

# Processo-Projeto em Intervenções Urbanas: na aba do meu chapéu

**SILVA, JOSÉ CLAUDIO CRUZ (1).**  
**PORTO FILHO, GENTIL (2).**

1. Governo do Estado de Pernambuco. Secretaria das Cidades.  
Rua São Geraldo, 127. Apt 802, Santo Amaro, Recife PE. CEP 50040-020  
claudioxclaudio@gmail.com

2. Universidade Federal de Pernambuco. Departamento de Design.  
Avenida Moraes Rego, 1235 - Cidade Universitária, Recife - PE - CEP: 50670-901.  
gentilp@uol.com.br

## Palavras-chave

Projeto. Processo. Intervenções urbanas.

## Resumo

Este artigo é parte de pesquisa que investigou os processos de design dos projetos de intervenção urbana selecionados pelo *SPA Artes 2009*, evento promovido pela Prefeitura do Recife. A metodologia da pesquisa teve como base o exame do *Formulário de Inscrição* e a observação da intervenção. Considerou-se a ordem de desenvolvimento do processo, a divisão e distinção de tarefas, a identificação das fases e sua execução. O resultado aponta que nesta intervenção se verifica o que Argan chamou de “processo-projeto”, regida por um edital público e não por um ato casual que amiúde caracteriza os processos artísticos. Em relação aos processos de design constatou-se o que Dubberly chama de processo “light-weight”. *Na aba do meu chapéu* ainda exemplifica como o design e a arte são áreas que se sobrepõem sem coincidirem, revela as possibilidades de desenvolvimento de repertórios e expande a capacidade criativa.

## 1. INTRODUÇÃO

Para fazer um poema completo, bem estruturado, será preciso que o espírito o prefigure em projetos. Mas para uma simples imagem poética não há projeto, não lhe é necessário mais que um movimento da alma (BACHELARD, 2003, p. 6).

Este artigo é parte do resultado da pesquisa desenvolvida como dissertação de mestrado no Programa de Pós Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, que teve como objetivo investigar os processos de design dos projetos selecionados pelo *VI Concurso Público de Artes Visuais do Recife (Bolsa de Incentivo SPA das Artes 2009)*, promovido pela Secretaria de Cultura da Prefeitura do Recife.

O concurso é regido um edital aberto para qualquer interessado, individual ou em grupo, brasileiro ou estrangeiro. Os selecionados recebem um prêmio/bolsa com vistas ao fomento, à reflexão e à produção contemporânea das artes visuais (RECIFE, 2009). O edital estabelece normas e fixa os documentos que devem constar no projeto deixando, todavia, ao proponente bastante liberdade de proposição. O procedimento inescapável é preencher o *Formulário de Inscrição*, anexar os documentos necessários, enviá-lo à Gerência Operacional de Artes Visuais e Design e ficar atento à divulgação dos resultados. Em 2009 foram inscritos 89 projetos. 14 foram selecionados, dentre eles *Na aba do meu chapéu*, de Carolina Érica dos Santos.

O interesse pelas intervenções urbanas do *SPA das Artes* foi despertado a partir da constatação de que elas são uma expressão artística que atendem a uma demanda específica e não a uma casualidade: um edital público que dirige e orienta o processo de criação no todo ou em parte. Tal demanda se tornou freqüente no sistema de produção artística face ao advento recente dos mecanismos oficiais de incentivo à cultura no Brasil.

Na arte há processos mais e menos intuitivos. Aqui partimos da hipótese de que os processos artísticos para o *SPA das Artes* guardam semelhanças com os processos de design, ou seja, ambos fazem escolhas racionais em função de um resultado que a municipalidade contrata para alcançar. São processos intencionalizados, no entender de Bachelard (2003), quando este trata das dialéticas da inspiração e do talento. E o instrumento desta intenção é o projeto.

Este trabalho adotou o conceito de projeto como o “conjunto de definições necessárias à execução de qualquer coisa, seja um objeto, seja um imóvel, ou até mesmo algo intangível” (LEITE, 2008, p. 271), produzido pela indústria ou por outro processo de manufatura.

As disciplinas ditas projetuais se caracterizam por possuírem o projeto como o arcabouço de sua prática e de suas operações (LEITE, 2008, p. 272). Entre elas se inclui, tradicionalmente, a arquitetura, as engenharias e, desde o início do século 20, também o design. A valorização do projeto como uma ordem objetiva, associada à indústria, deu origem ao design e lhe conferiu autonomia em relação ao artesanato e às artes plásticas (MAGALHÃES, 2008, p. 269).

