



REVISTA CTRL+G: DISCUTINDO AUTORIA E APROPRIAÇÃO NO ENSINO TÉCNICO EM COMUNICAÇÃO VISUAL

Ana Paula Freitas Margarites
IFSul - Instituto Federal sul-Riograndense
anamargarites@gmail.com

Resumo: Este artigo tem a intenção de discutir as relações entre autoria e apropriação no ensino de design a partir de uma de experiência que envolve uma prática de sala de aula em um Curso Técnico em Comunicação Visual no Instituto Federal sul-Riograndense, na cidade de Pelotas, no Rio Grande do Sul. Os estudantes foram estimulados a produzir, no decorrer de um semestre, uma revista digital que registrasse sua produção autoral realizada ao longo do período. O projeto dividiu-se em duas partes: um processo coletivo, envolvendo a turma toda dividida em pequenos grupos dedicados à criação do projeto gráfico da revista, e outro processo individual, de criação das poéticas visuais por cada estudante / autor. A grande diversidade de métodos e resultados materializados pelos estudantes faz pensar que experiências no ensino de design a partir da perspectiva da autoria e da apropriação podem ser alternativas interessantes e produtivas à elaboração de briefings "realistas", que buscam expor os estudantes a situações tão próximas do "mundo do trabalho" quanto for possível.

Palavras-chave: design de autor, design gráfico, comunicação visual, ensino técnico.

Abstract: *This article aims to discuss the relation between authorship and ownership in design education starting from an experience involving a classroom practice in a Visual Communication Technical Course at South Riograndense Federal Institute at the city Pelotas, Rio Grande do Sul. The students were encouraged to produce, in the course of a semester, a digital magazine to register their authorial production. The project was divided in two parts: a collective process involving the class organized into small groups dedicated to the creation of the magazine's design, and an individual process when each of them created their visual poetics. The great diversity of methods and results materialized by the students lead us to think that experiences in design education from the perspective of authorship and ownership can be interesting and productive as alternative to the use of realistic briefings, which try to expose students to situations as close to the "world of work" as possible.*

Keywords: *designer as author, graphic design, visual communication, technician education*

1. INTRODUÇÃO

Este artigo tem a intenção de discutir as relações entre a noção de autoria e apropriação no ensino de design a partir de uma de experiência que envolve uma prática de sala de aula em um Curso Técnico em Comunicação Visual no Instituto Federal sul-Riograndense, na cidade de Pelotas, no Rio Grande do Sul.

Ao longo dos últimos trinta anos, especialmente no período posterior à ditadura militar no Brasil, inúmeras políticas públicas vêm reconfigurando a atuação do ensino profissional no país. Os jogos de forças que atuam na cena social refletindo diferentes interesses e antagônicos projetos de sociedade (MOLL, 2009) também implicam em constantes ressignificações do campo da pedagogia. Diretamente afetada por estas tensões, a educação profissional e tecnológica no Brasil buscou manter-se atenta às transformações operadas no âmbito do sistema produtivo e de serviços, especialmente no que diz respeito às profundas modificações causadas pela globalização e pela consolidação de um sistema econômico fortemente regulado pelo mercado. Esta visão da educação técnica e tecnológica produtora de competências esperava colocar o Brasil entre os países desenvolvidos, favorecendo a emergência de uma possível mobilidade social (FRIGOTTO, 2009).

Entre as consequências mais concretas desta abordagem, destaca-se uma forte ênfase no treinamento dirigido aos setores operacionais por parte de empresas (FERRETI, 1997). Neste contexto, a educação técnica configurou-se como um local privilegiado para a formação deste trabalhador orientado às necessidades de um mercado que determina, em níveis minuciosos, quais atributos cognitivos e comportamentais espera-se de um recém-formado apto à atuação profissional. As Escolas Técnicas Federais brasileiras – muitas das quais incluíam cursos de Desenho Industrial – operaram, especialmente na década de 90, dentro desta lógica.

As políticas brasileiras para o ensino técnico sofrem uma reconfiguração importante com a fundação dos Institutos Federais, em 2008. De acordo com o texto da Lei no. 11.892, os IFETS (Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia, ou apenas Institutos Federais – IFs) são "instituições de educação superior, básica e profissional, pluricurriculares e multicampi, especializadas na oferta de educação profissional e tecnológica nas diferentes modalidades de ensino". Quanto ao desenho curricular, os IFs ofertam educação básica, notadamente em cursos de ensino médio integrado à educação profissional técnica de nível médio, ensino técnico em geral (em modalidade pós-ensino médio), cursos superiores de tecnologia, licenciatura e bacharelado, além de cursos de pós-graduação nas modalidades Especialização, Mestrado e Doutorado.

