

DACIANO DA COSTA - INSPIRAÇÃO E REFERÊNCIA PARA A IMPORTÂNCIA DO DESENHO NO ENSINO EM DESIGN

Ana Moreira da Silva¹

Resumo

Como inspiração para o futuro no ensino do Design, considera-se fundamental analisar o pensamento de Daciano da Costa (1930-2005) face à importância que conferia ao Desenho, ao longo da sua carreira docente e da sua prática como figura de referência no Design do século XX em Portugal. Daciano da Costa, como docente, desenvolveu uma metodologia própria de ensino de Desenho de onde podemos colher alguns ensinamentos para o futuro. Neste artigo pretende-se, através do seu exemplo, referir o importante papel desempenhado pelo Desenho no Design. Com o enfoque no seu pensamento e na sua ação pedagógica no ensino da disciplina de Desenho, demonstra-se o peso que lhe atribuía na formação em Design. Apesar da mudança de paradigma imposta pela mudança dos tempos, o ensino do Desenho permanecerá indissociável da formação dos futuros designers ao assumir-se como ferramenta indispensável à atividade projetual que continua a constituir a base do Design.

Palavras-chave: Design; Desenho; Ensino de Desenho; Daciano da Costa.

Abstract

As an inspiration for the future in Design teaching, it is fundamental to analyze the thinking of Daciano da Costa (1930-2005) concerning the importance he conferred to Drawing, throughout his teaching career and his practice as a reference personage in the Design of the twentieth century in Portugal. Daciano da Costa, as professor, developed a unique methodology on Drawing teaching from which we can gather some knowledge for the future. Through his example, this paper pretends to afford the important role played by Drawing in Design. Focusing his thinking and pedagogical action through his teaching in the Drawing course, we underline the importance he gave to Drawing in the graduation in Design. Despite the paradigm changes imposed by the changing of times, the Drawing teaching will remain inseparable from the formation of the future designers, positioning itself as an indispensable tool in the project activity which continues to be the Design basis.

Keywords: Design; Drawing; Drawing Teaching; Daciano da Costa.

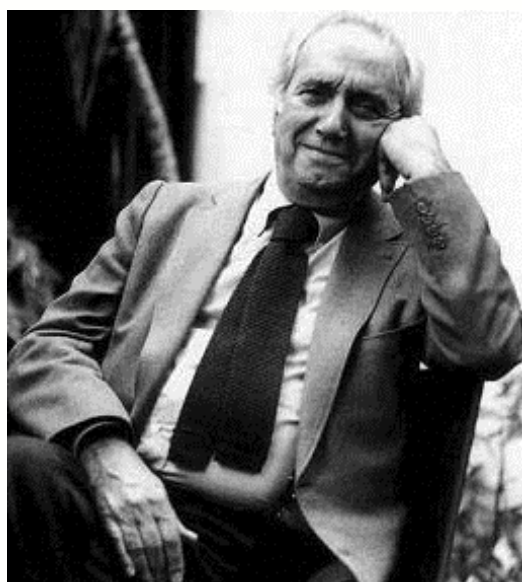
¹ Professora Mestre no Departamento de Arquitectura da Universidade Lusíada de Lisboa. Doutoranda em Design na Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa. Investigadora no CIAUD – Centro de Investigação em Arquitectura, Urbanismo e Design. anamoreiradasilva@gmail.com

1. Introdução

O presente artigo decorre do projeto de investigação para doutoramento em Design na Faculdade de Arquitetura da Universidade Técnica de Lisboa. A problemática centra-se na relação entre o Desenho e o Projeto e a relevância que o Desenho adquire no acto da projeção em Design, quer como instrumento impulsionador no registo das primeiras ideias quer como verificação das várias hipóteses.

Pretende-se produzir conhecimento sobre o Desenho e a sua importância decisiva na formação de arquitetos e designers, assim como também poder contribuir para difundir, preservar e sistematizar o conhecimento sobre o trabalho de Daciano da Costa como professor na área do ensino de Desenho.

Tentarei igualmente demonstrar a vitalidade, permanência e importância do Desenho face aos novos desafios de ensino impostos pela mudança dos tempos, e a sua relevância na formação dos futuros designers.



“Defendo que ensinar é um acto criativo.”

Figura 1: Daciano da Costa (1930-2005)

Fonte: Catálogo (2001, p.315)

2. Desenho e Design

Daciano da Costa elaborou e implementou o Plano de Estudos e os programas das disciplinas fundamentais do Curso de Licenciatura em Arquitectura do Design, criado em 1992 na FA/UTL, de que foi coordenador até se jubilar em 2003.