## **2. INTERVENÇÃO URBANA**

A expressão da arte a qual este artigo trata são as artes plásticas, também denominada artes visuais e belas-artes, entendidas como “a atividade específica que visa produzir objetos – em geral de caráter material e visual – capazes de suscitar uma resposta estética em espectadores através de sua contemplação ou fruição” (CARDOSO, 2008, p. 18). O Colegiado de Artes Visuais, do Conselho Nacional de Política Cultural do Ministério da Cultura, para efeitos de propor políticas públicas específicas para o setor, definiu da abrangência do campo, instituindo que “as Artes

visuais são aquelas formas de expressões artísticas que, tendo como centro a visualização, geram imagens, objetos e ações, independentemente da técnica e dos instrumentos utilizados” (BRASIL, 2009). Diante do exposto e ainda acrescentando que a organização do *SPA das Artes* também o considera, compartilhamos com a idéia de que as intervenções urbanas ali presentes devem ser consideradas como sendo artes plásticas.

O edital do *SPA das Artes* não define o que seja uma intervenção urbana. Este entendimento fica a cargo da comissão de seleção cujas decisões de seus membros “são soberanas e irrecorríveis”. Em vista desse vácuo conceitual examinamos o que este termo vem a ser. O verbo “intervir” é registrado no *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* (2010) como “entrar como parte em um processo”. Este dicionário, consoante este trabalho, relaciona intervenção e processo e, a partir dele, consideramos que intervir é o ato de alguém ou de um grupo sobre um processo em curso. Intervenção urbana seria, pois, este ato sobre o processo de significação da cidade. A expressão é comum a diversas disciplinas que se debruçam sobre o fenômeno urbano, como a arquitetura, urbanismo e a arte, cada uma adequando o termo intervenção urbana a seus próprios campos de atuação.

Pallamin (2000, p. 47) destaca quatro tendências nos discursos sobre a arte na cidade, dentre elas a tendência do ambiente urbano “como influência sobre a experiência sensível dos artistas e expressa em trabalhos artísticos”. Estes trabalhos, quando inseridos no espaço público, agem crítica e ativamente na realidade urbana. O efeito da obra no espaço público diferencia estas intervenções de todos os outros discursos sobre arte/cidade destacados por Pallamin. Diferencia também das intervenções que se situam fora dos limites urbanos e também das que são realizadas em ambiente fechado, público ou privado.

### **3. PROCESSOS DE DESIGN**

O design do qual este artigo trata é “design de produto”. Löbach (2001, p. 21) o define como “um processo de adaptação dos produtos de uso, fabricados industrialmente, às necessidades físicas e psíquicas dos usuários, ou grupos de usuários”, e dedica um estudo pormenorizado entendendo este como “a disciplina da configuração do ambiente”, o que permite inseri-lo no âmbito urbano, que é o palco onde se realizam as intervenções do *SPA 2009*.

A identidade do design está baseada no seu *modus faciendi*, que é a seqüência de ações que se chama projeto de design (REDIG, 2008, p. 184). Entendemos projeto como o “conjunto de definições necessárias à execução de qualquer coisa, seja um objeto, seja um imóvel, ou até mesmo algo intangível” (LEITE, 2008, p. 271), produzido pela indústria ou por outro processo de manufatura.

A valorização do projeto como uma ordem objetiva e fundamentada cientificamente resultou da busca de autonomia e identidade do design em relação ao artesanato, às artes plásticas e a outras disciplinas projetuais. Além de criatividade, o processo de design envolve necessariamente solução de problemas. Baseando-se em seus conhecimentos e experiências, o designer associa determinadas informações com um problema, estabelecendo novas relações entre eles.

A pesquisa dos processos de design teve início nas décadas de 1950-1960, período que ficou conhecido como a “Era da Metodolatria”, caracterizada pela “tentativa de sistematizar ao extremo as tarefas implícitas à atividade do designer” (CIPINIUK; PORTINARI, 2006, p. 29-31). Os estudos desenvolvidos neste período permitiram que a indústria reconhecesse “que a aplicação dos princípios racionais de concepção de produtos era possível e que eles correspondiam ao estado de tecnologia da época” (BÜRDEK, 2006, p. 46).

