

**Neutralidade da paisagem urbana – edifícios monocromáticos e monotonia social**

Leonardo Battani

Orientadora: Profa. Dra. Cleusa Sakamoto

Grupo de Estudos “Criatividade e Inovação na Comunicação”

FAPCOM – Faculdade Paulus de Comunicação

**Introdução**

As cidades como espaço de convívio dos seres humanos mudaram através do tempo. Rupturas brutas ocorreram e a maior delas foi a partir da Revolução Industrial, no século XVIII, na Inglaterra, quando a técnica passou a imperar e a modificar a forma das pessoas se relacionarem com suas vidas e cidades. A ideia, na época, era atingir o progresso do homem pelas máquinas e aumentar a produtividade em massa, fato que desde então, tem representado prejuízo com elevado preço.

A partir do século XX, o crescente êxodo rural provocado pela Revolução Industrial, tomou uma forma mais abrangente. Mais pessoas mudaram-se para cidades em busca de empregos; mais pessoas significavam mais casas, e quando os limites entre cidades sucumbiam, elevaram-se prédios, paredes enormes de concreto, acinzentadas, edifícios neutros, realidade em que a natureza cada vez mais foi sendo eliminada. Desta forma, o ambiente antes carregado de estímulo criativo mesclado à coloração natural, foi realocado para uma versão artificial padronizada de espaço de convivência do homem moderno e pós-moderno, confinado a formas retilíneas e cores monocromáticas.

O início dessa constituição do espaço subjugou a natureza, esta formada por pluralidade de cores, para abrir lugar ao concreto cinzento, às chaminés e seus tons de chumbo, acompanhados de um sistema lógico e racional, como os intelectuais da época haviam pensado ser a solução para os problemas humanos.

Após três séculos da Revolução Industrial, que registram o forte crescimento da indústria e da mentalidade lógica, podemos considerar que os estímulos criativos foram

substituídos pela razão instrumental. Na atualidade do século XXI, quando se tem a clara consciência da influência do ambiente sobre o homem, formulamos uma indagação a respeito de como a história criou o ser humano do presente; ou seja: como a transformação do ambiente urbano com sua monocromia e monotonia representam empobrecimento de estímulos criativos no cotidiano do viver humano? Neste eixo de análise, podemos também questionar: como será o futuro ser humano nesta perspectiva?

O presente artigo busca estudar a relação entre a organização dos espaços urbanos e a construção da subjetividade, isto é, em que medida a concepção de cidade fundada a partir da Revolução Industrial, através da padronização dos espaços e a utilização de cores neutras, estrutura-se como ambiente desestimulante, ou mesmo, sombrio, incapaz de provocar reações emocionais positivas; assim, a realidade externa deixa de ser um agente que motiva o fluir de processos intersubjetivos de natureza criativa que enriquecem a experiência do viver.

A hipótese derivada do problema considerado no estudo é que a monotonia característica dos espaços urbanos, que têm se tornado cada vez mais linear e convencionalizada, acarreta como resultado a perda da capacidade criativa de seus moradores, devido ao empobrecimento de estímulos e a interatividade racional e prática, cada vez menos afetiva tornando-se incapaz de mobilizar a espontaneidade criadora. A monocromia do ambiente urbano e a estruturação de um espaço lógico de uma megalópole como São Paulo, por exemplo, quando falta estímulos afetivos, pode ser capaz de gerar um menor número de respostas adaptativas ou de ideias criativas por parte de seus habitantes, na rotina diária.

O artigo busca discutir a criatividade, a cidade como espaço do desenvolvimento psicológico, e as novas relações de glocalidade, quando se subtrai o espaço físico e local por uma experimentação híbrida e simultânea do local em sua abrangência mundial. Os objetivos do presente estudo são compreender os processos de constituição das cidades e a inevitável influência sobre a mente humana, buscando entender a influência de um espaço urbano desestimulante na produção criativa dos seus habitantes.

