



IV Seminário Leitura de Imagens para a Educação: múltiplas mídias

Florianópolis, 12 de maio de 2011

A PRÁTICA DO DESENHO E A LEITURA DE IMAGENS

Anelise Zimmermann¹

Universidade do Estado de Santa Catarina

Departamento de Design

Resumo

Este artigo primeiramente questiona as motivações e objetivos para a prática do desenho, aproximando-se de outras áreas com as quais é possível encontrar algumas similaridades quanto a esses aspectos, sendo elas o esporte e música. A partir dessas relações é possível identificar o desenho como uma linguagem, sendo que, a sua prática necessita a aquisição e experimentação de um vocabulário visual. Para a formação de tal, porém, é indispensável o exercício da percepção, pois é através dela que se identifica o que "deve" ser visto, para que seja então, desenhado. Como base em tais ideias, considera-se que a prática do desenho é também uma prática de leitura de imagens, a qual pode ser exercitada para se estimular uma percepção curiosa, desafiando o seu leitor e oferecendo diversas possibilidades criativas de elaboração a cada novo desenho.

Palavras-chave: desenho, linguagem, imagens, música, esporte

Introdução

Este estudo surgiu a partir de questionamentos levantados durante minha atividade como professora de desenho, bem como em minha experiência no desenhar. Porém, para a compreensão de tal atividade enquanto prática e forma de conhecimento e expressão, percebi a necessidade de estabelecer relações com outras áreas, sendo elas o esporte e a música, buscando

¹ Anelise Zimmermann possui graduação em Desenho Industrial/Programação Visual pela Universidade Federal de Santa Maria/UFSM (2001), Graduação em Publicidade e Propaganda pela mesma Instituição (1997), e Mestrado em Artes Visuais pela Universidade do Estado de Santa Catarina/UDESC (2008), Instituição na qual atua como Professora no Departamento de Design e desenvolve pesquisas na área da ilustração de livros infantis e desenho. Possui também experiência como designer e ilustradora.

encontrar similaridades, tanto nos motivos que levam ao seu exercício, quanto na necessidade de uma linguagem própria e desenvolvimento da percepção para a sua leitura, compreensão e execução.

Por que desenhar

"Que coisa mais estranha é ver toda uma espécie, bilhões de pessoas, ouvindo padrões tonais sem sentido, brincando com eles, absortas, arrebatadas durante boa parte de seu tempo pelo que chamam de 'música'. [...] Podemos imaginar os Senhores Supremos de volta às espaço-naves, ainda matutando. Essa tal de 'música', teriam de admitir, é de alguma eficácia para os seres humanos, é fundamental na vida deles.

Oliver Sacks, 2007

Atualmente ministro as disciplinas de Desenho de Observação e Desenho de Apresentação I e II² no Curso de Design Gráfico na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). A cada nova turma, muitas perguntas se repetem: Para que serve o ensino e a prática do desenho? Qual a função da repetição dos chamados exercícios de observação e representação? Existe alguma utilidade prática em gastarmos com materiais especiais e sujarmos nossas mãos com grafite ou carvão? Não seria muito mais fácil produzirmos nossas imagens diretamente no computador, no qual podemos encontrar diversos *softwares* "magicamente" capazes de reproduzir efeitos visuais, texturas, luz e sombra; tudo isso sem necessariamente sabermos como são feitos? E para que produzirmos imagens através do desenho se é possível acessá-las e baixá-las aos milhares através da *internet*?

Já presenciei conversas entre professores e alunos do Curso de Design que acreditam não haver atualmente mais a necessidade da prática do desenho na profissão, visto que, conforme argumentam, "um bom designer não precisa ser um bom desenhista, basta dominar alguns *softwares*". Esse argumento me incomodou, porém, junto aos demais questionamentos citados acima me fez buscar formas de explicar algo que presenciava em sala de aula e vivenciava em longos e exaustivos dias desenhando.

² Disciplinas essencialmente práticas de exercício do desenho à mão livre.

