

Uma Visão Poética do Design

Luis Emiliano Costa Avendaño
Prof. Me. Centro Universitário Belas Artes

*"A poesia é por sua vez o centro e a circunferência do conhecimento.
É ao mesmo tempo, a raiz e a flor de todos os demais sistemas do pensamento".*

Percy B. Shelley

Resumo

Resumo: É necessário ao designer ir muito além do comum; a inovação, o diagnóstico e a solução de problemas são características inerentes ao profissional de dessa área que as lapida através da observação, tendo o mundo a sua volta como um desafiador instrumento de trabalho e uma fantástica infinidade de ferramentas para criação. O objetivo deste texto é analisar a observação, nascida na assepsia ideologia, como ato de ferramenta artística quanto metodologia projetual de trabalho para a produção de novas verdades, integrando a problematização da integração da forma ao seu contexto. Assim como o incentivo à prática da observação aos alunos.

Palavras-chave: Observação; Criatividade; Design; Inovação

Abstract

It is necessary to the designer go far beyond common; innovation, Diagnostics and troubleshooting are inherent characteristics that area professional that lapida through observation, having the world around you as a challenging work instrument and a fantastic variety of tools for building. The purpose of this text is to analyze the observation, born in aseptic ideology as artistic tool Act projetual on methodology of work for the production of new truths, integrating problematização integration of the shape to its context. As well as encouraging observation students practice.

Keywords: Observation; Creativity; Design; Innovation.

Introdução

A observação é uma das ferramentas essenciais dentro da metodologia de projeto de design que permite o desenvolvimento de uma capacidade criativa bem fundamentada no cotidiano do usuário final. Tem-se observado que esta falta de percepção desta condição humana – o ato poético, não está permitindo o desenvolvimento de soluções inovadoras o que acaba prejudicando a compreensão das próprias raízes subjetivas do design. Olhar, perceber, observar, são termos que precisam ser melhor definidos, para serem compreendidos não só semanticamente, mas para entender que somente tendo como base esta subjetividade é possível conceituar idéias criativas de um objeto dentro de um método projetual.

A complexidade e velocidade da comunicação, da profusão das imagens deixam o profissional de design e o próprio estudante, foco deste texto, sem a capacidade de deter-se a observar o que acontece ao redor. É uma condição que confunde, que evita enxergar o longe e o perto, sem dar-se o observar e o contemplar.

Faz parte do nosso ofício perceber estes momentos, ofício que esteve sempre em constante ressonância com a poesia, a qual lhe permite interpretar e possuir uma visão artística do mundo permanecendo assim na abertura criativa deste ofício, concebendo e realizando obras que permeiam a condição humana.

Esta condição comparece através da observação, desenhada, medida e escrita na cidade onde moramos e no que acontece nela, para desta maneira, pelo ato, se apresentar e ser percebida.

Na procura da originalidade de pensamento e de solução criativa o designer depende deste apurado espírito de observação para que, aliado à metodologia, consiga propor novas verdades.

Este texto visa compreender o ato criativo pelo designer, dentro de um processo metodológico.

Como professor de cursos de design, percebo a dificuldade majoritária dos alunos em fundamentar sua criatividade através da observação, os motivos da falta dela são vários, todos muitos temporais e imediatistas, mas em nenhum momento indagam sobre a importância da observação no seu ofício de fazer design, a sensação que fica é que a criatividade virá por um mero acaso,

fortuita, dada simplesmente pela vontade própria, um “presente dos deuses”, o que resulta numa baixa capacidade de conceituação de projetos. Sem negar a importância do conhecimento tecnológico, dos materiais e das ferramentas da informática, este último do agrado da maioria dos alunos, os mesmos não podem, isoladamente ou em conjunto ser a fonte da inspiração, já que o fator social e a própria condição humana não foi levada em conta, o apego à materialidade destes elementos acaba prejudicando a própria condição da existência da solução, a criatividade está além do conhecimento, este limitado à mente racional, o verdadeiro regalo é a intuição e a imaginação. A condição desta expressão pode ser observada quando BURDEK¹ (2006) comenta “Apenas com o mergulho no mundo da vida diária é que se pode compreender os objetos da vida diária”, mostrando que só na interpretação desta condição humana é possível formar o horizonte completo de um produto.

