

Design, Fabulação e Provotipagem em contexto pedagógico – projeto gráfico

João Roberto dos Santos Soares

Universidade do Estado do Pará - UEPA

<http://lattes.cnpq.br/8807732847336400>

sansoar.design@gmail.com

Cláudio da Silva Soares

Universidade do Estado do Pará - UEPA

polen.flutuante@gmail.com

Resumo

Este relato apresenta o desenvolvimento da identidade visual da oficina “Fabulação, Design Especulativo e Narrativas Multiespécies”, concebida como um experimento pedagógico centrado em práticas de imaginação crítica, fabulação e ‘provotipagem’ multiespécie. Nesse contexto, provótipos fornecem experiências que funcionam como dispositivos de questionamento e reflexão. A partir do recebimento do briefing pelo pesquisador responsável, o trabalho de design gráfico envolveu a criação de uma marca visual da oficina, cartaz de divulgação, formulários de avaliação e análise, além da diagramação e ilustração das cartas utilizadas nas práticas criativas. O processo projetual seguiu explorando a sensibilidade gráfica como linguagem de mediação entre seres, contextos e experiências sensíveis. Inspirado pelas bases conceituais do projeto (formatividade, simpoiese, correspondência e design ontológico) a identidade visual buscou materializar uma estética de transição e de abertura ao inesperado. As decisões de forma, cor, tipografia e composição foram guiadas pela intenção de evocar mundos possíveis, ressoando o conteúdo narrativo e multiespécie da oficina.

Palavras-chave

identidade visual; design gráfico; inteligência social; fabulação especulativa

Design, Fabulation and Provotyping in a pedagogical context – graphic design

Abstract

This report presents the development of the visual identity of the workshop "Fabulation, Speculative Design and Multispecies Narratives", conceived as a pedagogical experiment centered on practices of critical imagination, fabulation and multispecies provotyping. From the receipt of the briefing by the researcher in charge, the graphic design work involved the creation of a visual mark of the workshop, a publicity poster, evaluation and analysis forms, in addition to the layout and illustration of the cards used in the creative practices. The design process continued to explore graphic sensitivity as a language of mediation between beings, contexts and sensitive experiences. Inspired by the conceptual bases of the project (formativity, sympoiesis, correspondence and ontological design) the visual identity sought to materialize an aesthetic of transition and openness to the unexpected. The decisions of form, color, typography and composition were guided by the intention of evoking possible worlds, resonating the narrative and multispecies content of the workshop.

Keywords

visual identity; graphic design; social intelligence; speculative fabulation



ESPAÇO RESERVADO PARA A ORGANIZAÇÃO DO CONGRESSO



1 Introdução

A crise climática e civilizatória tem exigido do campo do Design uma revisão não apenas técnica, mas ontológica e epistemológica. Em vez de se manter como instrumento de solução para problemas funcionais, o Design é convocado a ser prática de imaginação, cuidado e reinvenção. Neste contexto, a inteligência social emerge como conceito-chave, como capacidade coletiva de escuta, coformação e resposta às urgências do tempo presente. O projeto gráfico da oficina "Fabulação, Design Especulativo e Narrativas Multiespécies" foi desenvolvido a partir de um briefing detalhado elaborado pelo pesquisador responsável pela oficina, que incluía os fundamentos teóricos, metodológicos e objetivos pedagógicos do projeto. A demanda incluía a criação de uma marca/identidade visual, cartaz de divulgação, formulários de avaliação e análise, bem como o design das cartas utilizadas nas práticas criativas e nas técnicas derivadas do design especulativo. O objetivo era construir uma linguagem visual que expressasse a proposta de ativar inteligências sociais por meio da fabulação e do design especulativo. O presente texto detalha a experiência da oficina "Fabulação, Design Especulativo e Narrativas Multiespécies", com foco na dimensão projetual e narrativa das práticas realizadas, demonstradas no projeto prático.