O campus Pelotas do Instituto Federal Sul-Riograndense origina-se de uma das mais tradicionais instituições de ensino técnico no Brasil: a Escola Técnica de Pelotas, fundada em 1942. Estabelecido em 1994, o antigo curso de Desenho Industrial originou, a partir dos anos 2010, dois cursos técnicos de nível médio (Comunicação Visual e Design de Interiores) e um Bacharelado em Design.

Enquanto grande parte das disciplinas da grade curricular dos cursos técnicos integrados ainda preocupam-se fundamentalmente em aproximar o estudante dos saberes técnicos diretamente relacionados ao campo de trabalho, o Laboratório de

Criação e Invenção promove, de acordo com sua ementa, a “criação de experiências por meio do pensamento visual compreendendo a invenção de imagens a partir de experimentações sensoriais, produzindo peças gráficas e ou digitais de forma individual e ou coletiva”. Tal disciplina, oferecida no sétimo (penúltimo) semestre do curso Técnico em Comunicação Visual, é tida como um espaço para exploração de diferentes processos criativos, sem preocupação com os limites geralmente impostos por propostas de trabalho próximas à realidade do "mundo do trabalho", muito presentes no ensino técnico (FRIGOTTO, 2009). No âmbito dos cursos técnicos no campo do design, esta aproximação com o mercado geralmente se dá através de propostas de trabalho que envolvem a utilização de *briefings* realistas, regulamentos de concursos da área e até mesmo convênios entre o Instituto e "clientes reais" que demandam projetos diretamente aplicáveis.

Se entre as ênfases do curso técnico continua a preocupação com a formação de uma mão-de-obra atenta às demandas de um mercado mundial capitalista, então como estimular nos estudantes o desejo de resistir e criar? Na intenção de tornar o Laboratório de Criação um ambiente que privilegiasse as potencialidades inventivas dos alunos, surgiu a ideia de criar e publicar uma revista digital intitulada CTRL+G, onde fossem veiculadas peças gráficas / poéticas visuais criadas pelos estudantes. A partir desta proposta que pretendia provocar nos jovens (entre 18 e 21 anos) um pensamento que os colocasse na posição de designers / comunicadores visuais / autores, se buscou estimulá-los a explorar suas próprias experiências em busca de pontos de partida para seus caminhos criativos.

2. DESENVOLVIMENTO

A revista CTRL+G nasceu da ideia de propor aos estudantes um espaço onde fosse possível experimentar uma perspectiva do design gráfico incomum dentro do espaço de formação técnica. Neste caso, os estudantes foram estimulados a pensarem-se como comunicadores visuais / autores através da proposição de um design experimental que chamasse atenção para si, colocando o designer e seus processos como centro das atenções (POYNOR, 2010).

A discussão sobre autoria no campo do design entra em circulação nos campos acadêmico e profissional principalmente a partir dos anos 80, quando o senso de auto-importância da profissão cresce (POYNOR, 2010). Esta fascinação crescente do design de fins do século XX consigo mesmo é notória, especialmente se comparada à visão modernista que privilegiava a ideia de um designer funcionalista anônimo cujo trabalho era, ou deveria ser, invisível. Dentro de discussões sobre a impossibilidade de um design completamente neutro (MILLER; LUPTON, 2009), nunca isolado do contexto discursivo, social e político que o coloca em circulação, abre-se espaço então a uma perspectiva pós-moderna que, entre outras questões, joga luz à discussão a respeito do designer como autor.

Ao mesmo tempo em que no campo do design a questão da autoria ganhava força, outras áreas - especialmente a linguística - discutiam até que ponto o autor seria de fato o único responsável pela disseminação dos discursos a ele atribuídos. O célebre ensaio de Barthes (2012) aponta que "o nascimento do leitor deve ocorrer à custa da morte do autor" (p. 145), apresentando uma perspectiva em que a obra de um autor

se configura, na verdade, como um tecido de citações que "tudo deve à massa de escritos que a precedeu" (POYNOR, 2010, p. 118).