No Guia das Licenciaturas da Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa - FA/UTL, a propósito dos objetivos da Licenciatura em Arquitectura do Design Daciano da Costa refere que a introdução desta licenciatura se conforma com os

objetivos de ensino e pesquisa na área do Projeto, até então limitados à Arquitetura e ao Urbanismo. Sublinha ainda que “A ação e os produtos deste curso virão a estender-se e a oferecer-se a uma vasta área cultural, com incidência nos problemas das instituições públicas e privadas, particularmente no sector económico das indústrias e equipamentos e elementos da construção.” (COSTA, 1993, p.114)

O Professor Daciano da Costa concebeu como objetivos gerais deste curso:

“A consciência de que o ambiente humano no seu constante devir é em parte uma realização do Homem, que assim é causa e efeito de um processo de transformação da realidade e de que os atos que realizam a transformação do natural em artificial (emergentes da aspiração permanente de desejo de mudança) são a profunda motivação duma atividade ordenadora projetual (DESIGN); será nessa perspectiva que o designer deverá coerentemente identificar problemas, projetuais ou de gestão, tendo em vista a prestação de serviços dentro das realidades regionais de áreas culturais que deve reconhecer sem complexos etnocêntricos.” (COSTA, 1993, p.114).

Quando, no referido Guia das Licenciaturas, aponta as finalidades do curso Daciano da Costa afirma que este deve:

“Fazer compreender o Design como atividade projetual na complexa textura das disciplinas realizadoras das estruturas físicas da envolvente humana, construindo uma consciência projetual evolutiva, aberta e compreensiva da responsabilidade intelectual do designer” (COSTA, 1993, p.115).

Os programas das disciplinas fundamentais do curso de Arquitetura do Design foram da sua autoria, entre os quais os da área disciplinar do Desenho. Eram também da sua responsabilidade os programas de Desenho para as restantes licenciaturas em curso na FA/UTL, nomeadamente a de Arquitetura.

Daciano considerava que a disciplina de Desenho I, de carácter básico, tinha como objetivo “edificar no aluno princípios para o entendimento das formulações do pensamento visual.” (COSTA, 1993, p.117) Tal passava pela descoberta das potencialidades da expressão gráfica, o aprender a pensar e a exprimir graficamente atitudes e exigências pessoais, para além do desenvolvimento de uma consciência de um mundo próprio, através de experiências mentais e emotivas.

Daciano da Costa reservava para a disciplina de Desenho II o fazer compreender aos alunos e futuros designers, a importância do desenho no processo conceptual do projetar em Design. Os mesmos princípios orientadores e objetivos eram apontados para a disciplina de Desenho no âmbito do curso de Arquitetura, podendo, contudo, recorrer-se, a estratégias que melhor correspondessem às escalas de intervenção próprias do arquiteto ou do designer. Considerava que era fundamental fazer compreender aos alunos o papel do Desenho “como forma de conhecimento, como ligação prática à cultura material e como fundamento das atividades projetuais, adquirindo um instrumento crítico para medir, descrever e avaliar as qualidades dos objetos.” (COSTA, 1993, p.123) A implementação das suas propostas como professor na Faculdade de Arquitetura de Lisboa tanto na licenciatura de Arquitetura como na de Design, permitiu a Daciano enriquecer e diversificar a sua experiência pedagógica, sempre apoiada no ‘Ver pelo Desenho’.

O Desenho como forma de exploração de ideias e da sua representação pode ser aprendido e ensinado. O caminho para tal passa pela prática e pelo exercício orientado.

Daciano imprimiu um carácter marcadamente operativo ao ensino de Desenho, estimulando a invenção através de uma metodologia que acentua e privilegia as características operativas do Desenho intervenientes no processo de concepção em Design.

No discurso que Daciano proferiu na Abertura do Congresso Internacional da Icoграда 95, intitulado “A nossa pátria é o nosso desenho”, referiu as suas preocupações com um ensino do Design visando o futuro, tendo em conta as questões e os desafios inerentes à mudança. Preconizou o desenvolvimento de um conjunto de diretivas para os programas dos cursos, salvaguardando as grandes áreas culturais, numa adaptação do ensino e da aprendizagem às novas realidades. Tendo em conta “a materialidade do Design como forma de conhecimento” alertou também para, contraditoriamente, se “concluir que à intelectualização do ensino pode corresponder a perda da cultura da mão e, conseqüentemente, a perda da clareza de espírito” numa alusão direta à manualidade do Desenho e à sua importância. (COSTA, 1996, pp.7-8)

Além de constatarmos a permanência da importância conferida ao Desenho por Daciano da Costa, concluímos também sobre a sua multiplicidade e vitalidade como fundamento do processo conceptual subjacente à prática do Design.