2 Fundamentação teórica

2.1 Formatividade e inteligência sensível

Luigi Pareyson (1993) propõe que criar é sempre descobrir o modo de fazer no próprio gesto do fazer. A teoria da formatividade situa o projeto como relação viva entre matéria, método e intencionalidade. Essa visão permite reconhecer a inteligência social como um saber sensível, coletivo e situado, que emerge no contato com o outro, seja ele humano ou não humano. O conceito de formatividade, desenvolvido pelo filósofo propõe uma compreensão da criação artística como um processo dinâmico e inventivo. A ideia central que fundamenta sua teoria é a de que a criação artística não está restrita à execução mecânica ou aplicação de técnicas pré-definidas. Ao contrário, criar implica uma descoberta contínua e aberta, uma relação viva entre o criador, a matéria e a forma emergente. Nesse contexto, o ser humano não apenas aplica métodos existentes, mas constantemente inventa e reinventa o próprio método enquanto cria. Para Pareyson, o núcleo ontológico da criação artística reside no conceito de "forma formante", que se refere à capacidade do ato criativo de simultaneamente gerar e se deixar moldar pelo processo em curso. Dar forma, formar, portanto, significa:

"fazer", mas um fazer tal que, ao fazer, ao mesmo tempo inventa o modo de fazer. Trata-se de fazer, sem que o modo de fazer esteja de antemão determinado e imposto, de sorte que bastaria aplicá-lo para fazer bem: é mister encontrá-lo fazendo, e só fazendo se pode chegar a descobri-lo (PAREYSON, 1993, p. 59)

Não há passividade ou inércia nesse ato; pelo contrário, trata-se de uma ação perseverante, marcada pela singularidade e pessoalidade do artista. A obra artística emerge, então, como "forma formada", resultado de um processo singular e irrepetível no qual o método e a obra se constituem mutuamente. A forma, portanto, não é pré-existente, mas revelada e realizada ao longo do ato criativo.

2.2 Correspondência e coformação

Tim Ingold propõe que habitar o mundo é corresponder às linhas de força, aos materiais e ao ambiente. Essa abordagem, chamada de "design por correspondência", destaca o papel da atenção como forma de inteligência. A inteligência social, nesse contexto, é a capacidade de coformar com o mundo, e não de dominá-lo. Inspirado na obra de John Dewey, Ingold apresenta a experiência como algo ativo e constantemente renovado no conceito de hábito. O hábito, assim entendido, não se

limita a uma repetição mecânica, mas tem relação com o modo como o ser humano simultaneamente produz e é produzido por suas práticas contínuas. Nesse sentido, a experiência não é simplesmente algo que acontece ao indivíduo, mas uma forma ativa de estar e se envolver com o mundo. Ingold exemplifica isso com o ato de caminhar, em que o indivíduo não apenas impõe sua vontade na ação, mas também se deixa moldar pelos ritmos, percursos e particularidades que encontra pelo caminho (Andrade e Ibarra, 2021).

2.3 Fabulação especulativa e simpoiese

A proposta metodológica das oficinas analisadas neste artigo se ancora no entendimento de que imaginar futuros, especialmente em contextos de colapso, é também uma forma de agir no presente. Essa abordagem tem relação direta com a noção de fabulação especulativa, conforme formulada por Donna Haraway (2023), que propõe narrar com outros humanos e não humanos como um gesto ético, estético e político. Para Haraway, fabular é criar condições de coabitação no mundo, mesmo (e sobretudo) quando esse mundo está ferido, instável ou ameaçado. É nesse sentido que a autora defende a fabulação como uma forma de “fazer com”, criando alianças e narrativas capazes de recompor vínculos rompidos e de imaginar formas outras de convivência.

No campo do design, essa perspectiva converge com o que Anthony Dunne e Fiona Raby (2013) propõem como design especulativo: uma prática que busca deslocar o design de sua função tradicional (resolver problemas, atender demandas de mercado) para uma função crítica e provocadora. O design especulativo não antecipa produtos, mas cria debates e tensiona futuros possíveis, muitas vezes confrontando as expectativas convencionais sobre tecnologia, sociedade e meio ambiente. Em suas palavras, trata-se de projetar não “para”, mas “com” o futuro, entendendo o design como ferramenta para questionar o presente e ampliar o horizonte do que podemos imaginar.

