

“Tudo o que não invento é falso”: por uma epistemologia da imaginação criadora no design

“Everything that I do not invent is false”: For an epistemology of creative imagination in design

Paulo Reyes

reyes@unisinos.br

Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Av. Unisinos, 950, Cristo Rei, 93022-000, São Leopoldo, RS, Brasil.

Resumo

Este artigo busca a construção de um método em design que privilegie a imagem como elemento gerador da criatividade. Esses elementos imagéticos são organizados por campos semânticos a fim de flexibilizar e abrir o método, garantindo uma dinâmica interna. Apoiado em uma epistemologia bachelardeana, tem nos conceitos de imaginação e tempo descontínuo a base desse método. Esta reflexão é resultado de uma pesquisa que investiga o território urbano a partir do ponto de vista do design.

Palavras-chave: design, processo criativo, epistemologia, Bachelard.

Abstract

This article seeks to construct a method in design that favors the image as the generating element in the creative process. These imagistic elements are organized by semantic fields in order to flexibilize and open the method, ensuring an internal dynamics. Starting from Bachelard's epistemology, it is based on the concepts of imagination and fragmentation of time. This reflection is a result of an investigation on the urban territory from a design point of view.

Key words: design, creative process, epistemology, Bachelard.

Considerações iniciais

O design constituiu-se e constitui-se na sociedade. É no âmbito das práticas sociais que o design tem sua contribuição. Ao longo do século XX, o design foi determinante nos avanços da economia industrial, expressos nos produtos e nas peças gráficas. Se o design foi importante na consolidação de uma produção industrial, também apresentou um significativo avanço teórico marcado principalmente pela Bauhaus e pela Escola de Ulm. Essas Escolas tinham na sua base uma preocupação com a formação estética e cultural da sociedade, seja pelo sonho de atingir a uma camada mais ampla da população, na utopia da Bauhaus, seja pelo desejo da cientificidade da área do design na Escola de Ulm. Essas duas realidades – indústria, leia-se produção, e ensino, leia-se formação – andaram passo a passo como uma única engrenagem. Refletia-se na produção industrial uma concepção de design, expressa por essas Escolas, de base funcionalista, apoiada em uma epistemologia cartesiana, racionalista, reforçada no pensamento positivista de Comte.

Depois dessa longa contribuição à sociedade industrial, o design se prepara para enfrentar novos desafios:

informar as novas matérias da produção pós-industrial. A sociedade atual demanda um novo tipo de produção que não está mais pautada só nas materialidades oriundas da industrialização. Vários teóricos sociais vêm refletindo sobre esse estágio da sociedade contemporânea e apontam para uma sociedade mais fluida. Se os processos de produção são mais fluidos, também o são os processos de reflexão sobre o design.

Essa dinâmica gerada pelos processos sociais aponta para uma nova perspectiva epistemológica para o design – pensar um design mais flexível que dê conta dos processos mais dinâmicos e imateriais, oriundos das economias de serviços. O conceito de desenho industrial consolidado por todo o século XX passa a sofrer uma ampliação para dar conta dos novos processos de produção e consumo. Na literatura mais recente, encontra-se uma gama de novos sentidos para Desenho Industrial: *Design Management* (Mozota, 2003), *Design Process* (Best, 2006), *Strategic Design* (Celaschi e Deserti, 2007), *Social Innovation* (Manzini, 2008), dentre outros.

Essas novas configurações do design apontam para um conhecimento sobre a área que se apresenta de uma

maneira mais aberta, menos apoiada em um pensamento racionalista positivista. Talvez, se não a melhor maneira, pelo menos uma aposta em uma flexibilização na abordagem metodológica. Essa aposta pode ser pela dimensão da criação. E a criação não é linear. Não se estende horizontalmente em uma plataforma de causa e efeito, de um antes e um depois. É na tentativa e erro que a criação se efetiva. Seguindo nessa perspectiva, busca-se apoio em Bachelard, na sua “fenomenologia da imaginação”, como tentativa de construir uma matriz de interpretação dos fenômenos sociais. O título desse artigo, através da bela epígrafe de Manoel de Barros em Memórias Inventadas, já anuncia o desejo bachelardeano de trazer a teoria da imagem como um fator de construção de realidade, libertando-a das faces do real como seu reflexo.

