

Valéria C. Barbosa, Priscila Almeida Cunha Arantes *

O fora de série na produção da ,ovo:



Valéria C. Barbosa é Mestre em Design pela Universidade Anhembi Morumbi. Especialista em Artes e Educação pela Universidade Cruzeiro do Sul. Graduada em Desenho Industrial pelo Centro Universitário Belas Artes. Atua profissionalmente como designer há 22, nas áreas de Design de Produto, Design Gráfico, Arquitetura Promocional e Cenografia para Eventos. Docente convidada dos cursos de Pós-Graduação em Comunicação do Complexo Educacional FMU (2013-2016), do Curso Técnico de Produção de Moda SENAC-SP e na Pós-Graduação em Design de Interiores da UNIFEV, Votuporanga-SP.

ORCID: 0000-0002-8512-594X

Resumo Este artigo discute a produção da dupla ,ovo, composta por Luciana Martins e Gerson de Oliveira há 28 anos a partir do conceito fora de série. Por fora de série entendemos uma produção dissociada da indústria e que não segue metodologias projetuais tradicionais, ou seja, orientadas por materiais e sistemas de fabricação pré-definidos, seguindo etapas de concepção, ideação, validação, entre outras, visando a solução de um problema. Pelo contrário, no design fora de série a proposição de uma artefato deriva muitas vezes da observação cotidiana, de uma inquietação ou encantamento.

A produção da ,ovo situa-se no limite entre arte e design, estabelecendo diálogos entre as áreas e possibilitando a geração de produtos que convidam à reflexão pelo inusitado das propostas de objetos, indo para além das questões funcionalistas e de consumo. A circulação e a inserção da produção da ,ovo se deu inicialmente em galerias e mostras, além de premiações de design, demonstrando sua aproximação e hibridação com o universo artístico. Por outro lado, sua produção ocorre, muitas vezes, em edições limitadas ou em pequena escala.

Dentro deste contexto dividimos o presente artigo em três tópicos. No primeiro, design fora de série, fazemos uma explanação sobre o conceito e suas características. No segundo, Indeterminação, discutimos a não objetividade dos artefatos fora de série e, por fim, A liberdade como metodologia, abordamos a metodologia de criação dos projetos da dupla.

Palavras chave design fora de série, design contemporâneo, arte e design, design no Brasil.

Priscila Almeida Cunha Arantes possui pós-doutorado pela Pennsylvania State University-USA e UNICAMP. Doutora e Mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Líder do Grupo de Pesquisa no CMPq: Design, Arte e Memória. Perspectivas Contemporâneas. Pesquisadora do Centro de Pesquisa em Design, Laboratório do Museu e da Memória (MeMu-Lab), docente do PPGDesign e dos cursos de graduação da Escola de Artes, Arquitetura, Design e Moda da Universidade Anhembi Morumbi. É historiadora, crítica, curadora e pesquisadora no campo da arte contemporânea e gestora cultural. É diretora e curadora do Paço das Artes, instituição da Secretaria do Estado da Cultura desde 2007 e entre 2007 e 2011 foi diretora adjunta do MIS (Museu da Imagem e do Som).

<priscila.a.c.arantes@gmail.com>

ORCID: 0000-0002-0500-0849

Out of series design in ,ovo production

Abstract *This article discusses the production of the double, ovo, composed by Luciana Martins and Gerson de Oliveira for 28 years from the concept out of series. Out of series we mean a production that is dissociated from the industry and does not follow traditional projective methods, that is, guided by pre-defined materials and manufacturing systems, following design, ideation, validation, among others, aiming at solving a problem. On the contrary, in the out of series design the proposition of an artifact often derives from the daily observation, of a restlessness or enchantment.*

The production of the ,ovo lies on the border between art and design, establishing dialogues between the areas and enabling the generation of products that invite reflection through the unusual of object proposals, going beyond the functionalist and consumer issues. The circulation and insertion of the production of the ,ovo was initially done in galleries and shows, as well as design awards, demonstrating its approximation and hybridization with the artistic universe. On the other hand, their production often occurs in limited editions or on a small scale. Within this context we divided the present article into three topics. In the first, an out of serie design, we make an explanation about the concept and its characteristics. In the second, Indeterminacy, we discuss the non-objectivity of the out of serie artifacts and, finally, Freedom as a methodology, we approach the methodology of creating the projects of the double.