A conexão entre a fabulação especulativa de Haraway e o Design Especulativo se dá, portanto, de uma maneira profunda e bastante produtiva. Ambas entendem que imaginar é um ato político e ético, capaz de produzir deslocamentos significativos nos modos como habitamos o mundo. A fabulação de Haraway opera por meio de narrativas que entrelaçam seres humanos e não humanos, corpos, tecnologias e ecologias em redes; o Design Especulativo materializa narrativas em artefatos, chamados provótipos, que fornecem experiências que funcionam como dispositivos de questionamento e reflexão. Como nos explica Casnati, Ianniello, & Romani:

Um provótipo (de “provocação” e “protótipo”) é um artefato de design tangível ou intangível cujo principal objetivo é fomentar, incentivar e provocar discussões e reflexões entre diferentes usuários e partes interessadas. Esses artefatos provocativos geralmente dizem respeito à sustentabilidade social e ambiental, inovações e tecnologias, deixando lacunas projetadas para serem preenchidas com a perspectiva do público (Casnati, Ianniello e Romani, 2024, tradução livre feita pelos autores).

Por esse motivo, Dunne e Raby defendem o uso de ficções materiais como estratégia para provocar o pensamento crítico. Esses objetos especulativos muitas vezes estranhos, deslocados, fora de lugar, não existem para resolver, mas para fazer pensar sobre o presente, sobre o futuro, sobre os limites do que consideramos possível ou aceitável. Eles atuam como catalisadores de debate, como formas de fabular com a matéria, projetando cenários alternativos que nos obrigam a confrontar nossas suposições, medos e desejos. Nesse sentido, o design deixa de ser apenas um meio de produção de objetos e passa a ser uma prática de produção de mundos possíveis, desejáveis ou mesmo perturbadores, mas que ampliam o campo do pensável. Por outro lado, ao incorporar princípios a narrativa especulativa de Haraway, o Design Especulativo adquire uma outra camada de profundidade ética e ontológica. A própria autora relata:

Eu me importo com as práticas de arte-design-ativismo que reúnem seres humanos e bichos de toda sorte em espaços públicos compartilhados, frequentemente controversos e sob disputa.[...] A Associação de Columbófilos de Beauvois-em-Cambrésis, solicitou a Crasset, artista e designer industrial, a construção de um protótipo de pombal que fosse capaz de combinar beleza, funcionalidade (para pessoas e aves) e um atrativo pedagógico, a fim de atrair futuros praticantes para aprender essas exigentes habilidades (Haraway, 2023, p. 238)

Assim, projetar, nesse contexto, seria sempre projetar com outros seres, com ambientes, com histórias e futuros emaranhados. O Design Especulativo como prática relacional, situada e crítica, estaria alinhada às urgências contemporâneas e à necessidade de imaginar futuros que escapem dessa lógica de progresso linear e de uma inovação que é despolitizada. Nas oficinas aqui estudadas, a articulação entre fabulação e design especulativo se materializou por meio de narrativas multiespécies e da construção de provótipos. Essa estética da transição, como demonstram os dados da oficina, manifesta-se tanto nas narrativas quanto nos objetos produzidos. O design, nesse contexto, vai oferecer espaços para sua invenção compartilhada do futuro, reconhecendo que os mundos por vir dependem da capacidade de fabular com aqueles que foram historicamente silenciados, humanos e não humanos, materiais e imaginários.

Como base metodológica, foi adotado o "Toolkit Design Thinking" da Echos (Proserpio, Ruffo, Ghazzaoui, 2024), que estrutura o processo em sete etapas: Entendimento, Observação, Ponto de Vista, Ideação, Prototipagem, Teste e Iteração. O guia serviu tanto como referência prática quanto teórica para o desenvolvimento do projeto gráfico, oferecendo ferramentas e metodologias para alinhar criatividade, empatia e ação. O uso de mapas de empatia, cenários análogos, testes e iteração contínua reforçou o papel do design como linguagem de descoberta e como estratégia de inovação orientada ao humano e ao multiespécie.