Os métodos escolhidos para a pesquisa com vistas à compreensão do espaço e organização das cidades e sua influência sobre o potencial criativo dos indivíduos, são: de natureza básica, de abordagem qualitativa e de procedimento bibliográfico.

A discussão de resultados traz uma oportunidade para o debate da concepção da cidade como fator de influência ou estímulo criativo no cotidiano, permitindo ao estudo encaminhar também, uma possibilidade de reflexão sobre o futuro das cidades.

### **As cidades: integração do ambiente e do ser**

Com a supressão da natureza, o ser humano transformou o ambiente imediato do cotidiano urbano. Ele construiu ferramentas e dispositivos capazes de estender a sua capacidade motora tanto na questão da habilidade quanto na rapidez de manufatura. Nessa criação há um processo de aprendizagem; quando o artesão passa o seu conhecimento para o aprendiz, quando se forma uma relação de ambiguidade e reciprocidade. O artesão é o mestre assentado e o aprendiz, viajante. Ambos compartilham do conhecimento que obtiveram; um deles local, outro “mundial”. (BENJAMIN, 2011 p. 197-199).

No passado esta característica de compartilhamento pautava-se na oralidade. Dessa forma, as histórias eram conhecidas por um processo narrativo de um indivíduo para com o outro. O que Walter Benjamin (2011) menciona estar em declínio.

Essa ideia de troca de informações inicialmente oral também é salientada por Victor Hugo (2013). Em um dos capítulos de O Corcunda de Notre Dame, ele cita que a cultura da passagem da História de boca em boca fora primeiramente substituída pela Arquitetura e conseqüentemente, pela prensa de Gutenberg. Essa transformação foi vista como uma ameaça para o status quo.

Tratava-se do pressentimento de que o pensamento humano, mudando de forma, mudaria de modo de expressão; a ideia capital de cada geração não se escreveria mais no mesmo suporte nem da mesma maneira, e o livro de pedra, tão sólido e tão durável, cederia vez ao livro de papel, ainda mais sólido e mais durável. (HUGO. 2013, p. 189).

Victor Hugo (2013, p. 191) continua, quando compara as construções antigas com os livros existentes através do advento da prensa “[...] sob o ditado da ideia geral de cada

época, esses livros maravilhosos que eram também maravilhosos edifícios: o pagode de Eklingji, o Ramesseum do Egito, o templo de Salomão”.



**Figura 1. Fotografia da Avenida Paulista em São Paulo. Cenário capturado por André Oliveira (2017). Padrão de luzes em prédios.**

O pensamento de determinado período histórico converge para a construção de um monumento que representa e que dura através do tempo. O aprendizado encontrava outro suporte: a imagem. Aspecto que reproduz no ambiente as narrativas históricas, por exemplo, nos inscritos deixados nas cavernas por nossos ancestrais.

O Templo de Salomão construído em São Paulo no Brasil, no bairro do Brás, no entanto, que não tem essa invocação citada por Victor Hugo. O real templo de Salomão de Israel foi uma ocorrência única, diferentemente da réplica citada na capital paulistana. Embora seja de uma perfeição de detalhamentos, não condiz realmente sobre as situações, histórica, cultural e geopolítica da região em que foi construído.

O filósofo Roger Scruton, no documentário produzido em 2009 pela BBC, intitulado “Why Beauty Matters”, reitera similaridades com a posição de Victor Hugo. Scruton (2009) traz para si a arquitetura dos edifícios antigos para o campo da Estética, com uma discussão do Belo e do Feio. Ele toca no ponto da importância da produção imagética que esses edifícios continham. Sem as imagens, a população iletrada ficaria sem saber o que muitas vezes estava sendo dito por autoridades em situações sociais.

Tudo isso, está envolto num processo ritualístico que se perdeu durante o avanço do tempo. A partir da Revolução Industrial, esses aspectos ritualísticos foram cada vez mais se marginalizando e se desfazendo das construções, isso devido ao ganho de rapidez na construção de novos edifícios. Com a prensa, os artistas deixaram os murais, afrescos e a imagem foi colocada no papel – tanto a imagem propriamente dita quanto as grafias. Hoje, além da televisão como produtor de conteúdo visual, toda e qualquer imagem chega ao campo da internet, sem passar por um processo de ritualização que lhe daria significado.

