

Criando relacionalidade entre designantropologia e economia solidária: design + sistema produto e serviço com mulheres no Maranhão

Luiz Claudio Lagares Izidio

Universidade Federal do Maranhão

<http://lattes.cnpq.br/4908548989448402>

lagaresiz@gmail.com

Resumo

O artigo apresenta um relato de experiência sobre a aplicação da metodologia de Sistema Produto-Serviço (PSS) com grupos da Economia Solidária em São Luís (MA), mediado pela abordagem da designantropologia. A pesquisa teve como foco o trabalho com o grupo “Restaurante Elas por Elas”, propondo uma prática de design centrada na vida, na relacionalidade e na participação ativa das mulheres envolvidas. A metodologia articulou princípios do PSS, da Economia Solidária, do design participativo e da designantropologia, valorizando o saber local, a escuta atenta e a cocriação. Como resultado, foi desenvolvido um serviço de catering com identidade própria e comunicação estruturada. O artigo também aborda os desafios enfrentados com o despejo do Cresol-MA e as estratégias de resistência adotadas, ativando o design como prática política. Conclui-se que a designantropologia pode promover autonomia, pertencimento e transformações concretas ao conectar práticas projetuais a contextos sociais diversos.

Palavras-chave

Designantropologia; Economia Solidária; Sistema Produto-Serviço; Cocriação; Relacionalidade

Creating Relationality between designanthropology and Solidarity Economy: Design + Product-Service System with Women in Maranhão

Abstract

This article presents an experience report on the application of the Product-Service System (PSS) methodology with Solidarity Economy groups in São Luís, Maranhão, guided by a design anthropology approach. The research focused on the collaborative work developed with the “Elas por Elas” restaurant group, proposing a design practice centered on life, relationality, and the active participation of the women involved. The methodology combined principles of PSS, Solidarity Economy, participatory design, and design anthropology, emphasizing local knowledge, attentive listening, and co-creation. As a result, a catering service with its own identity and structured communication strategy was developed. The article also addresses challenges faced during the displacement of Cresol-MA and the resistance strategies adopted, activating design as a political and transformative practice. It concludes that design anthropology can foster autonomy, belonging, and concrete social change by connecting design processes to diverse sociocultural contexts.

Keywords

Designanthropology; Solidarity Economy; Product-Service System; Co-creation; Relationality

1 Introdução

Início este texto com um convite para pensarmos o fazer pesquisa em design a partir das urgências: política, climática, econômica, ética e da negação da humanidade e do design em se reconhecer como parte dos impactos no mundo. Como alternativa, proponho pensarmos outras maneiras de fazer design a partir da centralidade da vida (Noronha, 2023) e sua potência (Pelbart, 2011).

O tempo da urgência coloca em disputa a narrativa e o aparato epistemológico também no campo do design. Nesse sentido, aciono o pensamento de Arturo Escobar (2016) sobre o potencial ontológico do design como caminho para relacionar o design à agência de construção de mundos, sendo capaz de moldar a forma material do mundo e criar significações em uma dimensão política e social.

Ao reivindicar a reconexão do fazer design com a vida, é possível pensar em um redirecionamento de nossas pesquisas e práticas para outros designs (Borrero, 2020). Um fazer design que não reflita uma herança patriarcal-colonial-capitalista (Rolnik, 2018), mas que gere autonomia, com relações de poder diluídas, que seja democratizante (Izidio, 2022) e com participação efetiva das pessoas (Noronha, 2022). O fazer junto, a partir de um pensamento biocêntrico (Cavalcante, 2015), com práticas que articulem as intersubjetividades dos envolvidos a partir de uma perspectiva orientada por designantropologia (Izidio, Farias, Noronha, 2022), tem sido a tônica dos trabalhos que tenho experienciado no grupo de pesquisa narrativas, inovação, design e antropologia na Universidade Federal do Maranhão.

Nesse artigo, apresento uma dessas experiências, o trabalho com o Restaurante Elas por Elas, integrantes do Centro de Referência de Economia Solidária – CRESOL-MA. O objetivo é estabelecer um diálogo capaz de promover maneiras de fazer design a partir da centralidade da vida e abrir possibilidades para outros modos de imaginação de futuros, por meio de uma prática que promova a diluição das relações de poder e privilegie a colaboração, o fazer junto como meio para uma prática em designantropologia.

Como escolha de posicionalidade como pesquisador, inspirado por transformar o silêncio em linguagem e ação (Lorde, 2019), pelas narrativas confessionais (hooks, 2017) e pela práxis freiriana (Freire, 1987), o texto aparece em alguns momentos na primeira pessoa e em outros na terceira, distinguindo o que diz respeito ao pesquisador e o que diz respeito ao coletivo.

Para ordenar o pensamento, apresento no item 2 um contexto dos desafios de fazer design em tempos de crise, com abordagens teóricas que abrem caminhos para pensarmos em outras práticas. No item 3, qualifico a pesquisa base e as metodologias utilizadas. No item 4, trago o relato das experiências e os resultados alcançados. No item 5, discuto os desafios enfrentados e, no item 6, as considerações finais sobre o processo.

2 Fazer design no centrado na vida, imaginar mundos por vir e caminhos para outras práticas em design

Diante da encruzilhada, temos escolhido nos movimentar em direção à imaginação de um porvir construído a partir de outros pilares, assumindo as relações do design nesse processo de urgência e criação de outros mundos. Isso requer o resgate de outras narrativas como caminhos para novos modos de pensar, narrar e praticar os muitos mundos que habitamos. Para tanto, é urgente mobilizar imaginários mais abertos e centrados na vida. Esse processo exige reflexão sobre como temos construído nossas subjetividades, modos de ver, sentir e estar no mundo. O sujeito que podemos ser está ligado à materialidade e às formas de produzir, distribuir e acessar os frutos do trabalho.

Pensar a centralidade da vida como valor e potência implica romper com o paradigma moderno e a racionalidade que restringe formas de ver e pensar o mundo fora do cânone dominante. A racionalidade moderna muitas vezes relega o design a um campo de segunda categoria — por ser

ciência do fazer e não do pensar (Buchanan, 2001), ou por criar mundos de segunda mão (Mills, 2009), refletindo estruturas dicotômicas e racistas (Noronha, 2018).

Romper com essas instituições nos leva a uma mudança epistemológica que afeta também o design. Para pensar a centralidade da vida no design, recorro a Tim Ingold (2012), que propõe um processo intersubjetivo na relação com o ambiente, onde criamos espaços de vida e comunicação. Não há separação entre o universo “exterior” e o sujeito isolado, mas uma consciência subjetiva que une tudo.

Ter a vida como centro na criação em design requer uma relacionalidade radical para reconexão e regeneração ontológica. Exige abertura ao dissenso, à negociação, ao possível dentro do inegociável (Noronha, 2023). Relacionando essa abertura a ações práticas, acionamos o conceito de fronteira epistemológica de Nêgo Bispo (2023), que propõe friccionar fronteiras entre “diversais” e colonizadores, sem partir da ideia de colonização, já que ela não se efetivou em seus modos de vida.