3 Procedimentos Projetuais

A oficina foi conduzida em uma universidade pública, com 27 estudantes. As quatro práticas foram: (1) criação de narrativas multiespécies, (2) construção colaborativa de narrativas, (3) desenvolvimento de artefatos especulativos e (4) provotipagem. A metodologia foi qualitativa, poética e situada. Foram utilizados instrumentos como fichas de análise, questionários, registros fotográficos e uso experimental de inteligência artificial. Para o desenvolvimento do material prático utilizado, adotamos o modelo da escola de design de Stanford, a d.school, dividido em 7 etapas. São elas: Entendimento, Observação, Ponto de Vista, Ideação, Prototipagem, Teste e Iteração.



Figura 1: Etapas do Design.
Fonte: Toolkit Design Thinking, 2017.

O processo de criação da identidade visual foi estruturado com base nessas sete etapas do método de projeto, conforme descrito a seguir:

3.1 Entendimento

Inicialmente, foi realizada uma imersão no conteúdo conceitual da oficina, estudando os autores de referência e os objetivos pedagógicos propostos. Esta fase buscou abandonar soluções gráficas usuais e ampliar o repertório simbólico, considerando referências da estética vernacular, da cultura visual amazônica e das práticas especulativas.

3.2 Observação

Foram analisadas oficinas anteriores promovidas pelo pesquisador, depoimentos de participantes e os materiais de base da atividade. A partir da triangulação entre observação, escuta e empatia, foi possível captar nuances sensíveis do público-alvo, suas formas de expressão e expectativas emocionais com relação à linguagem visual da oficina.

3.3 Ponto de Vista

A síntese das informações resultou no seguinte desafio central de projeto: como criar uma identidade visual que provoque fabulação e convide à escuta sensível, sem recorrer aos signos habituais da comunicação institucional ou tecnocientífica? A resposta a essa pergunta guiou as decisões visuais e conceituais ao longo de todo o percurso projetual.

3.4 Ideação

Nesta fase, foram geradas diversas possibilidades visuais: símbolos, paletas cromáticas, padrões, tipografias e estilos de ilustração. A liberdade criativa foi priorizada, buscando uma visualidade que expressasse simultaneamente o poético, o multiespécie e o experimental.

3.5 Prototipagem

As ideias visuais foram testadas em mockups de cartazes, formulários e cartas, verificando sua legibilidade, sensorialidade e coerência conceitual. Os protótipos tangibilizaram hipóteses visuais e abriram espaço para ajustes de linguagem, forma e escala.

3.6 Teste

Alguns materiais foram apresentados a um grupo de estudantes vinculados ao projeto para observar reações espontâneas, sugestões e compreensões simbólicas. Esse momento foi decisivo para validar a potência evocativa da identidade visual.

3.7 Iteração

Com base no feedback recebido, as composições foram refinadas, ajustando contrastes, reforçando texturas, ampliando variações cromáticas e criando versões adaptadas para diferentes mídias. A versão final incorporou as sugestões relevantes sem perder sua proposta inicial de instabilidade formal e abertura simbólica.

3.8 Produção Final

Foram produzidos os seguintes elementos visuais: logomarca da oficina, cartaz para mídia impressa e digital, modelo de formulário com padrão visual próprio, cinco conjuntos de cartas com design gráfico e editorial específico, e um guia visual resumindo o percurso metodológico da oficina.

4. Resultados

A recepção dos materiais por parte dos participantes indicou que a visualidade contribuiu para instaurar uma atmosfera de escuta e imaginação. Os cartões foram frequentemente mencionados

como "convites ao sentir", os formulários como "espaços de cuidado", e a marca da oficina como "ícone de ligação". Além disso, o design gráfico funcionou como operador de fabulação, não apenas ilustrando, mas compondo com a proposta pedagógica. O designer, nesse contexto, atua como agente coformador, ativando inteligências coletivas por meio da imagem. As escolhas formais e materiais se basearam em princípios de escuta: escuta do contexto, das espécies, dos estudantes e dos conceitos. A imagem foi tratada como modo de resposta ao mundo, como gesto especulativo.



Figura 2: Temas da oficina.
Fonte: Autores, 2025.