Nos anos de 1970 os designers adotaram posturas menos dogmáticas em relação àquelas que predominaram no período anterior, procurando unir novos conceitos teóricos e práticas alternativas. Eles experimentavam materiais, formas e cores que aparentemente eram combinados ao acaso, espelhando-se conscientemente no modo de trabalhar dos artistas. Assim como o designer nos anos 80 acabou voltando-se novamente à arte, muitos artistas há muito se dedicam a retrabalhar objetos de uso (BÜRDEK, 2006, p. 64-67).

**Tabela 1 – Metodologias do design.**

<b>TIPOS</b>	
<b>A</b>	<b>B</b>
Métodos de divisão cartesiana e procedimentos dedutivos	Modelos não determinísticos, dinâmicos, indutivos, <i>mind mapping</i>
<b>Aplicação</b>	
Resolução de problemas com diversos níveis de complexidade	Estudos da função comunicativa, dos padrões comportamentais, da interação e design de interfaces
<b>Autores</b>	
Rittel, Bürdek, Löbach, Bonsiepe, Jones, entre outros.	Alexander, Kuhn, Buzan, entre outros.
<b>Indagação</b>	
<i>Como as coisas são feitas?</i>	<i>O que significam as coisas para nós?</i>

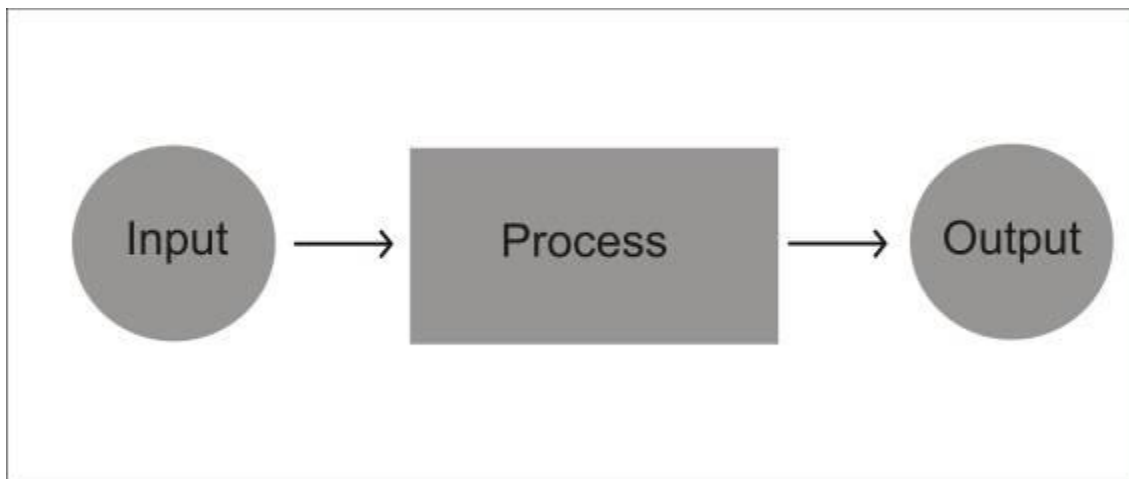
**Fonte:** Bürdek (2006, p. 251-272).

A Tabela 1 resume as metodologias de design em dois tipos. O tipo A caracteriza os processos de design utilizados nas décadas de 1950-1960. O tipo B caracteriza os processos de design utilizados a partir dos anos de 1970.

O processo de design geralmente atende a fins industriais, ou seja, de produção de objetos em série, mas também pode atender a fins de produção de objetos únicos ou em séries limitadas. Dubberly (2010, p. 6) afirma que o apego ao processo pode não ser útil para todos. Num trabalho individual, por exemplo, a atenção ao processo pode atrapalhar mais do que ajudar. O êxito depende da definição de regras e processos com antecedência, da documentação do que

realmente é feito, da identificação e correção de falhas. Processos desenvolvidos *ad hoc* não são eficientes nem possíveis de serem repetidos, pois precisam ser reinventados frequentemente, o que inviabiliza a correção de falhas. Numa escala de produção reduzida, os custos podem parecer irrelevantes, mas são inviáveis nas grandes empresas.