No âmbito do design, este pensamento a respeito do texto como um conjunto de fragmentos que o antecedem encontra eco na perspectiva que coloca a citação como um dos elementos-chave da cultura pós-moderna. A apropriação de elementos históricos passa a ser, principalmente a partir dos anos 80, um dos elementos mais marcantes do design gráfico contemporâneo, prestando-se a diferentes papéis em contextos mais ou menos críticos. A apropriação presta-se para construções retrô e nostálgicas, em alguns casos, mas também em paródias simpáticas ou maliciosas (POYNOR, 2010), onde a utilização de elementos formais históricos pode significar justamente o oposto do que fora proposto originalmente. Desta forma, a apropriação reconfigura a questão da autoria ao abrir espaço para outros discursos a partir dos mesmos elementos.

Neste contexto, o designer coloca-se como alguém que, capaz de discutir outros temas além do próprio formalismo de seu trabalho, passa a explorar questões políticas, sociais e mesmo existenciais a partir de uma autoconsciência que leva o design a ocupar espaços antes reservados à arte e à literatura (McCOY; McCOY, 1990).

A partir desta perspectiva, a proposta de criação de uma revista composta por peças autorais dentro de uma disciplina de um curso Técnico em Comunicação Visual procura expandir a percepção do campo junto aos próprios estudantes, procurando provocar nestes um pensamento que estabelece o campo do design como mais do que a busca por soluções formais para problemas de comunicação.

2.1 Processo criativo da Revista CTRL+G

O desenvolvimento da revista foi realizado ao longo do segundo semestre de 2015 em um processo que desenrolou-se ao longo de 20 semanas. O projeto dividiu-se em duas partes: um processo coletivo, envolvendo a turma toda dividida em pequenos grupos dedicados à criação do projeto gráfico da revista, e outro individual, de criação das poéticas visuais de cada estudante / autor.

A etapa coletiva foi realizada paralelamente ao processo individual, de forma que foram agendadas algumas reuniões ao longo do semestre para que fossem tomadas decisões importantes junto ao grande grupo. A sequência de etapas e a divisão de tarefas foi definida a partir das proposições de Caldwell e Zapatterra (2014) para projetos editoriais. A turma foi dividida em pequenas equipes responsáveis por diferentes recortes do processo: design da marca da revista, projeto gráfico da capa, definição do *template*¹, diagramação, fechamento do arquivo e publicação em plataforma *online*. Em datas pré-estabelecidas, cada grupo apresentava à turma e à professora o andamento de seu trabalho, colocando em discussão algumas decisões importantes (por exemplo: quantas páginas o trabalho de cada estudante ocuparia na revista; se os nomes dos autores apareceriam junto às peças; quais informações estariam disponíveis no sumário da revista; etc.).

¹ Modelos básicos das páginas de um projeto editorial, definindo componentes básicos do layout como as margens, colunas, medianizes, grades, fólhos e áreas de sangria (CALDWELL, ZAPATTERRA, 2014).

A primeira decisão tomada pelo grande grupo, já nas primeiras semanas de aula, foi a respeito do nome da revista. A partir de uma reunião de *brainstorm*² foram listados uma série de títulos possíveis, alinhados com a proposição da revista de reunir diferentes projetos autorais. O grupo decidiu pelo nome CTRL+G, proposto logo no começo do *brainstorm* por uma das estudantes. A justificativa para sua utilização é o fato de que em muitos dos softwares utilizados na área da Comunicação Visual, ctrl+g é o atalho de teclado que agrupa os itens selecionados. Desta forma, os objetos passam a se comportar como unidade ao mesmo tempo em que mantém suas características formais individuais.

Paralelamente ao processo coletivo de projeto da revista, os estudantes foram estimulados a criar poéticas visuais a partir de seus próprios cotidianos e interesses, registrados ao longo das primeiras semanas do semestre em diários de bordo. A ideia de poética visual aqui trata de privilegiar os caminhos percorridos e os desvios no processo, pensando o design de forma análoga à concepção de arte por Klee (2001), não como uma ciência exata, mas como um universo de disparidades. A ideia de poética está relacionada, assim, com o projeto de formação ou de estruturação de uma determinada obra (ECO, 2005) a partir de um pensamento sobre o que sucede entre o começo do processo e a obra resultante. Tal pensamento aproxima o designer-autor do artista através de questionamentos sobre seu posicionamento perante o mercado e a sociedade, em ações que passam pelo caminho da experimentação.

Cada estudante criou um conjunto de peças gráficas a partir de suas próprias motivações e interesses, sem o amparo de um *briefing* pré-determinado que lhe ditasse problemas específicos de comunicação visual a serem "resolvidos". Considerando as especificidades da formação técnica vivenciada pelos estudantes nos semestres anteriores a este, é compreensível que esta proposta de trabalho tenha causado desconforto e estranhamento em alguns.