E é observando esta problemática que este texto propõe uma análise da importância da observação dentro do método projetual que não é lógico na sua seqüência, mas imprevisível e em constante questionamento, assim como é a própria observação.

A observação

A observação – ato da natureza artística – ao se situar na origem da forma e da imagem não se opõe nem se contradiz com a formação técnica já que como ato criativo posiciona-se como um meio tornando-se concreta na obra.

O design é necessariamente inovação. A observação tem a capacidade de descobrir a ordem da realidade, uma ordem que estabelece coerência entre o espaço e o ato, ordem que num futuro seja capaz de estabelecer uma nova ordem, não devem ser ordens estabelecidas, assim seria uma cópia, deverá ser uma nova ordem.

Quando enfrentamos uma situação onde o design pode interferir, tradicionalmente pensamos em resolver algo que já existe e imediatamente damos um nome a esse algo. Não nos perguntamos pela razão de ser aquilo que já existe e tem nome, temos que ver além do simples objeto e da imagem

¹ Pág. 240

mental fixa que nos leva a nomeá-lo com a palavra, temos que ver os objetos cotidianos como objetos de conhecimento, inseridos num contexto de espaço e tempo. O objeto real do conhecimento não é o objeto em si, e o conjunto que compreende o objeto e seu contexto.

Nos os designers problematizamos a relação entre a forma e seu contexto, isto é, vemos uma problemática a resolver na integração da forma de um objeto ao seu contexto. Esta relação não pode resolver-se automaticamente, requer conhecimento. O objeto do conhecimento do design é precisamente esta relação. Observar é desentranhar e determinar as causas da ordem destas relações.

O designer é um "problematizador" por excelência, procura uma situação conflitante que o induz à curiosidade epistemológica² e o faz através da informação e observação, em outras palavras o designer é capaz de observar a relação objeto/contexto inserindo-se e apoderando-se dele, de outra maneira não há conhecimento e por conseqüência não há design.

É essencial a presença de uma mente aguçada e capaz de observar com detenção de ir além das aparências, e questão de adestrar a capacidade de observação para estar constantemente alerta, a espreita do inesperado e habituar-se a examinar o que se nos apresenta – um regalo.

A casualidade se limita a oferecer uma oportunidade que a mente preparada reconhece e interpreta, assim sendo, a essência da mente preparada será sua capacidade para ver o significado de uma observação aparentemente trivial e mundana.

A observação nasce num estado de nudez, de um estado de vigília que mantenha o sujeito numa assepsia ideológica, de virgindade intelectual para que não predetermine nada e gere seus próprios valores individuais, únicos e irrepetíveis, desenvolvendo uma reflexão sem ordem preconcebida. Partindo de cada experiência o individuo vai gerando novos valores os quais supostamente terá que abandonar ao iniciar a seguinte observação para aumentar sua liberdade que lhe é própria.

É fundamental que os designers e estudantes de design conheçam a vida na cidade, o âmbito do seu problema, o ato que acontece nela, os bons

² Estudo crítico dos métodos empregados nas ciências; teoria da ciência.

designers são aqueles que sabem ler a vida, sabem construir o rosto que tem o espaço, trata-se dos atos dos habitantes deste espaço e somente assim dar-lhes-ão forma espacial e objetual.

Mas essa leitura da vida precisa forçosamente de uma interpretação, mais do que a simples observação é uma explicação hermenêutica³ própria da linguagem filosófica. Este tipo de proposta não tem se colocado de forma sistemática no ensino do design, seguindo-se este caminho seria um aporte original se as universidades abordassem esta problemática a partir da hermenêutica, raiz mais profunda da idéia da pura observação.