Essa categoria de fronteira é fundamental para os processos de designantropologia, subvertendo noções de dentro/fora e inclusão/exclusão. Sendo assim, a fronteira, não é um lugar estável (uma instância cômoda), mas de conflitos e fricções, a abrir caminhos para o dissenso, com repercussão na dimensão política e na dimensão epistêmica, envolvendo todos que participam de um projeto, de uma pesquisa, de uma ação. A pesquisa deve ser capaz de gerar outras narrativas de mundo. A humanidade sempre usou narrativas e imaginação para criar sentido. Izidio, Noronha e Farias (2022) definem a narrativa como a coleção de experiências contadas, sem compromisso com verossimilhança ou linearidade.

Diante da urgência por respostas rápidas para as questões contemporâneas, escolhemos seguir o conselho de Donna Haraway (2023), e ficar com o problema e seguir instigados por ele a busca por novas conexões e interações com outros seres e outras cosmologias pra sairmos do impasse de uma narrativa única de aniquilamento, seja do mundo ou de um salvador que vem aniquilar o inimigo. Donna Haraway nos convida a pensar em aprofundar e criar alianças com aqueles que sempre guardaram o planeta: povos originários, fauna, flora, ou seja incluir outras cosmovisões como prática e modo de vida. Seguir uma nova lógica de pensar o fluxo da vida como nos ensina Nêgo Bispo, ser começo - meio - começo.

Quando falamos em imaginar e criar mundos trata-se de alternativas de design que sejam orientadas ontologicamente e isso pressupõe necessariamente uma ação reflexiva e política, olhando para trás, para a tradição que nos formou, mas também para frente, para transformações que ainda não foram criadas de nossas vidas em conjunto. Escobar (2024) considera que estamos fazendo mais do que perguntar o que pode ser construído. Estamos nos engajando em um discurso filosófico sobre o eu, sobre o que podemos fazer e o que podemos ser, e como superar o processo de desfuturação e passarmos do iluminismo à sustentação. Isso tem relação com a destruição daquilo que destrói, por meio do “design de eliminação” e isso aplica-se a categoria hegemônica do ser humano. Precisamos repensar e aprender a nos redesenhar numa direção ao desenvolvimento relacional de um novo tipo de ser humano. Um humano que supere a ideia de existência de um mundo “lá fora” separado de nós e ainda um humano que entenda que o mundo é resultado de nossas ações. E por fim, um humano que compreenda que a terra não é uma coleção de objetos mas uma comunhão de sujeitos (Escobar, 2024).

Portanto, imaginar outros por vir passa necessariamente pela possibilidade de criação de mundo que seja diverso, integrado e horizontal com práticas não-objetificantes e centrada na vida. Retomando a ideia de Escobar (2016) do design como agente de construção de mundos é preciso assumirmos o que cabe ao campo como causa, efeito e possibilidade de ação diante do problema. A ontologia do problema certamente vai além do design, ou seja, não é só o design o responsável, permeando toda a gama de práticas capitalistas globalizadas de criação de mundos.

Surge então uma outra pergunta: dado seu papel histórico como uma prática ligada ao antropocentrismo e ao capitalismo mono humanista, o design pode se tornar uma práxis pluriversal e eficaz para sustentar a vida? Para abordar essa questão, passo a considerar aqui o design, no sentido ampliado como uma capacidade aberta e um modo de agir no mundo, dentro dos processos muito mais abrangentes de criação de mundos e transições pluriversais. Nesse ponto ressalto que não existe neutralidade nessa perspectiva de design a partir de uma relação radical.

Em seu novo livro, *Relacionalidade: Uma política emergente da vida além do humano*, Arturo Escobar, Michal Osterweil e Kriti Sharma, tratam o design a partir de uma perspectiva relacional com o mundo e a construção de futuros possíveis. Os autores trazem a ativação política da relacionalidade como essencial para nos reinventarmos por meio de outros mitos que nos permitem perceber novamente as teias de relações que nos formam e a sabedoria de cuidar delas. A relacionalidade é um desvio proposital para o terreno incerto que lateja entre as transições no lugar e o lugar das transições na vida. Anna Tsing, antropóloga estadunidense, nos ensina sobre relações que colocam a relacionalidade como condição para a vida, ela nos provoca dizendo: “aprendemos outras sociabilidades ao vivenciá-las, não por meio de projetos, mas como modos de vida” (Tsing, 2019, p.124).

Essa premissa é importante porque nos convida a nos relacionarmos de uma maneira diferente, com base na experiência, aprendendo com outras formas de liberdade, diferentes das humanas. Um passo importante a ser dado para construirmos modos de vida ao fazer design em colaboração com o outro, é superar a encenação colonial (Cusicanqui, 2010), ou seja, alinhar prática e discurso de modo que ambos caminhem no transbordamento do encontro de suas possibilidades. Outra autora que vai falar sobre a força desse processo colonial e como ele age se reinventando a partir de novas facetas, Suely Rolnik vai trazer a perspectiva da cooptação ontológica que trata justamente desse processo de aprisionamento do que consideramos libertador em uma nova roupagem que continuará a ser dominadora (Rolnik, 2018). Alguns exemplos desse processo estão a respeito dos discursos sobre: sustentabilidade, desenvolvimento, experiência, inclusão, método de pesquisa, participação e diversas outras categorias que muitas vezes nossas práticas destoam do nosso discurso.

Nessa fricção da fronteira entre prática e discurso é importante dar atenção ao processo relacional radical que pressupõem ações em conjunto com o outro, participar precisa ser necessariamente algo efetivo e real. Não dá pra cair no que Silvia Rivera Cusicanqui (2010) chama de encenação colonial baseada numa empatia, na vontade de ajudar ou de se colocar no lugar do outro. Somos feitos de subjetividades e ninguém se coloca no lugar do outro pois as vivências são diferentes. É preciso desenvolver alteridade que para Haraway (2023) está relacionado a uma ética de cuidado que permite a responsabilidade mútua, onde diferenças são mantidas em tensão produtiva, não resolvidas. Participar é abrir o processo criativo, é reconhecer nesse outro a sua capacidade de imaginação de futuro. Levar algo pronto e “aplicar” em uma comunidade não é participação. A participação implica a dissidência, a diferença e o equívoco, a possibilidade de haver a impossibilidade (Noronha, 2023).

E nessa dinâmica de abrir os processos decisórios e garantir uma participação efetiva é que temos embasado nossas práticas de campo para que se tenha como resultado possível uma autonomia dos processos produtivos das pessoas envolvidas e que elas sigam criando, narrando e fazendo o design de si mesmas pelo caminho.

3 Construindo uma relacionalidade em nossas práticas de design

Quanto à metodologia, a pesquisa foi qualificada como de natureza qualitativa e aplicada, pois busca a interpretação dos fenômenos observados e compartilhados em campo e a atribuição de significados a partir das experiências teóricas e empíricas da pesquisa, além de gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de problemas específicos, identificados a partir da vivência entre

pesquisadores e participantes do Cresol, em momentos prévios, conforme Prodanov e Freitas (2013). Em relação aos objetivos, caracterizou-se como descritiva que, segundo Gil (2008), pretende mapear, documentar e descrever, com embasamento teórico e do conhecimento produzido em cocriação no campo de pesquisa.