Apesar de termos desenvolvido algo que nós mesmos escolhemos, se tornou um pouco difícil escolher e executar, por conta da tamanha liberdade que recebemos. (Estudante 1)

No entanto, o incômodo causado por "tamanha liberdade" foi sendo substituído por interesse e entusiasmo. Em pouco tempo, os estudantes foram capazes de mobilizar seus sentidos, suas experiências e memórias no ato de produzir, criar e inventar.

Foi muito interessante ter a experiência de criar livremente e exercitar a imaginação em um curso onde geralmente devemos fazer trabalhos seguindo *briefings* e regras. (Estudante 2)

Uma vez definidas as motivações iniciais das poéticas, cada estudante iniciou um processo de busca de referências que foram apresentadas à professora e aos

² Uma reunião em que a proposta é "atacar um problema a partir de todas as direções possíveis de uma só vez, bombardeando-o com perguntas rápidas para chegar a soluções viáveis" (LUPTON, 2013, p. 16). Esses processos geralmente resultam em listas por escrito, bem como esboços e diagramas rápidos.

É tarefa do cartógrafo dar língua aos afetos que pedem passagem. Dele se espera basicamente que esteja mergulhado nas intensidades do seu tempo e que, atento às linguagens que encontre, devore as que lhe parecem elementos possíveis para a composição das cartografias que se fazem necessárias. O cartógrafo é, antes de tudo, um antropófago (ROLNIK, 2007, p. 23).

Um dos estudantes, decidido a experimentar com técnicas de ilustração que simulam o efeito 8-bit⁴ de *video games* antigos, resolveu que seu projeto resultaria na criação de uma série de adesivos que combinariam imagens deste tipo com "mensagens positivas", conforme sua própria definição. Uma das peças que compõem sua poética foi motivada, de acordo com o estudante, pela letra da música Maria da Vila Matilde, interpretada por Elza Soares.

Cadê meu celular? / Eu vou ligar prum oito zero / Vou entregar teu nome / E explicar meu endereço / Aqui você não entra mais / Eu digo que não te conheço / E jogo água fervendo / Se você se aventurar / Eu solto o cachorro / E, apontando pra você / Eu grito: péguix guix guix guix / Eu quero ver / Você pular, você correr / Na frente dos vizinhos / Cê vai se arrepender de levantar / A mão pra mim (GERMANO, 2015)

Outra referência do estudante veio da capa do *single* "Hotline Bling" do cantor canadense Drake (Figura 2). A apropriação desta imagem assume um tom de ironia e crítica, considerando-se que a letra da música que dá nome a este *single* fala sobre uma mulher que, após terminar seu relacionamento com o autor, passa a comportar-se de uma forma que é considerada - mesmo que de forma subentendida - "imprópria"⁵ pelo autor da música.



Figura 2 – Capa do Single "Hotline Bling" do cantor Drake.

Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Hotline_Bling

A peça desenvolvida pelo estudante (Figura 3) apresenta características formais que a aproximam de uma peça específica, enquanto seu discurso, explicitado através do texto "180-DENUNCIE", vai em uma direção completamente oposta. Este cruzamento de referências traz à tona uma perspectiva crítica que diz respeito não só

⁴ Os vídeo games da geração 8-bit (anos 80) caracterizam-se, visualmente, pela baixa qualidade das imagens geradas, facilmente reconhecíveis através dos grandes pixels que formam os gráficos dos jogos.

⁵ "Desde que eu saí da cidade, você / começou a vestir menos e sair mais / taças de champanhe na pista de dança / andando com umas garotas que eu nunca vi na vida" - Tradução nossa para "Cause ever since I left the city, you / Started wearing less and goin' out more / Glasses of champagne out on the dance floor / Hangin' with some girls I've never seen before" (GRAHAM, 2015).

à violência contra as mulheres, mas também à banalização destas questões através da cultura popular⁶.



Figura 3 – Heart 8-Beat

Fonte: Criação do Estudante 1

A diversidade de referências a que os estudantes deram voz é visível em suas falas a respeito de seus processos criativos. Uma das estudantes inspirou-se em uma frase de autoria desconhecida que lera no blog de uma amiga ("Quando eu flor, tu flor, ele flor, nós seremos flores e o mundo florescerá") para, a partir daí, realizar um ensaio fotográfico (Figura 4).

