

ASSOCIAÇÕES ENTRE DESIGN E ARTESANATO: colaborações para a construção de uma nova marca pela Teoria Ator-Rede

ASSOCIATIONS BETWEEN DESIGN AND HANDICRAFT: collaborations for the construction of a new brand through Actor-Network Theory

LIMA, Douglas dos Santos Lemos; Mestre; Universidade Federal de Itajubá

doocavendish@gmail.com

ARCHANJO JÚNIOR, José Vinício; Mestrando; Universidade Federal de Itajubá

archanjo@unifei.edu.br

MELLO, Adilson da Silva; Professor Adjunto; Universidade Federal de Itajubá

prof.adilsonmello@unifei.edu.br

Resumo

Este trabalho visa apresentar parte de uma pesquisa que tem a Casa do Artesão (CdA) em Maria da Fé/MG como objeto de estudos sociotécnicos. Utiliza-se da Teoria Ator-Rede (TAR) como pressuposto para compreender e participar das associações presentes na CdA, a fim de apresentar as controvérsias que a constituíram até então. Entrevistas semiestruturadas foram utilizadas para conhecer a participação dos atores humanos e não-humanos nestes processos. Apresenta-se aqui o mapa elaborado da constituição da COMARTE (Cooperativa Mariense de Artesãos), entidade que possibilitou a organização dos artesãos na cidade e precedeu a CdA. Também são descritas as oficinas que facilitaram a elaboração da nova marca e identidade visual, resultados finais desta etapa de trabalho. A profícua troca de saberes entre designers e artesãos apresenta um aperfeiçoamento do fazer científico com o tensionamento entre condutas, técnicas e ambientes de produção de artefatos destas áreas distintas.

Palavras Chave: Artesanato; Teoria Ator-Rede; Processo colaborativo.

Abstract

This work aims to present part of a research project that focuses on the Casa do Artesão (CdA) in Maria da Fé/MG as object of sociotechnical studies. The Actor-Network Theory (ANT) is used to understand and participate in the associations of CdA in order to reveal the controversies that have shaped it thus far. Semi-structured interviews were conducted to explore the participation of human and non-human actors in these processes. This paper presents the map of the establishment of COMARTE (Cooperativa Mariense de Artesãos), the entity that facilitated the organization of artisans in the city and preceded CdA. Additionally, it describes the workshops that aided in the development of the new brand and visual identity, which are the final results of this stage of work. The fruitful exchange of knowledge between designers and artisans enhances scientific practice by integrating diverse practices, techniques, and production environments from these distinct fields.

Keywords: Handicraft; Actor-Network Theory; Collaborative process.

1 Introdução

Este trabalho é resultado de uma pesquisa realizada no âmbito de um projeto maior intitulado “*Design, Engenharia de Materiais e Tecnologias Sociais: Produção Artesã e Inclusão no Mercado*”. Esta proposta inicia com a investigação dos processos de produção de um grupo de artesãos – a Associação Casa do Artesão Mariense (CdA) – no município de Maria da Fé, em Minas Gerais. Este projeto tinha o objetivo de analisar as propriedades materiais da fibra de bananeiras, usada pelos artesãos na produção de alguns de seus artefatos e propor um aprimoramento destes processos de produção, no sentido de criar uma Tecnologia Social que lhes permitissem certa autogestão. As tecnologias convencionais utilizadas por eles deveriam ser reconstruídas por meio da intervenção dos pesquisadores durante um processo de desenvolvimento e interação conjunta com o grupo de artesãos, para que ao final estivessem empoderados para se apropriar destas tecnologias. Sendo assim, aqui pretendemos descrever associações entre design e artesanato por meio de uma rede de colaboração na construção de uma nova marca para a sua Associação.

Hoje, é inegável o papel do design nas diferentes esferas sociais e isso aconteceu porque, gradativamente, o design assumiu uma importância fundamental nas mecânicas de inovação. Embora defendesse ideias pertinentes – o compartilhamento de serviços; a economia pautada pelo uso ao invés da posse de bens; da colaboração, experimentação e empatia, como atributos centrais de um design horizontalizado e participativo – o design ainda apresentava uma visão romantizada nas suas práticas. Na dianteira do mercado, como uma *trend*, o *design thinking* propunha uma mudança de perspectiva centrada na missão de “dar um passo na longa caminhada de implantar na humanidade um novo jeito de pensar” (Alt; Pinheiro, 2011, p. 7).

Esta proposta exige um processo muito particular, perpassado por interesses de mercado e tendo o usuário como o cerne dos projetos de design, pois é aí que se deve encontrar necessidades e sugerir desejos de consumo. Segundo Lowdermilk (2013), o “design centrado no usuário” busca envolver diretamente os usuários em todo o processo de criação. Este conceito aparece de maneira emblemática na fala de Steve Jobs:

“É realmente complicado fazer design de produtos utilizando grupos de foco. Muitas vezes as pessoas não sabem o que querem até que você lhes mostre. [...] Sempre procuramos estar na intersecção entre a tecnologia e as artes liberais para que pudéssemos ter o melhor dos dois mundos e criar produtos extremamente avançados do ponto de vista tecnológico, mas que também fossem intuitivos, fáceis de usar, divertidos, de modo que eles realmente se adequassem aos usuários (Jobs, 1998 *apud* Lowdermilk, 2013, p. 21).

A *empatia* é uma palavra importante neste processo, porém parece controverso “colocar-se no lugar do outro” ao mesmo tempo que se propõe uma nova forma de pensar. Assim, a atuação de designers pode auxiliar a entender se esta profissão seria mesmo capaz de implantar na humanidade um novo jeito de pensar. Se possível, como lidar com esta tarefa?

A partir da “ação dos objetos”, fica claro que a compreensão anterior do designer, de entender o mundo social pela interação de atores humanos em diferentes ambientes e culturas, agora se complexifica para considerar também *atores não-humanos* nestas relações de assimetrias e desigualdades. Dessa forma, a Teoria Ator-Rede (TAR) mostra um mundo social mais amplo e suscita o debate com a seguinte sugestão: “se desigualdades são geradas, então outros tipos de atores que não os sociais entram no jogo” (Latour, 2012, p. 99). Como pode um objeto agir sem ser dotado de consciência? Quais valores seriam dados às entidades não humanas? Como falar da sociedade, tendo em mente este novo plano de referência?

De acordo com Latour (2008), não se muda de perspectiva sem fazer parte da perspectiva. Quando pretende-se mudar a perspectiva, o próprio problema precisa assumir outra forma. O observador que muda a maneira como observa, está ainda observando “fora” daquilo que observa. Portanto, não basta apenas mudar o olhar lançado a um problema para que se mude de perspectiva.

Mudar de perspectiva é, principalmente, participar do posicionamento do outro, não interpretar como *eu vejo*, olhando de fora dele. É preciso tornar-se participante do problema e compartilhar do mesmo ponto de vista, pois a perspectiva em simetria faz com que o observador sofra as mesmas ingerências, controvérsias, acordos e circunstâncias do seu objeto de estudo.

Apresenta-se então, a diferença social entre “colocar-se no lugar do outro” e “participar do lugar do outro”. A primeira pressupõe uma abordagem etnográfica interpretativa, enquanto a segunda propõe uma abordagem etnográfica participativa. Participar é ação. Se existe ação é porque existe mediação. Tornar-se mediador é ser capaz de produzir diferenças, de associar ações e ser associado por ações de outras entidades. O registro destas modificações deve se tornar uma preocupação constante ao designer enquanto pesquisador. Assim, a Teoria Ator-Rede pode propor um novo olhar para o Design.

2 Teoria Ator-Rede

Também conhecida como sociologia das associações, a perspectiva em rede apresentada vê nas relações que constituem o mundo a centralidade dos processos sociotécnicos. Um emaranhado de associações entre atores humanos e não humanos. Vale destacar que o “não humano” é entendido sob aspectos de materialidade ou não materialidade aparente, por exemplo: leis, objetos, ambientes, marcas, conceitos, etc. Compreende-se que esta teoria rompe com o estipulado anteriormente pela sociologia, onde natureza e cultura eram consideradas como polos ontológicos que não se sobrepunham.

