



Felipe Martins é Arquiteto e Urbanista, com especialização em desenho. É pesquisador do Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Minas Gerais, onde estuda o uso da ficção como ferramenta propositiva e investigativa, sobretudo em desenhos animados, focados em cultura e questões sócio espaciais.

MARTINS, F. M. Desenho animado e sociedade. **VIRUS**, São Carlos, n. 19, 2019. [online]. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus19/?sec=5&item=102&lang=pt>. Acesso em: dd/mm/aaaa

ARTIGO SUBMETIDO EM 18 DE AGOSTO DE 2019

Resumo

Este artigo argumenta sobre o uso de desenhos animados como dispositivos ideológicos, difundidos por mediadores que atuam no cotidiano e vida íntima da sociedade contemporânea, a fim de reforçar valores dominantes presentes em discursos e ações de poderes hegemônicos. Fazendo uso de epistemologias propostas por autores diversos, o artigo discute conceitos fundamentais como: espetáculo, experiência, dispositivo, memória e coletividade, apresentando, em paralelo, desenhos animados contemporâneos e históricos, produzidos dentro e fora do Brasil, a fim de discutir sobre a construção da informação e como ela se espalha pelo espaço, físico e digital. Também se analisa a possibilidade de engajamento social para uma construção coletiva e compartilhada da informação, deixando para trás o papel de espectador, se transformando em personagem ativo na formação de conhecimento.

Palavras-chave: Cartum, Experiência, Dispositivos, Memória, Informação

1 A espetacularização do cotidiano

Há muito tempo sou atormentado pela definição da minha geração, chamada de geração *millennial*. Dada a pouca concordância entre autores, frequentemente são enquadradas sob o mesmo rótulo pessoas nascidas no início da década de 1980 até o fim da década de 1990 (BARBOSA, 2012). Contudo, existe um abismo entre esses períodos.

As pessoas nascidas no começo da década de 1980 transformaram-se, provavelmente, em agentes ativos utilizando a Internet durante sua adolescência – é o que o mito sugere. Logo, tiveram uma infância completamente diferente dos jovens nascidos na metade da década de 1990, que cresceram mergulhados, dessa vez, em um lugar muito menos aconchegante: a *web*.

Eu, por minha vez, nasci em 1992, em uma cidade onde a Internet tem dificuldades de alcançar, ainda hoje. Nem aqui, nem ali, nasci em um limbo, onde se sabia da Internet, mas à qual não se tinha acesso de fato. Desfrutei, durante a infância, de desenhos animados clássicos pela televisão. Entretanto, durante minha adolescência, uma nova leva de desenhos surgiu, muito mais alinhada ao mercado televisivo, na ânsia de formar novos consumidores. Dado esse contexto pessoal, utilizei o método da pesquisa exploratória para elaborar este artigo, onde pretendo interpretar novas possibilidades de pesquisa sobre o desenho animado e a sociedade contemporânea.

O foco da minha insatisfação está, na verdade, sobre as transformações do entretenimento midiático – em especial os desenhos animados que, depois de uma rápida mudança de atores, modificaram, não só nosso acesso, bem como o tipo de entretenimento que vinculavam. Eles passaram a capturar nossos olhares, através da constante sedução pela imagem e pela naturalização do espetáculo. A princípio, eram as redes televisivas as únicas mediadoras daquele tipo de entretenimento que permeava nosso cotidiano com seu catálogo de histórias e personagens. Antes, estava sozinha na disputa pela sedução e formação de novos espectadores, mas, então, precisaram se reinventar frente à Internet, que dava um pretenso poder de decisão aos seus usuários, ao mesmo tempo em que criava novas técnicas publicitárias.