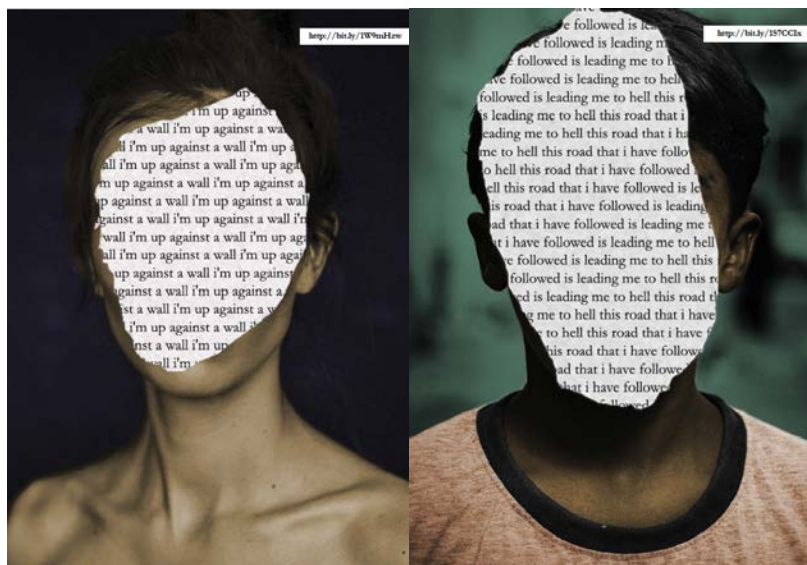
Achei o resultado incrível, as fotos ficaram exatamente como imaginei. Foi um trabalho bastante pessoal então quando olho é bem emocionante. (Estudante 4)



Figura 4 – Flores-Ser

Fonte: Criação da Estudante 4

⁶ *Hotline Bling* atingiu o primeiro lugar na parada Hip-Hop da Billboard e segundo lugar na parada Hot 100 em dezembro de 2015 (Fonte: <http://www.billboard.com/artist/301284/Drake/chart?f=381>).



Fonte: Criação da Estudante 5

Sobre o processo, minhas ideias foram se construindo. No início, minha percepção sobre o que seria o meu trabalho era bem diferente. Devido ao extra tempo que tivemos, minhas ideias foram se embolando e misturando. Minha ideia inicial era trabalhar com imagens e recortes manuais; no final, mantive a ideia das imagens mas todas as manipulações foram feitas digitalmente. Escolhi trechos de músicas para a criação das páginas e tentei transformar em um tipo de autorretrato (Estudante 5).

Refletindo sobre o assunto, cheguei a conclusão que as pessoas não cuidam tanto de suas almas porque é difícil. Ou pelo menos não tão fácil quanto satisfazer apenas suas vontades materiais, que satisfazemos em lojas, supermercados e relações superficiais com outras pessoas. O fato de tudo ser cada vez mais passageiro e descartável me incomoda. Brincando com o fato de que gostamos de facilitar tudo e sempre lucrar, não é claro que já estaríamos vendendo sentimentos se fosse possível? Assim surgiu o título "Compras para alma". Pesquisei algumas marcas famosas e seus slogans mais conhecidos e substituí os nomes por um sentimento, de forma que o leitor pode interpretar de diversas maneiras e refletir sobre o assunto (Estudante 6).



Figura 6 – Compras para a Alma

Fonte: Criação da Estudante 6

Ainda outra estudante produziu uma série de imagens (Figura 7) que registravam passo-a-passo o momento em que oferecia receitas por ela inventadas para amigos. Tais pratos eram preparados com ingredientes cujas primeiras letras do nome eram também as letras que compunham os nomes das pessoas. A seguir, registrava em vídeo a reação das pessoas ao provarem os alimentos.



Figura 7 – Tá Poooooom

Fonte: Criação da Estudante 2

As receitas incluíam combinações como laranja, uva e arroz, provocando, em geral, reações bastante cômicas.

As fotografias foram feitas nesse estilo "sofisticado" e clean para que a pessoa que estivesse vendo o trabalho não percebesse que a comida não era boa até que visse a reação da pessoa ao comê-la. Eu gostei do resultado final, principalmente por causa das reações, que foram melhores e mais engraçadas que eu esperava. (Estudante 2)

No caso destas peças, a estudante coloca em questão dois aspectos significativos do design gráfico na pós-modernidade: em primeiro lugar, é importante aqui a questão da apropriação de um repertório dito "sofisticado" - comum na representação de alimentos - de forma subversiva. Outro aspecto relevante diz respeito à forma como a peça representa um processo, de forma que a ideia de criação de uma poética seja aqui significativa. Para tal, são utilizadas pela estudante estratégias típicas do cinema e das histórias em quadrinhos, em que recortes específicos do tempo constroem uma narrativa.