Assim, adicionou-se uma abordagem participativa derivada da pesquisa-ação participativa ou, como Ehn (2008) a chama, “prática de pesquisa”: “Investigações intervencionistas práticas (em oposição à coleta de dado) e paralelamente reflexão teórica, em oposição a reflexões teóricas destacadas a posteriori (Ehn, 2008). Tudo isso a partir de um direcionamento de designantropologia, que além de levar em consideração as relações intersubjetivas dos participantes é uma escolha e um posicionamento político de não mais separar os dois campos e seguir com o transbordamento deste encontro, criando subjetividades destes dentro-fora-dentro, em devir (Izidio, Farias, Noronha, 2022).

Buscando alinhar nossas práticas ao discurso, como caminho para um processo de relacionalidade, para uma prática de design mais alinhado a uma proposta ontológica de construção de mundos, inclusão de novas cosmovisões e alternativas aos processos instituídos, traçamos relações entre a metodologia de design escolhida para trabalhar com os grupos, Sistema Produto + Serviço - PPS (Vezolli, 2018)¹, os princípios da Economia Solidária, aspectos relacionados ao Design participativo e a proposta de posicionamento de designantropologia.

A partir do pensamento de Tunstall (2013) buscou-se alinhar as pautas do projeto ao contexto das comunidades a partir do entendimento da dinamicidade de criar e implementar os sistemas de produtos e serviços que considerem as práticas, aspirações, história, cultura e necessidades da sociedade que a pesquisa está inserida. Assim, a prototipação de PSS permite a tangibilização das cosmologias pessoais de cada grupo, bem como suas vivências, agregando valor e promovendo a autonomia. Em um primeiro momento, Farias (2022) propôs as afinidades entre PPS, Economia Solidária e Design Participativo, e então, a partir dessa proposta, incluímos a posicionalidade política e de projeto a partir do contexto de designantropologia.

O **Sistema Produto-Serviço - PPS**, pode ser definido como uma estratégia de inovação que desloca o centro do negócio da venda física de produtos para a venda de um sistema de produtos e serviços que causam um baixo impacto ambiental (Manzini e Vezzoli, 2002).

Já a **Economia Solidária** age a partir de uma outra matriz de formação diferente da colonial-capitalista, inclui princípios como autogestão, cooperação, solidariedade e respeito ao meio ambiente. Estes norteiam as atividades econômicas que buscam promover a justiça social, a inclusão a partir da equidade e o bem viver.

O **Design Participativo** pressupõem uma participação efetiva nos processos de design que como vimos requer uma abertura deste processo aos nossos copesquisadores para que se tenha autonomia criativa, entre outras coisas.

Por fim, **designantropologia** está sendo pensado aqui como uma ação que se dá a partir das práticas de correspondência, que tem como princípios: o **hábito**, como uma prática de convivência onde se é afetado e também afetamos a partir da experiência e vivência no habitar o mundo do outro e onde exercitamos o processo de antecipação; A **comunhão (commonig)** um processo de proximidade tal que permite uma convivência em comunhão a partir de um processo de autopoiese e controle entre contar e conter; **Conhecimento narrativo** como fonte de saber fazer; **Atencionalidade** o estar atento e presente de corpo inteiro; Uma **resposta responsável (Response-ability)** que surge a partir do fluxo dos materiais, do processo de improvisação e prototipação; e por fim, o **Agenciamento ou Agencia**

¹ A escolha pelo PPS (Vezzoli, 2018) se dá devido ao seu caráter voltado à experiência, enfatizando as questões intangíveis e a coprodução pautadas nas dimensões ambiental, social e econômica da sustentabilidade.

(agencing) que é o processo de ter ação sobre as coisas e de não passividade, fazer com por um processo de simpoiése.

Estas relações e afinidades podem ser vistas na figura 1 e apresentam-se com um grande potencial para promover a construção de um novo prisma em relação às fronteiras entre produção, natureza e bem viver.

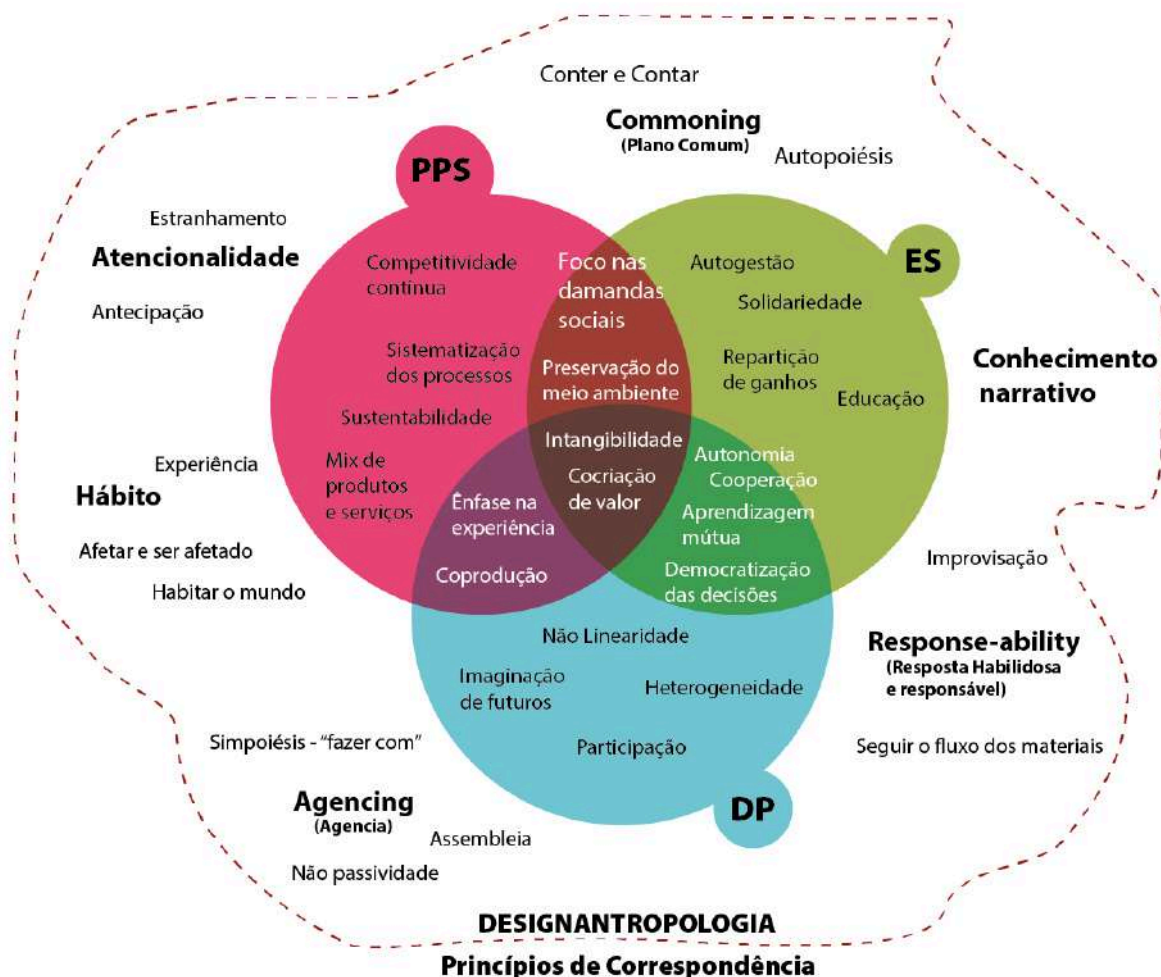


Figura 1 : Diagrama da relação entre os princípios de PSS, ES, DP e Designantropologia