Por uma crítica ao modelo positivista de design

O modelo social que sustentou a base do fazer do Desenho Industrial estava vinculado a uma episteme de caráter objetivo, apoiada nos valores positivistas de Comte ou na objetivação de Durkheim, ou ainda, de caráter subjetivo, na concepção de Weber.

Tais valores expressavam-se na utopia racionalista da Bauhaus na tentativa de consolidar uma “Teoria Geral da Configuração”, que desse conta de uma certa estetização do gosto social. Marcada pela funcionalidade, a Bauhaus tinha por meta duas sínteses – estética e social: a síntese estética ocorreria pela integração de todas as artes pelo domínio da arquitetura; e a síntese social se expressaria no atendimento às necessidades das camadas mais amplas da sociedade (Bürdek, 2006). Com uma perspectiva mais “científica”, mas, nem por isso, menos racionalista, a Escola de Ulm reforçou e intensificou a concepção positivista que já estava na base da Bauhaus. Bürdek afirma que tal pensamento se expressa nos rígidos princípios cartesianos que norteavam toda e qualquer proposta, não havendo alternativa para que outras possibilidades se estabelecessem (2006, p. 51).

Pela leitura de Paiva (2005), no modelo positivista de Comte, o que se impôs à sociedade foi uma interpretação funcional dessa, a fim de estabelecer uma nova racionalidade científica pautada na noção de correção das anomalias da sociedade moderna. Para Durkheim, o conhecimento da realidade só era possível se a subjetividade fosse colocada em suspenso, afastando os julgamentos para que os fatos fossem analisados na sua exterioridade e objetividade. Na perspectiva dicotômica sujeito-objeto, tão cara à modernidade, não há distinção entre Comte e Durkheim. Ambos construíram um modelo objetivista para compreender e desvelar a realidade, elegendo o modelo das ciências naturais como único método de investigação.

Para Weber, essa visão da universalização das leis era inadequada se aplicada às ciências sociais, pois a realidade social é totalmente atravessada por transformações históricas e culturais, dificilmente objetiváveis. A leitura da realidade social está na capacidade do sujeito de apreendê-la. Assim, “o objeto da sociologia constituir-se-á com a tentativa de extrair o conteúdo simbólico ou a relação de sentido inerente à ação humana que é social, mas cuja expressão e concretização efetivam-se na esfera da subjetividade” (Paiva, 2005, p. 174). Portanto, cabe ao sujeito fazer as

conexões oriundas da investigação, a partir dos significados específicos de cada contexto social e histórico. Nessa perspectiva, existe a supremacia do sujeito sobre o objeto.

Mesmo parecendo alternativas antagônicas, Paiva (2005, p. 181) afirma que “tanto a vertente subjetivista da sociologia quanto a objetivista configuram-se como saberes enredados nas malhas de uma mesma rede epistêmica”. Por um lado, um Discurso Positivista, que acredita na realidade dotada de exterioridade; que vê no conhecimento uma representação exata do real; que transfere o método das ciências naturais a qualquer objeto, assumindo essa postura como uma teoria geral do conhecimento. Por outro lado, um discurso apoiado em uma visão do social que não vê na teoria geral da ciência possibilidade de generalização para qualquer objeto de investigação, opondo-se a esse objetivismo como uma postura metodológica subjetiva; portanto, considerando que a realidade social não é nem coisificável, nem mensurável. Na perspectiva de Paiva, ambos apresentam um “mesmo imaginário científico comum”, reforçando a dicotomia sujeito-objeto, apoiada em um mesmo paradigma científico da realidade a ser desvelada por um sujeito externo, ou por uma teoria geral do conhecimento.

Resultado dessa epistemologia positivista em que os moldes da ciência estabeleceram um padrão objetivo sobre a sociedade, a Bauhaus se instalou como um modelo de ensino que pensava o ato de projeto como atividade global, unificada e totalizante, sendo capaz de organizar de uma maneira geral a sociedade. Sob o domínio da arquitetura, as outras artes complementarizariam esse olhar projetivo amplo.