4.1 Prática 1 - Narrativa Inicial

Grupos de estudantes iniciaram o processo criativo sorteando temas interligados (ambiental, biológico, tecnológico, social ou ficcional) e elaborando histórias multiespécies, nas quais ao menos uma espécie interagia com outras em contextos de transformação, crise ou reconstrução. Os grupos criaram personagens, cenários, objetos e enredos em formato textual e visual, utilizando cartões orientadores que apresentavam perguntas disparadoras e sugestões de conflito narrativo (Figura 3).



Figura 3: Cartões da prática 1, em versão digital junto das cartas impressas
Fonte: Autores, 2025.

4.2 Prática 2 - Construção Coletiva

Na segunda prática, as histórias passaram por um rodízio entre os grupos, que continuaram narrativas iniciadas por outros colegas, adicionando novas perspectivas. Essa prática buscou explorar a coautoria permitindo que as narrativas fossem enriquecidas por múltiplos olhares. Ao retornar ao

grupo de origem, cada história havia se transformado, evidenciando o potencial do design como processo colaborativo e relacional.

4.3 Prática 3 - Design Especulativo

Com a narrativa finalizada, cada grupo selecionou um artefato descrito na história e iniciou seu desenvolvimento como projeto de design especulativo. As etapas envolveram referências, geração de alternativas e concepção do objeto como provótipo que expressasse os conflitos e tensões do mundo narrado. Os objetos deveriam abrir perguntas e provocar reflexão, e não propor soluções técnicas ou funcionais.

4.4 Prática 4 - Provotipagem

Na etapa final, os grupos construíram os provótipos com liberdade de materiais, combinando elementos recicláveis, naturais, tecnológicos e simbólicos. Essa materialização visava expressar a poética e a política das narrativas, propondo artefatos que atuassem como dispositivos sensíveis de debate.

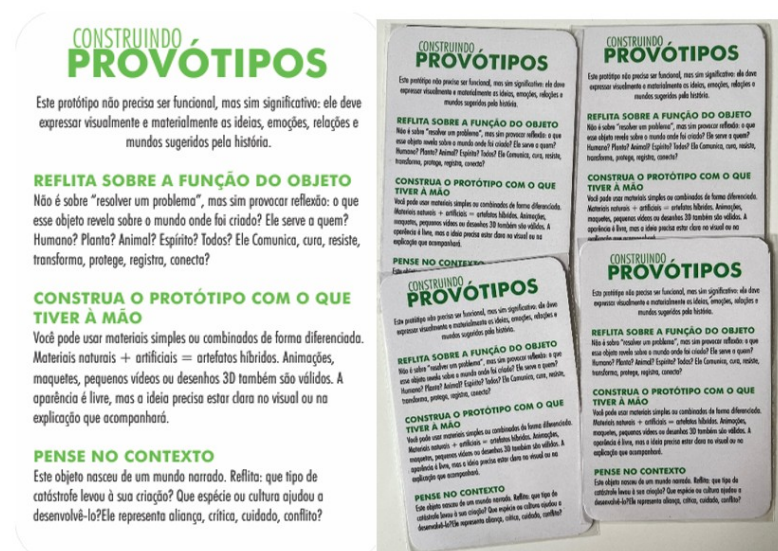


Figura 4: Cartões de orientação para provotipagem, Prática 4, junto das cartas impressas
Fonte: Autores, 2025.

As apresentações finais incluíram releitura da história, contextualização do objeto e roda de conversa com os participantes.

4.5 Técnicas

Foram utilizadas seis técnicas derivadas e adaptadas do design especulativo, desenvolvidas especificamente para a oficina. Essas técnicas foram traduzidas em cartões visuais e aplicadas como orientações práticas nas etapas da oficina (Figura 3).



Figura 5: Cartões de técnicas inspiradas no Design Especulativo (Prática 3), junto das cartas impressas
Fonte: Autores, 2025.

Todas as atividades foram documentadas com registros fotográficos e audiovisuais, mediante consentimento livre e esclarecido dos participantes.

