**DESIGN E ORGANIZAÇÕES COLABORATIVAS: O CASO DO COLETIVO DE DRAG QUEENS**

Carlos Haide Sousa Santos

Raquel Gomes Noronha
Universidade Federal do Maranhão
haide.sousa@gmail.com
raquelnoronha87@gmail.com

A prática do Design vem sido posta em análise nos últimos anos, questionando o seu caráter superior de tomador de decisões e o trazendo para mais próximo das realidades sociais as quais sempre atingiu, direta ou indiretamente, como consequência (AMEKUNI, 2014; Gaudio, Oliveira e Franzato, 2014; NORONHA, 2016). O caminho para essa aproximação aponta os processos co-criativos e participativos como potencialidades em um contexto tão complexo quanto a nossa sociedade atual. Organizações colaborativas, exemplos de trabalho cooperativo entram nesta abordagem como oportunidades se pôr em prática o teor solucionador de problemas (e conflitos) que a profissão possui, levando em conta diversos fatores sociais e atores de um processo que só pode ser único, a partir de suas especificidades (BASSO et al, 2016). O caso do Coletivo de Drags, grupo de São Luís do Maranhão criado em outubro de 2016 com o intuito de fomentar a cena *drag queen* a partir da união de artistas iniciantes neste universo, retrata a complexidade que uma organização colaborativa pode possuir. O grupo que tem como foco atual a construção de sua própria identidade, possui problemáticas que, em níveis externos e internos, tem dificultado a sua caminhada como organização de inovação social. Com a realização do trabalho pode-se enxergar de forma prática o trabalho mediador que o designer contemporâneo pode assumir, auxiliando em processos sociais e organizações colaborativas. A perspectiva do jogar possibilitou dar voz não só ao grupo, mas também as outras pessoas direta ou indiretamente ligadas ao trabalho do Coletivo, fomentando discussões, compartilhando pontos de vista e enriquecendo os posicionamentos pessoais de cada um dos jogadores, dando margem a novas ideias e estímulos para a continuidade do grupo. A cartografia pôde então expressar estes pensamentos, medos e anseios de forma gráfica, facilitando a compreensão deste tema complexo.

**Palavras-chave:** Design. Cooperativa. Jogos. Drag queen.