Essa unificação das artes fez com que se estabelecesse uma estética comum que fosse capaz de articular as diferentes tendências sobre um mesmo e mais amplo sentido de design. Para Cardoso (2008, p. 135), isso ficou expresso no chamado “alto Modernismo que teve como preceito máximo o Funcionalismo, ou seja, a idéia de que a forma ideal de qualquer objeto deve ser determinada pela sua função, atendo-se sempre a um vocabulário formal rigorosamente delimitado por uma série de convenções estéticas bastante rígidas.” Esse excesso de centralidade em uma visão funcionalista deslocou o design da sua origem mais artística, remetendo a uma objetividade técnica e científica que operava com normas e regras preestabelecidas e que teve sua maior intensidade no modelo de Ulm.

Se o modelo positivista teve supremacia por quase todo século XX, hoje se enfrenta o desafio de pensar o design por outras perspectivas. Longe de acreditar em um único caminho, mas com a intenção de verticalizar o pensamento sobre o design, busca-se uma trajetória epistemológica que dê conta da dimensão criativa do design.

Por um modelo fenomenológico da imagem

Essa opção epistemológica é Bachelard. Não só o Bachelard diurno do pensamento científico, mas o outro Bachelard, o noturno – o da imaginação criadora. Mesmo que, para muitos teóricos, esses dois Bachelard sejam antagônicos e de difícil articulação, ainda assim, acredita-se que é através da Fenomenologia da Imaginação bachelardeana que essa unidade se constitui.

A base do pensamento bachelardeano está no rompimento da dicotomia sujeito-objeto. O sujeito deixa de ser

aquele que desvela a realidade como um ser externo e passa a ser o sujeito da criação, que se revê a cada objeto criado. O objeto nunca é totalmente desvelado, pois o conhecimento sobre ele é sempre aproximado, é resultado de construções racionais. Assim, o sujeito do conhecimento é um criador que submete não só a sua construção a uma contínua verificação e retificação, como também a ele próprio.

Na base dessa subjetividade, está um modelo teórico que, diferentemente de desvelar o real, o constrói como uma realidade possível. Com isso, Bachelard propõe que se pense a realidade como resultado de uma criação, em outras palavras, um artefato intelectual. Essa realidade construída, que nada mais é do que uma problemática posta sobre o real, é sempre aproximada e provisória, visto que teorias e métodos permanecem abertos a retificações.

Essa noção de sistema aberto e sujeito a retificações remete a uma noção de processo temporal. Um processo que permite recuperar e retificar a teoria a partir de um ir e vir. No entanto, esse “ir e vir” não são lineares, eles se estruturam por saltos, ponto a ponto. E só é possível ter essa leitura, pois Bachelard compreende tempo como descontinuidade.

Apoiado em Roupnel, Bachelard afirma que “o tempo só tem uma realidade, a do Instante. Noutras palavras, o tempo é uma realidade encerrada no instante e suspensa entre dois nadas. O tempo poderá renascer, mas primeiro terá de morrer. Não poderá transportar seu ser de um instante para outro, a fim de fazer dele uma duração” (Bachelard, 2007, p. 17). Com a noção de instante não é possível pensar a continuidade causa-efeito. O fato deve ser pensado a partir desse ponto zero como fator gerador e derivativo. Dele, se sai para morrer. Assim, Bachelard aponta para um sentido vertical do tempo, ao contrário do tempo horizontal das sucessões de causa e efeito. “Eis, portanto, as três ordens de experiências sucessivas que desacorrentam o ser encadeado no tempo horizontal:

- (i) Habituar-se a não referir o tempo próprio ao tempo dos outros – romper os contextos sociais da duração;
- (ii) Habituar-se a não referir o tempo próprio ao tempo das coisas – romper os contextos fenomênicos da duração;
- (iii) Habituar-se – duro exercício – a não referir o tempo próprio ao tempo da vida – romper os contextos vitais da duração.

Somente então se alcança a referência auto-sincrônica no centro de si mesmo, sem a vida periférica. De repente toda a horizontalidade plana se desfaz. O tempo não corre. Ele jorra” (Bachelard, 2007, p. 102). Então, o tempo é vertical e pontual, sujeito a cortes, sempre presentes.