Sendo a prática do Design indissociável do projeto, da conceptualização e metodologia projetada, o Desenho assume-se como uma ferramenta indispensável a essa atividade. (Figura 2)

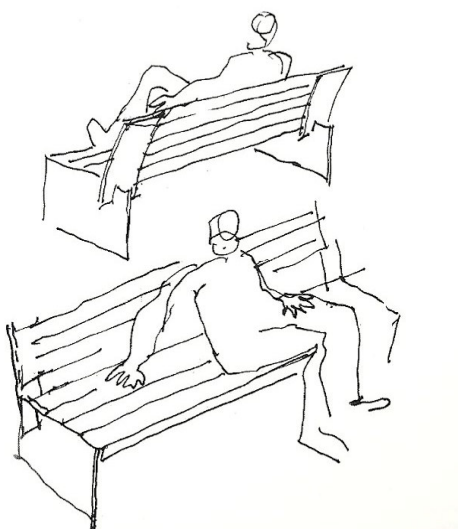


Figura 2: Mobiliário urbano. Estudo para bancos (2000)

Fonte: Catálogo (2001, p.233)

Encontramos alusão a Desenho na própria origem da palavra Design. ‘Designare’, trata-se de uma forma verbal, em latim, que abrange simultaneamente

tanto o sentido de ‘designar algo’ como o de ‘desenhar algo’.

O termo já contém, nas suas origens, um duplo sentido: um aspecto mais abstrato de ‘atribuir, conceber, projetar’ e outro mais concreto de ‘registrar, configurar, formar’.

Numa direta ligação com o nosso raciocínio, Francisco Providência, num texto com o sugestivo título “Desejo Desenho **Desígnio**”, escreve: “A nosso ver, o design é a manifestação do desenho, fruto do desejo que persegue um desígnio.” (1999, p.134).

O Design acrescenta ao Desenho uma intenção: imaginar, conceber e ajudar a realizar soluções para problemas concretos, que podem ser de natureza muito diversa. Ezio Manzini (1993) na sua obra “A Matéria da Invenção” refere-se à questão entre o “pensável” e o “possível”, que está sempre subjacente ao processo de Design, considerando-a nem simples nem linear, tal como também o afirma Bryan Lawson (1995, p.6) considerando-o um “processo altamente complexo e sofisticado.”

“O designer é mais do que um criativo, que opera a polinização cruzada de ideias de uma área para outra, mais do que um profissional treinado para coordenar as palavras, as mãos e a imaginação visual e com capacidades de visualização e que sabe enformar os aspectos comunicativos do produto. É um fabricante de ideias e de respostas a perguntas por formular, devidamente articuladas com a complexidade e as contradições profundas contextuais (nos domínios das tecnologias, das questões culturais, dos constrangimentos financeiros, sociais...)” (MALDONADO, 1997, p.11)

Esta afirmação de Paulo Maldonado reforça a complexidade inerente a todo o processo conceptual em Design.

Esta complexidade, inerente à passagem da ideia para a sua concretização, está relacionada com o próprio âmbito do Design onde entram em jogo um conjunto de fatores, tais como a capacidade de compreender o contexto e imaginar as soluções, a capacidade de conhecer e tirar partido dos processos e dos materiais enquanto meios ou veículos através dos quais se materializa a solução, a capacidade de transformar ideias em formas adequadas, tendo em atenção os limites e as possibilidades materiais.

A metodologia que Daciano criou enfatizava estes aspectos, levando os alunos a uma compreensão da realidade que os rodeia, através de diferentes tipos de registo em escalas distintas, tirando partido da materialidade dos objetos, das texturas, das estruturas, tendo a cor subjacente a todo o processo. Deste modo conduzia o aluno a incorporar os conhecimentos adquiridos ao longo do processo de observação e registo compreensivo, sempre controlado, na futura transposição para o ato da criação, do projeto em design.

Em todo o complexo processo que vai do imaginar um objeto até à sua concretização, o designer dispõe de um meio indispensável que o ajuda a desenvolver a ideia – o Desenho.

Jorge Spencer, no catálogo da Exposição Daciano da Costa Designer (2001, p. 24) salienta o fato de Daciano fundamentar o entendimento do Desenho em algo mais do que uma mera ferramenta. Na sua prática letiva reconhece-o também como

instrumento de registro, desenvolvimento e comunicação das ideias na área do Projeto.

