro das casernas. Reproduz-se, por conseguinte, o binômio público/privado, na qual os corpos tidos enquanto femininos estão na segunda esfera. Já na segunda narrativa, é possível acionar o argumento de Rubin (1993) de que o mesmo sistema que oprime as mulheres, também oprime os homossexuais. Nesse sentido, é possível relacionar a exclusão desses grupos enquanto uma técnica de manutenção do discurso da família monogâmica e heterossexual: a presença das mulheres em situações de isolamento prolongado, atrelados a distância dos soldados de suas respectivas cônjuges, poderia levar a uma tensão do discurso monogâmico. Já a presença dos homossexuais, diante da fala do ex-militar, seria ainda mais perniciosa, pois colocaria em risco o discurso da heterossexualidade enquanto *status quo* das relações entre os sexos no interior da própria organização militar.

Outro discurso atrelado a exclusão desses grupos é mostrado no estudo *Soldiers and civilians: the civil-military gap and American national security*, organizado por Peter Feaver e Richard Kohn (2001), no qual a feminilização das forças armadas estaria atrelada ao enfraquecimento do estado-nação (neste caso, dos EUA): “são fortes ainda, portanto, as opiniões que referendam a ideia de que a “feminilização dos exércitos” levaria ao declínio do poder americano” (D’Araújo, 2003 apud Miller; Williams, 2002, p. 363).

De modo geral, essa exclusão das mulheres dos ambientes militares se relaciona às binariedades natureza/cultura e emoção/razão, além de estarem articuladas à uma lógica misógina. As binariedades citadas alocam a categoria como inadequada a liderança em situações militares, visto que o bom líder, seria aquele capaz de conter seus afetos, de autocontrolar-se; quer dizer, aquele que ‘pensa, logo existe’. As mulheres, por outro lado, na cultura ocidental, estão ligadas ao descontrole de si e, em certa medida, do outro: pensemos no mito cristão do pecado humano, nas histéricas da psicanálise ou no relato do ex-militar no artigo de D’Araújo (2003).

5 Resultados

De modo geral, os resultados ainda são incipientes e, enquanto abordagem de ensino, a proposta precisa de ajustes e de novas aplicações. Percebeu-se que levar os alunos a responderem o ‘por quê’ e de ‘onde vêm?’ os valores que impossibilitam a materialidade de suas (re)leituras, produz de forma tímida uma perspectiva discursiva nos mesmos. Nesse sentido, outras estratégias precisam ser adotadas no intuito de sensibilizar os estudantes quanto a agência discursiva no fazer e nos efeitos dos projetos de design.

De maneira específica, observamos que o próprio ato de (re)fazer em divergência a configurações informacionais tidas como verdadeiras, pode ser relevante, possibilitando debates sobre performances socialmente apagadas e acerca do próprio fazer design enquanto uma técnica normativamente estruturada-estruturadora. É esse movimento, que denominamos de subversões performativas, isto é, ações divergentes em relação a um produto informational legitimado e legitimante com objetivos de produzir a visualização de outras práticas e existências possíveis.

6 Considerações Finais

Este estudo faz parte de um pequeno conjunto de acontecimentos direcionados a investigar objetos de design da informação diante de uma perspectiva discursiva pós-estruturalista, a qual toma uma abordagem externa ao campo do design enquanto método analítico (Rati; Beccari, 2020). Por conseguinte, a potência dessa lente reside no tratamento da dimensão formal enquanto efeito de uma série descontínua de relações de poder, relações cujo o perfilamento determina modelos formais. Nesse sentido, o design foi tratado aqui tanto como tecnologia estruturada discursivamente quanto uma atividade (re)produtora de performatividades: uma tecnologia (forma)ativa imersa em um emaranhado de disputas.

Por fim, os problemas que se colocam aqui são da ordem da pedagogia: como sensibilizar os estudantes de design, a respeito da agência discursiva, nos processos e nos efeitos de ‘suas’ produções? Como evidenciar que a manipulação da informação é resultado de um jogo de relações cuja aparência se mostra natural? Quais estratégias metodológicas podem ser aderidas para uma abordagem projetual que ultrapasse as questões da forma?

Referências

- Cardoso, R. (2008). Uma introdução a história do design. São Paulo: Blucher.
- Butler, J. (1994). "Gender as performance: an interview with Judith Butler". *Interview by Peter Osborne and Lynne Segal. Radical Philosophy* 67, 32-39.
- Butler, J. (2019). Corpos que importam: os limites discursivos do "sexo". São Paulo: N-1 edições. E-book.
- Butler, J. (2021). Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- D'Araujo, M. C. (2003). Mulheres e questões de gênero nas Forças Armadas brasileiras. *Seminario Sobre Investigación y Educación en Estudios de Seguridad y Defensa*.
- Foucault, M.(2015). A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 02 de dezembro de 1970. São Paulo: Folha de S. Paulo.
- Foucault, M.(2009). Dois ensaios sobre o sujeito e o poder. Online. Disponível em: <<http://michel-foucault.weebly.com>>. Acesso em: 07 Março de 2023.
- Foucault, M.(2008). Arqueologia do saber. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Grangeiro, C. (2006). Michel Pêcheux e Michel Foucault: diálogos transversos sobre formação discursiva. *Letras & Letras. Uberlândia* 2, 133-141.
- Horn, R. E. (1999). *Information Design: Emergence of a New Profession*. In Jacobson, R. *Information Design*. Cambridge: The MIT Press.
- McLaren, P., Morris, J. (2004). Power Rangers: a estética da justiça falo-militarista. In Steinberg, S., Kinchelove, J. L. Cultura Infantil: a construção corporativa da infância. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 181-199.
- Nestreriuk, S., & Massarolo, J. (2020). Criação e desenvolvimento de personagem em multiplataformas. *Revista GEMINIS* 11(3), 233-253.
- Petterson, R. (2013). *Information Design Basic ID-concepts*. IIID Public Library.
- Preciado, P. (2018). Testo Junkie: sexo, drogas e biopolítica na era farmacopornográfica. N-1 edições.
- Rati, B., & Beccari, M. (2020). A dimensão retórica e a dimensão discursiva no design gráfico. *Infodesign* 17(1), 176-183. São Paulo.
- Rodrigues, C. (2005). Butler e a desconstrução do gênero. *Estudos Feministas*, 179-183. Florianópolis.
- Rubin, G. (1993). O tráfico de mulheres: notas sobre a "economia política" do sexo. Recife: SOS Corpo - Gênero e Cidadania.
- Souza, I. (2019). Super sentai: conheça todos os esquadrões japoneses. Toku Blog. Disponível em: <<https://tokusatsu.blog.br/super-sentai/>>. Acesso em: 16 de Agosto de 2022.
- Zucatto, G. (2017). Participação feminina nas Forças Armadas: a Marinha do Brasil. 9º Congreso Latinoamericano de Ciencia Política, Montevideo.

Sobre os autores

Wilton Carvalho Ferreira. Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Brasil.
ferreirawill007@gmail.com

Guilherme Ranoya Seixas Lins. Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Brasil.
guilherme.ranoya@ufpe.br