A construção e distribuição da informação, que parecia ganhar, com a Internet, uma nova era colaborativa e compartilhada, viu-se, em pouco tempo, muito mais refém de novos mediadores, estes mais restritivos, em relação à informação que possuíam – e também mais invasivos, em relação às que procuram. A espetacularização constante da vida foi rápida e eficaz para colocar as pessoas em uma nova posição: deixaram de se importar com o cotidiano e foram constantemente cooptadas pelo que é o incrível, o admirável, o espantoso.

Sem cair na ingênua aceitação do desenho animado como diversão ideologicamente neutra, percebe-se que, ao deslocar a animação para uma mídia digital e *online*, sua função, em geral, também migrou de uma atitude moralizante, que reproduzia valores sociais e políticos, para uma versão alinhada ao capital, ou seja, para o consumo imediato e de novos ícones sempre associados a uma suposta liberdade.

Segundo Rancière (2012), a ideia de espetáculo como um ato observável nasceu na ágora grega. Esta seria a primeira versão onde existe uma clara divisão de papéis entre atores e espectadores. Trazendo para a contemporaneidade, podemos discutir sobre a espetacularização do cotidiano pela televisão ou pela tela do computador, e a real atuação desses dispositivos. Rancière o analisa da seguinte forma:

Ser um espectador é uma coisa ruim. Ser um espectador significa olhar para o espetáculo. E olhar é uma coisa ruim por duas razões. Primeiro, olhar é considerado o oposto de saber. Significa olhar para algo sem saber as condições daquilo ou a realidade que está por trás. Segundo, olhar é considerado o oposto de atuar. Aquele que observa o espetáculo fica parado na cadeira, sem poder de ação. Espectador significa ser passivo. (RANCIÈRE, 2012, p. 272)

Tentando superar essa passividade que nos é imposta enquanto telespectadores, podemos pensar que o óbvio seria acabar com a TV, computadores e quaisquer *displays* do nosso cotidiano. Contudo, é possível ver, ainda que indistintamente, uma versão de entretenimento em que a relação entre espectadores e tele-espetáculos muda, se transforma em ensino e aprendizagem, em encontro e discussão de interesses, ao invés de ser simplesmente de captura por imagens e venda de produtos publicitários. Para alcançar essa mudança, o tele-espetáculo precisa confrontar o espectador, deixando nele a necessidade de investigação, por meio de uma dúvida, uma crítica, a exposição de utopias ou distopias.

A ideia é que seria possível retirar quem assiste dessa posição passiva, transformando-o em um ou uma intérprete responsável pelo seu próprio aprendizado e entretenimento. Como cientistas que observam um fenômeno sem se darem conta de que são puramente observadores. Ao contrário disso, a ação de observar os observadores tem o objetivo de chegar a conclusões e produzir conhecimento, sendo necessariamente ativa durante todo o processo.

Para esclarecer o que foi dito, apresentarei aqui e nas próximas seções, críticas a alguns exemplos brasileiros e internacionais de desenhos que trataram objetivamente de concitar sua audiência em direção ao compartilhamento de informações, no que se refere à produção do próprio conhecimento e documentação histórica.

A história em quadrinhos *Brasil: ditadura-militar. Um livro para os que nasceram bem depois...*, escrita por Joana D'Arc Fernandes Ferraz e Elaine de Almeida Bortone, pesquisadoras da memória da ditadura e integrantes do grupo "Tortura nunca mais", é um bom exemplo para ilustrar isso. Publicado pela primeira vez em 2012, o livro busca contar histórias perdidas, ou como elas ressaltam memórias proibidas. O material ilustrado é voltado para crianças, e coloca em pauta a ditadura militar vivida no país. Durante a leitura, é possível colorir o livro enquanto se lê, pela voz de outra criança, relatos da vida de sua família vivenciando a ditadura. A criança é convidada a construir, em conjunto com a personagem, a história e seus relatos, tornando-se parte atuante da formação de saberes.