Segundo Felício (1994, p. 1), Bachelard “apoia-se num método que apreende o descontínuo como interrupção do curso do raciocínio, a fim de superpor as verticalidades dos instantes ao seu encadeamento, criador da ilusão horizontal da continuidade. O tempo é o que recomeça sempre, porque é irrupção.”

Nesses termos, a ideia de progresso como ascensão ou de evolução tão cara ao positivismo é inviável, pois o tempo só pode ser visto como descontinuidade. Essa descontinuidade permite a Bachelard construir uma ruptura com a memória, pois o tempo não só rompe com os outros

e as coisas, mas com nós mesmos. “A consciência do tempo é sempre, para nós, uma consciência da utilização dos instantes, é sempre viva, nunca passiva – em suma, a consciência de nossa duração é a consciência de um progresso de nosso ser íntimo, seja esse progresso efetivo, imitado ou, ainda, simplesmente sonhado” (Bachelard, 2007, p. 86).

Nesse processo de consciência do instante, o que existe é sempre o novo, o que está por vir, o devir de uma consciência imaginada. No momento presente, no instante, o sujeito articula o passado e o futuro, conectando os instantes pela força da imaginação. Com isso, a imaginação se impõe como potência criadora. E, como criação, rompe com a noção de imagem como reflexo do real, estabelecendo uma autonomia.

A imagem liberta do referente real funciona como repercussão de uma realidade sonhada, projetiva. É na projeção do que está por vir que a força da imaginação criadora se efetiva. Portanto, faz sentido falar em “imaginação contrariada” como propõe Felício (1994, p. 81). Com isso, quer dizer que “Bachelard coloca a percepção como subordinada à imaginação”. Essa inversão da percepção subordinada à imaginação, e não o contrário, dá ao processo de imaginação status de realidade, e não de real. E como realidade encaminha para um processo de construção criativa. A imagem repercute para fora do ser, buscando outras subjetividades. Diferentemente, “as ressonâncias dispersam-se nos diferentes planos da nossa vida no mundo; a repercussão convida-nos a um aprofundamento da nossa própria existência” (Bachelard, 2000, p. 7). É esse processo de libertação do real em um constante devir de múltiplas imagens que dá substância e potência para uma teoria da criação a partir da fenomenologia da imaginação criadora.

Recuperando essa discussão para o campo do design, acredita-se que a imaginação, na maioria das vezes, denegrida em relação à percepção, pois modelada pela ótica do real, é a operação que suporta o processo criativo. Assim, a imagem deve ser vista como uma “construção” da realidade e não só como uma “representação” dessa. Sendo assim, a imagem é operativa sobre o real, constituindo-se em uma ferramenta de projeto e não só de representação. Assim, reforçar o sentido de imagem como representação de um objeto é reduzir a sua potência teórica e, fundamentalmente, criativa.

Na concepção de Bachelard, a imagem é sempre presente, pois é resultado de um ato fenomenológico de intencionalidade do sujeito. Portanto, não há construção reduzida de uma imagem que seja consequência de um ato perceptivo, no ato criativo; nem tampouco uma alucinação de uma imagem oriunda de um processo imaginário.

Por uma construção e operacionalização do método

Essa teoria da fenomenologia da imaginação criadora tem nos levado a desenvolver um método de projeto aplicado a contextos sociais complexos, como é o caso dos territórios urbanos, utilizando as imagens como elemento operador. Para o desenvolvimento desse método, foram construídos três pressupostos teóricos que suportassem essa metodologia com inspiração bachelardeana.

Considerando que as imagens mentais surgem de um processo cognitivo, elas devem ser vistas sempre

como uma imagem inicial sobre a qual receberão outras imagens por associação de similaridade ou oposição. Nesse contexto fenomenológico bachelardeano, não há distinção entre as diferentes origens das imagens, podendo estar relacionadas aos três processos de construção mental dessas, seja pela memória, percepção ou imaginação.

Com relação à memória, a imagem não pode ser vista só como reforço da percepção, pois, assim, será sempre uma imagem reduzida em relação ao seu referente. Só há poder inventivo nessa imagem se ela for vista como uma primeira imagem. Para que esse pressuposto tenha validade, é necessário que no ato de lembrança, resultado da memória, a imagem não seja vista como apenas redução da realidade.