Fonte: desenvolvido pelo autor e Adaptado de Farias (2022)

Farias (2022), se vale das etapas do *Modular Method for System Design for Sustainability* - MSDS metodologia proposta por Vezzoli, Kohtala e Srinivasan (2014) atrelando-a aos princípios da Economia Solidária (ES) e à autonomia por meio de práticas participativas para cocriar uma nova proposta que utilizou as três primeiras etapas (análise estratégica, exploração de oportunidades e concepção de sistemas) da MSDS, bem como o uso de ferramentas de Sistema Produto Serviço - PSS relacionado-as com as etapas processuais de Design Participativo: exploração inicial da ação, processo de descobrimento e, por último, prototipagem (Spinuzzi, 2005). Avançamos nesse processo e estabelecemos relações com os princípios de correspondência, principal ação de designantropologia, como guia para uma relacionalidade radical.



Figura 2: Proposta de desenvolvimento de PSS com abordagem do designantropologia
Fonte: desenvolvido pelo autor e Adaptado de Farias (2022)

A tabela (Figura 2) exemplifica a proposta atual para o desenvolvimento de PSS no âmbito das pesquisas realizadas no NIDA e como ela é direcionada pela proposta da abordagem em designantropologia. O design participativo promove espaços de diálogo, prototipação e imaginação coletiva, permitindo o alinhamento de diferentes perspectivas. Para esse processo, é preciso criar condições que favoreçam a emergência dos discursos. Nesse contexto, destacam-se os “dispositivos de conversação” (Anastassakis e Szaniecki, 2016) ou “coisas de design” (Binder *et al.*, 2011), artefatos que elucidam narrativas, valores e relações de poder implícitas.

Para que a relacionalidade aconteça entre as “coisas de design” e as práticas de Design Participativo é preciso que haja o processo de correspondência. Sendo assim cada ação, a partir das “coisas de design” que se relaciona com o Design Participativo, aciona-se um ou mais princípios de correspondência, em designantropologia. O processo de correspondência é fluído e dinâmico, todos os princípios relacionados a ele estão presentes em maior ou menor potência. A proposta aqui não é limitar e marcar que cada etapa use somente um dos princípios, mas sim indicar quais deles podem ser mais acionado e devem ter maior atenção no processo de relacionalidade para orientar reflexões, confrontar visões diversas e ampliar a compreensão sobre o objeto em pauta, articulando o design aos saberes tácitos dos envolvidos.

O processo de criação teve a participação dos integrantes de cada grupo a partir do Design Participativo, assim todos puderam participar de maneira efetiva na tomada de decisões dos processos e escolhas durante o ato de projetar. Como considera Spinuzzi (2005), o objetivo é relacionar-se com os aspectos tácitos do comportamento prático humano, sob uma ótica produtiva e ética, por meio de parcerias entre o design e os participantes. Essa parceria deve ser fundamentada e conduzida efetivamente para que os pesquisadores-designers e participantes realizem e aperfeiçoem a compreensão da atividade (Spinuzzi, 2005). O DP possibilita a criação de um plano comum entre artesãos e pesquisadores, um espaço onde as diferenças se instauram e constituem uma comunidade diversa cosmologicamente durante o fazer coletivo (Noronha, 2018).

Percorremos os seguintes estágios: exploração inicial da ação (1), processo de descobrimento (2) e, por último, prototipagem (3), implementação (4) e comunicação (5).

No que tange às ferramentas na etapa de “Exploração inicial da ação”, adaptamos a conhecida técnica do brainstorming, a fim de elencar os problemas e propor possíveis soluções. Logo em seguida, fizemos a hierarquização das alternativas por meio da colagem de adesivos para indicar quais dessas dificuldades o grupo gostaria de trabalhar. Na etapa de “descobrimento”, através do *card sorting* foi possível apresentar estratégias de PSS já existentes de cada segmento para avaliação com o grupo.

Em seguida, utilizou-se da ferramenta “Manchete do Futuro” que visa eliciar a imaginação das participantes fazendo-as projetar o futuro do empreendimento.

Na etapa de “prototipação” as participantes puderam especular sobre a ideia selecionada por meio da ferramenta *Scenes*, uma espécie de cenário de bonecos (Halse, 2010). Na etapa de implementação fizemos uma nova prototipagem, dessa vez levando em consideração o contexto real ou mais próximo da realidade possível, por meio da técnica de encenação (Schleicher, Jones e Kachur, 2010) experimentar e testar como a ideia funcionaria.

E por fim, tivemos uma oficina de comunicação onde cada grupo pôde desenvolver suas expertises para comunicar o Sistema Produto e Serviço desenvolvido nas redes sociais.

4 Discussão e Resultados

Apresentaremos o caso do restaurante Elas por Elas² e a cocriação do desenvolvimento do Sistema Produto e Serviço, além da implementação e comunicação do mesmo. Seguindo a proposta de processo de codesign apresentado na sessão anterior, todo o processo de utilização de ferramentas e “coisas de design” foi adaptado ao contexto do grupo estabelecendo uma correspondência a partir do princípio do hábito e habitar o mundo contextualizando a linguagem, uso de imagens, etc. Iremos também, relacionar cada etapa ao processo de correspondência a partir de relações com designantropologia e criar um diálogo com a teoria que sustenta o trabalho.

4.1 Restaurante Elas por Elas

O restaurante Elas por Elas surgiu com o intuito de oferecer comida de qualidade e ser um complemento de renda para mulheres do Cresol-MA. O restaurante, no início, produzia lanches e com o passar do tempo foram oferecendo refeição para as trabalhadoras que passavam o dia no espaço e em eventos que aconteciam no Cresol-MA. Daí, surgiu a ideia de estruturar um *buffet*. Essa ideia se estruturou e estava atendendo bem aos eventos que aconteciam no local. Trabalhamos com as mulheres do restaurante Elas por Elas no intuito delas avançarem na atuação do *buffet*, ampliando o seu mercado e as possibilidades de clientes atendidos.

O processo de codesign com as mulheres do restaurante começou com a escuta atencional da história delas, o surgimento do restaurante, como elas se envolveram com o mesmo e o envolvimento delas com a Economia Solidária e a luta por uma outra economia possível para além do capitalismo. Essa escuta se fez importante para começarmos o processo de correspondência e uma prática de designantropologia, pois a partir de então conseguimos montar um diagnóstico do grupo e traçar caminhos a seguir.

Assim, iniciamos a etapa I - exploração inicial da ação, essa conversa diagnóstico guiou a tempestade de ideias (brainstorming) (figura 4 e 5) onde as participantes elencaram suas dificuldades e pensaram em possíveis soluções. Entre os desafios enfrentados temos a clientela dispersa devido às constantes mudanças do espaço físico do Cresol-MA, o déficit na comunicação do restaurante para o público, bem como a necessidade de recursos para compra de materiais e ferramentas.