[...] como é possível que alguém não veja uma diferença radical entre a natureza universal e a cultura relativa? Mas a própria noção de cultura é um artefato criado por nosso afastamento da natureza. Ora, não existem nem culturas nem uma natureza universal. Existem apenas natureza-culturas, as quais constituem a única base possível para comparações”. Isso nos ajuda a entender que o termo “híbrido” diz respeito à toda entidade produto da mescla entre “natureza e cultura” ou “matéria e símbolo”, quer dizer, o híbrido é sempre outro ator, um ator agregado de outros atores, sejam humanos ou não. (Latour, 1994, p. 102)

A partir da década de 1980 passa-se a entender a constituição da sociedade para além do determinismo social, uma corrente tradicional da sociologia que prevê um mundo onde humanos governam objetos e materiais que seriam imparciais e desinteressados, portanto, neutros (Bijker; Law, 1992). Até então, a prática científica também era considerada neutra, desprovida de interesses particulares que articulavam para a obtenção de resultados científicos. As instituições científicas não cogitavam que inclinações técnicas, tecnológicas, políticas, mercadológicas, econômicas, estavam sendo exercidas o tempo todo, dentro e fora dos laboratórios, e que estas inclinações modificavam todo o processo formador, conformador e deformador dos artefatos e conhecimentos criados (Andrade, 2011).

Assim, o esforço empreendido pelos Estudos Sociais em Ciência e Tecnologia (ESCT) tem sido a busca por *simetria* nas relações entre diferentes agentes que constituem o natural e o social, as técnicas e as culturas, a ciência racional e a ciência empírica. É amparado por este contexto que surge a TAR, uma abordagem de análise sociológica que foca em compreender a prática científica e tecnológica inserindo-se dentro destas próprias práticas e das estruturas que lhes compõem.

Bruno Latour (1947-2022) constrói, ao longo de sua obra, uma sofisticada filosofia sobre os modos de existência na contemporaneidade e firma a solidez de seu pensamento em uma nova teoria da ação, definida por interações que não acontecem apenas de humanos para humanos, nem tão somente de humanos para a natureza, mas sim entre todo tipo de matéria e não-matéria, criada ou não pelo homem. Para ele, a composição de grupos sociais é produto dos movimentos de agregação de atores com interesses próprios, que interagem com outros atores e interesses.

Sendo assim, a noção de “rede” faz jus à ideia de elos ou associações que são exercidas por

mediações. O hífen na palavra Ator-Rede evidencia um estado de constante afetação, mediação e performance. Os atores não são indivíduos com “essências” ou repertórios inatos, bem como rede não significa “estruturas rígidas”, exteriores e coercitivas. Em oposição a isso, essências e estruturas são entendidas mais como consequências das mediações entre atores, que por estarem o todo tempo transitando em movimentos de agregação, renegociam a constituição social e o fazem por estarem espalhados numa dimensão sociotécnica.

O “ator” não é uma peça posta no tabuleiro social aguardando seu momento de agir. O termo que aparece como definidor deste raciocínio é “actante”, porém o termo “mediador” também é utilizado para definir aquele que se constitui por meio da ação. Os não humanos não são meras projeções simbólicas ou artefatos materiais, mas são (a exemplo dos próprios humanos) uma mistura destas duas condições de existência, *híbridos* portanto. A questão aqui posta busca encarar os enunciados não humanos de maneira mais ampla que as perspectivas puramente materiais e/ou meramente simbólicas.

A ANT não é – repito: não é – a criação de uma absurda “simetria entre humanos e não humanos”. Obter simetria, para nós, significa não impor a priori uma assimetria espúria entre a ação humana intencional e mundo material de relações causais. (Latour, 2012, p. 114).

O princípio de simetria é colocado como um fator que não aliena nem a matéria, nem a subjetividade. Para encarar de frente a ação dos não humanos, façamos o exercício de refletir sobre a seguinte questão: a inserção de um objeto ou artefato, dentro de determinadas relações sociais, foi capaz de produzir diferenças no curso da ação de outros agentes? Se a resposta pra esta pergunta for sim e, sobretudo, se for possível registrar empiricamente essas mudanças, de fato teremos um objeto actante, mediador.

Os movimentos dos actantes nunca são executados separados da possibilidade de ação de uma outra peça que por acaso venha a interferir no curso de seu deslocamento, por isso, se baseiam em uma composição estratégica de movimentos possíveis de determinadas peças, levando em consideração as interferências que outras peças possam vir a exercer. Assim, toda peça que não está em movimento, ou que não influencia o movimento de outras, é uma peça intermediária.

Um intermediário [...] é aquilo que transporta significado ou força sem transformação: definir o que entra já define o que sai. Para todos os propósitos práticos, um intermediário pode ser considerado não apenas como uma caixa-preta, mas uma caixa-preta que funciona como uma unidade, embora internamente seja feita de várias partes. [...] Os mediadores [...] não podem ser contados como apenas um, eles podem valer por um, por nenhuma, por várias ou uma infinidade. O que entra neles nunca define exatamente o que sai; sua especificidade precisa ser levada em conta todas as vezes. Os mediadores transformam, traduzem, distorcem e modificam o significado ou os elementos que supostamente veiculam (Latour, 2012, p. 65).

Venturini (2010), defende que toda essa dinâmica de possibilidades imanentes e latentes do tabuleiro social pode ser avaliada, em termos empíricos, a depender de suas condições estruturantes, ou do tipo de movimento que agregam. Teríamos, segundo o autor, três tipos de movimentos de agregação social: (1) *movimentos de intermediários* transportam significado mas não transformam ou interferem outros movimentos, apenas com atores intermediários; (2) *movimentos de controvérsias* transformam outros movimentos e influenciam o curso da ação de outros atores, apenas com mediadores atuando; (3) os *movimentos em cristalização* tendem à estabilidade, geralmente compostos de uma grande complexidade interna e podem também influenciar o curso das ações de outros atores. A diferença deste para o movimento de controvérsias é a não incidência de campos de atração e/ou de disputas acirradas em seu interior, isto é, são constituídos de acordos tácitos que garantem certa estabilidade ao coletivo de atores, desde que não ocorram recalitrâncias e controvérsias.

Controvérsias podem se desenvolver de acordo com muitas diferentes trajetórias: podem

ir da apatia para aliança sem passar pelo conflito; podem se iluminar brevemente e cair novamente na ignorância; podem explodir num conflito geral e nunca se estabilizarem (Venturini, 2010, p.9, tradução nossa)

O social não deve ser *observado* e *descrito* apenas pelos aspectos estabilizados de uma rede, nem pelo ponto de vista dos atores inertes, isolados e indiferentes, mas sim pela via de um estado parcialmente fundido e controverso (Venturini, 2010). O trabalho exigido do pesquisador seria de uma análise que pegue o social em seu estado mais *quente*. Quanto maior o nível de recalcitrâncias, maior a temperatura social. As disputas, subjetividades, estruturas, agências, movimentos, que antes só podíamos ver por detrás de um vidro embaçado, agora precisam se fazer nítidas, mostrarem-se em seu estado magmático, fundidas a técnicas e artefatos, objetos e pesquisadores, moral e economia, Design e Ciência. De modo que se construa, progressivamente, as novas ferramentas para visualizar e descrever a complexidade do social, tanto em seus extremos quanto em suas proximidades, mas principalmente no seu meio.

Pelo seu caráter generalista de observação, a TAR é utilizada para fundamentar estudos inter ou pluridisciplinares, como no caso da Sociologia da Inovação. Silva e Araújo (2024) apresentam uma revisão bibliográfica sobre este tema, a fim de mapear a produção científica acerca da inovação e da TAR. Como a inovação também é uma temática facilmente associada ao Design, não é de se espantar que o campo Ambiente de Construção e Design assuma a terceira posição nos resultados em número de publicações que utiliza de ambos os termos, ficando atrás apenas dos campos de Sociedades Humanas e o de Comércio, gestão, turismo e serviços.

A área de estudo do Design, nas etapas de criação de produtos ou serviços, tem encontrado na TAR diferentes formas de agregar conhecimento por meio das associações com outras formas de conhecimento. Ao aproximar conteúdos distintos numa mesma rede, é possível reconhecer associações antes não observadas, como as relações entre o Design e o Território evidenciadas na construção de artefatos de cerâmica utilizando da técnica *raku* (Machado Jr et. al, 2020). A TAR apresenta uma diferente compreensão do mundo, não mais focado nas estabilidades, mas nas associações; dessa forma, ainda que não apareça como parte dos objetos de pesquisa, é capaz de fornecer subsídios para embasar novas investigações, como no trabalho de Barauna e Meyer (2024) sobre a teoria e a prática da experimentação em Design estratégico.

3 Metodologia

3.1 Contexto de Pesquisa

Considerando o pressuposto de que as redes não são processos estáveis e que se transformam pela atuação do tempo, por vezes utilizaremos propositalmente o pretérito verbal para descrever a pesquisa realizada.

