



Revista Conexão UEPG
ISSN: 1808-6578
ISSN: 2238-7315
revistaconexao@uepg.br
Universidade Estadual de Ponta Grossa
Brasil

CRIATIVIDADE IMAGINADA OU IMAGINÁRIO CRIATIVO? A TEORIA DO IMAGINÁRIO E SUAS INTERSECÇÕES COM A CONCEPÇÃO DE UM ARTEFATO

Silva, Aline Oliveira da; Carvalho, Mario de Faria

CRIATIVIDADE IMAGINADA OU IMAGINÁRIO CRIATIVO? A TEORIA DO IMAGINÁRIO E SUAS INTERSECÇÕES COM A CONCEPÇÃO DE UM ARTEFATO

Revista Conexão UEPG, vol. 14, núm. 2, 2018

Universidade Estadual de Ponta Grossa, Brasil

Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=514161375007>

DOI: <https://doi.org/10.5212/Rev.Conexao.v.14.i2.0007>



Este trabalho está sob uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional.

CRIATIVIDADE IMAGINADA OU IMAGINÁRIO CRIATIVO? A TEORIA DO IMAGINÁRIO E SUAS INTERSECÇÕES COM A CONCEPÇÃO DE UM ARTEFATO

Aline Oliveira da Silva
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Brasil
alineosilva@bol.com.br

DOI: <https://doi.org/10.5212/Rev.Conexao.v.14.i2.0007>

Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=514161375007>

Mario de Faria Carvalho
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Brasil
mariofariacarvalho@gmail.com

Recepção: 21 Fevereiro 2018

Aprovação: 18 Abril 2018

RESUMO:

Apresentamos os resultados de um desdobramento do Projeto de Extensão “Produção de Figurinos e Objetos de Cena para Quadrilha Junina”, vinculado ao Núcleo de Design e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste, que teve sua realização entre os anos de 2014 e 2016. Assim, este artigo faz alusão à parte dos resultados da ampliação das atividades inicialmente planejadas no Projeto. Intersecionamos a criação de outros artefatos – que não apenas aqueles ligados aos objetos de cena e indumentárias para as quadrilhas – com a Teoria do Imaginário, como fundamento do processo criativo dos extensionistas participantes. Eis que se trata dos resultados de um dos planos de trabalho individual desenvolvido a partir da expansão das atividades do Projeto de Extensão mencionado. A conexão com os sentidos, as lembranças, as experiências dos indivíduos, o imaginário do designer, sua aproximação simbólica com os usuários, foram vivenciados na prática de criação apresentada.

PALAVRAS-CHAVE: Teoria do Imaginário, Design, Projeto de Design, Criatividade.

ABSTRACT:

This paper presents the results of an unfolding of the Extension Project “Production of Costumes and Scene Objects for Junina Quadrille”, linked to the Design and Communication Center of the Federal University of Pernambuco – Agreste Academic Center, which took place between 2014 and 2016. Thus, this article alludes to part of the results of the expansion of the activities initially planned in the Project. We interest the creation of other artifacts – not just those linked to scene objects and clothing for the quadrille – with the Theory of the Imaginary as the foundation of the creative process of the participants in the extension project. These are the results of one of the individual work plans developed from the expansion of the activities of the mentioned Extension Project. The connection with the senses, the memories, the experiences of the individuals, the imaginary of the designer and his symbolic approach with the users were experienced in the creation practice presented.

KEYWORDS: Theory of the Imaginary, Design, Design Project, Creativity.

INTRODUÇÃO

As discussões referentes ao imaginário humano e as práticas projetuais da atividade do design possuem complementariedades. Afirmamos, ainda, que este tipo de relação (filosofia entrelaçada a uma atividade prática) além de possível é extremamente benéfica à profissão de designer.

Assim, este estudo apresenta os resultados de um conjunto de atividades relacionados com o Projeto de Extensão “Produção de Figurinos e Objetos de Cena para Quadrilha Junina”, vinculado ao Núcleo de Design e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste, que teve sua realização entre os anos de 2014 e 2016.