² Todas as demais oficinas de cocriação de produto e serviço seguiram essa mesma lógica de segmentação, no entanto cada uma teve seu contexto levado em consideração para a aplicação das ferramentas. Em alguns grupos o processo de codesign foi feito através de oficinas e em outros foram encontros mais extensos, as adaptações serão melhor descritas no tópico a seguir.



Figuras 3 e 4: 1ª de oficinas com o restaurante Elas por Elas e Brainstorming.

Fonte: desenvolvido pelos pesquisadores.

O processo de correspondência acontece aqui a partir do momento que dispomos de atencionalidade, exercitamos o processo de antecipação e a possibilidade de afetar e ser afetado para responder ao processo de diagnóstico e busca de meios para cocriamos o Sistema Produto e Serviço que desejamos desenhar em cocriação. Estar nessa fronteira entre o desejo de criar um serviço e as demandas reais fricciona o campo de design na possibilidade de trazer respostas a partir do princípio response-ability, uma resposta habilidosa e responsável diante de um plano comum (Noronha, 2018) entre essas mulheres e nós pesquisadores. Estar aberto para sermos afetados por elas, e além disso, conhecer as histórias de cada uma e a potência do seu conhecimento narrativo, habitar o mundo delas mesmo que de maneira provisória mas atencional possibilita descobrimos mais sobre o seu saber fazer, fortalecendo e auxiliando no processo de correspondência.

Iniciamos a etapa II - Descobrimento, apresentando cartões (*Card Sorting*) previamente preparados com exemplos de serviços semelhantes ao que elas estavam desenhando. A proposta dessa ferramenta era estimular a criatividade ao apresentar soluções semelhantes ao PSS cocriado, com soluções que outras comunidades e grupos encontraram para suas necessidades, destacando diferentes maneiras de compartilhar sua mão de obra e valorizar os conhecimentos sobre culinária. As participantes puderam classificar quais ideias as inspiraram e se encaixavam na situação atual do restaurante frente às necessidades e problemas a serem solucionados.



Figura 5: CardSorting restaurante Elas por Elas.

Fonte: desenvolvido pelos pesquisadores.

Nesse ponto é considerarmos como as “coisas de design” dialogam com o processo de cocriação e se tornam importantes como mediadoras do processo criativo, uma vez que possibilitam o início de

surgimento de novas ideias no grupo. A todo momento elas rabiscam e interagem com os cartões de modo a modificar ou selecionar ideias que consideravam importantes para o processo delas. Isso demonstra como essas ferramentas podem estabelecer um processo de autonomia criativa, também.

Com relação ao processo da prática de design tropologia, a agência durante o fazer junto é igualmente importante, entender que o design não é neutro no processo, pois os *cardSorting* foram pré estabelecidos, ou seja, houve uma agência dos pesquisadores e escolha de referências que fizesse sentido no contexto do grupo, ou seja, uma interferência, movida pelo processo de atencionalidade, de afetar e ser afetado em um processo autopoietico, sendo mais um exemplo de correspondência na prática.

Entre as opções escolhidas, o sistema produto-serviço cocriado foi um *catering*. O *catering* se difere do *buffet* (um formato onde as comidas são dispostas para que os convidados se sirvam sozinhos), trata-se de um serviço que oferece comidas prontas e inclui o fornecimento de louças e pratarias, com profissionais responsáveis pelo serviço e limpeza. É semelhante ao à la carte. Arelado a isso, as participantes pensaram em servir alimentos específicos para dietas restritivas como intolerância a lactose e glúten, bem como criar pratos utilizando os produtos orgânicos e naturais típicos do Maranhão vendidos no Cresol-MA por outros grupos produtivos como forma de promover a economia solidária e também se destacar demais serviços de catering existentes.

Finalizamos, a etapa II, com a ferramenta “Manchete do Futuro” (figura 7), a proposta é simular uma capa de jornal onde estaria uma foto das artesãs e uma manchete falando dos bons feitos realizados pelo grupo a partir da prestação do serviço que elas desenharam. Em um exercício de especulação de futuro imaginando onde elas poderiam e/ou queriam chegar. Este é um momento regado de emoções pois busca incitar o imaginário e direcionar o olhar das participantes para o futuro.

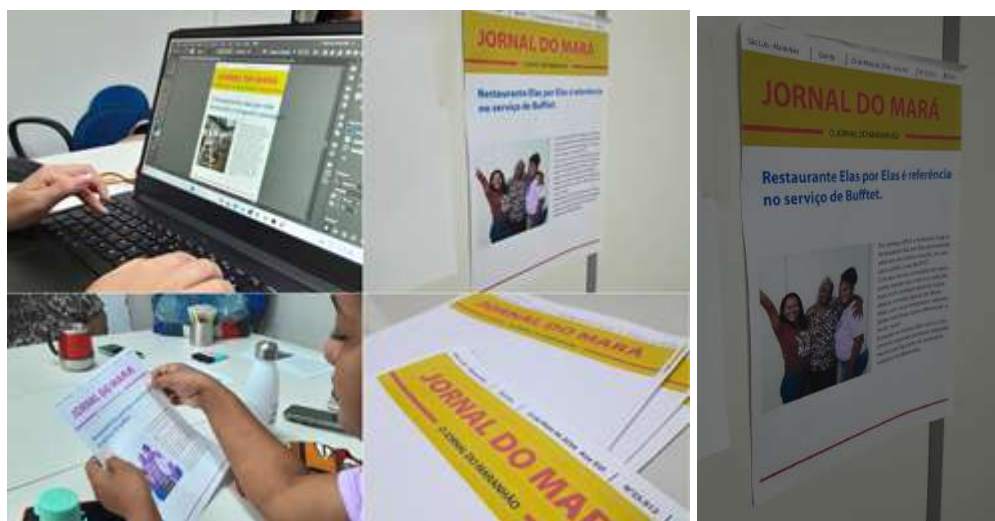


Figura 6: Manchete do Futuro restaurante Elas por Elas.

Fonte: desenvolvido pelos pesquisadores.

A “Manchete do Futuro” aciona o processo de correspondência a partir do *commoning* desenvolvimento de comunhão e compartilhamento de ideia de futuro, também, por meio do response-ability, uma resposta habilidosa e responsável que segue o fluxo das linhas da vida (Ingold, 2013).

A etapa III - Prototipação, começou com a aplicação da ferramenta *Scenes* (Figura 8 e 9), que permitiu, através dos bonecos e figuras presentes, a prototipação da jornada do cliente que contrataria o serviço do Restaurante Elas por Elas. O uso da ferramenta trouxe o aspecto da

tangibilização do serviço, contribuindo ainda para a sistematização dos percursos realizados pelos clientes até a execução do serviço oferecido. Em seguida pedimos para as participantes encenarem esse serviço, um dos pesquisadores da equipe atuou como dono de uma empresa que gostaria de fazer um evento e queria saber o que elas ofereciam como cardápio.



Figuras 7 e 8: Scenes e encenação restaurante Elas por Elas.

Fonte: desenvolvido pelos pesquisadores.