Esse trabalho parece demonstrar que, quando o espectador é atuante, o espetáculo ganha caráter de experiência e, dada a complexidade desse conceito, ainda mais relacionando-o às telas planas e desenhos animados, o caminho é o do conflito, do movimento entre pólos, entre autores que abordam o tema, para, então, tentarmos começar a discutir sobre como os desenhos animados podem, tanto reforçar a dominação, como as maneiras de subverter esse processo. Ou seja, podem atuar como repositórios da memória individual e coletiva, ou como ferramentas para a prospecção e incentivo à imaginação.

2 Experiência e memória coletiva

A infância pode ser analisada como uma experiência fortemente atrelada à televisão, para as crianças. Será que a vida infantil e adulta, privada – permeada por experiências visuais, mediadas por agentes controladores – poderia criar a sensação de alteridade por meio de experiências compartilhadas, de modo a compor uma comunidade?

A ideia, nesta seção, é a de analisar a palavra "experiência" em dois autores distintos, esclarecendo pontos chave de seus conceitos e, assim, compreender como a experiência funciona no nosso contexto sociocultural, mais especificamente sob a ótica das animações.

Segundo Pascucci (1997), a televisão, por muito tempo, foi negligenciada pelos estudiosos, por acreditarem que ela, na verdade, representava o aprisionamento do homem e o abandono da vida pública. Contudo, isso foi um erro gigantesco, pois as pessoas acabaram abandonando uma ferramenta arquivística e com alto valor cultural. Assim ele comenta:

Esse medo [da televisão substituir o espaço público] impede que os estudiosos pesquisem pelos incomensuráveis arquivos televisivos. Pior ainda, essa recusa pela televisão serve para reassegurar uma ideia muito querida da disciplina: que o espaço é a condição absoluta para uma vida pública autêntica e assim uma vida mediada pela televisão é menos real e de alguma forma menos pública. (PASCUCCI, 1997, p. 41)

Para o autor, se os espectadores puderem estar questionando e discutindo sua prática cotidiana, a essência comunitária estará salva, pois, ainda que unida por essa conexão invisível – que por algum tempo pareceu segregar as pessoas em suas vidas privadas –, aponta, no final, que a comunidade, na verdade, é feita de memórias compartilhadas e afetos, sem a necessidade de presença no mesmo espaço físico. Essa ideia tem seus pressupostos num determinismo tecnológico, segundo o qual sociedade e desenvolvimento guardam uma mutualidade revolucionária, ou seja, a cada momento um dos dois revoluciona todo o contexto da vida contemporânea (SOUZA, 2010). Também prepara-se, dessa maneira, uma dissolução de toda a materialidade do espaço urbano e da cidade, ao que a Internet veio alentar nos últimos vinte anos (SOUZA; MALARD, 2009). Mas, foram exatamente esses cuidados e problemas ocasionados pelo impasse da sociedade e da tecnologia que engendraram o potencial das animações na construção e disseminação de informações compartilhadas na esfera pública. Pascucci, para ilustrar essa questão, afirma que essa experimentação televisiva, visual e imagética, além de ser coletiva, habita o imaginário de diversas gerações, atuando numa formação social temporária e potente, em que o objeto de sua aparição consegue achar um lugar ideal a qualquer momento nas vidas das pessoas (PASCUCCI, 1997).

Por sua vez, Goodman (VINHOSA, 2006) propõe uma teoria dos *mundos plurais*, e explica sua constante construção de realidades, entre os diversos agentes, quando visões de mundos tão distintos são

compartilhadas. Vinhosa indica que:

A teoria dos mundos plurais de Goodman investe-se de interesse porque sugere que a construção de mundos está sujeita às condições particulares de sociabilidade e de aprendizagem. Então, os mundos existentes e sempre em construção, como o mundo da arte, da ciência, da religião e, mais ordinariamente, o mundo cotidiano ou simplesmente o mundo do outro, fornecem a matéria-prima necessária para forjar nossos próprios mundos individuais. (VINHOSA, 2006, p. 122)