A Associação Casa do Artesão Mariense era composta por 42 associados, sendo apenas 2 homens. As artesãs atuantes são professoras aposentadas ou donas de casa que compartilham seu tempo entre o labor doméstico, a produção dos artesanatos, compromissos familiares ou religiosos e a escala de serviços na Associação. A grande maioria não passou por treinamentos em técnicas de vendas, design de ambientes, exposição ou vitrine design, marketing, administração ou empreendedorismo. As oficinas onde produzem os artesanatos ficam em suas próprias residências - suas casas são também seus ateliês.

Na Associação, organizavam-se e se relacionavam de modo menos formalizado e “empresarial”. Além da fibra de bananeira, trabalham com o uso de 50 tipos de materiais e expõem um portfólio variado, de aproximadamente 70 produtos. A sede da Associação, que é também loja, fica localizada no centro da cidade e faz parte da antiga estação ferroviária que outrora também fora Centro Cultural Municipal. A máquina de Maria Fumaça, cartão postal da cidade, ajuda a

chamar atenção dos visitantes e curiosos que buscam ali algum tipo de *souvenir*. No entanto, não contam com incentivo financeiro de nenhum órgão, de ordem pública ou privada.

O local serve como ponto de vendas dos artesanatos e abrigava também as reuniões mensais da associação, quando tratam de programar os dias e horários da escala de trabalho de cada associado no mês seguinte, discutir questões de ordem financeira, e definir aspectos de qualidade e acabamento dos produtos. Parecia, portanto, estar ocorrendo na Associação uma espécie de precarização por um conjunto de práticas que estavam funcionando sem condições convenientes de trabalho, os quais efetivamente estabelecem “as relações econômico-sociais que causam a exclusão” e que deveriam “ser transformados, entre muitas outras ações, é claro, por meio do desenvolvimento de Tecnologia Social” (Dagnino, 2009, p. 9).

Neste trabalho será apresentado o momento de uma importante rede para a realidade local da cidade, além de serem detalhadas duas das oficinas realizadas na Casa do Artesão a fim de envolver as artesãs num processo de design participativo cujo objetivo fosse um projeto de construção de Marca, para além do viés metodológico praticado usualmente. Seria possível fazer parte do convívio coletivo das artesãs e assumir um ponto de vista como o delas?

3.2 Desenvolvimento da Rede

A partir da coleta de entrevistas semiestruturadas com os atores humanos que fizeram e fazem parte da Casa do Artesão, foram desenvolvidos *oligopticon-maps*, ou mapas oligópticos, que apresentassem momentos importantes da constituição da rede estudada.

Para Latour (2012, p. 262), “os oligópticos [...] fazem exatamente o oposto dos panópticos: veem muito pouco para alimentar a megalomania do inspetor ou a paranoia do inspecionado, mas o que veem, veem bem”. Se “o mapa não é o território”, seria plausível aceitar também uma maneira de desenhar mapas que forneçam pequenas doses da complexa existência coletiva, isto é, elaborar dispositivos que nos permitam ver e navegar pelos locais de determinadas estruturas onde fenômenos são criados e mantidos por atores determinantes, assim como sugerem Deleuze e Guattari (2006, p. 28): “o mapa não reproduz um inconsciente fechado sobre si mesmo, constrói-o”. A “visão panorâmica” mostra sempre algo grandioso, porém, à distância do observador, que apenas pode sentir uma falsa sensação de domínio sobre a realidade. Em oposição, a visão oligóptica mostra uma realidade objetiva e pujante, ou seja, coloca o observador dentro da paisagem observada e permite a ele perscrutar pouco a pouco (oligo) como mediadores se associam e constroem relações.

Enquanto a [visão] oligóptica está constantemente revelando a fragilidade de suas conexões e sua falta de controle sobre o que é deixado entre suas redes, os panoramas dão a impressão de ter um controle absoluto sobre o que está sendo investigado, embora seja parcialmente cego e nada entre ou saia de suas paredes, salvo os espectadores interessados ou desorientados (Latour, 2012, p. 272).

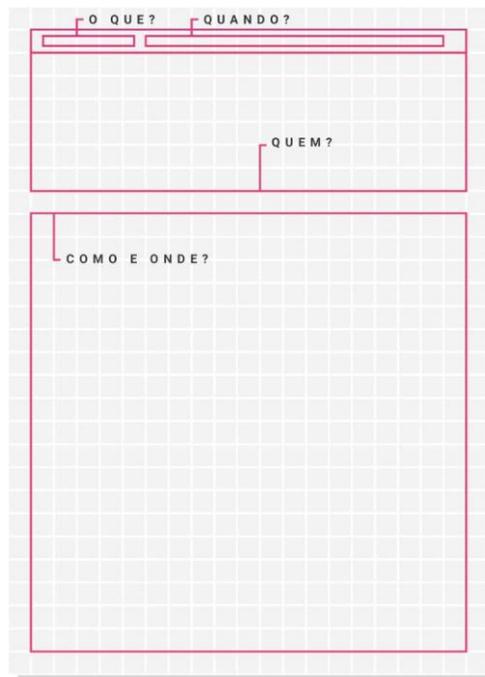
Os mapas apresentados na pesquisa são, portanto, oligópticos. Representam uma pose específica do social no momento do clique, durante um registro fotográfico. O processo de construção dos *oligopticon-maps* se deu com os seguintes aspectos:

- **O quê?** – define do que se trata o mapa de controvérsias representado no *oligopticon*, ou seja, um recorte “*oligoramico*” de controvérsias tirado dos diagramas de complexidade estendida.
- **Quando?** – traça uma linha temporal para os acontecimentos retratados no *oligopticon*. Permite entender cronologicamente as estabilidades e/ou mudanças *cosmopolíticas* propiciadas pelos movimentos de agregação.
- **Quem?** – evidencia que *tipo* de atores compõem determinado *oligopticon*. Esta tela tipifica os atores de acordo com sua constituição, em humanos e não humanos.
- **Como?** – classifica as ações dos atores, ou seja, destacar se são ou não mediadores; o nível

de relevância das mediações; com quem ou com o que, fazem associações. Levando em conta a escala relativa de ações demonstradas também nos diagramas de complexidade estendida. Esta tela tipifica os atores segundo a característica de suas ações em intermediários e mediadores. Identifica os vetores das associações e escala a relevância de cada associação.

• **Onde?** – posiciona os movimentos de agregação gerados por uma rede de interações. Esta tela tipifica um conjunto agregado de atores em movimento, que podem ser: movimentos de intermediários; movimentos de controvérsias; e movimentos de cristalização. Porém, optamos por não registrar os *movimentos de intermediários* nos *oligopticons*, por não serem relevantes nas narrativas sobre as mudanças políticas provocadas por controvérsias sociotécnicas, já que não podem influenciar ou transformar o curso das ações de outros atores. Já os *movimentos de controvérsias*, decidimos subdividi-los segundo os aspectos de sua influência dentro de uma rede de interações, considerando que podem exercer atração sobre outros atores, ou instaurar conflitos entre eles. Chamaremos o conjunto de atores que atraem de “Polos Atratores”, e o conjunto de atores em conflito de “Estados Magmáticos”.

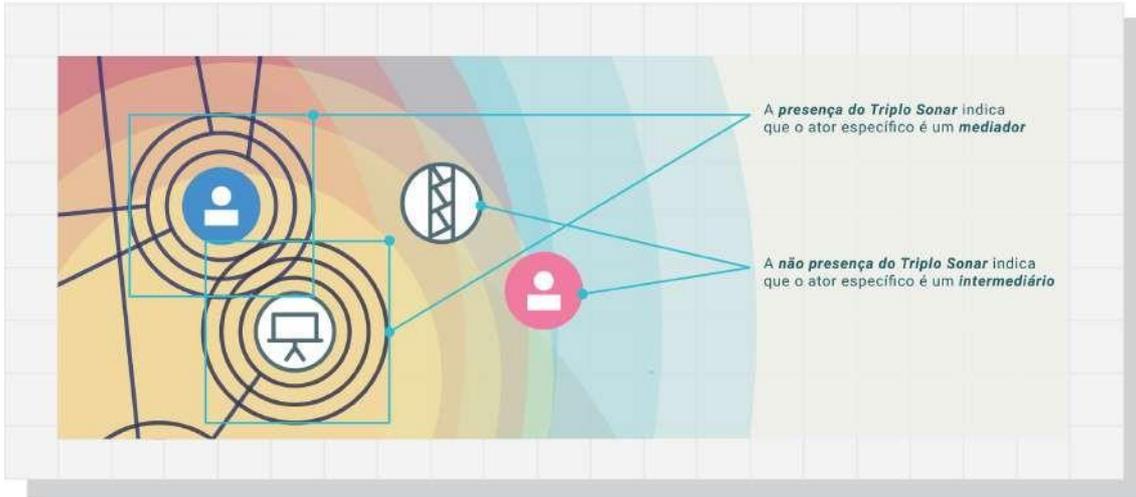
Figura 1 – Wireframe dos *Oligopticon-Maps*



Fonte: LIMA (2016)

Faz-se necessário exemplificar, principalmente, a sobreposição das telas “Como?” e “Onde?”, que conjugam dentro do mesmo modo de visualização: o tipo de ação que os atores realizam, classificando-os em mediadores ou intermediários; a relevância de cada mediação feita, classificando-as em três níveis de relevância (baixo, médio e alto); a trajetória e/ou vetor das ações associativas, linhas que evidenciam os vínculos entre atores; e os movimentos de agregação formados por um conjunto de atores associados entre si, que podem ser classificados em **Polos Atratores** - [AT], **Estados Magmáticos** - [EM] e **Movimentos de Cristalização** - [MC].

