

Metodologia centrada na lógica das ações.

Methodology focuses on the logic of actions.

Brasil, Alexia; Dr^a; Universidade Federal do Ceara.
alexia.br@me.com

Cardoso, Daniel; Dr. Universidade Federal do Ceara.
daniel.br@mac.com

Marinho, Claudia. Dr^a. Universidade Federal do Ceara.
marinhoel@uol.com.br

Resumo

A proposta deste artigo é apresentar as notas iniciais de um projeto de pesquisa que esta sendo desenvolvido na UFC (Universidade Federal do Ceara), sobre os processos de criação que engendram o projeto de design. A partir de conceitos apresentados por De Certeau, -lógica das ações - e da metodologia de pesquisa oferecida pela Critica Genética – voltada para o estudo dos documento de processo da criação –, propomos uma abordagem processual do design. Buscamos, portanto, uma metodologia de projeto centrada na lógica das ações; como complemento daquelas metodologias de projeto, então centradas na lógica científica.

Palavras Chave

Metodologia, projeto, criação

Abstract

The purpose of this paper is to present the notes of a research project that is being developed in the UFC (Federal University of Ceara), about the creative processes that engender the design project. From the concepts presented by De Certeau,-logic of actions - and the research methodology offered by the Critical Genetics - dedicated to the study of the document creation process - we propose a procedural approach to design. We seek, therefore, a design methodology centered on the logic of actions, in addition to those design methodologies, then focused on the scientific logic

Keywords

Methodology, project, creation.

Apresentação

Sim. Há diversos métodos, combinamos de maneira diferente para cada projeto. Eles incluem: fazer uma lista; mudar de um projeto para o outro; ir sozinho para um café sem nada pra ler e ninguém pra encontrar e com vergonha de trabalhar (roubei essa técnica do diretor Steven Soderbergh); Stefan Sagmeister, (MILLMAN, 2011)

A proposta desse artigo é apresentar as notas iniciais de uma pesquisa a ser desenvolvida na unidade de Projeto, do recém criado Curso de Design da Universidade Federal do Ceará (UFC) sobre método, lógica de projeto, então relacionada às noções de criação e processo. As representações do projeto e as vivências cotidianas do designer constituem o corpus dessa pesquisa que tem como objetivo apresentar fundamentos para uma metodologia de projeto centrada em uma lógica das ações.

Como fundamento teórico da pesquisa apresentamos os estudos sobre as práticas cotidianas, como apresentados por Michel De Certeau(1994) e a metodologia de pesquisa oferecida pela Crítica Genética, Cecília Salles (1994). Sendo que como balizadores do contexto da pesquisa, partimos das reflexões sobre projeto realizadas pelos autores, Dijon de Moraes (2010), Maria Ledesma (2005), Klaus Krippendorf (2001) e Benhard Burdek(2006)

A não separação das disciplinas de representação e disciplinas de projeto favorecem a proposta de pensar o desenho, no seu sentido mais amplo, como um dispositivo criativo. Apresente proposta faz parte de um esforço de pesquisa buscando enfrentar a questão dos métodos de projeto, como facetas do processo de criação. Como resultado, acredita-se, potencializar o processo ensino-aprendizagem nas disciplinas de projeto.

O entendimento de projeto caminha para as bordas do que é gráfico e de produto e estende-se a uma visão integrada que incorpora valores intangíveis. O conceito de “gestão da complexidade”, como apresentado por Moraes (2010), empregado para caracterizar a atuação do designer nos cenários de produção atuais, é tomado como referência para descrever o contexto no qual se desenvolvem nossas investigações. Na medida em que torna evidente que as ações criativas do designer hoje estariam muito mais voltadas para invenção de novas maneiras de fazer projetos do que para novas formas de artefatos.

Para Moraes, os cenários de produção do designer hoje – múltiplos, fluidos e dinâmicos – teriam levado o designer a aprender a lidar com o excesso de informações, o que significa “valer-se de novas ferramentas, instrumentos e metodologias para a compreensão e a gestão de complexidades” (Moraes, 2010, p.13) – que caracterizam os contextos culturais contemporâneos – as quais ele descreve a partir do conceito de metadesign (projeto voltado para a elaboração de estratégias de projeto).

Diante da constatação da necessidade de elaboração de novas ferramentas criativas para o processo atual de design – considerando os modelos até então praticados para a concepção dos artefatos – busca-se, através desta pesquisa, ampliar o campo de reflexão sobre o tema, no sentido de reunir conceitos e metodologias para inserir os estudos sobre o processo e sobre o cotidiano no contexto de discussão sobre metodologia de projeto.