Acompanhando esse raciocínio, o desenho animado poderia ser comparado ao que o autor comenta sobre a arte: ela é produzida em um contexto, com uma finalidade específica e por artistas diferentes. Por sua vez, o espectador, ao experienciar o trabalho artístico em um dado momento, traz consigo seu mundo particular. É no embate desses dois mundos que resulta a materialização de um terceiro mundo, único e igualmente real. Goodman afirma que, para uma experiência ser validada, ela não precisa da aprovação do coletivo, e pode ser vivida tanto no íntimo como muito bem socializada. O mesmo se pode dizer de todo o simbolismo concreto da arte, da arquitetura e do urbanismo: correspondem inicialmente a um simbolismo individual, que toma forma de uma relação natural e motivada ao marcar a presença no contexto social (ALTMAN; RAPOPORT; WOHLWILL, 1980; NORBERG-SCHULZ, 1971, 1980; RAPOPORT, 1982) .

O desenho é normalmente tomado como a primeira tentativa dos homens e das mulheres de estabelecer uma comunicação com seus semelhantes, de alcançar a consciência de si e do mundo, além de garantir uma maneira de representá-lo. Afinal, como aponta Maturana (2001), a experiência fica quase impossibilitada quando não temos uma linguagem para descrevê-la. Dessa maneira, ao desenho fica atribuída a responsabilidade pela criação da primeira linguagem, que deu origem aos signos e códigos e, mais tarde, à língua e ao discurso.

A animação alcança, através das telas planas, espaços tanto íntimos quanto públicos, e produz experiências junto com seus espectadores, que também reproduzem os discursos que as produziram. Uma vez que esses espectadores estejam em conjunto, conectados e atuantes, criam novos símbolos, derivados de seus mundos e de suas interpretações privadas, além de reproduzirem ideias que foram introjetadas. Ou seja, ao encarar o espaço vivido como algo híbrido entre o físico e o digital, e a animação, como uma potencial ferramenta de dispersão de informação que alcança jovens e adultos, o engajamento e a construção coletiva dessa informação só dependeria de quem são os agentes mediadores e produtores - quem detém e produz o discurso pode fazê-lo de maneira que os demais possam participar na produção ativa do seu próprio conhecimento. O fator principal nesse processo, segundo Maturana (2001), é que o que compartilham é uma reconstrução de cada experiência individual através de uma objetividade "entre parênteses", ou seja, o discurso individual emocionado, aceito pelos demais.

De maneira quase poética, o curta-metragem "Abuela Grillo" consegue mostrar o enorme potencial narrativo e de disseminação de informações que uma animação pode ter, bem como seus benefícios, históricos e documentais. O grande feito dessa animação, foi atualizar a história de Abuela Grillo - a fertilidade do solo, a senhora das águas - contando-a em conjunto com a Guerra da Água, que aconteceu em Cochabamba, Bolívia, em 2000. Por uma imposição internacional, o governo boliviano tomou decisão de privatizar o abastecimento de água, passando seu controle para a multinacional *Aguas del Tunari*. Além de cobrar tarifas abusivas, a empresa pediu a aprovação de uma lei que proibia a coleta de água da chuva.

De forma lúdica, o curta apresenta o valor da água e a necessidade de acesso e direito para todos. Aponta a importância da luta dos povos originários contra a mercantilização, tomada predatória e imperialista. Ganha destaque por se transformar em um documento, um produto da sociedade que o fabricou, segundo as relações de forças que aí detinham o poder, mas que passou a lembrar um histórico episódio vivido (VASCONCELOS, 2015). Atinge um público muito amplo por utilizar a animação como ferramenta narrativa, ao mesmo tempo em que não simplifica demais a história. Com isso, impede que caia em esquecimento, pelas próximas gerações.



Fig. 1: Frame do curta metragem Abuela Grillo. Link para o filme: <https://www.youtube.com/watch?v=AXz4XPuB_BM&t=>. Acesso em: 21 Out. 2019.