Era este o entendimento de Daciano sobre o Desenho como suporte operativo no processo de concepção tanto na área da Arquitetura como na do Design. Esta sua posição vem de encontro ao conceito de Desenho como atividade mental, que se serve da mão como extensão do cérebro.

A procura de soluções, mesmo para problemas simples, implica que o Desenho estude em pormenor cada fase do processo para a obtenção do resultado que se pretenda atingir. A complexidade dos desenhos necessários vai surgindo à medida que o designer se aproxima das soluções que considera ideais ou que são as possíveis.

Para Munari: “Ao longo do processo projetual o designer utiliza vários tipos de desenhos, desde o simples esboço para fixar um pensamento útil ao projeto, aos desenhos construtivos, às perspectivas, às axonometrias, ao desenho explodido.” (MUNARI, 1993, p.67)

Mais recentemente, Bryan Lawson considera que a prática dos designers continua profundamente associada aos desenhos e afirma que o Desenho desempenha um importante papel no processo do Design. (LAWSON, 2004, pp. 31 e 32)

Também Alberto Carneiro (2002, p.31) salienta a importância do ato de Desenho nos sucessivos momentos do projeto e que devemos considerar o Desenho como “caminho de projeto”, sejam grafismos abstratos, marcações simbólicas, pensamentos expostos ou deambulações gráficas, todos eles são valiosos e enriquecedores no multifacetado processo da criação.

Durante a fase de concepção não deveremos negligenciar a importância de um risco, de um traço, de um rabisco, de um esboço. Todos poderão contribuir para o desenvolvimento da ideia.

O fenómeno do ato de desenhar permite que os raciocínios e pensamentos por nós desenvolvidos possam ser gradualmente traduzidos e decodificados através das linhas traçadas.

De certa forma debatemo-nos com as nossas próprias ideias no espaço do papel. Riscamos, traçamos, sobrepomos traços, configuramos, representamos, visualizamos, damos forma física ao nosso pensamento.

Há uma ligação direta entre o pensamento e a mão que executa o desenho. A mão como extensão do cérebro, do raciocínio.

Já Leonardo da Vinci afirmava ser o Desenho “coisa mental” considerando-o assim um processo intelectual. (UNALI, 1993, p.112)

Perante as dificuldades da projeção como capacidade para imaginar o que ainda não existe, o Desenho surge como o instrumento projetual que possibilita o tornar visível a ideia. (Figura 3)

“O desenho educa o olhar, ordena a sensibilidade, exponencia a imaginação criadora e estabelece a possibilidade de comunicação e entendimento, ao autor, das suas próprias ideias, ao observador o experimentar conceptualizado da própria ação de desenhar, bem como uma evidência imediata do que está desenhado.” (RODRIGUES, 2003, p.50).

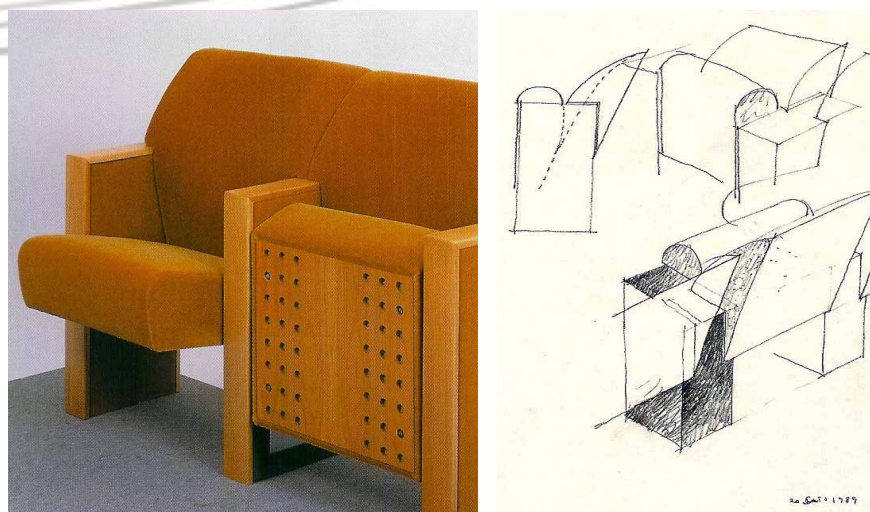


Figura 3: Centro Cultural de Belém. Grande Auditório. Cadeiras de plateia e seus estudos (1990-92)