Sendo assim, buscamos no conceito de prática cotidiana como apresentado por De Certeau (1994) e a estratégia de pesquisa oferecida pela crítica genética, como descrito por Salles (1992) - como referências para descrever uma metodologia de projeto fundamentada por uma lógica das ações, para então apresentar os mecanismos empregados pelo designer para tornar como produto de suas práticas projetivas “novas formas de projetar”.

Em termos de estratégia de pesquisa, propomos relacionar as representações do projeto, definidos como documentos de processo (Salles,1992) e as ações profissionais do designer definidas pela noção de “prática cotidiana” (Certeau, 1994) para descrever as estratégias que são inventadas pelo designer ao ter que articular diferentes linguagens, meios e recursos que constituem territórios de conhecimentos que extrapolam o campo do design.

Podemos inferir que o desenvolvimento do projeto hoje esteja ancorado também em informações as quais o designer deve aprender e articular para resolução de um problema particular. Nesse sentido, parece aproximar-se da prática do artista. No que se refere à invenção de processos.

A invenção de processos foi uma tônica da arte moderna sistematizada pelas vanguardas pelo viés dos manifestos. Foi sintetizada nos anos 60 pelos artistas minimalistas, na busca de um discurso essencial da arte. Como uma vertente da arte conceitual, iniciada por Duchamp, essa forma de arte realiza iniciativas que buscam identificar a forma material, os sentidos e a realidade do projeto a partir de um programa muitas vezes centrado em um plano de ações que se mostrava como caminho de uma vivência estética. Assim como evidencia o próprio fazer como construção artística. (Archer, 2001)

Para o nosso ponto de vista, esta face da arte que se tornou visível a partir da primeira metade do século XX mostra-se como emblemática para a identificação dos processos da arte como corpo de conhecimento passível de descrição e de apropriação por outras formas de produção que tem a criação como parâmetro, como é o caso do design. Desta forma, a prática artística aqui chamada, é também ela contemporânea e se traduz na prática cotidiana. Já descartando as correlações de aura e valor atribuídos ao objeto de arte, e focando, sobretudo, nos modos de fazer. O que irá interessar como paralelo com a arte é a potência criativa do seu fazer, como método de recriar métodos.

A partir da metodologia da crítica genética e dos estudos sobre o cotidiano, tem-se como objetivos gerais:

- Oferecer argumentos para deslocar as discussões sobre metodologia de projeto do eixo do pensamento científico para um eixo que privilegie uma ética e uma lógica do cotidiano;
- Possibilitar o reconhecimento das representações do projeto, as notações iniciais ou croquis como formas visíveis de um pensamento em construção, dotado de uma lógica própria;
- Tornar visível um corpo de conhecimento, muitas vezes não descrito e organizado, produzido ao longo do desenvolvimento do projeto.

Objetivo Principal

Reunir argumentos para uma aproximação entre os processos do artista e do designer, de modo a oferecer para este, para professores de projeto e pesquisadores, caminhos para identificar nos processos da arte referências para elaborar uma metodologia de projeto que esteja alinhada às complexidades dos contextos de produção contemporânea.

O nosso propósito de pesquisa é descrever uma metodologia centrada na lógica das ações e temos como corpus as relações do designer com o seu cotidiano e as representações do projeto. Essa pesquisa foi instigada pela reflexão sobre prática de ensino de projeto no curso e pela constatação de que as diferentes lógicas apresentadas pelos estudos sobre o método do projeto, que serviram de referência para o curso, não acompanhavam, em suas abordagens, os desenvolvimentos criativos do estudante de design.

Contexto

Durante a elaboração das disciplinas do curso, retomamos alguns autores já consultados em pesquisas anteriores que apontam para relações entre processo e projeto.

Ledesma (2005), em um estudo no qual relaciona os estudos do design aos da comunicação, afirma que o design seria muito mais do que uma atividade voltada para maquiagem o produto ou a imagem, “trata-se de uma atividade que dá categoria de existência ao mundo dos objetos tal como o conhecemos; é a atividade fundante da ordem atual das coisas”. (Ledesma, 2005:32). Seria ele responsável por construir a visibilidade contemporânea, pela

definição dos modos de leitura e de apreensão dos códigos culturais, sendo portanto elemento chave para a construção das relações sociais:

O design é uma atividade de projeto em duplo sentido: se projeta internamente sobre a obra a partir de sistemas semióticos que lhes são próprios e, a partir desta projeção, projeta formas de relações sociais (Ledesma, 2005, p. 32).