Na percepção, a imagem deve ser tomada como uma primeira imagem de um processo de associação com outras imagens de mesmo valor. Ela será operativa se a considerarmos na posição de construtora da primeira imagem, sendo libertada de uma realidade. Para que isso ocorra, é fundamental que, no ato perceptivo, a imagem não receba uma distinção de valor por ser uma imagem derivativa da realidade, podendo ser considerada, erroneamente, de segunda ordem.

No que diz respeito à imaginação, a imagem terá valor operativo desde que seja vista como parte de um processo de associação que resultará em novos perceptos. Como construtora de outras imagens, ela tem alto valor inventivo. No entanto, isso só será possível, se a imagem, resultado da imaginação, não for considerada como delírio e deformação da realidade.

Nesse processo de imaginação, não há hierarquia valorativa das imagens. Todas elas concorrem cooperativamente para um único processo de construção de uma nova realidade. Assim, considera-se a imaginação como um processo que organiza a imagem em ação [imagem+ação]. Portanto, longe de ser considerada como construtora de delírios, ela constrói novos objetos, resultantes desse processo criativo, como demonstra a Figura 1.

O método que será apresentado a seguir tem na imagem sua principal operadora da realidade e serve como uma síntese que representa algum aspecto da realidade, visto que, pela teoria bachelardeana, o conhecimento da realidade é sempre aproximado. Portanto, não há possibilidade metodológica de compreensão da totalidade da realidade. Será sempre um recorte.

Considerando isso, o método parte de uma situação problema, aqui designada como *briefing* de projeto. Esse *briefing* nada mais é do que uma situação inicial do problema. Inicial, pois o problema deverá ser revisto em vários

momentos ao longo do processo. Essa atenção retificadora, na perspectiva bachelardeana, é fundamental para dar flexibilidade ao método, permitindo uma construção aberta e recursiva. Do *briefing*, parte-se para o levantamento de dados e informações sobre a realidade social em foco. Como a intenção neste artigo é demonstrar a capacidade hermenêutica da imagem, optou-se por não detalhar algumas etapas de projeto, como é o caso das técnicas de levantamento de dados da realidade. Considera-se, então, que há uma entrada de informações. Essas informações serão representadas por imagens [fotografias ou sintetizadas em palavras]. Com a intenção de registrar os mais diversos aspectos da realidade em foco da situação problema, utiliza-se a técnica de elencar um número maior de imagens através de um *brainstorming*. Nessa representação não se elimina nenhuma informação. Todas as imagens mentais são representadas, por palavras ou fotografias, mesmo que antagônicas ou sobrepostas. Essas imagens são oriundas de entrevistas, e/ou material bibliográfico, e/ou *focus grupo*, etc.

Listadas essas imagens, elas recebem a primeira interpretação com o objetivo de ir compreendendo melhor a realidade. Nesse momento, as imagens são reorganizadas por grau de semelhança, a fim de eliminar as sobreposições de significado. A essa organização nomeia-se “campo semântico por similaridade”. Cada campo semântico recebe um “conceito-síntese” que melhor represente aquele conjunto de imagens. A Figura 2 demonstra essa primeira etapa do método.

Nessa etapa, as imagens, mesmo agrupadas, aparecem de forma contraditória, pois demonstram vários aspectos da realidade social estudada. É necessário avançar no processo de classificação a fim de encontrar as oportunidades de projeto. As imagens são reagrupadas agora recebendo uma classificação valorativa. A técnica utilizada aqui é o “swot” (*strength, weakness, opportunity e threat*), significando forças, fraquezas, oportunidades e ameaças. Essa técnica de análise é muito utilizada em planejamento estratégico, tanto em organizações empresariais quanto em territórios urbanos. O objetivo é “ver” o futuro de uma maneira a otimizar os recursos da organização ou do território. São considerados os aspectos internos à organização, identificando suas forças e fraquezas, e os aspectos externos que resultem em influência direta ou indireta à área, com as ameaças e as oportunidades. Esse gráfico ajuda a compreender a situação presente com vistas à identificação de oportunidades para o desenvolvimento local. A Figura 3 apresenta uma imagem do método com a inserção desse gráfico.