Antes de prosseguir em tais questões, porém, convém mencionar aqui definições da palavra desenho a partir das quais serão desenvolvidas algumas reflexões. No conhecimento popular, encontramos no Dicionário Aurélio:

Desenho. 1. Representação de formas sobre uma superfície, por meio de linhas, pontos e manchas, com objetivo lúdico, artístico, científico ou técnico. [...] 4. A disciplina relativa à arte e à técnica do desenho.[...] 6. Traçado, risco, projeto, plano. 7. Forma, feito, configuração (o desenho de uma boca). 8. Delineamento, esboço; elaboração (o desenho de uma ideia) [...].³ (FERREIRA, 2004, p. 644)

Tais denominações, apesar de explicarem como os desenhos podem ser compostos, não nos ajudam, entretanto, a responder por que desenhamos. Pensando não mais apenas no desenho aplicado ao Design, mas na sua prática de uma forma geral, percebemos que existe certo "encanto" no ato de desenhar e em relação àqueles que "desenham bem". Que fascínio será esse que o desenho exerce sobre tantas pessoas?⁴

Talvez alguns possam dizer, como nos lembra Derdyk, que o interesse em sua prática se dá pelo fato de ser um ótimo meio para "aliviar as tensões", nos proporcionando alguma experiência em atividades "manuais" (2003, p. 14⁵), nos permitindo expressarmos a nós mesmos livremente, como artistas, sendo que, todo aquele que tem o *talento* para o desenho é também um *artista*, assim como um bom desenho, é uma *obra de arte*. Talvez alguns desses argumentos na defesa do desenho façam mesmo sentido, porém, pela forma como são equivocadamente explicados e conseqüentemente, mal compreendidos, acabam não apenas por dificultar, mas também prejudicar o reconhecimento de sua importância.

Foi devida a essa dificuldade de explicação que fui buscar inspiração também em outras áreas que possuem muito em comum com o desenho: a

³ Também no Dicionário Aurélio encontra-se a palavra *desenho* como um possível sinônimo para o projeto em *Design*, definição esta defendida por alguns teóricos da área. Nesta pesquisa, porém, esta associação não será estabelecida por não ser este o foco do trabalho.

⁴ Não é coincidência o fato de que, nos centros de muitas cidades em diferentes lugares do mundo, encontramos diversos dos chamados "artistas de rua" que ganham a vida desenhando ao ar livre, sempre rodeados por um público, o qual acompanha admirado cada passo da elaboração e execução dos desenhos.

⁵ Crítica da pesquisadora Derdyk (2003, p. 04) a Instituições de Ensino que se baseiam nesses objetivos para a elaboração das disciplinas de desenho.

música e o esporte⁶. Ambas são também formas de expressão que aproximam técnica e arte. As semelhanças na compreensão de tais experiências são tantas que, se trocarmos no parágrafo acima a palavra desenho, por qualquer uma destas outras duas, veremos que o restante parece se encaixar perfeitamente com o que frequentemente escutamos de muitas pessoas. No esporte, por exemplo, ouvimos muitos repetirem "nada como uma boa partida de futebol para aliviar o stress"; "aquele lá já nasceu com a bola nos pés, tem talento" ou então, "aquele jogador é mesmo um artista em campo".

Também no caso do esporte, além das justificativas para a sua prática citadas acima, talvez outros digam que sua importância está na saúde e bem estar físico que proporciona ao corpo. Porém, é impossível ignorar que muitos praticantes de esportes sofrem dores musculares, quedas, torções, arranhões, dedos quebrados, pernas e braços com hematomas e câimbras. Isso, sem contar a pressão emocional sofrida, muitas vezes exposto-os em meio a outras pessoas em seus momentos mais vulneráveis, em quase total descontrole, tendo que admitir derrotas e a superioridade do outro. Será mesmo que, em meio a esse turbilhão de emoções que se passa em um esportista, a "saúde" e o "alívio das tensões" estão no topo da lista das suas motivações?

E quanto ao músico que, assim como no esporte, deve repetir incontáveis vezes um acorde até que soe "como deve ser", atormentando não apenas aos vizinhos, mas aos próprios ouvidos, criando calos nas mãos e nas pontas dos dedos dependendo da escolha do instrumento musical; o que o leva a continuar praticando?

Por fim, o que tem o desenho a ver com tudo isso, se pensamos que desenhar é puro prazer e diversão?

Constantemente, ao contar que, também desenho e desenvolvo projetos como ilustradora, escuto os comentários: "que maravilha, desenhar é tão relaxante"; "eu adoraria poder passar os dias desenhando, pois desenhar é como uma terapia"; ou então "desenhar é tão bom, a gente descansa a mente e esquece o mundo".