Keywords *Out of serie design, contemporary design, art and design, design in Brazil.*

O design fora de série¹

No Brasil, a partir da década de 1980, e principalmente a partir de 1990, as mudanças no campo do design de produtos ocorreram de forma mais significativa, abrindo uma nova perspectiva para a atividade em seus processos e resultados projetuais e criativos.

A falta de oportunidades em escritórios e a restrita demanda das indústrias levaram muitos designers recém-formados a mudarem de campo de atuação. Isso permitiu, também, que profissionais com diferentes formações desenvolvessem produtos que intercambiavam design, arte e artesanato (MOURA, 2015), embora sem se preocuparem em categorizar a atividade.

Enquanto, entre os anos 1950 e 1970, apesar de incentivos governamentais, houve pouca inserção do design na indústria, nos anos 1980 iniciou-se uma produção mais autoral, principalmente em mobiliário, por sua produção não demandar processos industriais, e haver mão de obra qualificada, além da possibilidade de produção em pequenas séries. A década de 1990, no Brasil, permitiu a experimentação e a produção de peças únicas, ou em pequena escala, que circularam inicialmente em mostras e galerias, sem se deter numa única tipologia de artefatos.

Prevalece a poética do objeto, estabelecendo uma relação que “inspira o sensível” entre o usuário e o artefato, trazendo-nos motivo para reflexões. Abbagnano (1998 apud MOURA, 2015, p. 62), Com isso, a adequação ao uso fica em segundo plano: embora presente, não é determinante. Enquanto a forma, no funcionalismo, é derivada da função, no design *fora de série*, tal como denominamos no presente artigo, outros aspectos são considerados, como a linguagem do produto e o conceito que se pretende transmitir - ou ainda, o que o artefato inspira. No design industrial, a função do produto é a primeira condicionante e a finalidade do processo criativo. Tal critério não rege o design *fora de série*, pois “[...] a parte mais importante para um designer está na sua própria liberdade de escolhas subjetivas[...]” aponta Castiglioni (1984, p. 40-42 apud MORAES, 2005, p. 156).

A incerteza sobre a operacionalidade e a eficiência, a hesitação provocada pela imprecisão ou ambiguidade da forma, a produção por meios artesanais, em pequena escala, de múltiplos², peças únicas ou edições limitadas, a circulação em mostras, galerias e premiações são aspectos do que denominamos *design fora de série*. Fora de série, no senso comum, é expressão que define algo que não tem produção seriada; que não segue padrões rígidos e se destaca no seu gênero por ter qualidades ou características superiores, fora do comum e do ordinário. Tais são os sentidos que se encontram em dicionários.

Porém, podemos entender a expressão de outra forma (ainda diversa da nossa), por exemplo como referida por Dorfles. Sobre o conceito “fora de série, argumenta que ele é um inconformismo ao gosto vigente e generalizado. O fora de série seria, então, uma forma de diferenciação social, através da adoção de um objeto (por exemplo, um automóvel, motocicleta, etc.), possuído por poucos e pertencentes a uma elite. O fora de série, para

o autor, não se contrapõe ao estilo do momento, mas o acentua. Oposto ao conformismo das massas, seria na verdade um conformismo do anticonformismo, de acordo com Spadolini (1960, apud DORFLES, 1968, p. 65).

Ambos os conceitos diferem da nossa proposição para o design fora de série abordado neste estudo.

Também não nos identificamos inteiramente como pensamento de Munari: “O designer é um projetista dotado de sentido estético, segundo Munari. O resultado do trabalho do designer não é uma expressão pessoal (como o trabalho artístico), mas o resultado de um estudo para solução de um problema concreto. A forma deriva da coerência entre os aspectos técnicos e estéticos lógicos. A estética da lógica, por sua vez, é aquela que não segue modismos e informa visualmente a função do produto (MUNARI, 2001, p.30).