Fonte: Catálogo (2001, p.184)

Estudar o Desenho entendido como portador e intermediário da ideia e do projeto significa aprofundar os seus valores para explorar os múltiplos significados contidos na linguagem gráfica, entendendo assim, de modo direto, através da “leitura” do Desenho, a ideia geradora do projeto. (Figuras 4, 5 e 6)

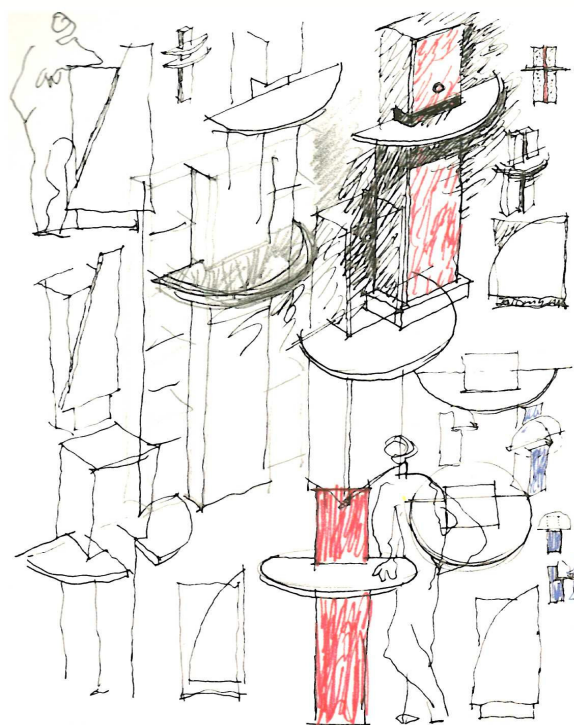


Figura 4: Linha Metropolis. Estudos para armários. Grafite e marcador sobre papel (1988)

Fonte: Catálogo (2001, p.276)

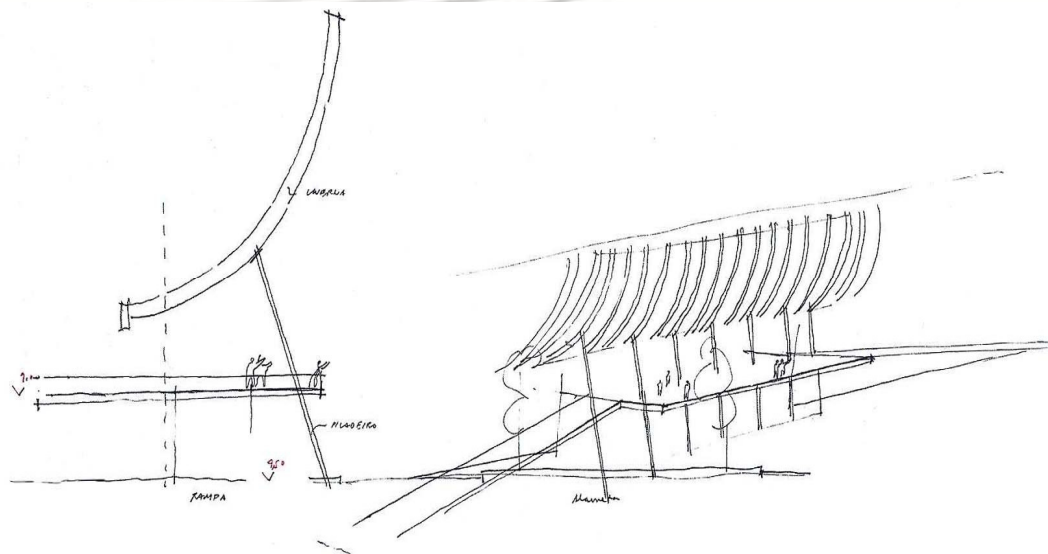


Figura 5: Porta do Sol - Exposição Universal Expo 98. Lisboa. Estudos.
Fonte: Catálogo (2001, pp.106 e 108).



Figura 6: Porta do Sol - Exposição Universal Expo 98. Lisboa - Obra concluída.
Fonte: Catálogo (2001, pp.106 e 108).

3. A importância do Desenho no Processo Conceptual em Design

Em todo o complexo processo que vai do imaginar algo, a fase de ideação, até à sua concretização final, dispomos de um meio ao nosso alcance que ajuda a desenvolver a ideia inicial – o Desenho.

Para Daciano da Costa, o Desenho era a inegável raiz comum ao longo de todo o processo criativo durante as múltiplas etapas de desenvolvimento do projeto.