O projeto visou integrar a comunidade acadêmica, quadrilhas juninas locais e o público das festividades de Caruaru e região. A identificação estética das quadrilhas com o estilo rococó foi a fonte de inspiração do processo criativo para configuração dos figurinos e objetos de cena. Neste sentido, foram associados os conhecimentos produzidos no âmbito da disciplina Estética e Plástica, as pesquisas realizadas no Laboratório de Pesquisa Transdisciplinares sobre Moda (UFPE/CNPq) e aqueles eleitos à realização desta atividade extensionista para estimular os discentes do Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste na criação, configuração e confecção de indumentárias com características do estilo rococó e de usabilidade que pudessem expressar as diversas dimensões da cultura local.

Entretanto, este artigo irá apresentar um dos resultados da ampliação das atividades inicialmente planejadas. Interseccionamos a criação de outros artefatos- que não apenas aqueles ligados aos objetos de cena e indumentárias para as quadrilhas - com a Teoria do Imaginário, como fundamento do processo criativo dos extensionistas participantes.

Comungamos da reflexão de Mizanuk (2009) de que os objetos resultantes da atividade designer carregam consigo uma significância que não se limita a seu funcionamento mecânico. Neste sentido, o estudo do imaginário - relacionado a práticas extensionistas e/ou de criação - se faz necessário na detecção das características não pragmáticas destes objetos.

Apoiamo-nos, também, nas ideias de Pitta (2005) quando conectamos ainda o estudo do imaginário junto à criatividade, pois esta, segundo a autora, é proveniente da forma com que compreendemos o mundo que nos rodeia. O entendimento de nós mesmos e das realidades daqueles à nossa volta é o que promove a empatia, possibilitando uma conexão imagética entre projetistas e usuários do produto. Tal evento acaba por resultar em objetos mais conscientes da humanidade e não unicamente mecanicistas, respeitando o ser, sua cultura e o ambiente.

Assim, a partir do plano de trabalho de trabalho estabelecido e da orientação realizada, desenvolvemos um produto a fim de demonstrar de que maneira o estudo da formação do imaginário e sua abordagem sensível podem ser inseridos no projeto de um artefato, considerando as seguintes necessidades: prática, estética, simbólica e do estar junto (dos usuários).

Com base no estudo e nas atividades de criação estabelecidos, apresentamos a possibilidade de uma teoria ativa, não apenas aplicável para avaliação de um produto já criado, mas atuante no processo de construção do mesmo, passível de ser replicada em outros projetos e atividades de ensino similares a esta.

Sendo assim, o objetivo geral estabelecido no plano de orientação foi o de: utilizar os referenciais da Teoria do Imaginário (DURAND, 2001; 2002; BACHELARD, 2008; PITTA, 2005) no desenvolvimento de um projeto de artefato. E, também, elegemos alguns objetivos específicos:

- 1) Estabelecer fundamentos teóricos sobre a relação entre design, seu processo criativo e imaginário;
- 2) Aplicar a Teoria do Imaginário no processo de desenvolvimento de um artefato;
- 3) Caracterizar os benefícios e diferenciais de um produto desenvolvido com a inter-relação entre o processo de design e a Teoria do Imaginário.

Nesse sentido, apresentamos a seguir a fundamentação teórica que embasou todo o processo de orientação e criação do artefato, assim como os resultados da atividade (de pesquisa e criação) realizada.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O ato de criar: Diálogos com a Teoria do Imaginário

Segundo Mozota (2011), o processo realizado pelos profissionais das áreas do design, independentemente da metodologia utilizada, segue sempre o mesmo processo criativo. Por esta razão, mesclamos a teoria do imaginário com este processo base, ao invés de utilizar uma metodologia específica.