Em contraposição as outras teorias do design, a teoria comunicativa do produto e da imagem tem como base um procedimento hermenêutico. A aplicação resulta da compreensão e interpretação na teoria e na prática. Isolar, descrever e caracterizar os atos insertos num contexto determinado pode ser uma das tarefas que a observação terá que desenvolver no futuro, partindo da ciência dos atos e das ações – a praxeologia. Ela estuda os métodos de interferência utilizados na atividade humana e define as características gerais deste processo: fins, métodos, atos, planejamentos, eficiências, rendimentos, etc.

A observação é mais do que um informar-se ao olhar pela janela para ver como amanheceu o clima de um novo dia.

É mais do que documentar-se como indagar o percurso de um certo itinerário para chegar a ponto de destino com a maior brevidade possível.

A observação é sair a campo (cidades, montanhas, mares), para olhar sua ordem da evolução da natureza e do desenvolvimento do homem. O objetivo da observação não é só reconhecer essas leis do desenvolvimento, é entender que essa ordem é uma manifestação da natureza e da humanidade e dentro dela é possível chegar até a alma dessa criatividade que é a palavra poética.

Assim a observação pode ser vista em qualquer parte e em qualquer momento como requerimento da criatividade, nessa tentativa a observação estabelece limites, a medida do homem e do seu habitat, que está em perpetua renovação conforme civilizações e épocas.

³ Arte de interpretar o sentido das palavras, das leis, dos textos, etc.[1]

A observação é essencialmente um ato poético, entendendo a poesia como um processo que traduz esse acontecer humano em palavras que só a poética pode descrever.

O ser humano é um ator da sociedade, interage e participa, às vezes individualmente outras coletivamente, mas é ele quem mostra, através do acontecer (o ato poético), sem querer a solução, resta ao designer saber entender este ato e traduzi-lo em solução, e é exatamente neste momento no qual esse ato sinaliza a solução.

A criatividade fundamentada depende da capacidade do designer em traduzir este observar em solução que por sua vez é o elogio a este acontecer.

A resposta criativa a solução já está dada, falta só percebê-la e observá-la.

Design é a capacidade de observar o acontecer humano e traduzir esta observação – dos atos poéticos, em soluções.

A poesia

Para o design a poesia pode ser a raiz, o centro e a origem do conceito, mas também pode ser a flor, o excêntrico, a culminação e a coroação da obra. O design é poesia quando surge um processo verbal que descreve o conhecimento emocional, recreação dos atos, aqueles aspectos da realidade até certo ponto ignorados e desconhecidos.

A expressão de uma emoção ou de uma experiência poética, ambas subordinadas a um elevado grau de excitação, são produtos, na maioria dos casos, de um estímulo proveniente da observação, com as pegadas deixadas na areia que nos indicam um sentido, um passar, uma direção. O conhecimento poético é o conhecimento emocional, o conhecimento ao qual se acede através da emoção, no poema é conservação, transmissibilidade deste conhecimento.



*"Se não conheces o passado, não terás futuro.
Se não sabes onde tua gente tem estado, não saberás para onde vás".*

Forrest Carter

O ser humano é emocional por natureza, adquire seus produtos pela emoção, mantém dentro do se habitar objetos nostálgicos que emocionalmente o levam a um passado. Heidegger⁴ alude, através da imagem da casa, o sentido espiritual do lar como espaço no qual se produz a unidade espiritual dos seres humanos com as coisas, é como a alma na qual guardamos nossas memórias que por sua vez é a moradia do corpo. O habitar e o construir estão estreitamente vinculados com o pensar e o ato poético. Porque, assim como o pensar, o construir o ambiente com seus objetos dá-lhe abertura ao ser, cria um mundo, um espaço habitável, e é no próprio habitar onde se percebe o sentido deste espaço e o pensar acolhe e instala o ser.