Essa ferramenta possibilitou que as participantes pensassem além das barreiras atuais, prototipando o restaurante ideal que contaria com um cardápio variado, um espaço físico só dele com cozinha, salas para alugar para eventos e um espaço para almoço normalmente. A prototipação, também, por meio da encenação auxilia no processo de verificar quais pontos de contato ainda estão frágeis no processo de formulação do serviço e além disso possibilita uma primeira vivência mais próxima da realidade de execução do serviço, auxiliando na próxima etapa que é a implementação do serviço.

A etapa IV - Implementação, consistia em fortalecer os pontos observados como frágeis na etapa de prototipação e tentar saná-los com mais uma encenação, porém, com elementos e clientes reais, para que o retorno a respeito do serviço fosse o mais próximo possível do mercado. Nesse sentido, revisamos os pontos fortes e fracos da primeira prototipação/encenação e reestruturamos os processos. Acompanhamos o grupo por cerca de um a dois meses na estruturação da ideia e na articulação para que pudessemos realizar o processo de encenação da prototipação real do serviço. Essa etapa é importante para que o grupo tenha condições de perceber quais elementos já estão estruturados e quais ainda precisam ser melhorados para que de fato possam oferecer o serviço ao público. Após esse acompanhamento realizamos a prototipação real.



Figuras 9 e 10: Encenação da prototipação do serviço de catering do Restaurante Elas por Elas

Fonte: desenvolvido pelos pesquisadores.

Foram convidados pessoas que não participaram do processo de desenvolvimento do serviço para avaliar a prestação do serviço e analisar a qualidade da realização do mesmo. Logo após, essas

peças responderam um questionário avaliando o serviço. A prática de design antropologia é perceptível nesse nível pela correspondência a partir dos princípios de response-ability e o processo de improvisação necessário diante de situações inesperadas que essas atividades de prototipação e encenação trazem com elas, pois assim como a vida real, nesses momentos acontecem situações que muitas vezes fogem ao pré estabelecido e ao projetado, saber lidar e improvisar diante do inesperado é também um processo de resposta habilidosa e responsável, muito por conta do estado de atencionalidade que essa encenação performática requer dos participantes.

Em um outro dia pós evento, fizemos uma reunião de avaliação da prototipação onde lemos e analisamos as respostas dos questionários das pessoas que participaram no dia. Esse momento foi de suma importância pois as mulheres responsáveis pelo restaurante puderam ter um retorno da qualidade do trabalho.

A etapa 5 - comunicação, tratou-se de uma oficina prática de utilização de recursos digitais e de redes sociais para a comunicação de prestação do serviço. Como meio de viabilizar essa comunicação fizemos pré templates totalmente editáveis no programa Canva e disponibilizamos para o grupo.



Figuras 11: Exemplo de postagens presentes no *template* e que foram desenvolvidas por elas durante a oficina de comunicação.

Fonte: desenvolvido pelos pesquisadores.

No dia da oficina elas aprenderam a trabalhar a partir do uso desses templates o que facilitou bastante o desenvolvimento e direcionamento da oficina. Foi realizado também uma reformulação na marca do restaurante e foi criado também materiais de apoio como folhetos, placa, cartão de visita e outros, que pudessem ser utilizados no processo de implementação do serviço.



Figuras 12, 13 e 14: Serviços de catering oferecidos pelo restaurante Elas por Elas em eventos após a implementação do serviço.
Fonte: desenvolvido pelos pesquisadores.

Finalizada essas etapas o Restaurante Elas por Elas, segue de maneira autônoma ofertando o serviço que elas desenharam em cocriação conosco. Atualmente o grupo tem tido um bom retorno com contratações do serviço. As figuras 13, 14 e 15, mostram alguns desses eventos.

5 Desafios no percurso da pesquisa

Muitos foram os desafios enfrentados no decorrer de dois anos de pesquisa com os seis grupos que cocriamos Sistema Produto e Serviço em parceria com o Cresol-MA. No entanto, um deles por vezes pareceu que iria inviabilizar nossas ações de pesquisa junto ao grupo. Estamos falando da concessão da Casa do Maranhão, espaço que o Cresol-MA tinha como sede e dividia com o museu da Casa do Maranhão, por parte do Governo do Estado para um Grupo Hoteleiro Português, em prol de sua expansão hoteleira. Tal fato fez com que a coordenação do Cresol-MA recebesse a notícia de que teriam que sair do espaço em 8 dias úteis, estávamos a cerca de 6 meses copesquisando com o Cresol-MA. Várias questões vieram à tona: Como pesquisar quando o seu campo é despejado? Como fazer designantropologia sem um campo estruturado? Como corresponder com essas mulheres diante de tanta impossibilidade de fazer pesquisa e designantropologia? Como o design lida com essa situação?

Tomamos a decisão de seguir com elas assim, pois, a essa altura já não era possível voltar e recomeçar com outro campo e também escolhemos ficar com o problema bem aos moldes que Donna Haraway (2023) nos ensina. Seguimos com o encontro com o Cresol-MA como Nastassja Martin (2021) seguiu após o beijo do urso em sua face, impactados com a notícia do despejo mas abertos e atentos às novas possibilidades de fazer design com essas mulheres e no aprofundamento intersubjetivo com elas em busca de uma maneira de fazer copesquisa em design mesmo sendo despejados.

Os grupos que formam o Cresol-MA não participaram dessas negociações, que tiveram a concessão como resultado, sendo apenas avisados que deveriam desocupar o espaço em determinado período de tempo, sem possibilidade de discutir a situação e o seu funcionamento, em março de 2024. Ao receber essas notícias, a gestão do CRESOL, junto aos empreendimentos da Economia Solidária, decidiram desenvolver formas de resistência em prol da permanência neste espaço, ou a definição de uma sede permanente em lugar de fácil acesso para comercialização e eventos culturais, que atenda às necessidades do coletivo.

Esse fato também impactou o nosso cronograma de pesquisa visto que os esforços dessas mulheres passaram a ser manter a existência do espaço de comercialização de seus produtos. Neste sentido, novas demandas de design surgiram e outras precisaram ser supridas em integração às já previamente estabelecidas. Com uso do design e ativismo, abordagem do design que salienta o papel social do design enquanto mobilizador da comunicação para orientar determinada causa social, foi acionada, exemplificando o valor dos designers enquanto propagadores de responsabilidade social, que investem tempo e conhecimento em projetos que promovem melhorias sociais e culturais em contextos de exclusão e impedimentos para com grupos historicamente minoritários e vítimas de opressões (Berman, 2009).

Realizamos uma série de produções de postagens em redes sociais e vídeos fortalecendo a narrativa da vida dessas mulheres e a importância daquele espaço para manutenção de suas atividades e de

suas vidas³. Tomamos o Design e Ativismo como mecanismo para ações disruptivas que visam transmutações positivas na sociedade, sendo assim, conceituado como forma de combater injustiças sociais e promover transformações em nome de um grupo injustiçado e negligenciado utilizando métodos não convencionais. Impulsionando a quebra de práticas, sistemas e estruturas institucionalizadas pela autoridade dominante, que não leva em conta esses grupos e causas minoritárias em seus planejamentos e decisões (Thorpe, 2011).