⁶ Algumas das discussões aqui apresentadas recebem influência das relações estabelecidas na tese *Ensaio sobre o movimento humano: jogo e expressividade*, da Prof.^a Dr.^a Ana Cristina Zimmermann, pesquisadora da área da Filosofia e Educação Física, também minha parceira no esporte e nas aulas de violão.

Concordo que a atividade do desenho muitas vezes nos faz esquecer de nós mesmos e de onde estamos, esse nosso chamado "mundo real", pois somos transportados a um outro lugar, porém, não assim tão livre de preocupações como muitos imaginam. Esse outro mundo é povoado de incertezas, dúvidas, conflitos, escolhas, provações e, posso dizer, de uma verdadeira dor, e não falo apenas das tensões psicológicas, mas também uma tensão que se revela nas costas, braços, e pulsos. Talvez desenhar, considerando a sua prática e não apenas um resultado, não seja assim tão relaxante. Vejo isso não apenas a partir de minha experiência desenhando, mas também na prática com meus alunos, pois, em alguns momentos, enquanto desenhavam, é visível em suas faces a angústia, a ansiedade, a surpresa, a satisfação e a decepção. Também em seus desenhos é fácil identificar o que chamo de "momento do desespero", no qual a pressão durante a sua execução é tão grande frente a tantas escolhas que se torna quase insuportável, e são poucos os segundos que definem uma retomada ao controle ou uma entrega ao que identificamos como um "fracasso". É nesse momento, fazendo uma analogia ao esporte, que "entregamos o jogo" e sabemos que só será possível "recuperar o placar na próxima partida", ou seja, em outra folha. Nesse caso, o sofrimento é sentido não apenas durante a execução do desenho, mas também em todas as vezes que teremos que nos deparar com ele, frente a outras pessoas e principalmente a nós mesmos, pois está ali, emoldurada, a nossa derrota. Não é incomum ver alunos rasgando suas folhas ou amassando-as com o maior desprezo para colocá-las no fundo da pasta antes que alguém as veja, isso quando seu destino não é a lixeira. Dizem alguns: "Gostaria de nunca mais ver 'isso'", "seria bom se essa folha sumisse", ou então, "queria nunca ter feito esse desenho". Como nos fala Derdik, "O ato de desenhar exige poder de decisão" (2003, p. 46), e toda escolha gera tensão. Mesmo em um desenho de observação, por exemplo, quando se deve representar "apenas aquilo que se está vendo", são muitas as dúvidas que surgem e escolhas a serem feitas: O que exatamente estou vendo? O que devo ver? E disto que vejo, o que devo passar para o papel? Como representar isto que se estou vendo? Por onde devo iniciar o primeiro traço?

Não considerando apenas o Ensino Superior, sou levada a acreditar que muito disso também se repete em atividades de desenho com crianças, pois recordando de minha infância e situações que presenciei já adulta tenho que concordar com as palavras de Quintana: "As crianças não brincam de brincar. Brincam de verdade" (2010, p. 23). Por mais que o desenho seja considerado, nesse caso uma brincadeira, sabemos que toda brincadeira exige um mínimo reconhecimento de algumas regras, algum tipo de objetivo e muitas escolhas possíveis que podem determinar o seu andamento⁷. Assim como meus estudantes da Graduação, também vi muitas crianças que, sem nem completarem seus desenhos como o pretendido, pegaram uma nova folha para recomeçarem, deixando a anterior de lado e explicando que "esse não ficou bom".

Não nego, porém, a sensação de alívio, relaxamento ou euforia que o desenho possa trazer em alguns momentos, principalmente quando o terminamos e este nos agrada, pois de alguma forma nos superamos ou tivemos um resultado dentro de nossas expectativas. Muitas outras sensações, entretanto, permeiam o ato do desenhar, as quais não são geralmente identificadas como comuns a todos que desenharam, e sim apenas àqueles que não tem o chamado "talento". Usada como uma justificativa, "a falta de talento", talvez seja também uma fuga para se evitar ou amenizar a experiência dessas outras sensações, como a insegurança da possibilidade de "dar errado", afinal de contas, "se não tenho talento, não tenho a obrigação de acertar". O mesmo acontece na música e no esporte, áreas nas quais também comumente o talento é associado a um bom desempenho. A essa palavra geralmente são atribuídos certos *poderes mágicos*, pois acredita-se e espera-se, que, para as pessoas "talentosas", seja mais fácil executar tal atividade. Talvez daí decorra, entre outros motivos, a associação entre aquele que "desenha bem" e o "artista", pois como consta no Dicionário Aurélio (FERREIRA, 2004, p. 754) este é, entre suas definições, a "Pessoa que revela engenho ou talento no