3 A naturalização das condutas sociais e os jogos de poder

Uma vez que entendemos como um espetáculo visual pode se transformar numa rica experiência particular e, ao mesmo tempo, potencialmente coletiva, precisamos, então, compreender como os desenhos animados, nas mãos de agentes publicitários, midiáticos e controladores, transformam-se em dispositivos estratégicos de poder. Vale ressaltar que o conceito de dispositivo, usado neste artigo, veio emprestado de Agamben (2005), analisando os textos de Foucault. Para aquele autor, um dispositivo pode ser qualquer coisa, como discursos, linguagens, proposições filosóficas, práticas e mecanismos. Acima de tudo, a rede que conecta todas essas coisas e pessoas. Basta que, na análise de sua criação e uso, se identifiquem funções estratégicas inscritas em relações de poder. Como ele comenta:

Chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. (AGAMBEN, 2005, p. 13).

A banalização de usos de dispositivos resultou na utilização de tudo, a todo instante como forma de naturalizar ações e comportamentos. Ainda segundo o autor, isso se deu com a consolidação capitalista e, hoje, não haveria um só instante na vida dos indivíduos que não seja modelado, contaminado ou controlado por algum dispositivo. Pensando no mundo ocularcentrista (PALLASMAA, 2005) em que vivemos, fica fácil entender como o desenho animado, decomposto em sua forma mais básica – a imagem – conseguiu transformar-se em um dispositivo globalizado de formação de novos consumidores, adultos e crianças. De acordo com a autora Martine Joly (1996), uma vez que estamos mergulhados na *civilização da imagem*, somos todos consumidores delas, ou seja, desde o momento que nascemos. Ficamos expostos a inúmeras imagens, de diferentes origens, e, com o passar do tempo, elas formam no imaginário das populações as referências e padrões que passam a ser percebidos como algo natural, sem nenhuma necessidade de crítica ou de reflexão (JOLY, 1996).

O desenho animado não fica de fora dessas características, assim como as demais imagens, animadas ou não. Ele é munido de intencionalidades, transparece representações de poder, e possui sintomas da época e da sociedade na qual foi produzido. É, ao mesmo tempo, reflexo e formador de representações, sejam de formas, de comportamentos ou de pensamentos na vivência social que é seu contexto. A animação se apresenta como um espetáculo divertido e psiquicamente libertador, numa abordagem crítica como a de Lipovetsky (2009) ao tratar a moda como libertadora. Os meios de comunicação de massa podem ser considerados um poderoso instrumento de socialização, um meio eficaz de indução de ideologias e valores disfarçados como entretenimento (VASCONCELOS, 2015).

Talvez o exemplo mais claro disso seja a animação "O milionário". O desenho foi produzido, em 1963, pela agência soviética de animação *Soyuzdetmultfilm*. Nele, uma mulher rica deixa toda a sua herança para seu cachorro, contrariando sua família. O narrador então pergunta: "o que poderia um cachorro fazer com tanto dinheiro?". A resposta vem imediatamente – "na América, qualquer coisa". Em menos de 10 minutos de animação, ele deixa de ser cachorro de estimação para tornar-se presidente do Senado, apoiado por banqueiros e promovendo guerras. É uma forte propaganda anticapitalista, que substitui a estética stalinista por outra, mais próxima ao que se fazia no Ocidente, para fazer frente à produção da Disney. De maneira

explícita, trata-se de um dispositivo ideológico. A narrativa funciona tanto para crianças, quanto para adultos, e a dublagem permitiu que fosse distribuída em todo mundo comunista.



Fig. 2: Frame do filme "O milionário". Link para o filme: <https://www.youtube.com/watch?v=jETJt_zbnKk&t=>. Acesso em: 21 Out. 2019.