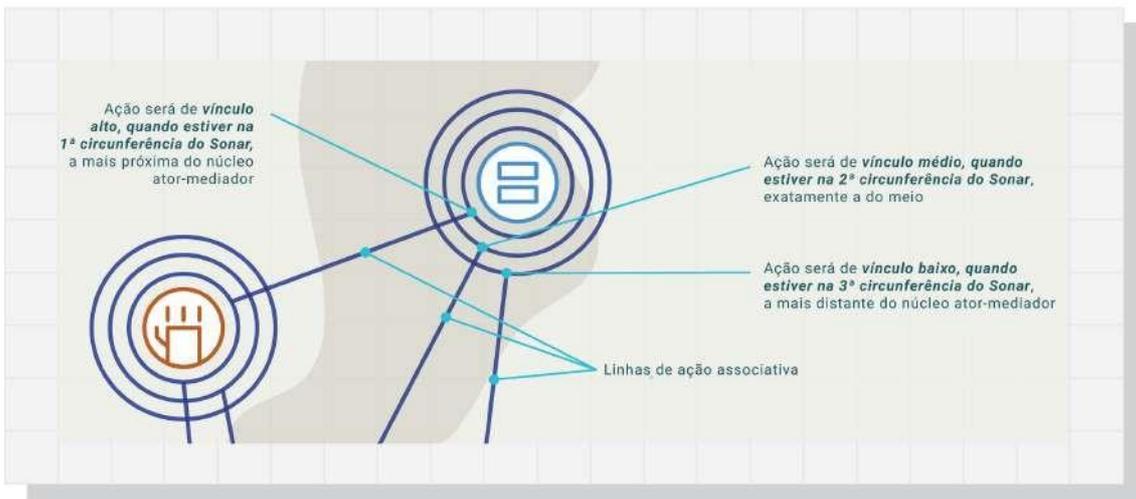
Figura 2 – Uso do Triplo Sonar



Fonte: LIMA (2016)

O **Tripla Sonar** são circunferências que evidenciam o nível de relevância das ações de cada mediador em relação à sua linha de associação com outro ator, isto é, eles podem estabelecer vínculos com níveis de relevância variáveis com diferentes atores.

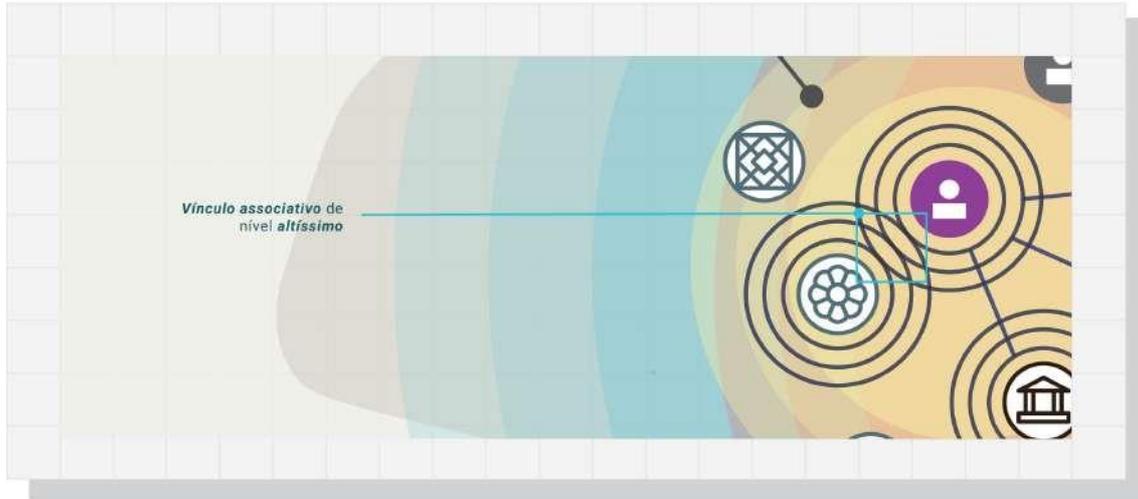
Figura 3 – Linhas de ação associativa e níveis de vínculo entre diferentes mediadores



Fonte: LIMA (2016)

Os mediadores podem ainda estar associados e vinculados entre si de forma que seus Triplos Sonares se toquem nos três vértices proporcionais a cada nível, ou seja, não se sabe ao certo onde começa a ação de um e onde termina a de outro, portanto, um vínculo associativo de nível altíssimo.

Figura 4 – Vínculo associativo de nível altíssimo entre mediadores



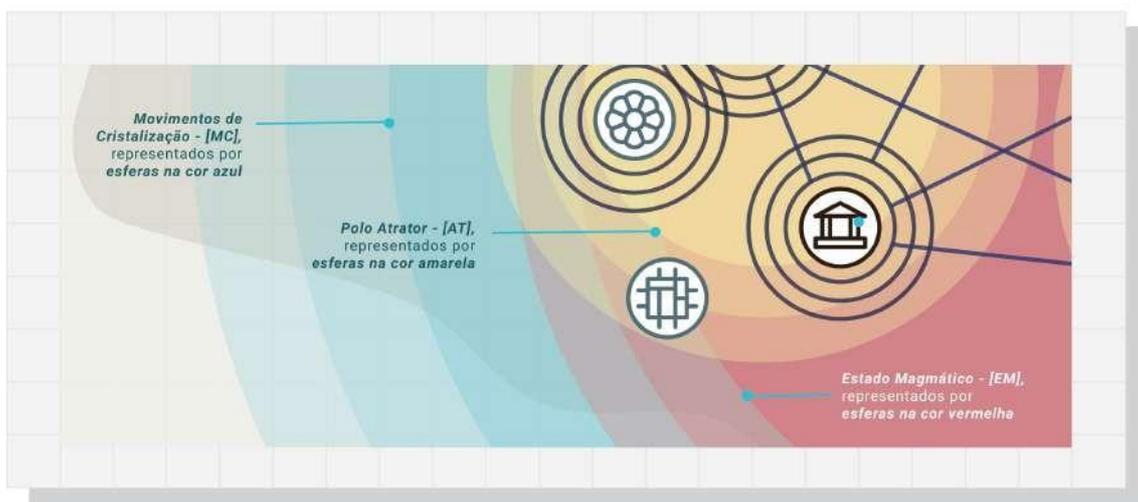
Fonte: LIMA (2016)

Na figura 5, temos um exemplo da representação gráfica dos movimentos de agregação acontecendo. Conforme apresentado, eles serão classificados de acordo com os aspectos peculiares ao tipo de movimento que agregam. No caso de movimentos metaestáveis, que tendem a não produzir rupturas entre os atores, ao contrário, exibem certa harmonia tácita de comportamentos e hábitos, chamaremos de: Movimentos de Cristalização. Este tipo de movimento será representado por órbitas preenchidas de cor azul e receberão a sigla [MC].

Já no caso dos movimentos que produzem rupturas, onde existe um estado conflituoso e controverso de convívio coletivo, em que os atores discordam, objetam e recalcitram o tempo todo, chamaremos de Estados Magmáticos, pois são estes movimentos que aquecem o debate social e provocam mudanças políticas na rede de interações. Eles serão representados por órbitas em esferas preenchidas de cor vermelha e a sigla [EM].

Temos ainda uma terceira classificação para os movimentos de agregação que serão representados nos *Oligopticon-Maps*, os Polos Atratores, que serão representados por órbitas em esferas preenchidas de cor amarela e a sigla [AT].

Figura 5 – Representação de Movimentos nos *Oligopticon-Maps*



Fonte: LIMA (2016)

Os Polos Atratores são conjuntos de mediadores que ganham força política suficiente para atrair intermediários para perto de si, isto é, suas ações se destacam e se propagam de tal forma, que conseguem gerar interesse em atores antes desinteressados ou inertes.