Pois o *design fora de série* vai na contramão da estética da lógica. Embora não siga modismos, os resultados formais têm orientações diversas, e a solução de problemas ou necessidades de uso nem sempre constam como objetivo essencial. O design fora de série se define por ter propósito de uso. É constituído por artefatos utilitários. Porém, o pragmatismo não se sobrepõe a questões semânticas e comunicativas.

O *design fora de série* é autoral porque o designer é protagonista de sua produção, responsável por todas as etapas de viabilização e também da identidade do artefato projetado e produzido. Essa criação é feita não em resposta a uma demanda ou necessidade, mas enquanto fruto da observação cotidiana de hábitos, práticas ou costumes, possibilitando a transmissão de uma ideia ou mensagem por meio do objeto, independente de sua operacionalidade ou função de uso.

Fora de série são também objetos com múltiplas finalidades, ou que permitem ao utilizador definir seu propósito - embora, como é sabido, qualquer objeto pode ser ressignificado pelo usuário. No entanto, neste caso as possibilidades de uso são inerentes ao artefato, que não se destina a uma finalidade específica ou única: sua configuração permite ao utilizador definir o seu propósito ou finalidades. Uma inquietação, um posicionamento sobre um fato, assunto ou material, ou ainda, o encantamento sobre determinado tema também podem originar uma proposição. Sua configuração formal é decorrente desse argumento: enquanto materialização da ideia, pode gerar uma reflexão ou suscitar no observador outras relações, como afetividade e incerteza.

Luciana Martins e Gerson de Oliveira estabeleceram parceria em 1991, após se conhecerem no curso de cinema da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, USP. Em entrevista publicada no site *Design Contemporâneo* (s/d), Gerson de Oliveira afirma que ao projetar pensam em uso, não em função. Dessa forma, entendem o design como um ato de percepção e um meio de comunicação com o usuário, distanciando-se da utilização irrefletida e automática que muitos produtos motivam. O design da ,ovo seria, então, uma brincadeira que atua como ferramenta para ativar a percepção e o pensamento.

O próprio nome do escritório suscita diversos significados. A vírgula antes da palavra “ovo”, em caixa baixa, revela que além da pausa há, ou pode haver, múltiplos sinônimos ou interpretações, ou ainda derivações do ovo (célula fecundada) com símbolo da forma original, nascimento e criação.

A circulação inicial dos artefatos fora de série da produção da ,ovo se deu inicialmente em galerias de arte e exposições em museus, como o Museu de Arte de São Paulo (MASP). A dupla participou de mostras em diversos países, como Alemanha, Holanda, Itália e Portugal, e possui peças no acervo do Museu de Arte Moderna de São Paulo, MAM-SP, além de ter recebido ao longo dos anos inúmeras premiações, como o Prêmio Design do Museu da Casa Brasileira.



Fig 1. Projeto Parede MAM
Fonte: www.ovo.art.br (2018)

O projeto *Parede MAM*, de 2005 (Fig. 1), é um objeto escultórico instalado dentro de um museu, uma linha metálica contínua que pode ser estante, mesa, banco, cabide, luminária e uma infinidade de outros itens, num fluxo de ideias ininterrupto. É como se a casa se organizasse numa “[...] sequência temporal e não mais espacial [...]” (,ovo, 2012, p.163). Uma linha do tempo contínua que se transforma em outros elementos, sem interrupção de seu traço limpo e ordenado. Objeto? Obra? Escultura? Peça de mobiliário? O artefato é ambíguo, indeterminado, incerto, ao mesmo tempo intrigante e convidativo. Está na linha de produtos da ,ovo com o nome *Home Sweet Home*.

Borges (2012), ao analisar o trabalho da ,ovo, considera que é:

[...] Produção que instiga e aguça nossa percepção, fazendo com que o nosso relacionamento com os objetos não seja de consumo (uso imediato e tantas vezes alienado), mas de fruição que não se estanca no primeiro contato, mas antes, vai trazendo novas nuances à medida que o tempo passa. (BORGES, 2012, p. 5).