O processo de design guarda semelhanças com o processo artístico porque comungam historicamente de fatos, autores e idéias. As distinções apontadas para particularizar um processo de outro são tênues, especialmente considerando-se o caráter transdisciplinar do design.

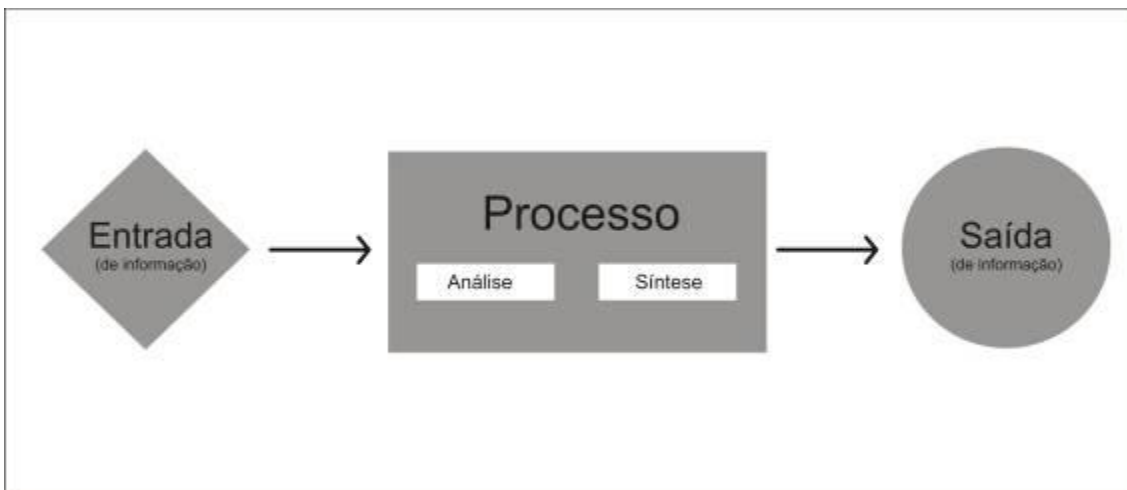


**Figura 1** - Process archetype.

**Fonte:** Dubberly (2010, p. 6).

O processo de design é um caminho a ser percorrido, que possui uma entrada (*input*) e uma saída (*output*) de informação. Entre a entrada e a saída acontece uma transformação que algumas vezes pode ser resumida a uma função matemática. Dubberly (2010, p. 12) apresenta um arquétipo para o processo de design (veja Figura 1).

Propomos um modelo para o processo de design ligeiramente modificado para evidenciar a transformação. Quando o processo se divide em fases é chamado de diacrônico, caso contrário, é sincrônico. Na primeira fase, a Análise, o objeto do processo é dividido em componentes menores para ser estudado. Na segunda, a Síntese, ele é recomposto a partir das descobertas feitas no estudo. O processo pode ser dividido em sub-partes indefinidamente, conforme a complexidade do processo o exija (veja Figura 2).



**Figura 2** - Arquétipo do processo ligeiramente modificado com divisão em Análise e Síntese.

**Fonte:** Adaptado de Dubberly (2010, p. 6)

Embora o processo de design possa coincidir com o processo artístico, eles parecem divergir, sobretudo, a partir de quando se estabeleceu que o processo de design implica em um problema a ser resolvido. No processo artístico a resolução de problemas, quando há, não implica, obrigatoriamente, em função utilitária.

A resolução de um problema é um axioma funcionalista que tipifica a primeira geração de métodos de design (DUBBERLY, 2010, p. 15) e permanece válido até hoje, apesar de ter sido questionado a partir da mudança de paradigma ocorrida nos anos de 1980 (BÜRDEK, 2006, p. 256-257).

Hoje o design admite maneiras não-estruturais de projetar, que não se ensinam nem se impõem como modelo, além de não se manifestarem através de uma rigidez metodológica nem de um estilo predefinido, mas, ao contrário, como um vetor da contínua mutação sociocultural (MORAES, 2006, p.21). Sendo assim, “não seria exagero supor que cada projeto terá sempre e, necessariamente, um método próprio” e que os modelos pré-existentes devem ser usados com parcimônia, uma vez que foram desenvolvidos empiricamente a partir de situações concretas muito bem definidas, não devendo, portanto, serem transferidos para qualquer contexto sem os necessários ajustes (CIPINIUK; PORTINARI, 2006, p. 34-35).