Recentemente, Alberto Campo Baeza afirmou: “Desenhar, com o desenho como instrumento de transmissão. Com traços expressivos que transportam as ideias para o papel.” (2009, p.41).

As ideias tomam forma através do Desenho. A ideação gráfica estabelece a profunda e essencial relação entre o Desenho e o Projeto.

Numa anterior investigação que desenvolvi no âmbito desta temática concluí que o Desenho cumpre os mais variados objetivos (SILVA, 2010, p.130) tais como:

- Forma de comunicar,
- Meio de descoberta,
- Processo de interiorização,
- Método gráfico de estudo,
- Processo de observação e registo,
- Instrumento de investigação,
- Meio privilegiado de comunicação das ideias,
- Elo no processo mental e criativo.

A importância do Desenho reveste-se, assim, de um amplo sentido, conferindo ao ato de desenhar a capacidade de se constituir como meio de múltiplos recursos para o ensino e para a prática da disciplina do Design.

“O êxito de todo o ensino, aquilo que lhe dá eficácia e homogeneidade, é que os modelos de aprendizagem fiquem integrados como comportamentos eficazes e universais e sejam entendidos como adequados aos tempos, validados pelas práticas que lhes deram êxito.”

(MOLINA, 2002, pp. 34-35)

No futuro, o ensino do Design terá de passar por um enquadramento sistemático do Desenho tendo por objetivo analisar a maleabilidade com que este se adapta a variadas finalidades, cumprindo com eficácia um amplo leque de intenções, numa constante e vital adaptação às contínuas alterações introduzidas no processo de ensino e na prática do aluno e do designer, face às novas técnicas e tecnologias.

Defendendo uma constante aprendizagem e uma permanente adequação aos novos paradigmas Daciano afirmava:

“Duma formação escolar apenas se pode esperar que nos ensinam a aprender e que todos teremos de voltar atrás, a novas especializações, à vista de novas tarefas que o desenvolvimento tecnológico e a evolução social farão surgir.” (COSTA, 1998, p. 42).

Não nos podemos esquecer que o futuro do ensino em Design tem de enquadrar-se necessariamente nas novas realidades, nomeadamente, tendo em conta a relevância que as recentes tecnologias informáticas assumem no processo de projeto em Design.

No capítulo “Design no Novo Século” do Anuário 2000 do Centro Português de Design, Vasco Branco e Francisco Providência ao abordarem a questão das

consequências de carácter metodológico no Design, resultantes da utilização das tecnologias computacionais, referem-se claramente a “design apoiado pelas tecnologias computacionais”, definindo nitidamente como “apoio” o papel desempenhado por essas tecnologias em relação ao Design. Esclarecem ainda:

“Mas bastará substituir o lápis por um ‘mouse’, na litografia ‘Desenhar’ de Escher (Figura 7), para descrever um pensamento sobre a relação entre design e as tecnologias da informação/comunicação? Quem desenha, desenha-se a si próprio; quem não tem seu desenhado nada e se tiver um computador exponencia a sua incompetência.” (BRANCO e PROVIDÊNCIA, 2000, p.92).

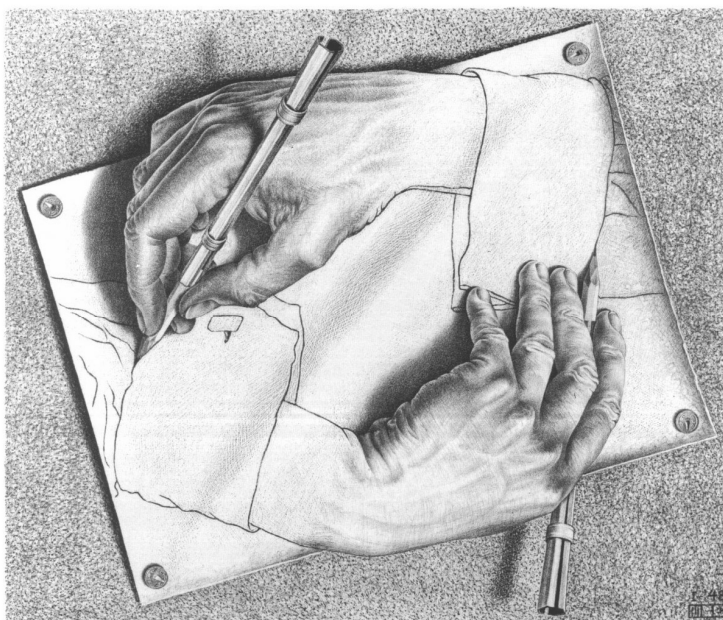


Figura 7: “Desenhar” - Escher

Fonte: BRANCO e PROVIDÊNCIA (2000, p.92).