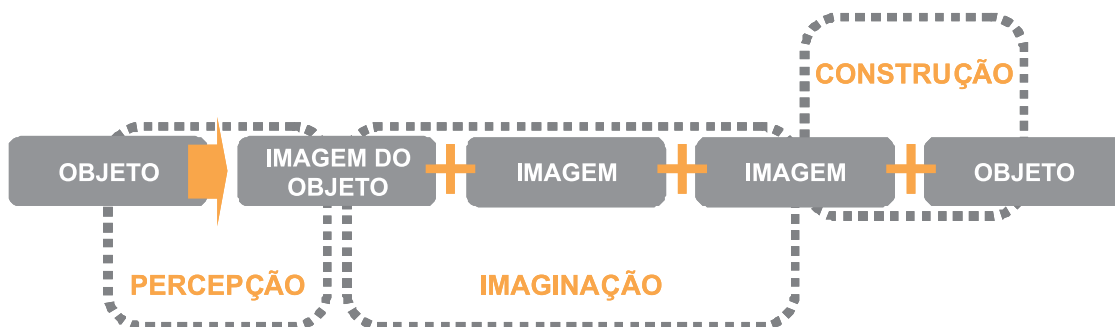


Figura 1. Modelo do processo de imaginação como construção criativa (Fonte: autor).

Figure 1. Model of the imagination process as creative construction.

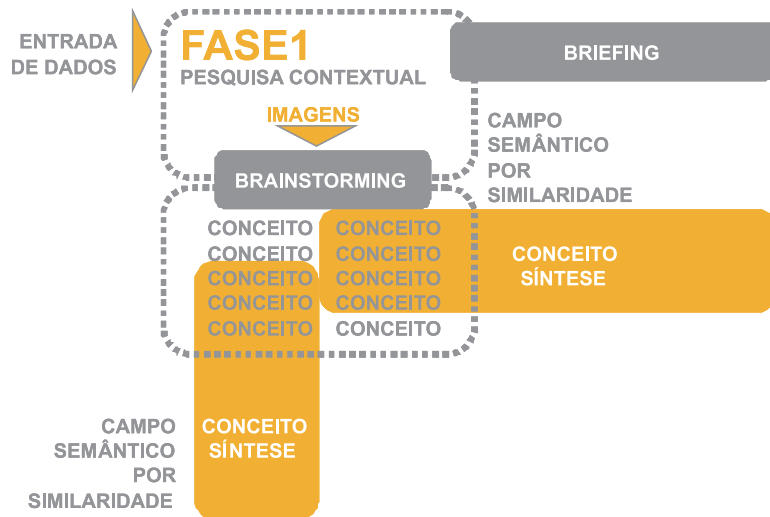


Figura 2. Segmento (1) do modelo dinâmico e sistêmico do método de design estratégico aplicado ao território (Fonte: autor).
Figure 2. Segment (1) of the systemic and dynamic model of strategic design method applied to the territory.

Como a intenção é identificar possíveis caminhos de projeto, concentra-se o foco nas imagens do segmento “oportunidades”. A partir disso, essas imagens são reorganizadas em um “gráfico de polaridades”. Esse gráfico é utilizado para a futura construção de cenários. Nesse caso, os conceitos são organizados em um “campo semântico por oposição”. Do cruzamento desses conceitos, sairão os cenários de projeto.

Considerando que o método é aberto e flexível, nessa etapa, para cada par de conceitos do gráfico de polaridades, acrescentam-se novas imagens que estão diretamente associadas ao conceito do gráfico. A intenção dessa nova entrada de dados é aumentar o universo imaginário, facilitando a etapa de projeto. Para que as imagens não sejam aleatórias, são organizadas em um “campo semântico por similaridade e parentesco”, significando que elas mantêm uma relação estreita entre si. A Figura 4 apresenta esse novo segmento.