#### **4. METODOLOGIA DA PESQUISA**

A metodologia empregada neste trabalho dividiu-se em duas partes. A primeira teve como base o exame do *Formulário de Inscrição* – o processo enquanto registro no papel. A segunda parte foi a observação direta da realização da intervenção – o processo enquanto ação na rua.

A abordagem a partir do *Formulário* caracterizou-se como uma investigação documental, que lidou com a representação gráfica, a expressão textual do processo, o registro e a ordem dos meios e

das ações que resultarão na materialização da idéia, ou seja, com o conjunto de definições necessárias à realização de toda e qualquer ação artística comissionada pelo SPA 2009.

Foram consideradas, principalmente, dentre os oito campos de preenchimento do *Formulário: Objetivos, Justificativa e Estratégia de ação*. Todos são de preenchimento livre, todavia, em *Objetivos* o proponente é orientado a expor “o que” pretende realizar. Na *Justificativa* ele é orientado a expor “por que” está pleiteando o incentivo. Na *Estratégia de Ação* ele é orientado a expor “como” pretende realizar o projeto. Nesta, o edital informa que é fundamental descrever de forma clara as etapas para atingir o objetivo, de maneira a auxiliar à comissão de seleção quanto às possibilidades de concretização do projeto. “A correta descrição dessas etapas deve mostrar a capacidade do proponente em transformar sua idéia em um produto concreto” (RECIFE, 2009).

Para essa pesquisa o campo da *Estratégia de Ação* mereceu mais atenção dentre todos, pois nele se pede, expressamente, o estabelecimento de etapas. A partir das informações contidas no *Formulário de Inscrição* foi montada uma estratégia de abordagem da artista para a observação da intervenção no dia e horário previstos, com instrumentos de pesquisa qualitativa adaptadas às condições da pesquisa.

Foi realizado um trabalho de campo com roteiro de entrevista e observação participante que consistiu em acompanhar a montagem e desmontagem da intervenção. Foram feitas fichas com informações dos *Formulários de Inscrição* e das observações, considerando a ordem de desenvolvimento do processo (das tarefas mais simples às mais complexas), assim como a divisão de tarefas complexas para melhor solucioná-las e a distinção ou não entre o processo de *criação* e o processo de *execução*.

## 5. RESULTADOS

*Na aba do meu chapéu* foi uma das 11 intervenções urbanas do SPA 2009 examinadas com o objetivo de investigar os processos de design. Todas são resultado de processos criativos e pesquisas que os artistas desenvolvem alhures e que encontram no edital uma oportunidade de viabilizá-los. *Na aba do meu chapéu* foi considerada como uma das 8 intervenções em que se verifica um “processo-projeto”, o “passo a passo dos atos intencionados e de sua sucessão” (ARGAN, 2000, p. 58), conforme a sinopse:

“Um chapéu de palha com 3 metros de raio que perambula pelas ruas do centro da cidade oferecendo carona para quem quiser se proteger do sol. Debaixo desse chapéu qualquer um pode se abrigar e dividir o espaço com performers que terão a função de sustentar a malha de palha que será tecida especialmente para o evento”.

A definição exata das etapas do processo é imprecisa porque o “preenchimento livre”, permitido pela organização do evento, resulta num *Formulário de Inscrição* que mais revela intenções subjetivas do que etapas verificáveis. Estas podem estar dispersas em diversos campos do *Formulário*, ou em outros documentos produzidos pelos proponentes, que só se evidenciam durante a realização da intervenção ou nas entrevistas com os proponentes.

A entrada (*input*) de informação no processo de *Na aba do meu chapéu* é a intervenção de Tunga (2009), realizada em Kassel (Foto 1).



**Foto 1** – Tunga. Documenta X, Kassel, Alemanha. Performance. 1997.

**Fonte:** Tunga (2009).

Baseando-se em conhecimentos e experiências acumulados, a artista associa determinadas informações a uma situação nova, estabelecendo novas relações entre eles. É possível, ainda, estabelecer relações entre a *performance* de Tunga e, por extensão, a da artista, com as Cariátides do templo de Erectéion. Todas essas "intervensões" procuram uma solução estética e simbólica, móvel ou imóvel, arquitetônicas ou não, ao problema do abrigo (Foto 2).