Haveria, segundo ela, uma carência de estudos voltados para a identificação dos efeitos do discurso do design nas construções do cotidiano - como por exemplo, de que modo ele se traduz como fator decisivo na determinação dos modos de habitar – e elenca três fatores como causas das fronteiras limítrofes dos estudos sobre design hoje:

- a quase inexistente desenvolvimento de uma teoria do design;
- uma união mecânica entre design-tecnologia-produção e mercado;
- o fato de que as reflexões sobre a produção do design (objeto, a imagem e o visual), em geral, evitam considerações sobre o processo do projeto.

Tomamos como foco este último fator para definir o escopo teórico de nossa pesquisa. Tendo em vista os estudos sociais e genéticos, para dar visibilidade aos processos do projeto de design, acolhemos as dinâmicas do cotidiano, como recurso para relativizar algumas contraposições conceituais que são ainda empregada nas discussões sobre projeto, hoje.

Como afirma Ledesma :

A sobrevivência da antiga divisão entre teoria e prática, entre inteligência e realização, o pensamento sociológico, filosófico ou semiótico em geral tomou em consideração os produtos do design - imagens, objetos em geral, filmes – algumas de suas disciplinas - arquitetura, publicidade gráfica – ou seus efeitos, sem considerar o conjunto da atividade projetual. (Ledesma, 2005, p. 32).

O conjunto da atividade projetual compreende um percurso produtivo que engloba a concepção, descrição e construção do artefato, bem como o seu uso. Mas acontece que, no contexto contemporâneo, estas etapas se misturam; sobretudo se consideramos, por exemplo, a produção de softwares e as suas versões demo, cujo desenvolvimento estaria condicionado às ações – uso – do usuário.

Se, por um lado, podemos considerar uma metodologia de projeto que acolhe as lógicas do cotidiano pelas dimensões do produto - como proto-projeto que é definido pela ação do usuário. Por outro, seguindo um caminho em direção ao processo, identificamos as ações do designer como seu princípio norteador (Moraes, 2010).

Para entender melhor o contexto da pesquisa convém considerar que a lógica científica clássica – baseada no método indutivo - foi o parâmetro empregado pelos primeiros estudos sobre metodologia de projeto, nos anos de 1960. Vinculados à HFG Ulm. Desde então, como demonstra Krippendorf (2001) e Burdek (2006), novos modelos foram empregados por conta dos novos contextos de produção e de comunicação, gerados pela cultura de consumo, pelo pressuposto da identidade, pela linguagem digital, pela retórica. Novos modelos surgiram a partir do reconhecimento de que uma metodologia de projeto, descrita como etapas lógicas - então voltadas para a produção do produto - já não pareciam mais suficientes para cobrir as demandas tecnológicas e culturais que apareceram nos períodos subsequentes à década de 1960.

Para Krippendorf, as mudanças dos paradigmas de projeto ao longo do século XX ocorreram após um século de disputas concorrentes entre arte e design, quando o design, então, “enveredou por uma trajetória irreversível própria do design, devido a supressão dos modelos ou exemplares modelos” (Krippendorf, 2001, p.88). O que teria resultado, segundo

ele, no deslocamento do eixo de abordagem do design da cultura científica para a cultura do projeto. O autor, então, apresenta os termos, objeto, identidade, interface e discurso, para identificar os novos modelos conceituais do paradigma do projeto de design; os quais teríamos vividos e estaríamos prestes a viver. (Krippendorff, 2001)

Para Burdek (2006), as mudanças dos paradigmas de concepção do projeto estariam vinculadas ao aparecimento de novos modelos do pensamento científico – promovidas, sobretudo, pelos estudos realizados por Feyrabendt e Kuhn - definindo assim, um deslocamento da noção de projeto centrada nas ciências naturais, para as ciências sociais.

Ambos os autores – Krippendorf e Burdek – parecem concordar que as formas de abordagem do projeto do design, desde o início de sua teorização, seguiram uma tendência que esteve centrada na concepção do produto, para seguir um caminho em direção ao social e ao ser humano. Essa mudança significou novas formas de pensar o projeto, definindo parâmetros que não são necessariamente excludentes, na medida em que vemos que ambas formas de conceber o projeto são aplicadas hoje.