De acordo com as observações de Mozota (2011) e Penna (2002), as etapas deste processo se resumem em: definição de briefing - encontram-se os parâmetros gerais do projeto utilizados como norteamento para o processo; coleta de conteúdo - levantamento dos dados necessários para a realização do projeto (mercado, processos, materiais, similares, usuário, etc.); geração de combinações/esboços iniciais primeiras combinações entre as informações adquiridas na coleta de dados, geração de ideias em forma de sketches ou modelos estruturais preliminares; desdobramento - seleção dos conceitos mais promissores e definição das características formais, técnicas e estéticas que serão encontradas no protótipo; execução - desenvolvimento do protótipo com as especificações exatas resultantes das etapas antecedentes; e, por fim, avaliação/testes - em que ocorre a verificação de como os elementos se comportam em conjunto e individualmente, observando os possíveis problemas e ajustando todas as deficiências antes de enviar o produto para produção final.

Assim, observamos que os aspectos sensíveis do design não são claros em seu processo projetual. Por esta razão, reiteramos que tais características seriam encargo da influência do imaginário, trazendo o universo simbólico imagético para as fases projetuais do projeto.

A partir daqui trataremos, então, e com mais clareza, da relação que o imaginário possui com a atividade de designer aqui apresentada.

É preciso lembrar que, situando-nos na pós modernidade, Maffesoli (1999) alerta para os aspectos dos sujeitos que vivem a contemporaneidade. Para ele, flutuamos por diversas realidades e a contradição (já inerente ao ser humano) acaba por ser potencializada pela complexidade da sociedade atual (CARVALHO, 2015). E, assim, percebamos que estas são as pessoas para quem criamos, assim como nós mesmos, desenvolvedores de artefatos desta nova era.

Segundo Pitta (2005), a criação é estimulada pela inquietude advinda do imaginário humano. Ao criarmos, tentamos dar sentido aos sentimentos em constante movimento, aos símbolos que nos circundam e emanam de nós, na constante (re)função de nossa própria existência. É neste momento que acontece a cooperação entre as funções de nossas mentes, citada por Maffesoli (1998), onde o imaginar é capaz de significar (preencher de signos), na análise racional dos acontecimentos. Por este motivo, acreditamos que o imaginário nos auxilia no estímulo criativo, e, por isso, o processo de criação aqui apresentado foi idealizado a partir dele.

Ao criarmos, trazemos nosso imaginário para o plano físico, externando-o para que possa ser tocado. Isto faz com que, como afirma Maffesoli (1999), o objeto desenvolvido se tome parte de nós. É nesta perspectiva que foi observado o caráter empático pertencente ao design.

Vemos, a partir dos referenciais de Michel Maffesoli, que os seres possuem a capacidade de formar ligações simbólicas. Neste caso, a ponte entre o imaginário do designer e o do usuário seria estabelecida a partir do objeto desenvolvido.

Além de seus encargos com a criação, o profissional desta área é visto ainda com a responsabilidade de um mediador. Para Mozota (2011), esta mediação ocorre nas relações empresas usuários-artefatos. Já para Mizanuk. (2009), este profissional é responsável, igualmente, pela mediação entre o abstrato e o pragmático.

O designer ainda deve se preocupar em como atender as necessidades dos usuários citadas por Lóbach (2001), referentes à estética, função prática e simbólica, existentes em um objeto. Existe, ainda, a necessidade trazida por Maffesoli (1999) do "estar junto". Esta noção refere-se ao desejo humano de pertencimento. Quando fazemos parte da caridade, de ritos religiosos, festividades, dentre outros, caracteriza-se uma tentativa

de se aproximar do outro. Nesta perspectiva, a estética é fundamental, pois permite que este ser social interaja com seu ambiente e se comunique (CARVALHO; CARDOSO, 2015).

Com tais informações em mente, o estudo do imaginário se apresenta como uma possibilidade de abordagem imersiva destes usuários, permitindo uma visão sensível de suas características e culturas. Assim, a aplicação dos elementos necessários ao projeto de um objeto torna-se mais assertiva e humanizada, assim como propomos neste artigo.

O entrelace do design com os símbolos, signos e fenômenos vêm, ainda, da capacidade que a forma dos objetos possui de comunicar, já que, segundo Flusser (2007), informar seria o equivalente a prover uma forma a estes elementos. Desta maneira, a teoria do imaginário, em conjunto com o design, potencializa este aspecto humano em todo o processo da atividade.