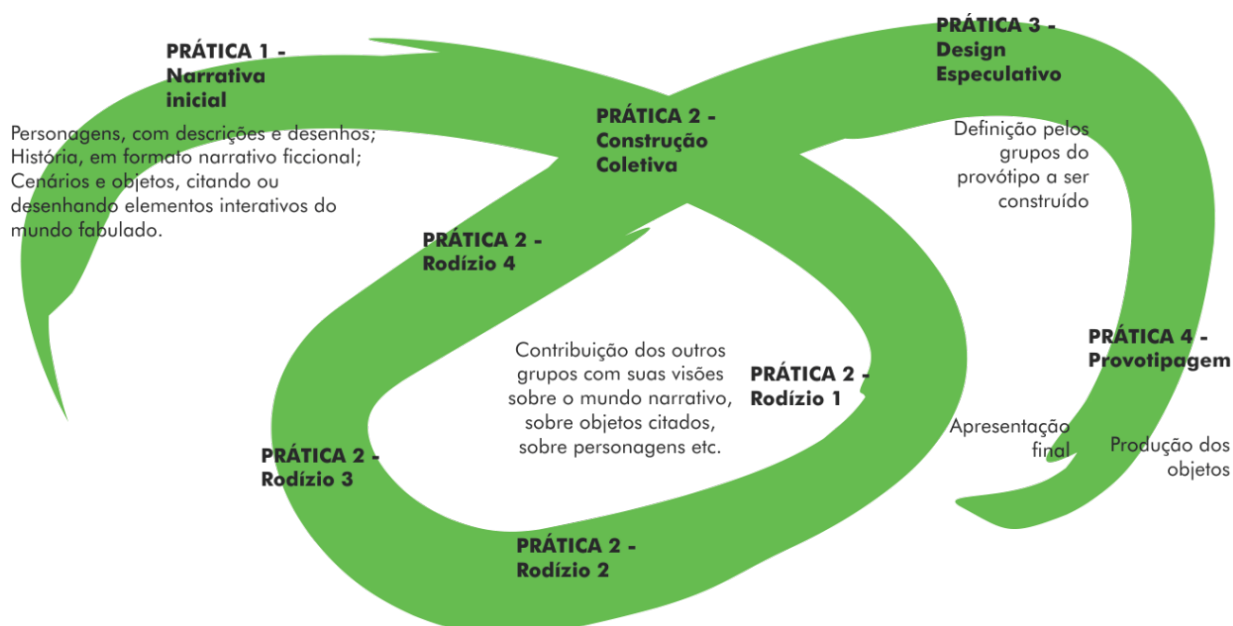


Figura 6: Percurso metodológico da Oficina
Fonte: Autores, 2025.

Os resultados foram analisados a partir do foco da fundamentação teórica apresentada, com atenção às dimensões ontológicas, éticas e estéticas dos processos. A oficina foi divulgada usando alguns materiais:

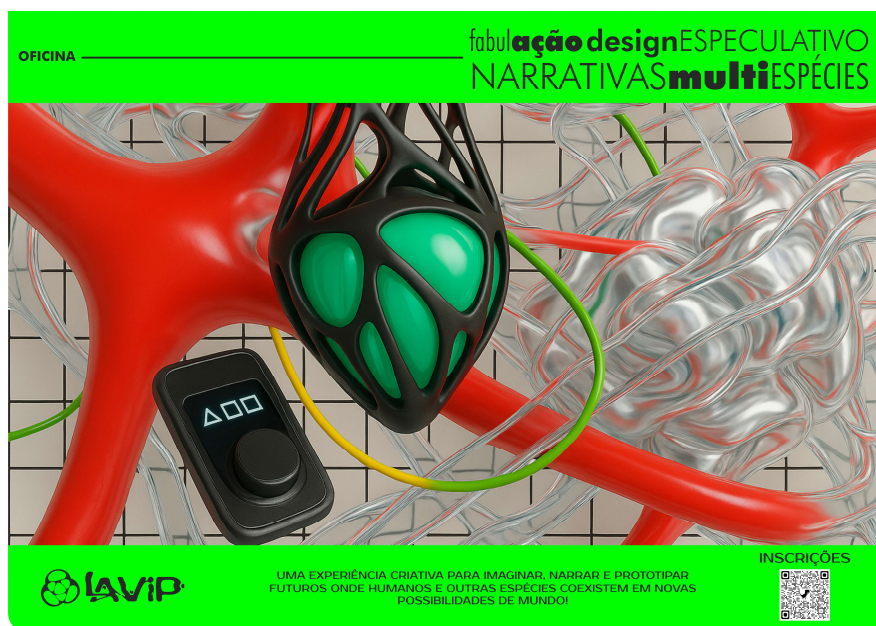


Figura 7: Cartaz da Oficina
Fonte: Autores, 2025.