Na próxima etapa do método, o processo se encaminha para a “construção dos cenários”. Esses cenários são projeções que lidam com a incerteza do ambiente futuro e não com a previsibilidade evidente. Por mais estranho que pareça, todos os cenários são considerados, mantendo a diversidade das ocorrências futuras. Os cenários funcionam em situações em que exista uma incerteza estrutural. A cada cenário proposto é definido um nome e é relatado com uma história que é contada de forma jornalística como se fosse um relato da situação presente. Essa espécie de estrutura “causal” permite, em sua concepção, um vínculo da história do território com o seu futuro. A partir de cada cenário, é desenvolvido um conceito de projeto. Devido à flexibilidade do método, sugere-se que esses conceitos de projeto sejam revisados junto ao demandante do projeto, antes de se passar para a fase de projeto propriamente dita. Esse processo recursivo permite um refinamento dos resultados. A Figura 5 mostra o método completo.

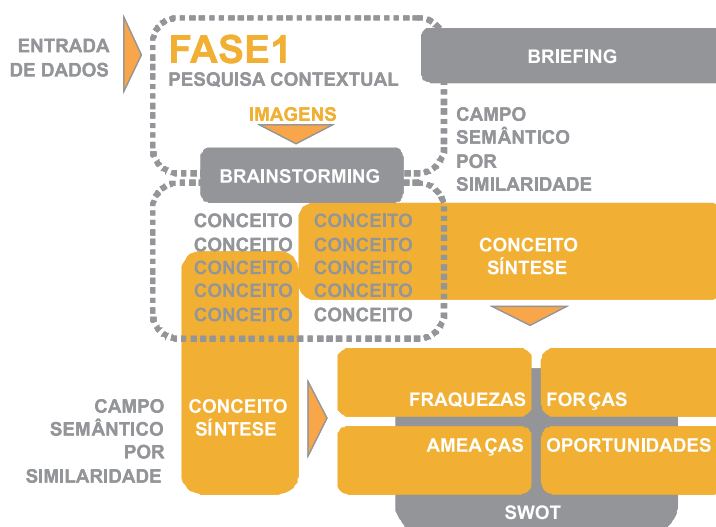


Figura 3. Segmento (2) do modelo dinâmico e sistêmico do método de design estratégico aplicado ao território (Fonte: autor).
Figure 3. Segment (2) of the systemic and dynamic model of strategic design method applied to the territory.

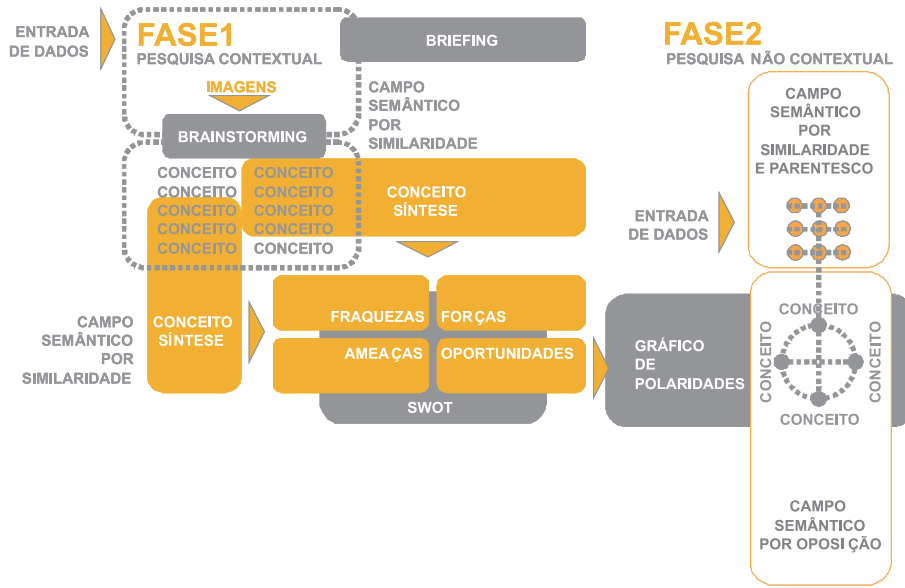


Figura 4. Segmento (3) do modelo dinâmico e sistêmico do método de design estratégico aplicado ao território (Fonte: autor).
Figure 4. Segment (3) of the systemic and dynamic model of strategic design method applied to the territory.