Retiradas as imagens contemplativas e que seriam exacerbações instaladas aos prédios, culminou-se a máxima do pensamento que foi gerado desde os tempos da Filosofia grega: a razão como força motriz do ser humano na atuação com o outro e com o ambiente; a perfeição matemática, dos números a representar o mundo.

Esse conceito remonta ao pensamento do filósofo Pitágoras de Samos, a ordem matemática se tornou o aspecto regente da natureza estabelecendo-se como parâmetro para as mentes ocidentais (CHAUI, 2015, p. 20). A natureza de Pitágoras, desde então, foi transformada pelos seres humanos por meio da técnica e o seu produto. No caso dos edifícios, a própria Arquitetura e Engenharia absorveram os cálculos matemáticos para a realização de seus projetos. Mas a discussão vai além do próprio planejamento e concepção de prédios e casas e, por conseguinte, da elevação das cidades, que atinge o aspecto de como o pensar matemático e racional instala nesses ambientes de convivência, um padrão a ser seguido.

Neste paradigma, os ambientes devem ser organizados e devem ser funcionais; os objetos têm uma objetividade e um serviço a ser prestado. O problema se apresenta

quando a própria organização afeta a capacidade inata dos seres humanos - seu poder criativo, por estarem cerceadas por uma condição de padronização e neutralidade, os quais não permitem a aplicação da subjetividade no espaço em que se vive, causando uma alienação entre sujeito e espaço, os habitantes e as cidades.

Para Freud (2012), a criança é capaz de viver no limiar da oposição entre o mundo real, racional, e o mundo da brincadeira, criativo, trazendo os objetos concretos para uma outra realidade na qual ela própria cria pelo próprio gosto. Esse ato de brincar é tão sério quanto qualquer “trabalho adulto”. Em relação a isso, ele argumenta:

Alguém que está crescendo deixa de brincar, renunciando claramente ao ganho de prazer que a brincadeira lhe trazia. Mas quem conhece a vida psíquica das pessoas, sabe que nada é mais difícil do que renunciar a um prazer que um dia já foi conhecido. No fundo, não poderíamos renunciar a nada, apenas trocamos uma coisa por outra; o que parece ser renúncia é, na verdade, uma formação substitutiva ou um sucedâneo. Assim, quando alguém que está crescendo deixa de brincar, nada mais faz a não ser o empréstimo aos objetos reais; em vez de brincar, agora fantasia. (FREUD, 2012, p. 270)

Na atualidade, o ser adulto tenta extinguir tudo quanto é infantil nele, e a partir da própria constatação da realidade como brutal e sem o estímulo necessário para fantasiar, deixa de fazê-lo, e passa a atuar somente no mundo concreto. É interessante considerar, por conseguinte, que o mundo concreto também atua sobre o ser humano e essa relação se dá desde o nascimento, na medida em que influencia a criação da identidade.

Existem, neste sentido, exemplos, como o projeto Ateliê Azul, que teve início em 2008 e introduziu nas periferias de São Paulo, azulejos customizados em espaços públicos, com o objetivo de revitalizar as comunidades.

O projeto, além de beneficiar as comunidades de São Paulo com conteúdo criativo, forneceu aos moradores das periferias, emprego e dignidade humana, cujas oportunidades de atividades no mundo real lhes trouxeram reconhecimento e pertencimento nos locais em que viviam.