A poesia é o fundamento da palavra que nomeia o nosso habitar é o nosso cotidiano, que elogia esta condição e que nos permite captar a essência da alma do ser humano e do seu acontecer que funda, que coloca um mundo, que "põe" o ser do homem. Este ser, é um ser dialogante, um ser que porta a existência como diálogo porque este é a unidade do ser histórico, que reúne o que permanece com o que se foi. Existir no tempo é sentir nostalgia; uma grande nostalgia, não só do passado senão também do futuro. O poeta não é aquele que escreve poesia, sino o que habita poeticamente o mundo. O morar fundante do poeta consagra um modo de vida já ido, mas que reproduz e recreia constantemente, todo isto na esperança de que algum dia seremos legenda.

Metodologia

O desenvolvimento de qualquer produto deve ter a metodologia como o guia que procura um caminho do conhecimento para chegar à solução e conseqüentemente gerar novos conhecimentos e verdades, o método científico e projetual são de extrema importância para o ofício do ser designer.

⁴ MALARD, Maria Lúcia, <http://www.arq.ufmg.br/eva/docs/art013.pdf>. Acessado em 12/08/08

O método na sua concepção clássica (BURDEK, 2006) possui diversas etapas que podem ser esquematizadas em: problema, análise da situação, definição do problema, conceitos e alternativas, valoração e precisão de alternativas e planejamento do desenvolvimento da produção, dentro destas etapas a “análise da situação” representa o momento da pesquisa da condição humana mencionada que deverá fundamentar as etapas subsequentes e por consequência o próprio ato criativo.

Esta condição é comunicada através do esboço que é parte da própria observação, mas é importante entender que sendo a observação uma das etapas da metodologia (pesquisa) a mesma não pode dar garantias, já que ela é um presente, um regalo e não necessariamente conduz ao êxito.

O momento da observação está situado no início do processo, consequentemente é o fundamento da obra.

O esboço

A observação implica uma dimensão ou magnitude de contemplação. Esta começa pelo ir, para deter-se em certo momento em algum ponto.

Junto à dimensão mencionada anteriormente, dá-se outra magnitude que faz parte da própria metodologia do ato criativo. Nela, uma vez detido no contemplar, desenha-se o que se vê e junto escreve-se um pequeno texto na forma de notas. O desenho trata de expressar a construção humana que se vê, seu ato como condição poética, o texto por sua vez trata de expressar o que se vê no momento.

A observação sendo uma medida do habitat do homem é uma formulação precisa e taxativa, não pode ser nunca algo indeciso, vacilante. A observação é um ato criativo, o início da conceituação e realização da obra, por isso o ato é algo em si mesmo conclusivo, tal como uma obra, conclusivo quer dizer, presente, que há cobrado sua plena presença.

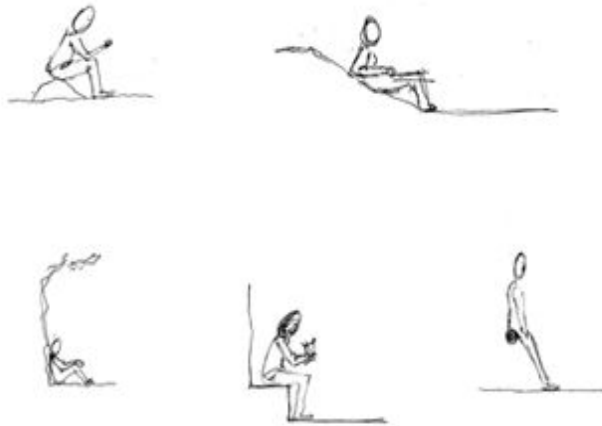


Fig. 1 – Observações (do autor) – maneiras do sentar

A realização de um esboço nos obriga a escolher entre as diferentes luminosidades que temos adiante, somente algumas, escolher por onde começar, definir o traço, sua espessura, sua intensidade, seu grau de continuidade, quando e como deter-se, é necessário

descobrir a estrutura ordenadora desta infinidade, ela está ali, oculta e tem que ser descoberta, esta descoberta é profundamente assertiva e poética e um fato construtivo e inédito. A materialização de um esboço é um diálogo difícil entre a mente e a mão que desenha no branco do papel aberto.