Adicionalmente, fazendo um paralelo entre suas características, percebemos que tanto o design quanto o imaginário podem ser vistos como continentes, já que o design abarca os símbolos que expressam o imaginário, enquanto este último é o preenchido pelas imagens provenientes das experiências vividas. Estas similaridades e a visão sensível advinda do estudo do imaginário (CARVALHO; CARDOSO, 2015) poderiam ser a chave para sanar a carência apontada por Bonsiepe (1997), de um aprofundamento em uma filosofia do design.

Para uma melhor representação dos tópicos teóricos abordados anteriormente nesta pesquisa, desenvolvemos o projeto de um artefato a partir da intersecção entre a teoria do imaginário e o processo de design, como será apresentado a seguir.

MÉTODO E TRAJETO CRIATIVO

O produto escolhido para criação foi uma garrafa para armazenar água. Utilizada no cotidiano e, principalmente, na prática de esportes, este item oscila entre ser um objeto de expressão identitária ou utilitário, sendo assim, um representante expressivo de boa parte dos artefatos.

O recorte para usuários deste objeto foi de 4 jovens de faixa etária entre 18 e 29 anos, praticantes regulares de esportes/exercícios físicos.

Como instrumentos de coleta de dados para embasar o processo de criação nos utilizamos de entrevistas semiestruturadas, a fim de observarmos os sinais comunicacionais que pudessem ser traduzidos nas respostas das entrevistas. Áudio-gravações, filmagens e anotações foram utilizadas para que houvesse um banco de informações passível de ser refletido e consultado a qualquer momento ou fase das atividades.

Todos os sujeitos entrevistados serão tratados neste documento pela sigla SP (Sujeito de Pesquisa) e numerados de acordo com a ordem em que foram entrevistados. O gênero utilizado ao nos referirmos a eles também será neutro, prevalecendo o tratamento no masculino. Quando necessário, os autores serão representados pela sigla (P), de pesquisadores.

A análise utilizada nestes dados foi a Temática, realizada de acordo com os parâmetros de Bardin (2002). Este tipo de análise, segundo a autora, foca-se nos sentidos essenciais da palavra, possibilitando uma interpretação para além da recorrência sobre como algo é dito. Com a utilização de uma análise direcionada para os fenômenos, juntamente com a percepção sensível e a empatia adquirida com o estudo

da Teoria do Imaginário, fomos capazes de observar a manifestação do imaginário nas respostas e projetá-las no artefato construído e aqui apresentado. Do imaginário dos sujeitos buscamos os itens necessários para a composição do objeto, capazes de perfazer e representar as 4 necessidades citadas anteriormente: prática, simbólica, estética e do estar junto.

Lembremos que, neste artigo, os resultados necessários são considerados como coligados. As experiências construtoras do imaginário do sujeito têm consequência direta em sua necessidade do estar junto, nos eventos que escolhem por participar na busca por pertencimento e troca de sensações. Este imaginário é construído

por símbolos que podem ser utilizados no projeto e criação, auxiliando na identificação do usuário com o objeto.

A estética utilizada no produto foi escolhida como forma de representar estes símbolos, incorporada harmonicamente com as funções práticas, não subjugando esta importante função no processo de criação em design.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

As informações da Tabela 1 são referentes aos elementos a que os sujeitos se sentem pertencentes, quando se trata de grupos e/ou em relação ao fato de estarem próximos ao outro.

Necessidade: Estar Junto

Temas Proeminentes		
Família	Carnaval regional	Solidariedade
Igreja	Futebol	Academia

Tabela 1 – Estar Junto

Fonte: Os autores.