3 REFLEXÕES FINAIS

De forma geral os estudantes ficaram satisfeitos com o material produzido, orgulhando-se do resultado obtido e, em muitos casos, dando continuidade a estes e outros projetos pessoais. Ao promover esta experiência entre estudantes de um curso técnico em Comunicação Visual, procurou-se pensar a questão da autoria não como a colocação do designer em uma posição favorecida e intocável, mas sim como alguém em condição de tecer suas próprias relações a partir daquilo que o afeta e do qual se apropria.

O resultado deste trabalho junto a uma turma de um curso Técnico em Comunicação Visual dá pistas sobre outras formas de pensar o design e "ensiná-lo" nos níveis técnico e superior. A grande diversidade de métodos e resultados materializados fazem pensar que experiências no ensino de design a partir da perspectiva da autoria e da apropriação podem ser alternativas interessantes significativas à elaboração de briefings "realistas", que buscam expor os estudantes a situações tão próximas do "mundo do trabalho" quanto for possível.

A ideia de autoria, então, pode ser abordada de forma que o designer / autor / estudante coloca-se como um centralizador de elementos dispersos, um ente que produz outros discursos a partir de uma série de fragmentos provenientes de discursos anteriores a ele, que reelabora estes discursos a partir do seu ponto de vista. A ideia de autoria, aqui, relaciona-se à valorização da experiência sensível, em que conceitos rígidos e verdades dão espaço a experimentações individuais e coletivas. Para DELEUZE (1999), a ideia de "conceito" expressa um acontecimento, e não uma essência; reflete multiplicidades criadas a partir da experiência, e não uma verdade única. Buscando fazer coro a este entendimento, pensa-se aqui em um processo de design que passa a ser visto não como a procura pela "solução de um problema", mas como o processo ativo e produtivo de inventar mundos.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **A Morte do Autor**. In: O Rumor da Língua. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- CALDWELL, Cath; ZAPPATERRA, Yolanda. **Design Editorial**. São Paulo: Gustavo Gilli: 2014.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia, vol. 5**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.
- DELEUZE, Gilles. **O ato de criação**. Trad.: José Marcos Macedo. Palestra de 1978, Edição brasileira: Folha de São Paulo, 27/06/1999, p. 3.
- ECO, Umberto. **Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. São. Paulo: Perspectiva, 2005.
- FERRETTI, Celso João. **Formação profissional e reforma do ensino técnico no Brasil: anos 90**. Educ. Soc. [online]. 1997, vol.18, n.59, pp. 225-269.
- FRIGOTTO, Gaudêncio. **A relação da educação profissional e tecnológica com a universalização da educação básica**. in: MOLL, Jaqueline (org.). Educação profissional e tecnológica no Brasil contemporâneo: Desafios, tensões e possibilidades. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- GERMANO, Douglas. **Maria da Vila Matilde**. In: SOARES, Elza. A Mulher do Fim do Mundo. São Paulo: Circus, 2015. CD. Faixa 3.
- GRAHAM, Aubrey Drake. **Hotline Bling**. In: GRAHAM, Aubrey Drake. Hotline Bling. Toronto, Canada: OVO Sound, 2015. CD. Faixa 1.
- KLEE, Paul. **Sobre a arte moderna e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- LUPTON, Ellen (org.). **Intuição, Ação, Criação**. São Paulo: Gustavo Gilli, 2013.
- McCOY, Katherine; McCOY, Michael. **The New Discourse**. London: High Print Design, 1990. Disponível na internet por http em: < <http://www.highgrounddesign.com/mccoy/cran3.htm>>. Acesso em 26 mai. 2016.
- MILLER, J. Abbott (org.); LUPTON, Ellen. **ABC da Bauhaus**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- MOLL, Jaqueline (org.). **Educação profissional e tecnológica no Brasil contemporâneo: Desafios, tensões e possibilidades**. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- POYNOR, Rick. **Abaixo as Regras**. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo**. Porto Alegre: Sulina: Editora da UFRGS, 2007.
- VIEIRA, Taís. **Mood board – um instrumento visual de apoio aos projetos de design**. In: abcdesign No. 28, Paraná: Infolio, 2009.