4 Resultados

4.1 Mapa de criação da COMARTE – Cooperativa Mariense de Arte

Para se aprofundar nos demais detalhamentos da história, prévios e posteriores ao momento desta rede apresentada, que foi de grande importância para o município de Maria da Fé e a consolidação posterior da Casa do Artesão, vale conhecer a dissertação “ENTRE ATOS, RASTROS E MARCAS: Cartografias e Controvérsias sobre Design e Artesanato” apresentada ao programa de pós-graduação em Desenvolvimento, Tecnologias e Sociedade (PPG DTecS – UNIFEI).

Houve na cidade um movimento de agregação relacionado a um Projeto Piloto iniciado em 1996, que expandia sua influência enquanto novos atores eram atraídos para sua órbita. Nos anos de 1998-1999, o SEBRAE/MG em parceria com a Associação Mãos de Minas, instituição de apoio e promoção à cultura do artesanato mineiro, começam a reunir artesãos locais com intuito de descobrir potencialidades criativas e produtivas que pudessem se desdobrar em modos alternativos de geração de renda. Anteriormente, não existia na cidade um “artesanato de origem”, não havia uma produção de artefatos originais, distintos, que mostrassem as características culturais da região. O artesão Domingos Tótora conta que:

Não tinha nada. Aí numa das reuniões eu falei: “vou criar um projeto então”. Vou criar um projeto, porque eu já tinha essa história da massa, já tinha conseguido um resultado maravilhoso que era transformar quase em madeira mesmo, né? Um aglomerado. Aí eu falei assim, de repente se a gente fizer um trabalho de artesanato que possa agregar a fibra da bananeira, porque Maria da Fé tem muita bananeira e a bananeira só dá cacho uma vez, aí vai lá no pasto, corta e aquele tronco fica apodrecendo lá no meio do pasto. Aí eu falei, ah, vamos fazer o seguinte, vamos pegar, vamos processar essa bananeira, vamos tirar a fibra da bananeira e vamos começar a misturar a fibra da bananeira na massa, porque é uma maneira de ter identidade também quanto material, porque é, essa história da identidade é fundamental no artesanato (Entrevista com Domingos Tótora – Transcrição de áudio).

“Identidade” é a palavra que pode definir a atividade que Tótora ajudou a estabelecer na cidade. Ele, um artista plástico de formação acadêmica, procurava na época um meio de unir os conceitos artísticos aprendidos ao longo da vida a uma produção material ímpar, que fosse capaz de transcender a própria materialidade dos artefatos, ao ponto de não se saber dizer ao certo se é o criador que manipula a matéria, ou se é a matéria que programa o criador. Não hesita em afirmar que, diferente de *material*, “matéria tem alma [...] porque é um diálogo. Daqui a pouco você está direcionando a matéria, e daqui a pouco é ela que começa a te levar, entendeu?”. O pensamento de Tótora se manifesta em suas ações quando desenvolve uma técnica para unir papelão, papel, sacos de cimento, cola e água, e elabora a partir disso o que chama de Aglomerado.

O aglomerado era a impressão digital de Tótora, uma ideia mais valiosa que os produtos que seriam moldados a partir dele, como se fosse uma entidade capaz de devolver a “natureza” da matéria *trans-formada* em artefato. Em suas próprias palavras: “invento minha matéria prima, caixas de papelão que iriam para o lixo e, a partir delas – que já foram árvores – crio objetos que, por semelhança física, retornam à sua condição de madeira, de árvore”. A partir da atuação do Mãos de Minas e do SEBRAE/MG na cidade, Tótora teve a oportunidade de aplicar sua invenção e criar o projeto que batizou como: “Gente de Fibra”, a proposta seria recrutar pessoas e ensinar a técnica deste Aglomerado e, a partir disso, formar um núcleo para trabalhar a criação de objetos que fossem, ao mesmo tempo, úteis e artísticos. A articulação entre: Tótora – Aglomerado – SEBRAE/MG – Mãos de Minas; cria um polo Atrator [AT-2], capaz de colocar na órbita de suas ações,

intermediários como o Sr. “Q” e as cordas de fibra de bananeira:

E aí foi incrível, uma artesã falou assim: “olha Domingos, meu pai mandou falar pra você que está fazendo uma cordinha de bananeira”, mas isso foi incrível, incrível. No outro dia já tinha um rolo. Ela levou um rolo na oficina, assim, era uma coisa mais linda. Aquele rolo já era um objeto, de tão maravilhoso que era, de tão perfeito. Porque o senhor “Q”, que já faleceu, ele ficava, quando ele era criança, ele segurava lamparina pro pai dele fazer a cordinha de bananeira pra poder costurar arreio de cavalo. Então ele ficava perto do pai dele clareando com a lamparina pro pai dele fazer a cordinha e aprendeu o ofício com o pai. E ele nunca poderia imaginar que um dia ele fosse fazer pra poder dar o acabamento no artesanato, né. Mas só que o seguinte, aí ele treinou outra família, foi incrível. Ele treinou uma família, e a família hoje, o pessoal vive disso. Vive de cordinha de bananeira, porque a cordinha de bananeira dá três vezes mais que o cacho da banana. Rendimento em termos de comércio, três vezes mais. É isso. De repente ele faleceu, e deixou esse bem, essa coisa maravilhosa, que isso daí foi um resgate, entendeu? (Entrevista com Domingos Tótora – Transcrição de áudio).

Na mesma época, dentro do mesmo movimento de agregação, a artesã Abigail começa a articular um trabalho com outras artesãs locais:

Comecei a treinar o pessoal do fuxico, aí depois trabalhei com crochê, com retalhos, com tapeçaria. A gente tem que trabalhar muito a identidade no produto, a identidade no local, fazer isso pra ter uma identidade né? Então nós formamos a turma do fuxico (Entrevista com Abigail – Transcrição de áudio).

O papel de Abigail ficou demarcado pelo vínculo a diversas técnicas ditas “populares” de artesanato, sendo que dos vínculos entre: Abigail – Fuxico – Crochê – Retalhos – Tapeçarias – Técnicas populares de artesanato; emerge outro polo Atrator [AT-3], com características distintas do [AT-2], pois mediava atores menos especializados: a exemplo da participação do SEBRAE/MG e do Mãos de Minas que atuaram muito mais próximos da formação do Gente de Fibra, disponibilizando cursos e treinamentos para gestão e administração de cadeia produtiva artesanal, conforme afirma Abigail: “quem fez mais estes cursos foi o pessoal do Gente de Fibra”. Desde o início, os atores associados ao Gente de Fibra receberam um suporte mais especializado para o trabalho artesanal, e com isso tiveram outras oportunidades de inserção no mercado. Tótora, inclusive, reitera a importância do vínculo com estas instituições:

Então, o que acontece? A gente começou a trabalhar e aí eu tinha um tempo muito rápido pra trabalhar isso, essa ideia, porque eu tinha que apresentar um trabalho em Belo Horizonte na Feira Nacional do Artesanato que ia ter em Belo Horizonte, e o SEBRAE patrocinou o estande, o Mãos de Minas foi um que deu muito apoio, deu apoio não, nossa, eles foram parceiros do começo ao fim, entendeu? Esse projeto chamado Arte Estruturada é o projeto do Mãos de Minas com o SEBRAE. E aí eu comecei a desenvolver um trabalho com as mulheres (Entrevista com Domingos Tótora – Transcrição de áudio).

Porém, é na união do [AT-2] com o [AT-3] que se estabelece um Estado Magmático [EM-1], dentro do Projeto Piloto, que a essa altura já havia se tornado um movimento de cristalização [MC-2]. A evidência da atividade do [EM-1] foi a ruptura que causou na articulação do [MC-2], culminando, no ano de 1999, com a criação da Cooperativa Mariense de Artesanato (COMARTE). Inicialmente, a COMARTE comportava o grupo liderado por Domingos Tótora (que exercia o papel de diretor artístico do Gente de Fibra); e o “grupo do Fuxico”, que pode ser entendido também como o grupo de artesãos que dispunham apenas das técnicas ditas “populares” e “não originais” de artesanato. De um lado, Tótora agremia algumas artesãs locais (cerca de 6, segundo consta nos depoimentos dados em entrevistas), para formar o núcleo do Gente de Fibra; de outro, Abigail se associava a cerca de 14 outras artesãs para comporem o núcleo do “Fuxico”, em suas próprias palavras:

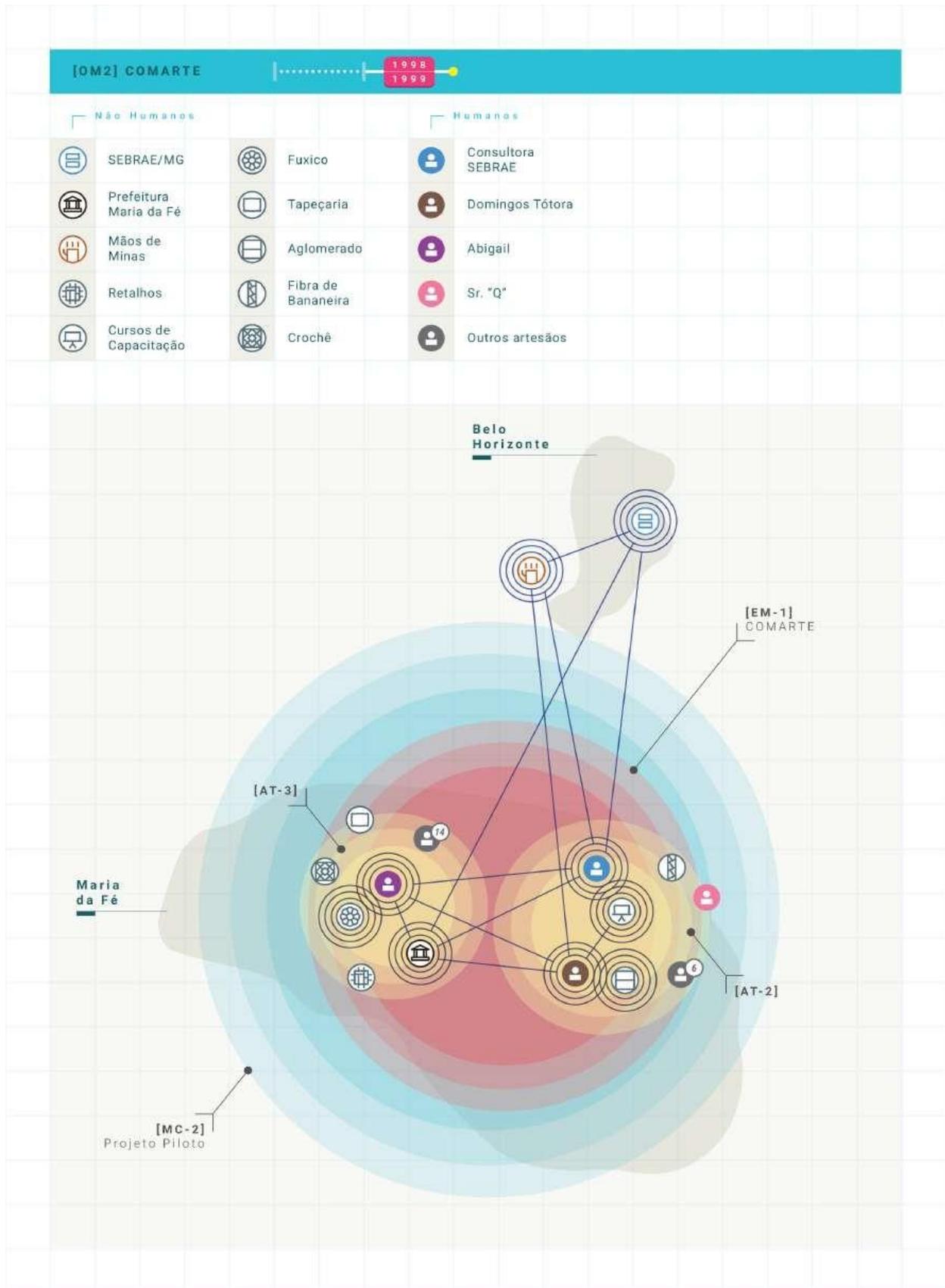
Do início, foi o pessoal do Fuxico, porque eles eram a maioria e a gente precisaria de 20. Eles foram a maioria para formar a cooperativa. Depois teve o Gente de Fibra que foi um núcleo dentro da cooperativa. Gente de Fibra nasceu da COMARTE. Então do Gente de Fibra

eram 6 e 14 do Fuxico. Na época a gente optou por cooperativa, porque associação já mais individualizado né? Na Cooperativa você compra tudo junto, o processo é diferente, você vai comprar uma coisa todo mundo ajuda, até porque as vezes é um mesmo material. E na associação não, já é mais individual (Entrevista com Abigail – Transcrição de áudio).

A controvérsia entre diferentes saberes especializados (a “sofisticação” do Gente de Fibra e o “vernacular” do Fuxico), estabeleceu as condições necessárias para formação da identidade do Artesanato Mariense. A gênese da COMARTE conjuga a atuação de diversos recursos, está atrelada intimamente com a implantação do Projeto Piloto no ano de 1997; com a criação do núcleo Gente de Fibra; com o papel fundante de Domingos Tótorá; com a invenção do Aglomerado; com as técnicas “comuns” do núcleo “Fuxico”, associadas à artesã Abigail; e com o apoio essencial da Prefeitura Municipal de Maria da fé (mais atrelada ao núcleo “Fuxico”), e das instituições SEBRAE/MG e Mãos de Minas (mais atreladas ao núcleo “Gente Fibra”).

Vale destacar que o [EM-1], definido como o surgimento da COMARTE, posteriormente se estabiliza como um movimento de cristalização durante alguns anos, mas acaba se desestabilizando em um novo estado magmático que culmina na finalização desta entidade e no surgimento da Casa do Artesão Mariense, aproximadamente, 10 anos antes desta pesquisa ser realizada.

Figura 6 – *Oligopticon-Map* da criação da COMARTE



Fonte: LIMA (2016)

4.2 Descrição das Oficinas

Durante o processamento das informações coletadas nas observações participativas e entrevistas semiestruturadas, surgiram 33 assuntos que se repetiam nas falas, gestos e comentários do grupo de artesãs. Aqui, foram agrupados por afinidade em palavras-chave, sendo elas: **Comunicação; Identidade; Convivência; Material; Criatividade; Acabamento; Artesanato; Empresa; Organização; Produto**. Estas palavras-chave serviram para guiar as sessões de oficina de co-criação.

Foram dois ciclos de palestras antes do que será descrito a seguir. Estes ciclos abordaram “Técnicas e Práticas Artesanais”, dando enfoque ao uso de materiais para o artesanato e “Criatividade em Artesanato”, buscando trabalhar com as artesãs a criação de novos artefatos para posterior produção e venda.

O terceiro ciclo de oficinas teve como tema: “Comunicação em Artesanato”, e foi o responsável por uma série de atividades que explorassem os 33 assuntos reunidos nas palavras-chave descritas anteriormente com o objetivo de co-elaborar a nova Marca para a CdA. Serão estas oficinas descritas neste trabalho.

4.2.1 1ª Oficina: Sessão Colheita

Colheita foi um nome escolhido por aludir ao trabalho de coletar insumos e também por acompanhar o cotidiano de muitos artesãos, visto que a agricultura é outra atividade importante para o segmento local. As palavras-chave foram escritas em etiquetas e fixadas na parede para iniciarem os debates e o painel. Dois pesquisadores eram facilitadores nesta dinâmica, tendo os papéis de condutor e suporte, sendo responsáveis, respectivamente, por guiar e registrar as atividades da oficina.

Algumas diretrizes foram estabelecidas para o bom funcionamento da oficina:

- Uma conversa por vez;
- Uso da bolinha tagarela (quem a possui, tem também o momento de fala);
- “Sua opinião é importante!”;
- Todas ideias são bem-vindas;
- É possível falar, escrever ou desenhar.

Um espaço foi disponibilizado pelo Centro Cultural para a condução das atividades e com o uso de câmeras, gravadores e outros materiais de suporte à escrita, a sessão *Colheita* teve 5 artesãs presentes. O baixo número de participantes já era esperado, devido ao desinteresse aparente, já que os resultados ainda não se faziam visíveis. Estimular maior participação para a construção colaborativa se tornava um novo objetivo para esta etapa da pesquisa.