Uma das demandas que surgiu nesse período foi o redesign da marca do Cresol-MA, não irei me ater aqui a apresentação da marca em si pois isso já foi relatado em outros artigos. Realizamos esse redesign e a apresentação do mesmo se tornou um dispositivo de conversação na medida em que estabeleceu uma conexão entre partes que reivindicavam e não eram ouvidas (mulheres dos empreendimentos do Cresol-MA) e uma parte que era capaz de fazer efetivamente algo por essas vozes (Gestores da Secretaria de Trabalho e Economia Solidária).

A apresentação da marca aconteceu no dia 15 de maio de 2024, na sede do CRESOL, o encontro reuniu representantes da SETRES, incluindo o secretário e a subsecretária, empreendimentos de diversos lugares do estado, representados por mulheres, gestores e sociedade civil, um grupo diversificado com muito a discutir, considerando as situação de incerteza quanto ao destino do centro de referência, a figura 16 mostra esse momento.



Figura 15 - Reunião para apresentação da Nova Identidade Visual do CRESOL

Fonte: NIDA, 2024

Mais do que um momento para aprovação da marca em si e seus atributos relacionados a visualidades, este momento representou uma possibilidade de fala e de voz para essas mulheres diante de quem as silenciavam. Durante o processo, as mulheres presentes puderam expressar suas opiniões sobre o presente e o futuro da instituição a partir da marca que representa esse momento e esses valores, no decorrer da discussão outros debates foram se abrindo sobre as circunstâncias presentes, as soluções que desejavam, dificuldades que enfrentavam, como esses percalços influenciam em suas vidas, além de outras colocações voltadas para outros pontos negativos no estado que passa por um processo de desmonte artístico, tudo a partir do logotipo como fomentador.

³ Esses resultados já foram publicados em outros artigos apresentados em eventos de design e publicados em revistas científicas. Por isso apenas relatarei aqui as impossibilidades em relação à pesquisa e não me atentarei aos resultados desse processo de design ativismo.

Ainda neste encontro, nossas copesquisadoras, manifestaram suas indignações com a expropriação da casa do Maranhão por variados motivos, como, o tempo no espaço e a construção de relação entre elas e o território, ou seja, a consideração desse lugar como morada para comercialização, encontros e formações, a instabilidade que essas trocas ocasionais causam no enfraquecimento da economia solidária e consequentemente na diminuição do público e do faturamento, a não consideração delas nas decisões tomadas ou na escolha de sede, o desprestígio do governo que nem as ouviu após as deliberações, a necessidade de estabilidade futura para continuar, o desleixo para com requerimentos rotineiros que precisam ser executados para o funcionamento geral.

Por ter sido um momento propício para reivindicações e conversas de ambas as partes, o secretário e sua equipe tiveram momentos de fala e tentativa de resposta às questões levantadas. De maneira geral as respostas para os questionamentos foram vagas, por vezes retirando suas responsabilidades sobre os assuntos, exprimindo que nada poderiam fazer para solucionar algumas das reivindicações ou alternando para as transações positivas que foram realizadas e as que futuramente viriam a acontecer.

O tempo foi passando e essas mulheres resistindo na permanência na Casa do Maranhão e em busca de uma nova sede. Nossas ações com oficinas e acompanhamento auxiliaram no processo de permanência na medida em que geravam atividades e movimento na sede do Cresol-MA. No entanto, elas perceberam que seria inevitável a saída delas do prédio da casa do Maranhão, entendendo que esse processo estava acontecendo de maneira mais lenta possível. Então elas passaram a reivindicar que elas saíssem de lá para uma sede definitiva. Esse processo também foi de muita luta e em fevereiro de 2025 o governador assinou um termo de reforma de um casarão no centro histórico da cidade de São Luís para ser a sede do Cresol-MA. Enquanto a reforma não fica pronta, a loja e a parte administrativa do Cresol-MA estão em um Casarão temporário e o restaurante em outro prédio.



Figura 16 - Evento onde o Governador assinou a ordem de reforma do Casarão onde será a nova sede do Cresol-MA

Fonte: NIDA, 2024

De maneira geral, esse processo levou mais de um ano e nos primeiros meses inviabilizou algumas de nossas ações. A possibilidade de flexionar o cronograma de pesquisa e agir junto a essas mulheres em sua luta, trouxe uma confiança nos nossos processos de pesquisa. O processo de correspondência que criamos com elas fortaleceu nossas relações e laços. Portanto num primeiro momento as situação dificultou nossas ações mas depois a confiança fez com que elas quisessem participar afincamente das oficinas.

6 Considerações Finais

Nossas pesquisas são situadas e localizadas sendo ações micropolíticas de atuação na sociedade para que o macropolítico possa ser impactado com possibilidade de mudanças. As ferramentas desenvolvidas para atuação em campo, que chamamos de “coisas de design” surgem como possibilidade de articulação com as propostas de hipóteses levantadas, de certa maneira de testá-las

na prática do dia a dia, por meio do diálogo, participação, cocriação e correspondências com nossas copesquisadoras.

Assumimos a fronteira como um espaço de correspondência em um movimento constante de conter e contar (Noronha e Abreu, 2021) sobre a vida e saber-fazer dessas mulheres, sendo assim a diferença epistemológica entre pesquisador e sujeito de pesquisa, são diluídas e consequentemente a ruptura dessas relações de poder, também, no entanto, são questionadas durante o processo colaborativo e de cocriação com os sujeitos da pesquisa (Noronha, 2018). Lidar com essas diferenças é um dos desafios nesse tipo de trabalho com comunidades em vulnerabilidade social. Contudo, como salienta Escobar (2016) é importante que essa diferença não seja inviabilizada, pois, é importante vivermos sem medo com a presença do que é diferente de nós, na diferença reside também a potência de vida e criatividade (Pelbart, 2011) que emerge nos processos de cocriação.

A pesquisa quando guiada por uma abordagem em designatropologia ganha uma dimensão de posicionalidade por parte de nós pesquisadores pois entendemos que a neutralidade no processo da prática do designatropologia não existe, uma vez que somos afetados e afetamos o outro continuamente. Os processos de correspondência é o que garante uma abertura genuína para o campo por meio de seus princípios (hábito, agência, atencionalidade, uma comunhão ou entrelaçamento intersubjetivo e uma resposta habilidosa que vem a partir de uma responsabilidade), todos esses estão sempre presentes a todo o momento, no entanto como vimos em algumas relações uns sobressaem mais que os outros, também em um exercício de autopoiese constante. É também a atenção a esses princípios que permite uma correspondência entre a metodologia de Sistema produto e serviço, a Economia Solidária e o Design Participativo.

Essas fricções demonstram os aspectos interdisciplinares do design, mostrando que essas fronteiras podem ser permeadas por novos contextos e adaptadas para serem utilizadas de formas distintas. As “coisas de design” ganham vida no momento de sua aplicação em colaboração com os sujeitos de pesquisa, pois é a reflexão sobre a ação que nos permite os ajustes para outras realidades. A diferença, presente na fronteira, mostra a complexidade que se mostra no tempo de vida do outro, nos limites do outro e como lidar com as impossibilidades dos entraves no projeto podem. Saber lidar com essas questões traz ensinamentos importantes como profissionais e pesquisadores.