Figura 8: Cartaz vertical da Oficina
Fonte: Autores, 2025.



Figura 9: Cartaz alternativo da Oficina
Fonte: Autores, 2025.



Figura 10: Cartaz virtual da Oficina
Fonte: Autores, 2025.

As cores utilizadas foram selecionadas estrategicamente para evocar:

Verde-neon	atua como elemento disruptivo e especulativo, frequentemente associado a tecnologias alternativas, organismos não-humanos e mundos futuristas. Ele atrai o olhar e rompe com o padrão institucional ou corporativo de comunicação visual.
Preto e tons escuros	fornecem contraste e profundidade, evocando o mistério e o não-dito, elementos centrais em práticas de fabulação especulativa.
Vermelho e amarelo	remetem à organicidade e ao fluxo de energia vital, representando conexões entre seres e redes interespécies.

Já a simulação de membranas, redes neurais e tecidos biológicos, foi feita com transparência e sobreposição, materializando visualmente a proposta de co-formação e simpoiese.

Elementos Visuais

Estrutura biomórfica preta com núcleo verde representa um “órgão de escuta especulativo”: um dispositivo que poderia captar narrativas de espécies não-humanas. Seu design mistura formas tecnológicas e naturais, remetendo a sementes, artefatos alienígenas ou sensores vivos. Já o cabo ou fio nervoso colorido, é uma metáfora visual das conexões interespécie, dos fluxos de afeto e informação. Cada cor representa uma camada simbólica de vínculo. Também há um dispositivo preto com tela e botão giratório, que é um “provótipo” gráfico de interface não-humana e evoca a possibilidade de outro tipo de interação, sensorial ou especulativa. Por fim, o fundo de manuscritos científicos e botânicos (como Leonardo da Vinci): propõe a intersecção entre ciência, arte e fabulação.

Tipografia

A composição tipográfica combina estilos contrastantes. De um lado, fontes geométricas e condensadas (como a usada em “ESPECULATIVO” e “multiESPÉCIES”) que sugerem estrutura, precisão, racionalidade. E do outro, fontes serifadas e manuais (como em “fabulação” e “design”): evocam afetividade, oralidade, materialidade. Esse contraste reforça o eixo conceitual da oficina: integração entre razão e emoção, humano e não-humano, ciência e sensibilidade.

Composição e Layout

Os cartazes possuem composição assimétrica e expansiva, criando um campo visual aberto à interpretação. Não há centralização hierárquica já que o olhar do espectador deve vagar, descobrir, explorar, assim como se propõe na prática da fabulação. O uso da marca LAVIP (Laboratório Virtual Interdisciplinar de Projeto) em verde intenso e formas celulares comunica a relação com a vida, o laboratório, a multiplicidade e a improvisação. As chamadas textuais, com caixas verdes translúcidas, são interrupções no campo visual remetendo a códigos, alertas ou mensagens híbridas.

A identidade visual foi pensada como um provótipo visual que especula, perturba e convida à imaginação. A escolha cromática, formal e compositiva foi orientada pela pergunta: “Como visualizamos mundos onde o humano não está mais no centro?” Esses elementos, juntos, atuam como operadores gráficos de uma fabulação como propõe a oficina. A linguagem visual contribuiu para instaurar uma ambiência de imaginação e escuta, conectando estética e política. Participantes relataram se sentir convocados à sensibilidade logo pelo contato com os materiais visuais. Os cartazes foram descritos como “objetos intrigantes” e “portais para a experiência”. A estética foi compreendida como força ativa, configurando um campo sensível de ação educativa.