Já no início dos anos 90, Daciano tinha consciência da importância crescente das ferramentas informáticas como apoio à prática do designer. Na sua comunicação nas III Jornadas do Design, em 1992, afirmou: “a Informática (sistemas C.A.D.) permite esgotar as alternativas e acelerar o processo de decisão na atividade projetual”. (COSTA, 1998, p.39)

É um facto reconhecido que as novas tecnologias da informação oferecem novos meios ao designer, permitindo economia de tempo e facilitando muitas das tarefas da prática quotidiana, tornando-se mesmo indispensáveis em muitas fases do trabalho. Apesar de tudo, não substituem o desenho manual, que se continua a assumir como ‘camaleônico’ ao longo das várias épocas históricas, numa constante adaptação ao seu tempo. Deste modo, continua a verificar-se que o exercício da manualidade no ensino de Desenho é fundamental na fase de formação de futuros designers.

Tendo em conta as profundas alterações introduzidas ao nível do ensino superior em Portugal, e no resto da Europa, com a adopção da Convenção de Bolonha, os programas curriculares dos três ciclos de ensino em Design tiveram de adaptar-se a esta nova realidade.

A importância do Desenho continua, contudo, reforçada, mesmo dentro do enquadramento imposto pelos acordos de Bolonha, dado que, no processo de adequação da licenciatura em Design de cinco anos para três anos, na Faculdade de Arquitetura da Universidade Técnica de Lisboa, a posição da disciplina de Desenho permanece estruturante estando presente nos quatro primeiros semestres do total dos seis semestres que completam a licenciatura. O Desenho assume-se não como um instrumento meramente propedêutico, mas sim fundamental para esta licenciatura. Tal ficou demonstrado durante a fase de discussão para a referida adequação, em que tomaram parte as várias áreas disciplinares da referida Faculdade de Arquitetura, que continuaram a considerar esta área disciplinar fundamental para a nova estrutura dos cursos de Design.

Apesar da mudança de paradigma, o ensino de Desenho nos vários cursos de Design, permaneceu como disciplina essencial e básica na formação dos designers.

4. Conclusão

No futuro, o ensino do Design terá de passar por um enquadramento sistemático do Desenho com o objetivo de analisar e salientar a maleabilidade com que este se adapta às mais variadas finalidades, cumprindo com eficácia um amplo leque de intenções, numa constante e vital adaptação às contínuas alterações introduzidas no processo de ensino e na prática do aluno e do designer, face às novas realidades dos nossos tempos.

Não nos podemos esquecer que o futuro do ensino tem de enquadrar-se necessariamente na atual realidade, nomeadamente, tendo em conta a relevância que as recentes tecnologias informáticas assumem no processo de projeto.

De facto as novas tecnologias da informação oferecem novos meios tanto ao arquiteto como ao designer, permitindo economia de tempo e facilitando muitas das tarefas da prática quotidiana, tornando-se mesmo indispensáveis em muitas fases de trabalho. Contudo, não substituem o desenho manual, que continua a assumir-se como 'camaleônico' ao longo das várias épocas históricas, dada a sua constante adaptação à mudança dos tempos. Deste modo, continuamos a verificar que o exercício da manualidade no ensino de Desenho é fundamental na fase de formação dos futuros arquitetos e designers.

Daciano da Costa, como docente, concebeu e desenvolveu uma metodologia própria de ensino de Desenho de onde poderemos colher alguns ensinamentos para o futuro.

Para Daciano, o Desenho era a inegável raiz comum ao longo de todo o processo criativo durante as múltiplas etapas de desenvolvimento do projeto.

Apesar da alteração de paradigma imposta pela mudança dos tempos, temos a convicção de que o ensino de Desenho permanecerá como disciplina essencial e básica na formação dos futuros designers ao assumir-se como ferramenta indispensável à atividade projetual que continua a constituir a base do Design.

No sentido de validar este pressuposto estamos a desenvolver uma investigação que, consolidada e inspirada no caso de estudo de Daciano da Costa, poderá constituir um contributo para o entendimento da importância do Desenho numa visão futura do ensino do Design.

Daciano da Costa (1930 – 2005) - Notas biográficas

Daciano Monteiro da Costa nasceu em Lisboa no ano de 1930.