No caso de nossa pesquisa, o parâmetro do discurso, como apresentado por Krippendorf (2001), é tomado como medida para pensar as relações entre os novos paradigmas de projeto e as estratégias de ensino de design tendo as ações do cotidiano como parâmetro do projeto. O discurso, associado à prática projetiva, parece ser uma radicalização da concepção de projeto voltado para o ser humano, na qual as práticas do designer e seus discursos passam a ser incluídos como fatores determinantes para definir o projeto.

Nesse sentido, podemos afirmar que a inserção do discurso do design no contexto da cultura contemporânea levou o designer dimensionar as suas práticas como recurso voltado para a proposição de novas ferramentas criativas, para poder então lidar com a quantidade e variedade de informações – topográficas, subjetivas, contextuais. Constatação que nos faz identificar, como afirma Moraes (2010), a prática do designer como gestão de complexidades. Ou seja, a capacidade de reconhecer e de articular discursos de naturezas distintas, para a proposição de novos discursos, define uma situação de projeto, no qual o designer passa a vincular as suas ações à invenção de mecanismos para poder lidar com as informações que emergem dos contextos de produção e de comunicação, que definem novos contornos para o seu cotidiano profissional.

Voltado então para a construção de artefatos e de processos, o projeto de design hoje, potencializaria o dado da criação como formas de “narrar modos de vida imagináveis” (Krippendorf, 2001). Fato este que, segundo, aproximaria a prática do designer a do poeta, dos escritores de ficção científica e sonhadores ou poderiam ainda estar inspirado neles; mas com a diferença que as ficções do designers devem ser realizáveis, devem introduzir mudanças no mundo (Krippendorf, 2001, p.94)

Pensar, portanto, sobre a formação do designer em um cenário no qual o design é abordado como prática discursiva, facultada em uma cultura de projeto que acolha o conhecimento dos outros, não como descrito nas pesquisas de mercado que busca definir um perfil de usuário-consumidor, mas a partir de um foco que aceite múltiplas perspectivas de conhecimento descritos pelas ações cotidianas de grupos, sujeitos e profissionais e suas vinculados com o discurso do design.

Metodologia centrada na lógica das ações

Uma metodologia do projeto de design centrada em uma lógica das ações facultada um deslocamento do foco do objeto para o processo, o que significa reconhecer os métodos de projeto que emergem dos contextos cotidianos do designer. Vistos então como um conjunto de práticas - plurais e heterogêneas – esses métodos nem sempre se mostram visíveis nas

formas finais do artefato, ou mesmo como um conjunto de regras ou corpo organizado de conhecimento.

Sua descrição perpassa as dificuldades que encontram os pesquisadores que abordam o design vernacular ou aqueles que tem uma compreensão do design como modo de organizar e partilhar informação antes de o design ser sedimentado como prática e disciplina.

A lógica das ações, empregada para fundamentar uma metodologia de projeto, tem como pressuposto:

- uma cultura do projeto centrada no discurso (Krippendorf, 2001);
- uma abordagem do cotidiano como espaço de criação (De Certeau, 1994);
- o reconhecimento das representações do projeto como registro de um pensamento em construção (Salles, 1992).

O que significa acolher os discursos sobre design que são formulados, pelo calor das ações do cotidiano, seja pelo designer e por aqueles que de algum modo estão vinculados ao desenvolvimento de um artefato.

Propor uma metodologia centrada em uma lógica das ações, significa também ampliar o campo de reflexão sobre o ensino do projeto do design, no sentido de acolher as dimensões do cotidiano, como dado do projeto. Ou seja, reconhecer uma forma de construção de conhecimento – que é identificada pelos professores e profissionais – que está prevista e codificada menos como proposição de ideias, e mais como a disposição de troca para viabilizar novas formas de projeção.

O conhecimento projetivo em estado latente, como inscrito nos contextos cotidianos, é para o educador matéria valiosa para elaborar, pensar e partilhar o design, em um contexto disciplinar. Mas, a construção deste conhecimento que se desenvolve no dia a dia do designer é ainda matéria bruta para o educador, na medida em que se escondem nos lugares e nas formas de representação.

O ensino do design hoje deve contar com ferramentas pedagógicas que de algum modo, relativizem um conjunto de regras aplicáveis ou reunidas, que reivindicam uma metodologia. Para, antes disso, propor reflexões que possibilitem o reconhecimento e articulação de ações locais e identitárias, como medida.