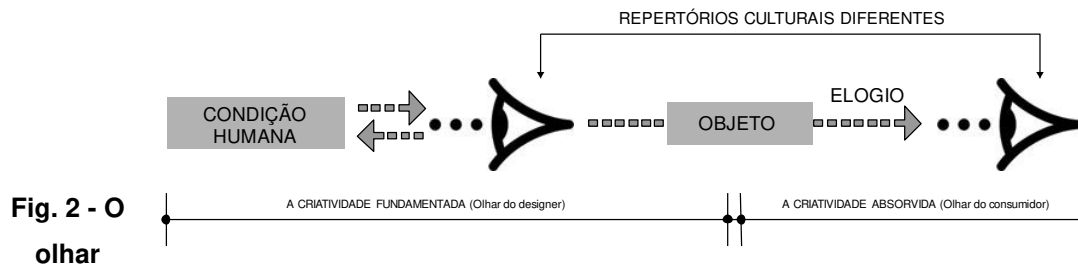
O Ato Criativo

O ato criativo é um elogio à condição humana, a criação transparece no momento em que ela é percebida e admirada por outro olhar, neste sentido o objeto é criativo se, e somente quando, no diálogo interpessoal, a solução atende os desejos subjetivos da pessoa que o está olhando.

Entenda-se o olhar como a capacidade da pessoa se emocionar ao perceber e entender que esse objeto atende seus valores de uso, de estética e de comunicação.

Na condição do olhar a criatividade pode ser percebida de duas formas:

- 1) A criatividade absorvida – do lado de quem olha o objeto / situação (âmbito do designer no ato da observação)
- 2) A criatividade fundamentada – do lado de quem cria a solução do objeto (âmbito do designer no ato da solução e como ela é percebida)



Atendendo uma metodologia projetual, a criatividade fundamentada se dá pelos seguintes momentos:

- 1) Percepção – é o momento instantâneo, o “golpe de vista” que permite ao designer capturar um acontecer como elemento diferenciado.
- 2) Observação – é um momento mais analítico, precisa parar para observar, é um ato poético, é necessário deter-se.
- 3) Gestual – é a observação transferida para o papel através dos esboços.
- 4) Ato criativo – é o momento de processar o gestual para propor caminhos diferenciados.
- 5) Solução – é o dimensional, a inovação e a poesia observada através da emoção.

Todo o anterior tem a ver com a própria metodologia do ato de projetar. Para o ofício de ser designer distinguimos três aspectos importantes no desenvolvimento do mesmo:

- 1) O problema, desafio ou encargo. Ainda que na maioria das teorias metodológicas a palavra chave seja “problema”, acredito que a denominação das palavras “desafio” ou “encargo” sejam mais esclarecedoras deste momento já que não sempre o design nasce de um problema lógico. Muitos objetos são reinterpretções de soluções já disponíveis no mercado, muitas destas reinterpretções podem ser observadas na área automobilística e utilidades domésticas, entre outras.
- 2) A elucidação do ato criativo onde a obra dará lugar.
- 3) O tempo da observação, o tempo de “agarrar nuvens, vastas e intangíveis, organizá-las em disposição ordenada, recolocar-las em processo” como

comenta SANTAELLA⁵ (2007) e complementa com o fenômeno da observação propondo três faculdades para desenvolver esta tarefa:

- a) a capacidade contemplativa, isto é, abrir as janelas do espírito e ver o que esta diante dos olhos;
- b) saber distinguir, discriminar resolutamente diferenças nessas observações;
- c) ser capaz de generalizar as observações em classes ou categorias abrangentes.

4) A disputa da forma (não das formas), que é decantada finalmente numa ordem concreta.