A reflexão que Adélia Borges faz a respeito do trabalho da ,ovo aproxima-se do universo artístico, considerando questões como fruição, reflexão, percepção, e também questões relacionadas ao consumo. Além disso, trata também das nuances e desdobramentos que os artefatos desencadeiam, e que vão sendo descobertos ao longo da interação artefato-utilizador.

O design da,ovo possibilita esta experiência, pois são projetos feitos para uso, com função prática, mas sem se limitarem ao pragmatismo funcionalista, onde a forma deriva da função ou propósito de uso. Para além da óbvia e evidente adequação, há uma ideia, um conceito que transporta o utilizador do seu local comum, de usuário, para o papel de fruidor, instigando o pensamento reflexivo e a percepção, que só se completa com a interação. A Mesa Ciranda³(Fig.2), de 2000, embora produzida ou passível de produção por processos industriais, traz o elemento surpresa na ambiguidade das pernas que remetem a cadeiras. Numa configuração híbrida, semanticamente instigante, há um quê de estranheza na forma que induz ao movimento e que parece girar, como na brincadeira de roda infantil. Há aspectos e referências da cultura popular no nome da peça. Há ironia e perspicácia na recontextualização dos elementos e sua compreensão e leitura permitem desdobramentos interpretativos.



Fig 2. Mesa Ciranda

Fonte: www.ovo.art.br (2018)

A dúvida, indeterminação e a incerteza

Fora de série são também objetos com múltiplas finalidades, ou que permitem ao utilizador definir seu propósito - embora, qualquer objeto possa ser ressignificado pelo utilizador. No entanto, neste caso as possibilidades de uso são inerentes ao artefato, que não se destina a uma finalidade específica ou única: sua configuração permite ao utilizador definir o seu propósito ou finalidades. Uma inquietação, um posicionamento sobre um fato, assunto ou material, ou ainda, o encantamento sobre determinado tema também podem originar uma proposição. Sua configuração formal é decorrente desse argumento: enquanto a materialização da ideia, pode gerar uma reflexão ou suscitar no observador outras relações, como afetividade e incerteza.

A peça *Trem de Pouso* (Fig.3), criada no ano 2000 em edição limitada, feita a partir de uma base revestida em madeira recortada em padrões geométricos, lembrando tacos (*parquet*) em forma de V e rodízios é um bom exemplo desta *indeterminação*. Há uma dialética entre o material empregado: piso, estático, base, terreno ou superfície onde se anda, e a referência formal e semântica ao equipamento utilizado na aviação para aterrissagem e decolagem. A peça também dialoga com os distintivos usados por pilotos e alude a asas. Não há uma função de uso definida: embora o produto seja apresentado como banco ou mesa de centro, o artefato pode ter múltiplas funções, definidas pelo utilizador. A interação define o propósito. A palavra trem possui também inúmeros significados, podendo referir-se a comboio, mobília, vestuário, apetrechos, etc.



Fig 3. Trem de Pouso

Fonte: www.ovo.art.br (2018)

A poltrona *Cadê* (Fig4), vencedora do Prêmio Museu da Casa Brasileira na categoria mobiliário residencial em 1995, atualmente parte do acervo do museu, é composta por uma estrutura metálica oculta sob tecido elástico. A forma se revela no momento do uso.

O projeto desvirtua o conceito de forma e função, pois o observador hesita sobre a funcionalidade, sobre seu propósito, e ainda sobre a segurança no uso. O nome do artefato, num jogo de palavras, brinca com o termo “cadeira”, aqui incompleto, e a interrogação ““cadê?”, que significa “onde está?”. O projeto remete ao conceito de Flusser (2013)⁴ de conteúdo-contidente porque a forma real poltrona - a ideia - não é aparente, mas o conteúdo poltrona está presente ou contido no material, sendo percebido apenas por meio da interação do utilizador.