Os resultados demonstram que esse processo de ajustes nas ferramentas dizem respeito ao contexto em que os grupos vivem, a fim de potencializar o processo narrativo trazendo à tona questões ligadas às intersubjetividades de cada grupo, além disso, o ajuste favorece a ideia de pertencimento e de participação por parte dos participantes do grupo, fato perceptível durante a aplicação das ferramentas durante as oficinas de cocriação de sistema produto e serviço.

Ainda sobre o processo de Sistema Produto e Serviço ele possibilita a percepção de incremento de renda de maneira direta ao grupos, isso é comumente narrado é dito pelas integrantes, no entanto ainda precisamos desenvolver algum meio para avaliar de fato os impactos desse ganhos e os impactos em níveis macro e micropolíticos nas atividades dos grupos.

5 Referências

ANASTASSAKIS, Zoy; SZANIECKI, Barbara. “Conversation Dispositifs: Towards a Transdisciplinary Design Anthropological Approach”. In: Smith, R.; Vangkilde, K.; Kjaersgaard, M.; Halse, J.; Binder, T. (Ed.). **Design Anthropological Futures**. p. 121-138, Bloomsbury, London, New York: 2016.

BINDER, Thomas. et al. **Design Things**. Cambridge, MA: The MIT Press, 2011.

BERMAN, David B. **Faça um bom design: como o design pode mudar o mundo**. Berkeley: New Riders, 2009

CAVALCANTE, Rute; GÓIS, Cezar Wagner. **Educação biocêntrica**. Ciência, Arte, Mística, Amor e Transformação. Fortaleza: Edições CDH, 2015.

CUSICANQUI, S. R. **Ch'ixinakax utxiwa**: una reflexión sobre prácticas y discursos descolonizadores. Buenos Aires: Tinta Limón, 2010.

EHN, Pelle. Participação no Design Things. em: Conferência: **Anais da Décima Conferência sobre Design Participativo**, PDC 2008, Bloomington, Indiana, 2008.

ESCOBAR, A. **Autonomía y diseño**: la realización de lo comunal. Popayán: Universidad del Cauca; Sello Editorial, 2016.

ESCOBAR, Arturo; OSTERWEIL, Michal; SHARMA, Kriti. **Relationality: An Emergent Politics of Life Beyond the Human**. 1 ed. London: Bloomsbury Visual Arts, 2024. 232 p.

FARIAS, Luiza Gomes Duarte de. **Sistema produto-serviço e Economia Solidária: prototipando valores situados com as artesãs da Madesol-MA**. Universidade Federal do Maranhão, São Luís - MA, 2022.

GUTIÉRREZ BORRERO, Alfredo y Name, **Ressurgimentos**: suis como desenhos e desenhos-outros. Leo (Tradução).Ed. REDOBRA, 6 (15), 59-86.2020

HARAWAY, D. J. **Ficar com o problema: fazer parentes no Chthuluceno**. Tradutora: Ana Luiza Braga. São Paulo: n-1 edições, 2023.

HALSE, Joachim; Brandt, Eva; Clark, Brendon; Binder, Thomas (eds.). **Rehearsing the future**. Copenhagen: The Danish Design School Press. 2010

HOOKS, bell. **Ensinando a transgredir**: a educação como prática de liberdade / bell hooks: tradução de Marcelo Brandão Cipolla - 2 ed- São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2017.

INGOLD, T.; GATT, C. From description to correspondence: Anthropology in real time". **Design Anthropology: Theory and Practice**, eds. W. Gunn, T. Otto and R. Charlotte Smith. London: Bloomsbury, pp. 139-158, 2013

INGOLD, T. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 18, n. 37, p. 25-44, jan./jun. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ha/a/JRMDwSmzv4Cm9m9fTbLSBMs/?lang=pt#>. Acesso em: 10 maio 2025.

IZIDIO, Luiz Lagares; RIBEIRO, Rita Aparecida da Conceição; "Design e democracia: análise metodológica para uma prática democrática de design participativo", p. 4940-4956 . In: **Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: Blucher, 2022. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/ped2022-8379289

IZÍDIO, L. C. L., Farias, L. G. D. de ., & Noronha , R. G. . (2022). Reapropiación ontológica a través del diseñoantropología: producción de narrativas y subjetividades con artesanías en Paço do Lumiar, Maranhão. **RChD: Creación Y Pensamiento**, 7(12), 5–22.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**, 17a. ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

LORDE, Audre. **Irmã Outsider**: Ensaios e Conferências. Tradução de Stephanie Borges. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.

MARTIN, Nastassja. **Escute as feras**. Tradução de Camila Vargas Boldrini e Daniel Lühmann. Editora 34. São Paulo. 2021.

MILLS, C WRIGHT . O homem no centro: o designer. In: **Sobre o artesanato intelectual e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

NEGO BISPO. Colonização, Quilombos: modos e significados. In: BISPO, **Nego. Colonização, Quilombos: modos e significados**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2023.

NORONHA, Raquel. The collaborative turn: challenges and limits on the construction of the common plan and on autonomía in design. In: **Strategic Design Research Journal**, Unisinos, (vol. 11, n. 2, p. 125-135, May-August). 2018.

NORONHA, R; ABREU, M. **Conter e contar: autonomia e autopoiesis entre mulheres, materiais e narrativas por meio de Design Anthropology**. Pensamentos em Design. Belo Horizonte, v. 11, n. 1, p. 60-75, 2021

NORONHA, Raquel. Ceci n'est pas une collaboration! Notas sobre contracolonialidade e poder nas relações entre designers e artesãs. In: PAOLIELLO, Carla; ALBINO, Cláudia (org.). **Design e artesanato: 22 verbos – 22 autores**. Aveiro: UA Editora – Universidade de Aveiro, 2022. cap. 5, p. 59-70.

NORONHA, Raquel. Especulações sobre relações de poder nas práticas de design: reconstruindo os mundos por vir. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1 (Suplemento), p. 87–108, 2023. DOI: 10.12957/arcosdesign.2023.79234.

PELBART, Piter Pal **Vida capital: ensaios de biopolítica**. 1 edição, 2 da. reimpressão. Iluminuras. São Paulo. 2011

ROLNIK, S. **Esferas da insurreição. Notas para uma vida não cafetinada**. Edições N-1. 2018

SCHLEICHER, D. J.; JONES, P. H.; KACHUR, O. (2010). "Bodystorming as embodied designing". In: **Interactions**, New York, v. 17, 47-51.

SPINUZZI, Clay. **The methodology of participatory design**. Technical Communication. Washington, v. 52, n.2, p. 163-174., mai., 2005.

VEZZOLI, Carlo; SANTOS, A.; CHAVES, L.I.; NUNES, V.G.A. PSS: Inovação e sustentabilidade. In: VEZZOLI, Carlo (Ed.). **Sistema Produto+Serviço Sustentável: Fundamentos**. Curitiba, PR: Insight. 2018. Cap.2, p. 61-98.

THORPE, Ana. **Definindo Projeto como Ativismo**. Artigo enviado ao Journal of Architectural Educação, 2011.