Com formação académica em Pintura, pela Escola Superior de Belas Artes de Lisboa, desenvolveu atividade pedagógica, a partir de 1954, em diversos níveis de ensino. Desde 1977 foi docente do Departamento de Arquitetura da Escola Superior de Belas Artes de Lisboa, hoje Faculdade de Arquitetura da Universidade Técnica de Lisboa (FA/UTL).

Elaborou e implementou o Plano de Estudos e os Programas das disciplinas fundamentais do curso de Licenciatura em Arquitetura do Design, criado em 1992, na FA/UTL, de que foi coordenador.

Em 1995, o Presidente da República Mário Soares atribuiu-lhe o grau de Grande Oficial da Ordem de Mérito.

Professor Catedrático Convidado do Departamento de Arte e Design da FA/UTL, a partir de 1998.

Em 2001, o Presidente da República Jorge Sampaio atribuiu-lhe o grau de Comendador da Ordem do Infante D. Henrique, e o Centro Português de Design prestou-lhe Homenagem Pública pelo contributo excepcional para a promoção do Design em Portugal.

Coordenador Científico do primeiro curso de Mestrado em Design da FA/UTL, em 2002.

Em 2003 foi-lhe atribuído o título de Doutor Honoris Causa pela Universidade de Aveiro e, em 2004, o título de Doutor Honoris Causa pela Universidade Técnica de Lisboa.

Daciano da Costa foi um dos pioneiros do Design em Portugal.

Projetou para numerosos sectores da indústria nacional. Desde muito cedo se dedicou à concepção de mobiliário e equipamentos, design de exposições e de produtos.

Ao longo de décadas, a atividade profissional de Daciano, ligada, sobretudo a edifícios públicos ou a equipamentos coletivos representativos, iria contribuir de modo significativo para a definição e implementação da disciplina do Design em Portugal. De entre os seus inúmeros projetos de design de mobiliário e equipamento, podemos destacar algumas obras emblemáticas, tais como a Reitoria da Universidade de Lisboa, a Biblioteca Nacional, a Fundação Calouste Gulbenkian, a Prefeitura de Lisboa, o Centro Cultural de Belém em Lisboa e a Casa da Música no Porto.

Referências

- BAEZA, Alberto Campo, **A Ideia Construída**, ed. Caleidoscópio, Lisboa, 2009.
- BRANCO, Vasco e PROVIDÊNCIA, Francisco, **Design no Novo Século in Anuário 2000, O Tempo do Design**, Centro Português de Design, Lisboa, 2000.
- CARNEIRO, Alberto, in **Desenho Projeto de Desenho**, Catálogo da Exposição, Ministério da Cultura, Instituto de Arte Contemporânea, Lisboa, 2002.
- Catálogo da Exposição Daciano da Costa Designer**, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 2001.
- COSTA, Daciano da, in **Guia das Licenciaturas 1993-1994**, Faculdade de Arquitetura da Universidade Técnica de Lisboa, 1993.
- COSTA, Daciano da, in **Cadernos de Design**, 13/14, Centro Português de Design, Lisboa, 1996.
- COSTA, Daciano, **Design e Mal-Estar**, Centro Português de Design, Lisboa, 1998.
- LAWSON, Bryan, **How Designers Think – The Designers Process Demystified**, Elsevier Architectural Press, Oxford, 1995.
- LAWSON, Bryan, **What Designers Know**, Elsevier Architectural Press, Oxford, 2004.
- MALDONADO, Paulo, **Design: Uma Visão Estratégica**, Dissertação de Mestrado em Design, Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto, 1997.
- MANZINI, Ezio, **A Matéria da Invenção**, Centro Português de Design, Lisboa, 1993.
- MOLINA, J. **Estrategias del Dibujo en el Arte Contemporáneo**, Ediciones Cátedra, Madrid, 2002.
- MUNARI, Bruno, **Das Coisas Nascem Coisas**, Edições 70, Lisboa, 1993.
- PROVIDÊNCIA, Francisco, in **Anuário do Centro Português de Design - Design é Tudo**, Centro Português de Design, Lisboa, 1999.
- RODRIGUES, Ana L. Madeira, **Desenho**, Quimera Editores, Lisboa, 2003.
- SILVA, Ana Moreira da, **De Sansedoni a Vasari: um contributo para o estudo do Desenho como fundamento do processo conceptual na Arquitetura**, Universidade Lusíada Editora, Lisboa, 2010.
- SPENCER, Jorge, in **Daciano da Costa Designer**, Catálogo da Exposição, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 2001.
- UNALI, Maurizio, **Il Disegno di Progetto**, Gangemi Editore, Roma, 1993.