Fig 4. Poltrona Cadê

Fonte: www.ovo.art.br (2018)

Outro exemplo desta indeterminação é o artefato *Playground* (Fig.5), um objeto híbrido, fruto de dois elementos combinados ou de duas ideias: sofá e tapete. Segundo Gerson de Oliveira, os objetos não são pensados para serem funcionais: a funcionalidade fica em segundo plano, o uso se sobrepõe à função. *Playground* vai ao encontro desta ideia: a reflexão é sobre os atos de sentar, deitar, andar. Mas para o usuário, fica a dúvida sobre sua destinação, dúvida que não precisa ser respondida porque o uso e a experiência determinarão a finalidade. O nome *Playground* remete a brincadeira, descontração, área de recreação. Segundo a dupla, o objeto também se referencia na cultura oriental e seu modo tradicional de sentar (seiza), e na geologia, pois sua protuberância faz referência ou lembra uma montanha.



Fig 5. Playground

Fonte: blogdesignuol.com.br (2018)

Liberdade como Metodologia

Para criação e desenvolvimento de produtos, diversos autores apresentam propostas metodológicas sistematizadas em etapas ou fases, partindo da detecção e compreensão do problema, passando a uma análise detalhada de informações até a sua resolução. Compreendendo, portanto, a visão racional/funcionalista da atividade, o design como solução de problemas, tais como BAXTER (2010), LÖBACH (2006), MUNARI (2008), BONSIPE (1984), entre outros autores. Embora as metodologias sejam diversas, há um alinhamento e um certo consenso em relação à definição de etapas ou estágios no desenvolvimento de projetos em design. A metodologia traça um percurso, e cada etapa projetual pode ser aferida, avaliada, validada e corrigida evitando desvios durante a fase planejamento, visando um atingir um objetivo pré-estabelecido.

Munari (2015), por sua vez, afirma que o “método não é absoluto nem definitivo” e pode ser ajustado de acordo com o processo, o objetivo ou a criatividade do projetista. Porém, a criação não pode ser confundida com improvisação sem método. Abaixo, pode ver-se um exemplo da metodologia de Munari (Fig.6), sendo sua metodologia definida como linear, pela sequencialidade das fases e etapas.



Fig 6. Metodologia de Bruno Munari
Fonte: Cardoso (2013)

O *design fora de série*⁵ se adapta a um tipo de criação, que embora não seja pautada pela improvisação, não segue metodologias rígidas, ou etapas projetuais para geração de ideias, podendo variar de acordo com cada autor e mesmo alterar-se de projeto para projeto ou sequer existir de forma sistematizada.

É no processo de geração de ideias e desenvolvimento de desenhos iniciais que a viabilidade produtiva é avaliada. O encantamento pela proposta, a crença na ideia, leva ao seu desenvolvimento e produção. A tipologia de artefato não é o fator principal, ou seja, não há especialização em um segmento: mobiliário, iluminação, objetos decorativos. A ideia de-

termina o que será executado, não o meio de produção. No caso da ,ovo a dupla preza pela liberdade de escolhas e pelas inúmeras possibilidades de expressão e experimentação

As ideias surgem de inquietações, percepções e sugestões da equipe (atualmente de 16 pessoas, sendo 04 designers), para em seguida serem desenvolvidas por meio de discussões e desenhos, segundo entrevista de Gerson de Oliveira “Nada é gratuito ou intuitivo. “Todos os desvios são calculados, e aquilo que a princípio é regido por uma suposta distração transforma-se em pura poética.” (TAVARES, GROSSMANN, 2012, p. 118).

O trabalho da ,ovo responde ao questionamento de Flusser (2013): são subjetivos e intersubjetivos⁷, resolvem questões práticas, portanto solucionam problemas e travam diálogo com o observador/usuário. São artefatos que permitem e muitas vezes exigem a participação para que a ideia se complete, ou seja, a experiência do uso conclui o conceito. Ou o usuário é capturado pelo viés da sensibilidade, ou pelos significados e possibilidade de interpretação que o artefato propõe. A poética, em muitos casos, se sobrepõe à funcionalidade.

Para Gerson de Oliveira, designer da ,ovo:

[...] O que nos faz dizer sim para um projeto que vamos perseguir e desenvolver é: ou porque a gente gosta muito e está encantado com a ideia, tá apaixonado e acredita naquilo, então a gente faz, ou porque é uma coisa que tem uma lacuna na linha da ,ovo.[...] então, aí a gente identifica e vai lá e desenvolve um projeto para atender essas demandas. Então somos nosso próprio cliente interno neste sentido (OLIVEIRA, 2018)⁸.