⁷ Atividades expressivas exigem uma forma de seriedade que de forma alguma se opõe a expressão. "Levar a sério, seja um trabalho, um lugar ou um amor, não consiste no zelo pela vigência de normas sociais. Se levo a sério, isto é algo que sai de mim em direção ao objeto da seriedade. Ao levar a sério estou profundamente interessado em alguma coisa, a ponto de voltar todas as minhas energias no sentido de sua realização" (GOMES, 1986, p. 14).

desempenho de suas tarefas"; "Diz-se do indivíduo engenhoso, talentoso"⁸. Assim, é bastante comum escutarmos adultos elogiarem os desenhos de crianças dizendo "Que obra de arte! Você é uma artista!"⁹.

A partir das ideias até aqui mencionadas encontramos então diversas semelhança entre o desenho, a música e o esporte: todas estes são, muitas vezes, insistentemente praticados, mesmo causando dor, algum tipo de sofrimento, angústias, incertezas e dúvidas, fazendo seu praticante confrontar diversas dificuldades, entre elas o fato de ser ou não considerado "talentoso" para tal. Mas o que o impulsiona a continuarmos praticando, a tentar mais um chute, mais uma nota, mais uma nova folha? Em que acredita quando se dispõem a tentar mais uma vez?

Zimmermann e Morgan, falando sobre o esporte, nos dizem que "Mesmo quanto o objetivo principal é entretenimento ou diversão, o jogador deseja tomar parte em uma situação que não está completamente sob seu controle. [...] o jogador tem a oportunidade de enfrentar o desafio, algo novo, mesmo inesperado"¹⁰ (2010, p. 49, tradução nossa). Talvez tenhamos aqui uma chave de acesso que nos ajude a pensar a prática tanto do esporte, quanto da música e do desenho: a busca por um desafio, pois é através dele que sentimos que nos superamos e somos capazes de nos renovar, mesmo repetindo algo tantas vezes treinado, mas que sempre nos oferece uma possibilidade de criação, surpreendendo a nós mesmos e ao outro.

Talvez a emoção quando executamos um bom movimento durante o jogo esteja ligada ao reconhecimento que, naquele momento, alguma coisa especial acontece, e em cada jogada, uma nova experiência é criada, para qual contribuimos como seres criativos.¹¹
(ZIMMERMANN; MORGAN, 2010, p. 50, tradução nossa)

Podemos relacionar tal pensamento ao ato de desenhar através das palavras de Edwards (2002, p. 241) a qual nos diz que, "O fato de a busca sem

⁸ Apesar de a palavra "talento" ser definida no Dicionário Aurélio (2004, p. 1909) também como "habilidade adquirida", é a sua relação com uma "aptidão natural" que, muitas vezes, acaba de sobressaindo.

⁹ Curiosamente, dificilmente ouvimos alguém dizer, nessa mesma situação: "Você é um bom desenhista!".

¹⁰ "Even when the main objective is entertainment our enjoyment, the player wants to be part of a situation that is not completely under control. [...] the player has the opportunity to face some challenge, something new, even unexpected."

¹¹ "Perhaps the excitement when we execute a good movement during play is connected with the recognition that, at that moment, something special happens and in each play a new experience is created, to which we contribute as creative beings."

fim ser torturante e ao mesmo tempo gratificante é um dos paradoxos do desenho. A pessoa sempre sente que o próximo desenho revelará o que ela está buscando, e o próximo e o próximo". É isso que faz com que, apesar de amassarmos algumas folhas, ou até mesmo rasgá-las quando o desenho "não ficou bom", sintamos certo prazer em pegar uma *folha em branco*, pois uma nova oportunidade nos é dada.

O desenho como linguagem

Se, como mencionado acima, seja no esporte, na música ou no desenho, almejamos surpreender a nós e também ao outro, isso significa que de alguma forma buscamos estabelecer uma comunicação, e para que essa aconteça, é necessário algum tipo de sistema com elementos organizados que permitam que mensagens sejam transmitidas, ou seja, é fundamental a utilização de algum tipo de linguagem.