Para descrever uma metodologia de projeto centrada na lógica das ações, tomamos como parâmetro:

As práticas cotidianas: traduzidas pelos modos como o designer relata e organiza os seus espaços de trabalho.

As notações de projeto : os desenhos iniciais do projeto, ou croquis.

Ambos os conjuntos de informações são definidos neste estudo como documentos de processo. Neste artigo apresentamos as notas iniciais sobre as práticas cotidianas, enquanto as notações de projeto, dada a amplitude do tema, não cabe corpo do artigo.

Práticas cotidianas

Podemos afirmar que o tempo todo métodos são criados a partir dos significados que o designer vai atribuindo - seja pelos hábitos ou rituais de trabalho - às ações mais corriqueiras que compõem os acontecimentos diários da sua vida profissional. No entanto, diluídos no cotidiano, estes métodos não são inteligíveis fora de uma metodologia que tenha os pressupostos do processo, e das construções que o engendram, como parâmetro.

Sendo assim buscamos fundamentos teóricos para tomar como foco as construções cotidianas do designer para, a partir delas, descrever a lógica que define o modo como o designer se apropria das regras e princípios do projeto, que são passados a ele em seu período de formação, para construir um modo próprio de projetar.

Em a Invenção do cotidiano (1994), Michel De Certeau descreve uma “teoria das práticas” cotidianas, das quais empregamos alguns termos e conceitos para refletir sobre a prática do designer. Neste trabalho, De Certeau aborda as “maneiras de fazer” do homem comum, como forma de “resistências” em relação ao desenvolvimento sócio cultural. Segundo ele, haveria em contraposição a uma produção racionalizada, uma outra, que qualificada pela dinâmica do consumo, provocaria fissuras e desvios não previstos pelo conjunto de ordens e ações definidos pelos sistemas de regras sociais.

As investigações de De Certeau estão inseridas em uma área de pesquisa definida com “estudo do cotidiano”. Seu objetivo é propor um debate que entrelace o cotidiano enquanto categoria de análise, com o cotidiano enquanto categoria de vida, para trazer visibilidade para a complexa trama urdida nos processos de reprodução social, de acomodação ou de tomada de consciência.(Levigard, 2011)

Dentre os diversos conceitos oferecidos por De Certeau para descrever de que modo se operam as relações entre produção e consumo, pelo substrato da resistência, buscamos a noção de bricolagem - empregada por ele para descrever as micro-negociações nas quais o sujeito investe para relacionar e se apropriar dos diferentes regimes de regras do sistema -, para relacionar as regras de ofício e as práticas cotidianas no design, para o reconhecimento de uma produção secundária de princípios que resulta dos processos de utilização e de apropriação das regras do projeto – como definidos pela história, por teóricos ou mesmo pelo mercado.

Nas palavras de De Certeau, estas construções secundárias devem ser vistas com a “construção de frases próprias com um vocabulário e uma sintaxe recebidos”.(De Certeau, 1996, p. 93).

Supondo que, pelas maneiras de usar os princípios dados pelas invenções cotidianas, pelas maneiras de fazer, ocorreria com o designer uma “bricolagem” dos discursos dominantes sobre design. Pela possibilidade de descobrir inúmeras metamorfoses dos princípios sedimentados, segundo seus interesses próprios e suas próprias regras.

O conceito de bricolagem é então oferecido por De Certeau para definir, respectivamente “as modalidades da ação” e as “formalidades das práticas”, pelos termos tática e estratégia:

As táticas desviacionistas, então relativas às possibilidades oferecidas pelas circunstâncias, não obedecem a lei do lugar. Sendo que as estratégias tecnocráticas, visam criar lugares segundo modelos abstratos. (De Certeau, 1994)

Segundo De Certeau, o que distinguiria uma da outra são os tipos de operação nestes espaços que as estratégias são capazes de produzir, mapear e impor, ao passo que as táticas só podem utilizá-las, manipular e alterar. (De Certeau,1994, p. 92)

A idéia de lugar no entanto, não esta necessariamente ligada a uma noção topológica, mais que isso, define contextos de construções mentais e discursivas.