A maioria das metodologias teóricas propostas são muito analíticas na seqüência das ações, mas lhes falta o fator subjetivo da capacidade de compreensão humanística, da subjetividade do ato de observar e das suas conseqüências fundamentais para oferecer uma solução inovadora, em fim da essência. Analisando Munari (1998, pág. 41), a observação está na especificação “CD” (Coleta de dados), mas não é mencionada como fator fundamental do fazer design, em BURDEK (pág. 255), a observação estaria implícita depois da especificação “Definição de Problemas / Definição de Metas”, faltando toda a etapa da percepção dessa condição humana, mas no caso deste autor esta análise está mais clara quando comenta que “...é necessário um método que privilegie a variedade como único compatível com uma concepção humanística”.

A técnica é a poética

As questões que provem de um poema são sempre cifradas e não podem ser resolvidas com a simples linguagem coloquial, mas também não é necessário decifrá-las com uma sofisticada linguagem intelectual com argumentos acadêmicos, trata-se de escutar uma indicação para continuar impulsionado-se pela suspeita de que ao ir dessa maneira, será possível obter uma visão desde a qual se compreenda a construção de um mundo.

⁵ Pág. 33

O homem constrói a técnica⁶ tentando vencer a natureza, como o foguete que queima combustível para vencer a gravidade, para voar nos não nos colocamos asas com penas iguais aos pássaros, desenvolvemos sistemas que traduzem as forças que operam no vôo (pressão atmosférica) e desenvolvemos asas fixas e hélices com uma geometria específica que lhe permite aproveitar – jamais vencer, a pressão dos fluidos, já o barco existe de outra maneira porque não tem a intenção de vencer a natureza, senão traduzi-la criativamente. A flutuabilidade é um engenho para que a pressão, que é a força resistente dos mares, não tenha que ser derrotada, ao contrario é precisamente isso que o faz flutuar. O barco resulta de uma interface maravilhosa entre a capacidade humana e a natureza, um elogio à natureza. A diferença entre a técnica e a poética está na percepção de um universo elogiado e não vencido.

Conclusão

O que queremos formar? Como formar alunos com capacidade de entender e criar o mundo? Como entender essa subjetividade humana e traduzi-la em solução? Estas e outras perguntas sempre serão feitas, outras surgiram em virtude desta sociedade mutante, algumas relacionadas ao se iniciar um curso, outras que nos vão acompanhar durante toda a nossa vida profissional. Será que queremos pessoas que compreendam a ciência e tecnologia como paradigma do desenvolvimento, ou pessoas que saibam fazer perguntas e não respondê-las. Este paradigma que posiciona a ciência primeiro e a tecnologia depois, para um desenvolvimento social econômico e material da sociedade, acaba mostrando que o conhecimento baseado nestes

⁶ A palavra “técnica” deriva do grego *technikón*. E *technikón* significa o pertencente à *téchne*. Por sua vez esta palavra significa, no grego antigo, o mesmo que epísteme, ouseja, estar à frente de algo, governá-lo, dirigi-lo, entendê-lo. *Téchne* significa: entender algo, ter prática em algo, e por conseqüência na fabricação de algo. Mas para entender a *téchne* tal como os gregos a pensam, ou mesmo para entender a técnica posterior e a técnica moderna, todo depende da palavra grega no seu sentido grego, evitando introduzir conceitos posteriores e atuais. *Téchne*: ter prática no fabricar, isto é uma espécie de conhecimento, de estar-em-algo e de saber. O fundamento do conhecimento radica segundo a experiência grega, no abrir trazendo algo a luz, de fazer um manifesto a aquilo que está presente ali em diante. É igualmente, o fabricar e o produzir, não significa manipular e operar, senão é mais como o termino latino “*producere*”, literalmente: pro-ducere, ou seja, dar e trazer a luz algo que antes não estava ali presente.

Resumindo *Téchne* não é um conceito do fazer, é do saber, significa que algo é trazido e manifestado. <http://www.interleft.com.br/loparic/zeljko/pdfs/PerguntaTecnica.pdf>

elementos formam profissionais desestruturados cedo ou mais tarde, é preferível ensinar a admirar a realidade da natureza, para que assim o povo possa gerar a verdadeira técnica e conseqüentemente uma nova tecnologia.