5 Considerações Finais

O projeto gráfico desenvolvido para a oficina demonstrou que o design visual pode ser compreendido como prática ontoestética, sensível e especulativa. Ao operar como forma de inteligência social, o design deixou de ser suporte e tornou-se parte ativa da experiência formativa. A identidade visual projetada atuou como elo entre a proposta pedagógica e os mundos fabulados, permitindo que os materiais gráficos não apenas representassem, mas convocassem à coabitação. Em contextos educacionais críticos, o design pode funcionar como gesto de cuidado e imaginação, abrindo espaços para alianças multiespécie, sensibilidades compartilhadas e pedagogias do porvir.

Agradecimentos

Agradecemos o espaço no evento e o suporte da Universidade do Estado do Pará – Campus Paragominas e do Instituto Federal do Pará, campus Paragominas.

Referências

ANDRADE, D.; IBARRA, M. C. Aproximações em Design para além do Racionalismo: tecendo caminhos para o pluriverso. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, 29, n. 1, 2021. 155 – 169. Disponível em: <<https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/1155>>. Acesso em: 22 jan. 2025.

CASNATI, F.; IANNIELLO, A.; ROMANI, A. Provocation Through Narratives: New Speculative Design Tools for Human-Non-Human Collaborations. In: ZANELLA, F., et al. **Springer Series in Design and Innovation**. Design! OPEN 2022: Springer Nature, v. 37, 2024. p. 747–755. ISBN 978-3-031-49811-4. Disponível em: <<https://doi.org/10.1007/978-3-031-49811-4>>. Acesso em: 25 nov. 2024.

DANOWSKI, D.; CASTRO, E. V. D. **Há mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins**. São Paulo: ISA, 2017.

DUNNE, A.; RABY, F. **Speculative Everything: design, fiction and social dreaming**. Chicago: MIT Press, 2013.

ESCOBAR, A. **Autonomía y diseño: La realización de lo comunal**. Buenos Aires: Tinta Limón, 2017. Disponível em: <https://tintalimon.com.ar/public/t9924e4gnhfdarefj529d4ikr8r8/pdf_978-987-3687-27-3.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2025.

ESCOBAR, A. **Designs for the Pluriverse - Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds**. Durham: Duke Press University, 2018.

HARAWAY, D. **Ficar com o problema: fazer parentes do Chthluceno**; traduzido por Ana Luiza Braga. São Paulo: N-1 Edições, 2023. 364 p.

IBARRA, M. C. Design como correspondência: uma proposta para o design a partir de conceitos do antropólogo Tim Ingold. **Anais do 14º Congresso Brasileiro de Design**, Rio de Janeiro, 10, n. 5, dezembro 2022. 641-655. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-como-correspondncia-uma-proposta-para-o-design-a-partir-de-conceitos-do-antroplogo-tim-ingold-37924>>. Acesso em: 10 mar. 2025.

IBARRA, M. C. Sentipensar e corresponder em design. In: BARBARA SZANIECKI, P. B. Z. A. **Imaginação, participação e correspondência [livro eletrônico]:** experiências do laboratório de design e antropologia. Rio de Janeiro: PPDESDI, 2023. p. 96-114. Disponível em: <<https://www.esdi.uerj.br/assets/1b5012cf3dc0b4b45b72cecc1b206992/4ce0238f375e45718433de62f846a24e.pdf>>. Acesso em: 14 fev. 2025.

IBARRA, M. C.; OLIVEIRA, L. Laboratório de Designs para o Pluriverso: Práticas educacionais críticas no ensino de Design. **Anais do 14º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, Rio de Janeiro, v. 10, p. 3776-3791, Dezembro 2022. ISSN 5. Disponível em: <<https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/laboratrio-de-designs-para-o-pluriverso-prticas-educacionais-crticas-no-ensino-de-design-38100>>. Acesso em: 18 fev. 2025.

PAREYSON, L. **Estética: Teoria da Formatividade**. Petrópolis: Vozes, 1993.

PROSERPIO, T.; RUFFO, G.; GHAZZAOUI, C. **Toolkit Design Thinking 2024: metodologia para inovação e criatividade centrada no ser humano**. São Paulo: Echos Laboratório de Inovação, 2024.