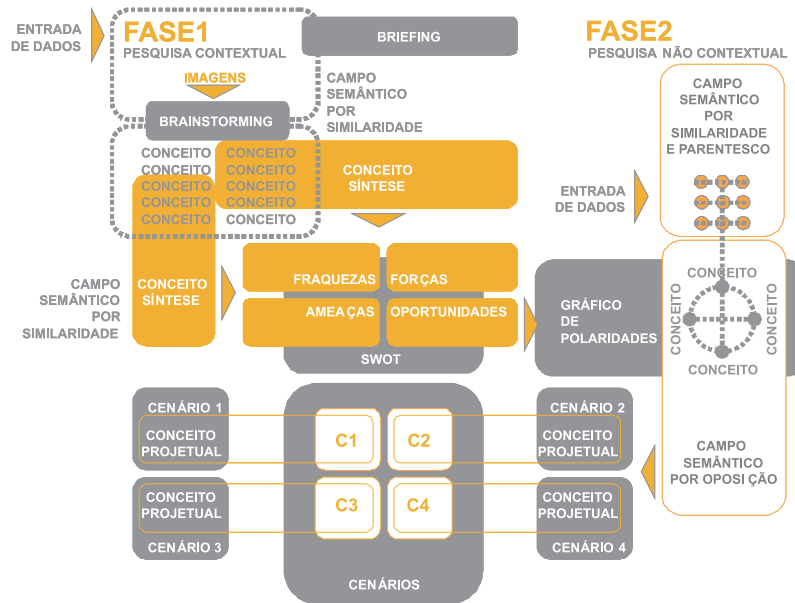


Figura 5. Modelo dinâmico e sistêmico do método de design estratégico aplicado ao território (Fonte: autor).
Figure 5. Dynamic and systematic model of strategic design method applied to the territory.

Considerações finais

Essa opção metodológica por Bachelard recupera, para a área de projeto em design, uma perspectiva mais aberta e flexível do processo projetual. Ao contrário das certezas do positivismo em relação à compreensão da realidade, o método aqui desenvolvido compreende a realidade como algo inapreensível na sua totalidade, afirmando que a apreensão do objeto de estudo é sempre aproximada e nunca completa. Não ser total não significa superficialidade. Ao contrário, esse método permite um processo de retificação, processo esse tão caro a Bachelard. Um dos cuidados

no desenvolvimento desse método foi o fato de prever entrada de dados em diferentes momentos e com diferentes naturezas. Nessas entradas, abre-se o método para dois tipos de informações: dados contextuais, que servem para a melhor compreensão da realidade em foco; e dados não contextuais, que servem de estímulos de projeto, ao longo do processo. Para facilitar a operação dos dados e para não recair em um excesso de informações, correndo o risco de uma possível inoperância dos dados, utilizam-se os campos semânticos: ora para fazer uma síntese, quando o processo está muito aberto; ora para abrir e ampliar o sentido, quando o processo está próximo a um fechamento.

Referências

- BACHELARD, G. 2000. *A poética do espaço*. São Paulo, Martins Fontes, 242 p.
- BACHELARD, G. 2007. *A intuição do instante*. Campinas, Verus Editora, 107 p.
- BEST, K. 2006. *Design management: managing design strategy, process and implementation*. Lausanne, AVA Publishing, 215 p.
- BÜRDEK, B. 2006. *História, teoria e prática do design de produtos*. São Paulo, Blucher, 498 p.
- CARDOSO, R. 2008. *Uma introdução à história do design*. São Paulo, Blucher, 240 p.
- CELASCHI, F.; DESERTI, A. 2007. *Design e innovazione*. Milano, Carocci, 148 p.
- FELÍCIO, V. 1994. *A imaginação simbólica nos quatro elementos Bachelard*. São Paulo, EDUSP, 144 p.
- MANZINI, E. 2008. *Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais*. Rio de Janeiro, E-papers, 104 p.
- MOZOTA, B. 2003. *Design management*. New York, Allworth Press, 256 p.
- PAIVA, R. 2005. *Gaston Bachelard: a imaginação na ciência, na poética e na sociologia*. São Paulo, Annablume/Fapesp.

Submissão: 14/10/2010

Aceite: 16/12/2010