Entretanto, não se trata de adotar a impotência ante as forças midiáticas. De fato, Agamben (2005) acredita na impossibilidade de remodelar um dispositivo. Ele aponta que um dispositivo sempre cumpre uma urgência e busca o controle. Mesmo que se proponha sua reestruturação, ou melhor, "sua profanação", ainda estaríamos caindo nas armadilhas impostas pela mídia veiculada.

O autor Henry Giroux (1998), que faz uma extensa pesquisa sobre animações, em particular da Disney, afirma que condenar as animações como "*ferramentas manipuladoras, conservadoras e educadoras*" é subestimar o poder de uma boa história, que é um incentivo à imaginação. Segundo ele, o desenho animado

[...] deve ser visto como um empreendimento pedagógico de formulação de políticas públicas ativamente envolvido na produção da paisagem cultural da identidade nacional e de escolarização das mentes infantis. (GIROUX, 1998, p. 79)

Ou seja, o conteúdo produzido pode ter efeitos variados dependendo de onde é vinculado e como traz o tema a seu público. Animações, bem como o cinema, devem ser sempre analisadas pensando em quem as produziu, quando, para quem, e onde. Só com a crítica cautelosa, a audiência poderia diminuir o risco de internalizar valores de um poder hegemônico nesse cenário de mundialização das culturas.

4 Pesquisas futuras: linguagem da ficção

Ao utilizar esses tipos de produtos como fontes, será possível aguçar o olhar dos educandos, ensiná-los a desmembrar as fontes e a contextualizá-las. Por fim, será possível combater o anacronismo histórico e perceber que tudo que há a ação humana é uma fonte. Basta aprender a olhar. (VASCONCELOS, 2015, p. 124)

O objetivo desta seção é conduzir a um desfecho onde analiso dois conceitos complementares ao que até aqui foi visto: o primeiro, entender o desenho animado como uma ferramenta de comunicação e construção da informação, e, a seguir, como dispositivo ideológico que é, sem demonizar as telas planas ou cair na premonição apocalíptica e determinista que tanto retratou a TV e agora retrata nossos celulares, *tablets* e computadores, colocando-os como assassinos da vida coletiva. Como uma pesquisa exploratória, esse tema pode se correlacionar com a prática criativa presente na origem de todo processo de comunicação. Pelo que foi comentado, dois vetores podem orientar pesquisas futuras: o primeiro é identificar quem são os mediadores, como difundem a informação pelo espaço, e, conseqüentemente, difundem valores e normas de conduta. O segundo, pesquisar o potencial que animação e ficção podem proporcionar para contar uma história, documentar, informar e ensinar gerações de maneira crítica - tudo isso sem nunca perder de foco: quem fez, para quem, por quê fez. Pensando o que a animação diz e como ela diz, isto é, a intencionalidade da obra, a fim de manter-se crítico enquanto se faz uso daquele material midiático (VASCONCELOS, 2015).

Este segundo vetor parece conduzir à pesquisa da compreensão do desenho animado como linguagem, e à

Isto significa que a estratégia que devemos adotar no nosso corpo-a-corpo com os dispositivos não pode ser simples, já que se trata de nada menos que liberar o que foi capturado e separado pelos dispositivos para restituí-lo a um possível uso comum. (AGAMBEN, 2005, p. 14)

linguagem, por sua vez, como maneira de percebermos e concebemos a realidade e nossas experiências no mundo. É exatamente pelo fato de que cada ser humano tem sua maneira de perceber a realidade, que podemos afirmar que a linguagem é condutora de ideologias. Uma obra compartilhada entre dois ou mais sujeitos, os que a produziram e os que a consumiram, não terá outra função no mundo senão dar materialidade ao mundo real. Em outras palavras, a realidade de quem a produziu e sua intencionalidade, somadas à realidade de quem a consome e sua análise crítica, produzem no mundo uma terceira e única história, individual e potencial, que, uma vez distribuída em massa, tem forte apelo e vínculo coletivo. Nas animações aqui referidas, isso tudo fica muito claro. A maioria delas tem forte apelo como documentário, reproduzem a história na intenção de que ela não seja esquecida, colocam seus personagens em um contexto de luta, e apresentam fatos históricos em diversas perspectivas. A animação soviética, que tem forte apelo político, visa reforçar um discurso que ataca o capital e protege o Estado. Sua crítica é tão exagerada e cômica, que a mensagem permanece memorável.