No esporte temos a linguagem do movimento, do corpo e da interação. Todos aqueles que praticam o mesmo esporte, ou mesmo aquele que está apenas assistindo, compartilham um mesmo repertório cultural específico; do contrário, acabam "ficando de fora". É por isso que, quando o árbitro apita e faz um determinado gesto durante uma partida de futebol toda a arquibancada se levanta: *pênalti!* Todos sabem o que isso significa, bem como sabem reconhecer quando uma boa jogada foi feita, aplaudir um jogador que se supera, e reclamar, quando algo "sai errado".

Na música temos a linguagem dos sons, dada por notas, ritmos, pausas, gestos e as relações com os instrumentos. Além daquele que a está praticando, também o ouvinte tem certo domínio dessa linguagem, pois percebe quando alguma nota é trocada ou modifica-se o ritmo original, intencionalmente ou não.

Já a linguagem do desenho se manifesta através de um vocabulário visual, composto por linhas, ponto, traço, cores, texturas, entre outros elementos, com uma possibilidade infinita de composições, e portanto variadas formas de elaboração de mensagens, com diferentes graus de complexidade. Assim sendo, tanto para se elaborar mensagens, quanto para interpretá-las é necessário o conhecimento de um vocabulário mínimo, bem como também, de

uma percepção treinada com tal vocabulário. É, por exemplo, observando e percebendo os movimentos do outro e os seus próprios movimentos que o jogador antecipa uma jogada, e é "treinando o ouvido" por meio dos sons que o músico reconhece a afinação dos instrumentos e os ritmos. Pois o mesmo acontece na aprendizagem na linguagem do desenho; ela envolve o desenvolvimento e estímulo da percepção visual¹². Como nos fala Derdyk, (2003, p. 24) "Desenhar é conhecer, é apropriar-se". Também um ditado da área artística diz que: "Se você puder ensinar uma pessoa a ver, essa pessoa será capaz de desenhar (EDWARDS, 2002, p. 137). Edwards, a partir de sua prática como professora de desenho afirma que

"[...] qualquer pessoa com a mente em boas condições pode aprender a desenhar; a probabilidade é a mesma observada no aprendizado da leitura. É simplesmente uma questão de aprender as habilidades básicas de percepção - os modos especiais de ver exigidos para o desenho." (Ibid., p. 17).

"Ensinar a ver", porém, não é uma tarefa fácil, mesmo nos dias de hoje, vivendo-se em um mundo considerado visual. Em um exemplo, Edwards nos conta de um diálogo com um de seus alunos nos quais é visível a importância do exercício da percepção visual para o desenho (Ibid., p. 31) :

[...]"Eu não soube desenhar assim. 'Bom", dizia eu apontando para o material da natureza-morta, 'simplesmente olhe para a maçã e para a fruteira e desenhe o que você está vendo'. 'Eu não sei o que preciso ver', dizia o aluno. (p. 31)

Portanto, a percepção visual precisa ser desenvolvida para o desenhar, podendo ser estimulada a partir de um treinamento e exercícios específicos para tal, que envolvem não apenas a identificação dos elementos que compõem uma figura e suas proporções, mas as relações estabelecidas entre eles e as possibilidades de elaboração de mensagens.

Também essa percepção treinada do "ver" para o representar através do desenho, pode ser aplicada para o "ver" outras imagens além daquelas produzidas por aquele que desenha; assim como nosso conhecimento no

¹² A percepção tátil também pode ser trabalhada como uma possibilidade de se obter informações para o desenhar, porém, no presente texto, o foco se dá na relação entre desenho e a percepção visual.

esporte nos permite assistir a um jogo e não apenas a praticá-lo, e na música, a reconhecer melodias. Destacando esse fato, Edwards nos conta que:

Meus alunos geralmente concordam em que aprender a ver por meio do desenho faz uma diferença qualitativa. Eles nunca tinham percebido que havia muito mais coisas para ver, como as coisas podem ser diferentes e como esse tipo de visão pode afetar radicalmente seu pensamento (EDWARDS, 2002, p. 50).

Complementando, a mesma autora afirma que, "Desenhar dá à pessoa uma sensação de poder - não de poder sobre as coisas ou pessoas, mas um estranho poder de compreender ou saber ou perceber." (Ibid., p. 241)

Derdik (2003, p. 241) também comenta que "Uma vez que tudo o que desenha revela uma complexidade e uma beleza frequentemente inesperadas, você se torna mais curioso e mais observador" e cita Leonardo da Vinci para quem o desenho permitia "a exploração precisa de áreas onde a linguagem não tinha poder. Ele enxergava a pintura com uma ciência do conhecimento e o desenho como métodos de investigação. Desenhar, ele dizia, é a forma tangível da ideia" (Ibid., p. 35). Fontoura (2010, p. 01) também defende que "O estudo e a prática do desenho aumentam a capacidade de expressão e comunicação das pessoas e, acima de tudo, desenvolve a capacidade perceptiva." Todos esses autores chamam a atenção para o fato de que, a ação de desenhar em si pode assumir diversas funções, sendo tão ou mais importantes que o próprio resultado final.