Solidariedade, família e igreja se apresentam entrelaçadas em vários momentos. SP2 participa de eventos humanitários através da igreja, onde começou a frequentar por intermédio de sua avó, assim como SP1 participa de momentos solidários desde muito jovem, sendo algo de prática regular em família. No trecho a seguir, é possível observar que o próprio sujeito consegue identificar que a prática afeta diretamente a forma como se sente:

SP1 - "{ ..} é assim, você vê que a gratidão entre as pessoas é tanta, quando você faz uma boa ação, que é como se fosse...sei não, não sei...não sei explicar { ..} é aquele amor que você vê que é sincero...tá entendendo? Que você diz assim: "Hoje eu vou fazer alguma coisa por alguém sem esperar nada em troca", mas vem muita gratidão e isso deixa você 100% de bem com a vida."

Este efeito (bem-estar), de acordo com os 4 entrevistados, também é encontrado no ambiente da atividade física que praticam.

SP2 - "{ ..} além de realmente liberar a endorfina, que é a célula do bem-estar, eu fico conversando com ele (instrutor), fico conversando com o pessoal, então isso melhora (o humor), muito, muito mesmo. Além do exercício físico, o convívio das pessoas(me ajuda)"

Necessidade: Simbólica

Temas Proeminentes			
Liberdade	Leveza	Conectividade	Conforto
Movimento	Fluidez	Sobriedade	

Tabela 2 -Simbolismo

Fonte: Os autores.

Vemos na Tabela 2 palavras que representam o cerne simbólico do imaginário emanado durante as entrevistas.

O movimento e a liberdade estão associados diretamente com a atividade física que praticam. Nas citações a seguir, podemos compreender que, ao fazer seus exercícios, os sujeitos acabam por encaminhar-se para um local paralelo à realidade onde vivem, onde podem distanciar-se dos problemas e imergir em si mesmos:

SP1- *"Uma forma de extravasar. Acho que é uma forma de tirar toda aquela tensão e dizer: "Pronto, acabou". [...] depois que eu comecei foi bem... não... realmente, é uma forma de fugir."*

SP3- *"cê desconecta (do mundo) né. Você fica mais... você fica mais concentrado."*

A sobriedade e o conforto estão presentes para representar a maturidade precoce que todos os entrevistados vivenciaram, assim como conectividade é ligada à necessidade de pertencimento a dos sujeitos: a relação com os familiares, as festividades, a solidariedade. Já a leveza e fluidez vêm da resiliência dos entrevistados, suas contradições.

Necessidade: Estética

Temas Proeminentes	
Cores neutras	Formas Curvas/arredondadas
Clean	Conexões

Tabela 3-Elementos Estéticos

Fonte: Os autores.

Pudemos compreender as melhores características estéticas necessárias para suas representações (Tabela 3). Apresentamos a seguir os símbolos identificados e que foram considerados na atividade de criação, demonstrando a relação entre símbolos e elementos estéticos (Tabela 4).

Simbolismo	Estética
Leveza	Conexões
Fluidez	Formas Curvas/Arredondadas
Liberdade	Clean
Movimento	Cores neutras
Sobriedade	Formas Curvas/Arredondadas
Conforto	Conexões
Conectividade	Conexões

Tabela 4 - Relação entre temas de simbolismo e estética

Fonte: Os autores

Podemos então observar, mais claramente, que a relação entre símbolo/estética é recorrente.

Necessidade:Prática

Estes elementos (Tabela 5) foram pensados de acordo com as necessidades práticas que toda garrafa (comumente utilizada para esportes) possui, assim como acrescentadas as sugestões feitas pelos sujeitos.

Temas Proeminentes		
Fácil higienização interna	Pega ergonômica	Vedação
Fácil higienização bico/bocal	Fácil Manuseio	

Tabela 5 - Características Práticas

Fonte: Os autores.

A preocupação com possíveis vazamentos, facilidade ao higienizar a garrafa, na forma da pega, foram algumas das recorrentes pontuações ouvidas.

SP4 - *"Eu puxo ele (o bocal da garrafa), tem vez que não sai água, tem vez que trava, tem vez que sai. E fora que é ruim de lavar."*

Desenvolvimento do produto

O briefing (diretrizes gerais) para este projeto foi formado com os itens encontrados no levantamento sensível já apresentado sobre as necessidades dos sujeitos e seu arcabouço imagético.