Foram estabelecidas 4 pautas principais abordadas nesta oficina:

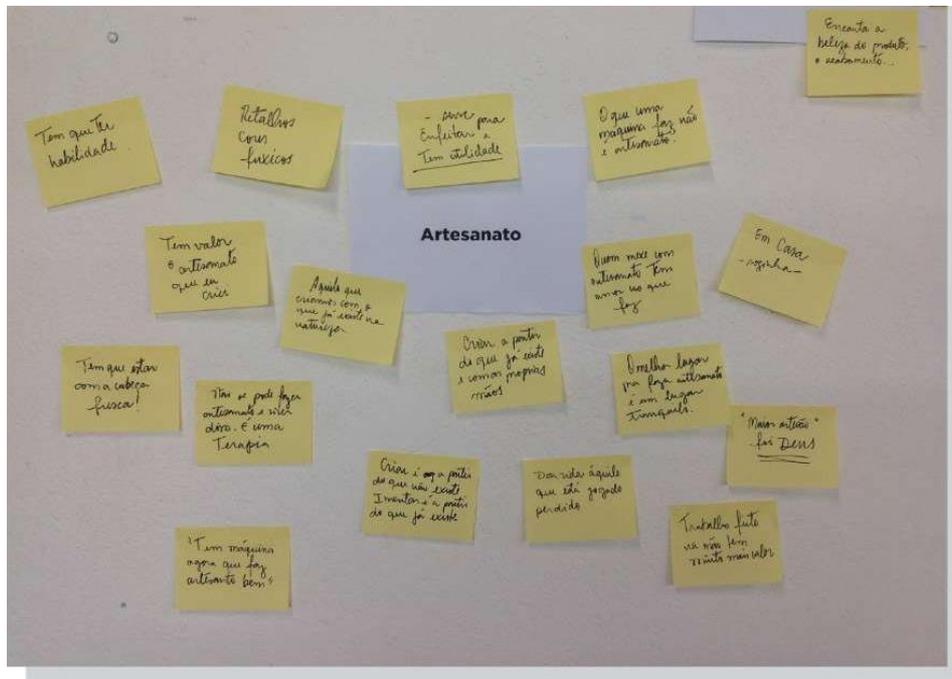
- O quê? - Fundamentos das experiências que a Casa lida diariamente;
- Como? - Momentos em que ocorrem experiências com a Casa;
- Onde? - Pontos de contato para experiências com a Casa;
- Por que? - Motivações por de trás de ações relativas à Casa.

No início do debate, as artesãs não pareciam muito entusiasmadas, mas com o desenrolar da atividade foram progressivamente se tornando mais participativas. Os comentários eram anotados em *post-its* e colados na parede, o que ajudava a trazer novos questionamentos, o que gerou um maior envolvimento coletivo. Quando suas ideias e comentários iam tomando forma, desenhando um mapeamento sobre os assuntos em pauta, elas se sentiam mais à vontade para dar ideias e falar aquilo que não costumavam expressar usualmente.

Ao final da sessão, um grande painel com as 10 palavras-chave desdobrou-se em inúmeros comentários e debates entre as artesãs. A sessão *Colheita* teve duração de 1h30min, acrescidos de

20min para divagações finais e despedida. Chá e biscoitos foram ofertados para marcar o final da atividade e gerar um espaço de convivência fora da formalidade da sessão. As artesãs pareciam animadas durante o fechamento, e sugeriram que a data da próxima sessão fosse alterada para a possível participação de um maior número de associados.

Figura 7 – Parte do painel construído colaborativamente



Fonte: LIMA (2016)

4.2.2 2ª Oficina: Sessão Colcha de Retalhos

Esta sessão foi planejada para que seu resultado fosse um painel composto de imagens e comentários, uma espécie de painel semântico. As mesmas regras da sessão anterior foram mantidas para a organização da dinâmica durante as atividades. Estavam presentes 7 artesãs, duas a mais que na sessão anterior, incluindo a artesã V, uma pessoa controversa nas relações estabelecidas nesta rede. As atividades foram divididas em 3 eixos.

Eixo Princípios

A partir das discussões da sessão anterior, evidenciou-se 6 palavras que, de certa forma, representavam a identidade da Casa do Artesão. Cada uma delas era acompanhada de um breve descritivo:

- **Caseiro:** Feito com carinho em nossas casas, para as casas de nossos visitantes;
- **Capricho:** Somos cuidadosas, temos habilidade e atenção aos detalhes;
- **Satisfação:** Sentimos prazer em fazer artesanato e nosso artesanato satisfaz os visitantes;
- **Inventividade:** Nosso jeito criativo de dar forma para os materiais;
- **Dedicação:** Não tem magia, artesanato é vontade, afeto e trabalho duro;
- **Montagem:** Inventamos a partir do que já existe na natureza, dando vida para os materiais.

A sessão começou recapitulando pontos importantes na *Colheita* para abrir a discussão neste momento. O fato de a artesã V estar presente permitiu que os princípios elencados fossem

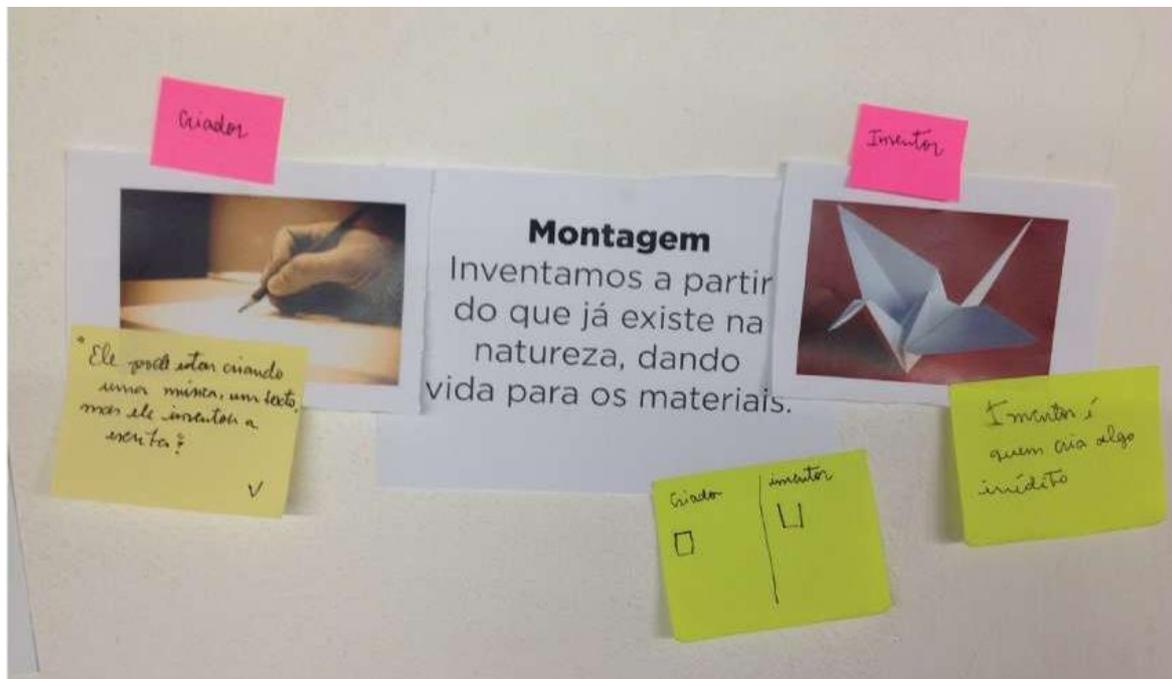
discutidos de forma mais aprofundada, já que os mesmos são reflexos da sessão que não esteve presente, ela se envolveu e discutiu especialmente cada um deles. A atividade permitiu que as artesãs comentassem os princípios de forma livre e ao final dos debates, elas teriam que escolher duas imagens que mais representassem cada um deles. Algumas controvérsias aqui são dignas de notas.

Em **Dedicação**, por exemplo, elas apontam que não se trata de “trabalhar duro” no processo artesanal, mas de “trabalhar com persistência”. O princípio **Inventividade** gerou alguns embates quanto ao conceito de fazer artesanato: **“Artesanal mesmo não existe. O rústico lá dos primórdios não existe na vida moderna”**; **“Tem uns índios que ainda fazem artesanato primordial”**. Estes conceitos desviam daqueles da sessão anterior e ajudam a pensar o que realmente significa “fazer artesanato” na visão delas.

Já no princípio **Montagem**, a artesã V apresentou uma visão que deslocou completamente as discussões. Segundo ela, não há de se conotar o caráter de inventor para o artesão, pois este seria apenas aquele que cria algo inédito e original, usando o exemplo de Santos Dumont. Segundo V, “criador” seria uma palavra mais correta para o artesão, mesmo carregando nuances do criador *ex-nihilo*, a partir do nada.

As imagens escolhidas para representar este princípio mostram uma clara controvérsia: ao representar o criador mostra-se alguém usando lápis e papel, sem muitas requisitos e referências. Já a imagem para o inventor é um origami, peça que só pode ser montada a partir de uma folha de papel. O discurso que proferiram de forma visual parece diferir do verbal.

Figura 8 – Controvérsia imagética apresentada no painel



Fonte: LIMA (2016)

Eixo Corda Bamba

No eixo *Corda Bamba*, algumas tensões evidenciadas nas discussões anteriores mereciam serem debatidas mais profundamente. Além de discutirem cada uma das tensões, teriam que se

decidir por apenas um item dentro dos propostos. Tivemos a seguinte disposição:

- **Coletivo vs Individual:**

Elas se consideram um **Coletivo** e dizem que “A casa não é individual”; “tem que ter poucas regras, mas devem ser seguidas”; “No grupo as pessoas precisam ouvir não o que elas querem, mas o que precisam”.