Por fim, cito Rui Barbosa, para quem o desenho era considerado fundamental na Educação de um povo, "agente de transformações incalculáveis", capaz de fazer "prosperar ou empobrecer Estados" [BARBOSA, 2004, p. XXXIV], comparando a importância de sua aprendizagem ao ensino da leitura e da escrita verbal. Utilizando das palavras de Eugênio Rendu e A. Trouillet, inspetores gerais da instrução pública e primária da França na época, diz: "Dentro em pouco já não se perguntará a uma criança tão somente: Sabes ler, escrever e contar? mas: Sabes desenhar?" (RENDU; TROUILLET apud BARBOSA, 2004, p. 39).

Em seu parecer apresentando na Câmara do Império Brasileiro em 1882, para a Reforma do Ensino Primário no país, Rui Barbosa defende o ensino e prática do desenho citando diversos estudiosos da educação, como o inglês

Helbert Spencer que diz que "Nesses esforços para reproduzirem os objetos que lhes impressionam a vista, se encerra também um útil exercício de percepção, um meio de tornar as percepções mais exatas e completas." (SPENCER, 1886 apud BARBOSA, 2004, p. 43) sendo que, "O estudo do desenho, na sua primeira instância, desenvolve a inteligência do menino, ensinando-o a ver."¹³ (LAJOLAIS, 1868 apud. BARBOSA, 2004, p. 51).

Assim sendo, entendemos porque a pergunta "qual é a importância do desenho?" não seja assim tão fácil de ser respondida, pois assim como "Desenhar só se aprende desenhando (DERDIK, 2003, p. 195); a importância do desenho só pode ser compreendida através do ato de desenhar.

Considerações Finais

Por fim, a partir dos argumentos citados, observamos que é fundamental entendermos o desenho como resultado de uma ação, sendo que a sua prática não envolve apenas habilidades manuais e a composição de figuras através do traço, da linha, do ponto, ou qualquer elemento que compreenda a linguagem visual, apesar de esta ser a sua definição mais frequente. O ato de desenhar pode e deve envolver o exercício da leitura das imagens, ou seja, um constante observar, tanto no que se vê, quanto no que se desenha através da construção e desconstrução de mensagens visuais. O mesmo desafio que motiva aquele que desenha a continuar desenhando, como mencionado anteriormente, pode ser usado para motivá-lo a *ver* e *perceber*, estimulando uma percepção visual curiosa e investigativa, oferecendo à imagem novas possibilidades criativas.

Referências

BARBOSA, Rui. **Desenho**: um revolucionador de idéias. Santa Maria: sCHDs, 2004.

DERDYK, Edith. **Formas de pensar o desenho**. São Paulo: Scipione, 2003.

¹³ Parte do discurso de M. Lajolais, representante de Paris, no Congresso Industrial ocorrido em Bruxelas em 1868 com o objetivo de discutir planos e processos para o ensino do desenho na época.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o artista interior**. São Paulo: Claridade, 2002.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 3. ed. Curitiba: Positivo, 2004.

FONTOURA, Antonio M. **O Desenho e o design**. Revista ABC Design Online, 08 maio 2009. Disponível em < <http://abcdesign.com.br/teoria/o-desenho-e-o-design> > Acesso em: 10 jan. 2011

GOMES, Roberto. **Crítica da razão tupiniquim**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1986.

SACKS, Oliver. **Alucinações Musicais**: relatos sobre a música e o cérebro. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

QUINTANA, Mario. **Para viver com poesia**. São Paulo: Globo, 2010.

ZIMMERMANN, Ana Cristina. **Ensaio sobre o movimento humano**: jogo e expressividade. Tese de Doutorado. Florianópolis: UFSC, 2010.

ZIMMERMANN, Ana Cristina; MORGAN, John. **The possibilities and consequences of understanding play as dialogue**. Sports, Ethics and Philosophy, Vol. 5 n.1. February 2011. 46-52