Nos esboços iniciais (Figura 1), presenciamos o entrelace do imaginário do designer e do usuário, já que a interpretação deste profissional é a responsável por moldar as formas capazes de respeitar as experiências, os anseios e as memórias dos sujeitos.

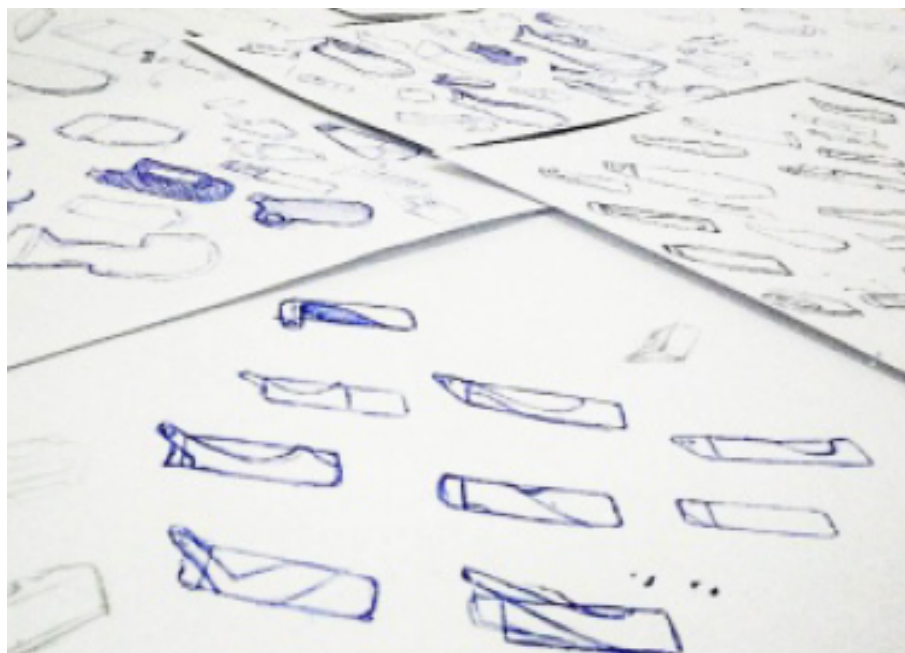


Figura 1- Esboços

Fonte: Os autores (2016)

A Figura 2 é referente ao início da etapa de desenvolvimento, em que testamos em primeiras modelagens as combinações levantadas na fase de pesquisa e como se comportam em conjunto



Figura 2 – Modelagem 3D Rhinoceros

Fonte: Os autores (2016)

O OBJETO E SEUS ELEMENTOS

O rendering final (Figura 3) nos permite observar a harmonia entre os elementos estéticos e seus significados. A leveza das curvas, assim como o aspecto arredondado, dão movimento ao artefato. A ideia de conexão foi dada a partir da sobreposição de materiais no corpo do objeto. Representação de resiliência e fragilidade no uso de vidro e polímero. Sobriedade no uso de cores neutras.



Figura 3 - *Rendering* Final

Fonte: Os autores (2016)

Quanto à função prática do objeto, o bocal foi pensado em um tamanho e curvatura capazes de prover conforto ao usuário. A abertura do bocal é feita ao deslizar a peça superior e a tampa é rosqueada para facilitar a higienização. O corpo da garrafa foi projetado levemente ovalado, pois, acompanhado do corte posterior, essa característica auxilia em uma pega mais segura.

PONTUAÇÃO DE DIFERENCIAIS

Após toda a construção deste trabalho, pudemos perceber que os diferenciais de um projeto desenvolvido com um olhar sensível são: a facilidade com que podemos criar (pois os elementos já se encontram adormecidos no imaginário dos sujeitos); a empatia que construímos ao mergulhar neste imaginário e compreendermos profundamente o que toma o sujeito quem ele é; o constante resgate dos símbolos que emanam dessas experiências e uma visão menos engessada e dicotômica dos fenômenos. Uma completa humanização do processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo apresentou parte dos resultados da ampliação das atividades inicialmente planejadas e vinculadas ao Projeto de Extensão "Produção de Figurinos e Objetos de Cena para Quadrilha Junina", vinculado ao Núcleo de Design e Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste, que teve sua realização entre os anos de 2014 e 2016.