- **Família vs Agrupamento vs Amigos:**

Elas se consideram um grupo de amigas e dizem “grupo coeso é grupo feliz”; “as decisões tem que ser pela maioria”.

- **Emancipar vs Hobbie:**

Elas se veem como um grupo de artesãs com o objetivo de emanciparem-se das tarefas domésticas e entrarem no mercado vigente de forma mais profissional.

- **Formal vs Informal:**

Elas consideram que o ambiente da *Casa* precisa ser um local de formalidades e o da casa delas, onde trabalham seus artesanatos, um espaço mais informal e descontraído.

- **Turista vs Local:**

Elas consideram que seu público alvo são os turistas que vão visitar a *Casa*.

Eixo Painel

Neste eixo foram apresentadas uma série de imagens para que discutissem e escolhessem as que mais indicavam caminhos para a nova identidade visual da Associação, passando por possíveis formatos para o logotipo, estilo de tipografia, iconografia, cores, embalagens e ambientes.

Este tipo de ferramenta é amplamente usada em estúdios de design e em consultorias de *branding* e corrobora com a atuação que Latour defende para o designer:

Quando analisamos o design de algum artefato, estamos inquestionavelmente lidando com *significados* – sejam eles comerciais, simbólicos ou de outra ordem. O design se oferece à interpretação; ele é feito para ser interpretado na linguagem dos signos. [...] Sempre que você pensa em alguma coisa como objeto de design, você traz todas as ferramentas, habilidades e perícias da interpretação para a análise dessa coisa. É, portanto, extremamente importante atentarmos para o quão profundamente encaramos os artefatos cotidianos como objetos de design (Latour, 2014, p.6)

4.2.3 Identidade Visual colaborativa

Posterior ao momento de oficinas, a identidade visual foi elaborada a partir de reflexões quanto ao conteúdo das discussões e controvérsias apresentadas. Foram escolhidas 3 imagens para representar os princípios discutidos anteriormente:

A Mão: que simboliza o modo de fazer artesanato defendido pelas artesãs;

A Casa: que simboliza o lar, o ateliê e o ponto de venda da Associação;

O Visitante: que simboliza a maneira como as artesãs tratam o consumidor, como um visitante em suas casas.

Figura 9 – Primeira versão de logotipo



Fonte: LIMA (2016)

Esta primeira versão foi alvo de controvérsias, principalmente pelo uso de cores e traços, e foi modificado pela concepção das próprias artesãs. Nesse momento, também optamos por utilizar uma tipografia inspirada pela escrita de próprio punho das mesmas. A versão final da identidade visual da Casa do Artesão é apresentada a seguir.

Figura 10 – Cartão de Visitas com a versão final de logotipo



Fonte: LIMA (2016)

Figura 11 – Elementos constituintes da logo



Fonte: LIMA (2016)

Figura 12 – Versão final da Marca da CdA



Fonte: LIMA (2016)

A nova Marca, elaborada coletivamente, passou a fazer parte da Associação no ano de 2015 e acompanhou mudanças estruturais na organização, como a elaboração de um novo Regimento Interno, o qual também colaboramos, e a mudança do nome da “Casa do Artesão Mariense”. Essa mudança se deu pelo nome anterior ser “grande demais”, fazendo com que adotassem o nome utilizado de forma usual com um descritivo complementar: Casa do Artesão – Associação de Artesãos Marienses. Estas decisões foram tomadas, é claro, pelo coletivo de artesãos que constituíam a rede naquele momento.

Figura 13 – Carimbo da CdA com o novo nome adotado



Fonte: LIMA (2016)

5 Conclusão

Participar com as artesãs deste percurso foi, sem dúvidas, o fenômeno de maior relevância para os resultados deste trabalho. O desenvolvimento participativo de uma nova marca se mostrou pertinente para elas, pois também as apoderaram desta construção, tomando os processos para si e os usando de forma conveniente a sua realidade. Com efeito, houve um algum tipo de co-construção dentro deste contexto. A Marca, em sua versão final, foi resultado de expectativas, anseios e interferências das próprias artesãs, que transformaram propostas em adaptações para o seu contexto. Houve uma troca de saberes entre todos os envolvidos, nos tornando mais artesãos e fazendo com que elas se tornassem mais designers a partir desse processo.

Assim, acompanhamos uma série de aproximações entre as condutas, técnicas e ambientes produtivos peculiares ao Design e Artesanato. Apoiados na proposta sociológica da TAR, que nos permitiu um mergulho dentro das afetações constituintes das relações presentes na CdA. Evidencia-se que os movimentos de agregação formados nesta rede foram capazes de movimentar o cenário político da cidade, constituindo uma Associação e um novo modo de geração de renda baseado no Artesanato. Procuramos ao longo de todo o percurso, dar menos respostas e permitir mais questionamentos, e acreditamos na real pertinência destes estudos, sobretudo, nas possibilidades que dele podem advir.

Consideramos que este trabalho apresenta um aperfeiçoamento no fazer científico a partir do tensionamento entre as condutas, técnicas e ambientes de produção de artefatos vinculados ao Design e Artesanato, entendendo-os para além de seus aspectos retificados, como partes de Circuitos Sociotécnicos de Afetação. O processo de design participativo elaborado para a construção de Marcas nos permitiu extrapolar as medidas, conceitos e discursos usados para corroborarem o mercado de inovação e *design thinking*.

6 Agradecimentos

Os autores agradecem à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG) pelo apoio financeiro concedido aos projetos que subsidiaram o desenvolvimento deste trabalho.

7 Referências

ALT, L; PINHEIRO, T. **Design Thinking Brasil: empatia, colaboração e experimentação para pessoas, negócios e sociedade.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2011. 248 p.

ANDRADE, T. N. **Tendências da Inovação: estudo sociológico sobre o gerenciamento das tecnologias.** São Carlos, SP: Pedro & João Editores, 2011.

BARAUNA, D.; MEYER, G.E.C. TEORIA E PRÁTICA DA EXPERIMENTAÇÃO EM DESIGN ESTRATÉGICO AGENCIADAS POR PROTÓTIPOS ESPECULATIVOS DE FUTUROS. **Plural Design**, Joinville, SC, Brazil, v. 7, n. 1, p. 49–58, 2024. DOI: 10.21726/pl.v7i1.2360

BIJKER, W; LAW, J. **Shaping technology/building society: studies in sociotechnical change.** Cambridge: The MIT Press, 1992. 352 p.

DAGNINO, R. **Em direção a uma teoria crítica da tecnologia.** In: BAGATTOLLI, C.; DAGNINO, R. *Tecnologia Social: Ferramenta para construir outra sociedade.* Campinas: IG/UNICAMP, 2009, p. 73-112.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Rizoma.** Tradução: Rafael Godinho. Lisboa: Assírio & Alvim, 2006.

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994. Coleção Trans. 192 p.

_____. **Reagregando o social: uma introdução à teoria do ator-rede.** Salvador: Edufba, 2012. 400 p.

_____. **Objetos Impuros: Experiências em Estudos sobre a Ciência.** 2008. Edições Afrontamento e autores. p. 39-60

LIMA, D.S.L. **ENTRE ATOS, RASTROS E MARCAS: Cartografias e Controvérsias sobre Design e Artesanato,** 2016. 249p. Dissertação (Mestrado em Desenvolvimento, Tecnologias e Sociedade), Universidade Federal de Itajubá, Itajubá, 2016.

LOWDERMILK, T. **Design centrado no usuário: um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis.** São Paulo: Novatec Editora, 2013. 182 p.

MACHADO JUNIOR, W.A.; DOMINGOS, B.S.M.; RIBEIRO, R.B.; MELLO, A.S. TEORIA ATOR-REDE E DESIGN: Relações culturais e territoriais na construção de artefatos cerâmicos com a técnica de raku na cidade de Cunha/São Paulo. **Humanidades & Inovação**, v. 7, n. 3, p. 20-37, 2020.

SILVA, Z.C.G.; ARAÚJO, R.F. INOVAÇÃO E TEORIA ATOR-REDE: redes de problematização pluridisciplinares e intertemáticas. **P2P E INOVAÇÃO**, Rio de Janeiro, RJ, v. 11, n. 1, p. e-6889, 2024. DOI: 10.21728/p2p.2024v11n1e-6889.

VENTURINI, T. **Diving in magma: how to explore controversies with actor-network theory.** *Public Understanding of Science*, 19(3), p. 258–273, 2010.