**Foto 2** – As Cariátides, no Erecteion, Grécia (circa 421–407 a.C).

**Fonte:** Wikipédia (2011).

Os proponentes locais já conhecem o lugar da intervenção e têm informações sobre as condições e os espaços da intervenção. No entanto, muitos proponentes, como Carolina, são de outras cidades e não possuem muitas informações sobre os contextos de atuação. Como estratégia, *Na aba do meu chapéu* é um projeto com operações em aberto, a serem decididas a partir de análises feitas no local. O chapéu foi trazido pronto, deixando ao contexto a decisão sobre a realização de tarefas não menos importantes, como a realização da performance. *Na aba do meu chapéu* exemplifica a estratégia de facilitar a ação na rua, realizando previamente algumas etapas e trazendo elementos semi-prontos (Foto 3).



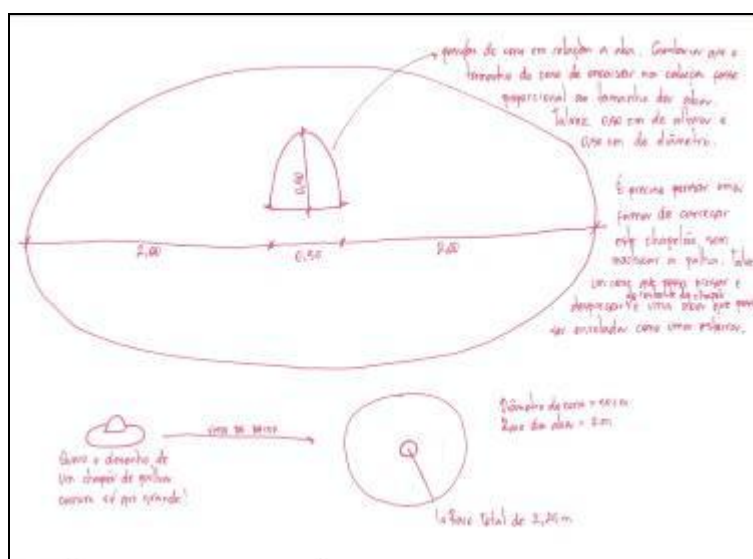
**Foto 3** – Montagem do chapéu. *Na aba do meu chapéu*. Carolina Érika Santos, em 2009.

**Fotógrafo:** Adryana Rozendo.

Elementos semi-prontos permitem rapidez e praticidade na montagem e também reutilizações. *Na aba do meu chapéu* foi realizada duas vezes no SPA 2009, alterando apenas as ruas do trajeto e os *performers*. Ao mesmo tempo em que montava o chapéu, a proponente convidava voluntários para realizar a intervenção. No caminho, outros *performers* se juntaram à ação. A decisão quanto ao trajeto visou ruas de pedestres. Para tanto, foi identificado previamente sua localização, os horários de maior fluxo e de maior insolação, com vistas a alcançar o resultado intencionado em projeto: criação de abrigo.

Na proposta há uma hierarquia de tarefas. A de execução mais complexa – a confecção do chapéu – foi feita com antecedência. Esta etapa, não pôde ser observada. *Na aba do meu chapéu* apresenta o que Rickey (2002, p. 94-95) chama de “delegação” de tarefas, que consiste em encomendar a um terceiro, alguém especializado, a realização de uma tarefa do processo. Este terceiro não compõe um coletivo artístico nem se confunde com a equipe de apoio do SPA 2009.

O expediente da delegação de tarefas para fabricar o chapéu se justifica também para dispensar o artista da necessidade de dominar uma determinada técnica. Aqui Carolina utilizou uma técnica de fabricação artesanal. A Figura 4 documenta este tipo de delegação e demonstra como no processo de *Na aba do meu chapéu* há uma clara separação entre projetar e executar. Demonstra também como a representação gráfica da idéia é instrumento mediador destas duas fases, ocorrendo, inclusive, a adequação do projeto durante a execução. Os artesãos, por exemplo, modificaram a dimensão da aba, prevista no croqui para ter 2,00 m; eles a executaram com 1,00 m.