Resultante da eleição de novos contextos à prática de extensão mencionada anteriormente, apresentamos a criação de um artefato idealizado a partir da Teoria do Imaginário, construído a partir do processo criativo de uma participante do Projeto. Assim, os resultados expressos são provenientes de um dos planos de trabalho desenvolvido a partir deste desdobramento do Projeto de Extensão mencionado acima.

Vimos neste trabalho e na criação do artefato que existem muitas características que ligam a teoria do imaginário com o design. Seus conceitos se entrelaçam e seus desdobramentos se completam.

O processo de concepção do artefato apresentado aduz que, embora mudanças venham ocorrendo, ainda existe uma parte dos profissionais desta área que insiste em distanciá-la do abstrato, dos símbolos, da arte. Porém, vimos durante a construção deste artefato que os signos são parte fundamental desta atividade.

A conexão com os sentidos, as lembranças, as experiências dos indivíduos, o imaginário do designer, sua aproximação simbólica com os usuários, foram vivenciados na prática de criação apresentada. Tudo isso aflorou o caráter humano da profissão, fazendo com que pudéssemos desenvolver um produto que comunica e fortalece as ligações que possuímos com o outro. Pensar sobre isso e conectar as teorias não altera a forma com que praticamos design; por outro lado, a complementa, reforça e permite que ela atinja todo seu potencial, agregando o sentimento das pessoas envolvidas.

O ato criativo tomou-se mais natural em razão da empatia estabelecida entre o designer e os usuários, pois internalizamos suas necessidades e experiências de tal forma que tentamos verdadeiramente nos aproximar o máximo possível de uma solução significativa.

Observar estes acontecimentos enquanto desenvolvemos um objeto foi realmente um ponto crucial. Pudemos ver a teoria se mesclar com a prática desenvolvida no âmbito do Projeto e fora dele, fazendo com que projetar fosse um exercício fluido, em que os elementos surgiam de maneira gradual, voluntária e espontânea, trazendo as características necessárias ao objeto juntamente com as relacionadas aos seus usuários.

Compreendemos, então, que trabalhar com o design vai além do desenvolvimento de objetos. Desenvolvemos formas de expressão, maneiras de se conectar com o mundo e respeitar a ele e a nós mesmos. A teoria do imaginário nos deu essa possibilidade de observar as experiências de forma mais sensível, revelando novas alternativas em meio a múltiplas verdades e realidades que permeiam o processo de criação do designer.

REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. A poética do espaço. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 2002.

- BONSIEPE, Gui. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.
- CARVALHO, Mario de. Les Hasards Heureux de la Postmodernite: Lacroix et la Rosa. Les Cahiers Européens de L'Imaginaire, v. 7, p. 01-09, 2015.
- CARVALHO, Mario de; CARDOSO, Fernando da Silva. Contemporaneidade, Pesquisa Social e Imaginário. Revista NUPEM (Online), v. 7, p. 105-117, 2015.
- DURAND, Gilbert. O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 2. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2001.
- DURAND, Gilbert. As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. 2. ed. São Paulo: Casac Naify, 2007.
- LÖBACH, Bernd. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.
- MAFFESOLI, Michel. Elogio à razão sensível. Petrópolis: Vozes, 1998.
- MAFFESOLI, Michel. No fundo das aparências. Petrópolis: Vozes, 1999.
- MIZANZUK, Ivan Alexander. O conceito do design na época de sua indeterminação epistemológica. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN, 5., Bauru. Anais... Bauru: FAAC – UNESP, 10-12 out. 2009, p. 84-90.
- MOZOTA, Brigitte Borja de. Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- PENNA, Elô. Modelagem: modelos em design. São Paulo: Catálise, 2002.
- PITTA, Danielle P. Rocha. Introdução à teoria do imaginário de Gilbert Durand. Rio de Janeiro: Atlântica, 2005.