5 Conclusões

O potencial da animação pode ser tão perverso quanto instrutivo, dependendo das estratégias usadas na sua produção. Nela reside sua capacidade de carregar mensagens, de trazer, através de análises críticas, questões contemporâneas e históricas à tona, deixar uma dúvida que movimentará o espectador passivo para a ação, resgatar histórias, documentando, e lembrar as gerações. Pode apresentar-se com o apelo de puro entretenimento e fazer disso sua maior habilidade – a de fantasiar discursos, ideologias e conhecimento, na forma de lazer.

Assim, a animação alcança espaços íntimos e públicos, produz experiências junto com seus espectadores, que também reproduzem os discursos que as produziram. Portanto, pensar o espaço vivido como a união entre os espaços físico e digital, e a animação, como ferramenta de construção e dispersão da informação, o engajamento e a construção coletiva dessa informação só dependeria de quem são os agentes mediadores e produtores – quem detém e produz o discurso pode fazê-lo de maneira que os demais, jovens e adultos, possam participar na produção ativa do seu próprio conhecimento.

Referências

AGAMBEN, G. O que é um dispositivo? **Outra travessia**, n. 5, p. 9-16, 2005.

ALTMAN, I.; RAPOPORT, A.; WOHLWILL, J. F. **Environment and culture**. Nova Iorque: Plenum Press, 1980.

BARBOSA, L. **Juventudes e gerações no Brasil contemporâneo**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

GIROUX, H. A. Disneyzação da cultura infantil. In: SILVA, T.; MOREIRA, A. **Territórios contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis: Vozes, 1998.

CARMELLE, E. **Ernst Caramelle**. Highlike. s.d. [online] Disponível em: <<http://highlike.org/ernst-caramelle-3/>>. Acesso em: 21 out. 2019.

JOLY, M. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Papyrus Editora, 1996.

LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero: A moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MATURANA, H. R. **Cognição, ciência e vida cotidiana**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.

NORBERG-SCHULZ, C. **Existence, space and architecture**. Londres: Studio Visa, 1971.

NORBERG-SCHULZ, C. **Genius loci: towards a phenomenology of architecture**. Nova Iorque: Rizzoli, 1980.

PALLASMAA, J. **The Eyes of The Skin: Architecture and Senses**. Chichester: John Wiley & Sons, 2005.

PASCUCCI, E. Intimate (tele)visions. In **Architecture of the Everyday**. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 1997, p. 38–54.

RANCIÈRE, J. **O espectador emancipado**. Trad. Ivone C. Benedetti. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

RAPOPORT, A. **The meaning of the built environment: a nonverbal communication approach**. Beverly Hills: Sage Publications, 1982.

SOUZA, R. C. F.; MALARD, M. L. Um lugar teórico para o desenvolvimento da tecnologia da informação em espaços urbanos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE QUALIDADE DO PROJETO NO AMBIENTE CONSTRUÍDO, 1., 2009, São Carlos. **Anais...** São Carlos: IAU-USP, 2009. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.4237/sbqp.09.013>>. Acesso em: 20 Out. 2019.

SOUZA, R. C. F. **Information Technology in Urban Places: A theoretical framework for the development of IT applied in the space**. 1. ed. Germany: Lambert Academic Publishing, 2010.

VASCONCELOS, A. C. Desenho animado: uma fonte histórica. **Revista Encontros**, v. 13, n. 24, p. 106-118, 2015.

VINHOSA, L. Da prática da arte às outras práticas: o papel da arte na produção de realidades. **Arte & ensaios**, n. 13, p. 116-123, 2006.