Uma compreensão do como se operam estas construções de segunda ordem que resultam das articulações entre táticas e estratégias, demandaria, segundo o autor, identificar as diferentes maneiras de fazer, que como estilos de ações, “intervêm em num campo que os regula num primeiro nível, mas introduzem ai uma maneira de tirar partido dele, que obedece a outras regras e constitui como que um segundo nível imbricado no primeiro” (De Certeau,1994, p. 92)

Assim, podemos pensar as maneiras de projetar (uma cadeira ou um livro) a partir de diferentes modelos -Circular (Bob Borzak), Feed Back (Bernhard E. Bürdek), linear (Bruce Archer) (Vasconcelos, 2009) – mas sem perder de vista as ações particulares dos designers que se impõem, de modo que a partir desta combinação, acabe criando para si uma situação

para as maneiras de utilizar uma ordem “imposta”, no entanto sem abrir mão dos princípios definidos para instaurar pluralidade e criatividade no seu processo.

Se consideramos a afirmação de Krippendorf de que a educação do design é o lugar em que estudantes de design aprendem um modo de falar e de pensar próprios do designer “ não podemos desconsiderar uma concepção de metodologia que encontra na lógicas das praticas cotidianas seus fundamentos, então definidas pelas relações entre táticas e estratégias, como referência para construir os discurso do design no contemporâneo.

Considerações finais

A partir do pensamento de De Certeau foi possível identificar que assim como há estilos de escrever, há também estilos|maneiras de se fazer um projeto. Estes estilos|maneiras nem sempre se mostram visíveis nas formas finais do artefato projetado, no entanto, podem ser descritos a partir de uma leitura do conjunto de informações que são geradas ao longo do desenvolvimento do projeto.

A Crítica Genética, ao propor uma abordagem dos processos de criação das artes a partir do estudo dos “documentos de processo”, apresenta-se como ferramenta para identificar e descrever aquelas lógicas de projeto que emergem das construções cotidianas do designer.

A Crítica Genética é uma área de estudo que surgiu na França em 1968, a partir das investigações de manuscritos literários de escritores como Flaubert. Nas duas últimas décadas, por iniciativa do CECG – PUC |SP - começaram a surgir pesquisadores interessados em estudar os documentos de processos de outras áreas; como as artes, a fotografia, a publicidade, etc. bem como aplicar os conhecimentos reunidos a partir destas pesquisas em investigações sobre a educação e a curadoria de arte.

O objetivo da Crítica Genética é oferecer uma nova possibilidade de abordagem das “produções” que tem a criação como mote, como o design, em busca de uma lógica que legislaria sobre os processos.

Na pesquisa relatada neste artigo, a Crítica Genética legitima um tratamento metodológico – baseado na Fenomenologia – para propor um método investigativo dos métodos do design que privilegie as ações cotidianas do designer - reveladas pelas notações de projeto e pelas suas práticas cotidianas. Ou seja, fazemos uso desta metodologia de investigação, para identificar as representações do projeto e as práticas cotidianas do designer, com o propósito de buscar uma “lógica das ações” que rege as práticas projetivas do designer.

Buscamos, também, as imagens e as narrativas do espaço, que constituem os imaginários cotidiano e produtivo do designer para descrever um conjunto de métodos que não estão descritos por aquelas metodologias de projeto centradas em uma lógica científica.

Referência Bibliográfica

BURDEK, Bernhard. **Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. São Paulo: Edit. Blucher, 2006.

CARDOSO, Rafael (Org.). **O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960**. São Paulo: Cosac Naif, 2005.

ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea, uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

CERTEAU, Michel de. **A Invenção do cotidiano. Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1994.

KRIPPENDORFF, Klaus. **Design centrado no ser humano: uma necessidade**

cultural. In: Estudos em Design. v.8, n.3 (maio), 2001. Rio de Janeiro: Associação de Ensino de Design do Brasil. p. 87-98.

LEDESMA, Maria. **Diseño y comunicacion**. Buenos Aires: Paidos, 2005.

LEVIGARD, Yvonne Elsa; Ruth Machado Barbosa. **Incertezas e cotidiano: uma breve reflexão**. Arquivos Brasileiros de Psicologia, v. 63, n. 3 (2011).

MEGGS, Phillipe. **História do design gráfico**. São Paulo: Caossacnaify, 2011.

MILLMAN, Debbie. **Grandes designers & suas mentes criativas**. São Paulo: Rosari, 2011.

MORAES, Dijon de. **Metaprojeto: o design do design**. São Paulo: Blucher, 2010.

SALLES, C. Almeida. **Crítica Genética**. São Paulo: Educ, 1992.

VASCONCELOS, Luis. **Um Modelo de Classificação para Metodologias de Design**. ANAIS do 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2010.