Muitas vezes o nome do artefato complementa linguisticamente o conceito, o que se dá por meio do uso de tropos, figuras de linguagem, como a prosopopeia, a personificação, a metáfora, a ironia e o duplo sentido.

Considerações Finais

A ,ovo tem uma trajetória bastante significativa dentro do contexto brasileiro de design de produtos, com percursos desenvolvidos principalmente a partir das mudanças ocorridas nos anos 1990, após a crise econômica e produtiva dos anos 1980. A não adaptação aos meios industriais, de produção em massa, a falta de especialização em um segmento único e as diversas parcerias na produção, isso se reflete na liberdade de experimentação em vários campos, com uma variedade de artefatos, possibilitando romper com o rígido caráter funcionalista do desenho industrial adaptado à indústria, onde a empresa, os processos de fabricação e a tipologia dos artefatos, além da demanda e do consumo, determinam a criação.

Se faz, portanto, necessário compreender o design como área ampliada, como processo e não apenas ferramenta projetual usada na busca de resposta a uma demanda ou para solução de problemas. A criação de um artefato e sua configuração formal e conceitos que podem derivar ou a partir do qual são desenvolvidos, podem partir de uma intencionalidade, nem sempre de uma metodologia projetual tradicional em design de produtos. Há sequências, etapas ou fases rígidas durante a concepção ou ideação; muitas vezes não há registros, *sketches*, esboços, desenhos técnicos, ou projetos iniciais, a experimentação e a execução são parte do processo. A intenção pode determinar a criação e a tipologia dos artefatos. Não há compromisso com a objetividade e não há alinhamento com as crenças universalistas do funcionalismo.(KRIPPENDORF, 2007). O sistema produtivo e o material empregado podem ser definidos a partir de um conceito, que não segue demandas específicas e nem sempre são orientadas pelo mercado.

O design fora de série, portanto, entende o design como campo expandido, não como resultado de uma busca de solução ou resposta para um problema. O design deixa de ser ferramenta ou instrumental e passa ser processo, maneira de compreender, pensar e dialogar com os artefatos com os quais nos relacionamos cotidianamente, propondo ainda, uma prática profissional que permita maior liberdade, experimentação, respostas inventivas, sem catalogações estanques.

1 O presente artigo deriva da dissertação de mestrado da autora Valéria Barbosa orientada pela Prof. Dr.^a Priscila Arantes e também do artigo Design Fora de Série, a produção contemporânea do Estúdio Manus, publicado na revista 'Educação Gráfica', em 2018.

2 Um múltiplo, no universo das artes, refere-se a objetos pensados para serem produzidos em série, industrialmente ou manualmente, sem que exista uma peça original, mas que cada exemplar contenha a ideia que o artista deseja disseminar.

3 Ciranda, como é sabido, é uma dança típica do litoral de Pernambuco; porém, na literatura brasileira, é normalmente relacionada à brincadeira infantil.

4 "Retomemos a oposição original "matéria-forma", isto é conteúdo e continente". A ideia básica é esta: se vejo alguma coisa, uma mesa, por exemplo, o que vejo é a madeira em forma de mesa. É verdade que essa madeira é dura (eu tropeço nela), mas sei que perecerá (será queimada e decomposta em cinzas amorfas). Apesar disso, a forma mesa é eterna, pois posso imaginá-la quando e onde eu estiver (posso colocá-la ante minha visada teórica). Por isso a forma "mesa" é real e o conteúdo "mesa" (a madeira) é apenas aparente. (FLUSSER, 2013, p. 26).

5 Autores como Ramakers, Bakker, Franzato e Ferreira, entre outros, analisam esta produção com a denominação "design conceitual", como forma de compreensão desta prática que se alinha em muitos aspectos com a arte conceitual. Entendemos que o design fora de série também pode ser conceitual, mas muitas vezes questões racionais deste gênero não estão presentes na produção. Embora possam estar presentes nos resultados, esta não é uma questão, preocupação ou requisito no desenvolvimento dos artefatos para os designers entrevistados nesta investigação.