Esta observação da natureza é o principio de todo, compreendendo também a própria natureza humana, tão complexa e ao mesmo tempo tão simples, sua beleza nesta dualidade que a diferencia, é que faremos a inovação de idéias.

Os momentos atuais exigem posturas únicas ao designer, a sociedade nunca mudou com tanta velocidade como agora, seja pelos fatores tecnológicos e de consumo vindo da Internet ou das diferentes mídias, nos invadindo todos os dias exigindo uma compreensão rápida dos problemas e das suas soluções, mas principalmente uma vontade de ser único, uma necessidade de se colocar com ser individual, onde os valores humanísticos se sobrepõem às necessidades materiais, então é necessário entender e traduzir esta necessidade humana, a ferramenta da observação torna-se essencial para resgatá-la e fazer elogios a esta condição através de valores subjetivos como a emoção e a surpresa.

Este lado emocional e poético pode nos indicar um método criativo que foge dos clássicos mencionados: problema e solução. Analisemos o ato de criar como ato de emoção, tanto para quem a desenvolve – o designer, como para quem a percebe – o usuário., iniciemos o ato pela paixão pela profissão escolhida, saibamos sentir a alma do projeto e do seu usuário, observemos o acontecer, o mundo, seu ator - a sociedade, analisemos, critiquemos, perguntemos sobre todo o que é observado, porque da curva, porque da cor, porque da textura, porque do cheiro, duvidemos de todo, perguntemos mais do responder, “conversemos” com os materiais e a tecnologia, capturemos sua essência, respeitemos a natureza, saibamos escolher sem medo de se arriscar e finalmente saibamos ser responsáveis pelo que criamos, estudemos arte, contemplemos a borboleta, o vento, o som, o cheiro, sintamos, eduquemos com consciência, estamos formando novas mentes.

As artes estão essencialmente preparadas para fundamentar o ensino já que na sua essência a faculta a gerar as perguntas essenciais, trata-se de que cada profissão tenha uma formação artística, entendendo-a como a capacidade de criar, de fazer acontecer, de trazer a novidade desde o lugar onde não existia nada. A poesia não é nem uma disciplina nem arte, é o rumo desde a

qual temos que começar a abrir o mundo. A palavra poética posiciona-se justamente num ponto da realidade onde é possível começar não só a compreendê-la, mas mais importante a criá-la. A experiência épica da poesia lhe indica ao homem, qualquer seja seu ofício, um modo de relacionar-se com a técnica, modo inteiramente criativo e eficaz, incluso prático e útil.

Em termos de resultados, serão melhores nossas soluções técnicas na medida em que saibamos escutar o canto poético que nos chama a criar o mundo.

*"O Sentido e a essência não se encontram
em algum lugar atrás das coisas,
senão em seu interior, no íntimo de todas elas".*

(Hermann Hesse)

Referências

- MICHAELIS: dicionário prático da língua portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2001 ISBN: 85-06-03335-7
- BURDEK, Bernhard E. História, Teoria e Prática do Design de Produtos: Trad. Freddy Van Camp. Edit. Edgard Blücher. São Paulo, 2006, pág 255.
- SANTAELLA, Lucia. O que é semiótica. Edit. Brasiliense. Coleção Primeiros passos. São Paulo - SP. 2007.
- CHAVES, Norberto. El oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan. Edit. Gustavo Gili. Barcelona - Espanha. 2001.
- MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisa. Edit. Martins Fontes. São Paulo, 1998.
- LOPARIC, Zeljko. Heidegger e a pergunta sobre a técnica. <http://www.interleft.com.br/loparic/zeljko/pdfs/PerguntaTecnica.pdf>, acessado em 05/08/08.
- MALARD, Maria Lúcia, O método em arquitetura: conciliando HEIDEGGER e POPPER em <http://www.arq.ufmg.br/eva/docs/art013.pdf>, acessado em 12/08/08