**Figura 4:** Croquis. *Na aba do meu chapéu*. Carolina Érika Santos, 2009.

A saída (*output*) de informação é a síntese a partir da análise do contexto local mais os elementos semi-prontos. *Na aba do meu chapéu* é uma performance que cumpre uma trajetória, franqueada à qualquer local, sob quaisquer condições. No Recife foi realizada sob chuva (no 1º dia) e sol (no 2º dia) e havia ainda a previsão de ser realizada em outras cidades. Tal resultado não deixou de apontar um certo caráter genérico dessa arte *in situ*, cujas condições específicas locais deveriam constituir um elemento fundamental de sua materialidade. Entretanto, decisões, casualidades e circunstâncias que fazem parte do processo, como a trajetória da *performance* nas ruas, fazem com que esta intervenção não seja inteiramente indiferente ao lugar (Foto 5).



**Foto 5** – Realização do percurso. Pátio do Carmo. *Na aba do meu chapéu*. Carolina Érika Santos, 2009.

**Fotógrafo:** Daniela Pinheiro.

## 6. CONCLUSÃO

O processo de design observado na intervenção urbana *Na aba do meu chapéu* não se enquadra na ortodoxia dos processos de design da “Era da Metodolatria”. Caberia aqui o exame de um conceito como o de “processo-projeto” formulado por Argan: a “verificação, passo a passo dos atos intencionados e de sua sucessão”. Este conceito convém na investigação desta intervenção porque o interpretamos como sendo o que Redig (2008, p. 184) considera ser “a seqüencia de ações que se chama projeto de design” e o que o Edital do SPA 2009 pede aos proponentes: a descrição das etapas entre idéia e produto (RECIFE, 2009).

O mérito da observação desta intervenção foi constatar o que Dubberly (2010) chama de processo “light-weight” (peso-leve), mais próximo do arquétipo do processo, num sentido mais universal, em oposição ao “heavy-weight” (peso-pesado), que possui muitas sub-partes e possui um sentido mais específico.

O exercício desta observação evidenciou, na arte, modos possíveis de se projetar. *Na aba do meu chapéu* mostra aos designers os motivos pelos quais se projeta, como expressamos e adaptamos idéias às condições específicas de um local.

Os processos artísticos exemplificam, aqui, como o design e a arte são áreas que se sobrepõem sem, no entanto, coincidirem. A observação desses processos revela as possibilidades de desenvolvimento da variedade de repertórios do design porque expandem a capacidade criativa que consideramos de fundamental importância para a solução de problemas.

## REFERÊNCIAS

ARGAN, Giulio Carlo. **Projeto e destino**. São Paulo: Editora Ática, 2000.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BRASIL. Comunicação Social/MinC. **Artes Visuais, Teatro, Livro e Leitura**. Brasília, 2009. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/2009/05/18/colégiados-setoriais-2/>> Acesso em 15 dez. 2010.

BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.

CIPINIUK Alberto; PORTINARI, Denise B. Sobre métodos de design. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Design método**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2006.

DICIONÁRIO Priberam da Língua Portuguesa. Lisboa: Priberam Informática S.A., 2010. Disponível em: <<http://www.priberam.pt/>>. Acesso em: 5 dez. 2010.

DUBBERLY, Hugh. **How do you design?** A compendium of models. Disponível em: <<http://www.dubberly.com/articles/how-do-you-design.html>>. Acesso em: 30 dez. 2010.

LEITE, João de Souza. Projeto. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MAGALHÃES, Marcelo Lins de. Projetação. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.

MORAES, Dijon de. **Análise do design brasileiro: entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

PALLAMIN, Vera M. **Arte urbana: São Paulo, região central (1945-1998)**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2000.

RECIFE (Cidade). Edital - SPA das Artes do Recife. Dispõe sobre a apresentação de projetos para o prêmio bolsa de incentivo Spa das Artes 2009. **Diário Oficial da Prefeitura do Recife**, Recife, edição 67, de 13 de junho de 2009. Disponível em: <<http://www.recife.pe.gov.br>>. Acesso em: 10 fev. 2010.

REDIG, Joaquim. Desenvolvimento. In: COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2008.

RICKEY, George. **Construtivismo: origens e evolução**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

TUNGA. ... el afecto, el soma es también un modo de pensar. **Universes in Universe - Mundos del Arte.**

Entrevista concedida a P. Binder e G.Haupt. Disponível em: <[http://www.universes-in-universe.de/doc/tunga/s\\_int1.htm](http://www.universes-in-universe.de/doc/tunga/s_int1.htm)>. Acesso em: 28 Nov. 2009.

WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. **Cariátide.** Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Cari%C3%A1tide>>.

Acesso em 10 Mar. 2011.