6 OLIVEIRA, Gerson de. Entrevista concedida as autoras em janeiro de 2018.

7 "Objetos de uso são, portanto, mediações (media) entre mim e outros homens, e não meros objetos. São não apenas objetivos como também intersubjetivos, não apenas problemáticos, mas dialógicos. A questão relativa à configuração poderá, então, ser formulada do seguinte modo: posso configurar meus projetos de modo que os aspectos comunicativo, intersubjetivo e dialógico sejam mais enfatizados do que o aspecto objetivo, objetual, problemático?" (FLUSSER, 2013, p. 195).

8 OLIVEIRA, Gerson de. Trecho de entrevista concedida em janeiro de 2018.

Referências Bibliográficas

BARBOSA, Valéria C. Design Fora de Série. Percursos da produção contemporânea em São Paulo: Estúdio Manus e ,ovo .Dissertação de Mestrado. Disponível em: <https://ppgdesign.anhemi.br/wp-content/uploads/2018-Dissertacao-Valeria-Cilene-Barbosa-compressed.pdf>. Acesso 20 maio 2019

BAXTER, Mike. Projeto de produto: Guia Prático para design de novos produtos. São Paulo: Blucher, 2006.

BONSIEPE, Gui. Metodologia Experimental: Desenho Industrial. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1984. Disponível em: https://biblioteca.unilasalle.edu.br/docs_online/livros/metodologia_experimental.pdf Acesso em 20 maio 2019

BORGES. Adélia. Haikai. In : ,Ovo. Disponível em : <http://www.ovo.art.br>. Acesso em 08.06.17

BÜRDEK, Bernhard E. Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos. São Paulo: Blucher, 2010

CARDOSO. Cilene Estol. Metodologia de projeto de Bruno Munari aplicada ao design de superfície de moda. 9º Colóquio de Moda - Fortaleza(CE) - 2013. Disponível em: http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-2-EDUCACAO_COMUNICACAO-ORAL/Metodologia-de-projeto-de-Bruno-Munari-aplicada-ao-design-de-superficie-de-moda.pdf. Acesso em 05 jun.2019

GAMA, MARA. Três novas linhas de móveis da ovo brincam com articulações e composições da arquitetura nas artes e na arquitetura. São Paulo: Annablume, 2010. 229 p.

DORFLES, Gillo. El diseño industrial y su estética. Barcelona: Editora Labor, 1968.

FERREIRA, Patricia Colaço dos Santos. Design conceptual na era pós-industrial: "a forma segue o conceito". 2010. 175 f. Dissertação (Mestrado em design de produto) - Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa, 2010.

- FLUSSER,Vilém, O Mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- Krippendorff, K., & Butter, R. (2007). Semantics: Meanings and contexts of artifacts. In H. N. J. Schifferstein & P. Hekkert (Eds.), Product experience. New York, NY: Elsevier. Disponível em: http://repository.upenn.edu/asc_papers/91 Acesso em 20 maio 2019.
- LÖBACH, Bernd. Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais . São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- MORAES, Dijon de. Análise do design brasileiro entre mimese e mestiçagem. São Paulo: Blücher, 2005.
- MOURA, Mônica. O Contemporâneo no design Brasileiro: reflexões sobre objetos.2012. Disponível em: https://www.academia.edu/4577176/O_Contempor%C3%A2neo_no_Design_Brasileiro. Acesso em 22 jun.2018.
- _____.Interdisciplinaridades no Design Contemporâneo. In: MENEZES, Marizilda Santos; PASCHOARELLI, Luis Carlos; MOURA, Mônica. (Orgs.) Metodologias do design: inter-relações. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011, v.1.
- MUNARI, Bruno. Artista e designer. Lisboa: Edições 70, 2004
- _____.Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2015
- Ovo Simbolismo. Disponível: <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/ovo/>. Acesso em 08.06.17
- TAVARES, Ana Maria; GROSSMANN, Martin. Distração. In:____,Ovo. São Paulo: Cris Correa Editorial, 2012. p.116-118.

Recebido: 10 de março de 2019.

Aprovado: 10 de abril de 2019.