**Figura 2. Escadaria revestida por azulejos pelo Projeto Ateliê Azul. Disponível em: <https://catracalivre.com.br/geral/cidadania/indicacao/na-virada-cultural-ex-trafficante-coloca-cor-na-cidade-de-sao-paulo/>. Acesso em: 15 abr. 2017**

Para Winnicott (1975), a Criatividade tem como origem os aspectos subjetivos, os quais são definidores do indivíduo e da sua ação com o exterior. Para o autor, a pessoa que não apresenta saúde psíquica é aquela que não consegue viver sua própria criatividade ou age de modo mecânico e sem espontaneidade. Afirma, neste sentido que: “É através da apercepção criativa, mais do que qualquer coisa, que o indivíduo sente que a vida é digna de ser vivida” (WINNICOTT, 1975, p. 95).

A sociedade de massa pode-se dizer está adoecida em sua natureza coletiva, devido à alienação do trabalhador que persegue cegamente apenas o produto final, como se instituiu a produção em série por meio do Fordismo (pensamento que dividiu o trabalho e o trabalhador em determinadas funções associadas a uma linha de produção, as quais, no final, ele não mais se reconhece naquilo que produz, diferentemente como era o caso, do que foi citado neste artigo, da relação entre mestre e aprendiz de artesão, no qual o produto era feito inteiramente por um indivíduo).

Csikszentmihaly (1998) é também um autor que ao abordar o conceito de Criatividade relaciona o ambiente com a capacidade de criação, mas para ele, a Criatividade não trata somente de pensamento criativo. Há uma interação sistêmica entre o indivíduo com o coletivo e o seu contexto sociocultural, sendo a Criatividade então, uma ação que só é possível ser realizada dentro de um contexto, que lhe é indissociável.

O conceito de ambiente criativo mostra-se fundamental na análise da realidade urbana organizada de modo monótono e que se mostra, cada dia mais empobrecida, quando destituída de cores e de elementos da natureza. O espaço coletivo pode ser definido como aquele que reúne uma pluralidade de talentos relativos a cada indivíduo, e dá valor as suas experiências de vida, criando uma situação na qual todos têm algo a contribuir (SAKAMOTO, 2013). Esse grau de importância é dado tanto ao que se classifica como individual quanto coletivo.

### **Os ambientes com cores – ponto de vista teórico**

Se a cor preta, vista por olhos humanos, é a ausência de luz, tudo aquilo que se opõem ao preto tem como raiz a presença da luminosidade. É essa a fundação dos objetos que vemos. De acordo com Gomez (2014, p. 7), “A cor é entendida como luz em certo comprimento de onda”.

E são essas ondas de luz que viajam pelo espaço e são absorvidas pelos objetos, que formam as características físicas de tudo aquilo que nos rodeia e são refletidas para nossos olhos e decodificadas pelo cérebro. “Os mecanismos de sensação – quando em pleno funcionamento – presentes nos nossos olhos, se apropriam das características da



luz que a eles chegam para formar, em nosso cérebro, uma imagem” Gomez (2014, p. 7).

As cores geradas pela luz e captadas pela mecânica sensitiva dos olhos em conjunto com a formação de imagens no cérebro, ao longo do tempo, são transformadas em conceitos por meio da cultura, atraindo simbolismos a cada cor. Heller (2012, p.48) ao tratar sobre o azul como a cor da paz, afirma:

A bandeira azul como símbolo de união pacífica tornou-se popular em todo mundo. Nem que seja por razões práticas, uma bandeira simplesmente azul nunca poderá ser uma bandeira que se possa içar na guerra – uma insígnia azul com o céu como pano de fundo é difícil de ver.

Barros (2006, p. 184-185), por sua vez, menciona em conformidade com as categorias de Kadinsky, as características do branco e preto, como movimento, simbolismo, temperatura e estado de espírito e som musical. Aqui mencionaremos somente os dois primeiros.

O branco tem um movimento excêntrico, uma tensão externa e para fora, sem sentido horizontal, ao mesmo tempo que possui, um teor de resistência. No simbolismo de Kadinsky, no qual a autora evidencia, o branco tem um estado de pureza, representando o início, o nascimento, a alegria e a eterna possibilidade (BARROS, 2006, p. 189-191).

O preto mantém um teor de resistência, e a ausência do movimento horizontal. No entanto, ele tem uma força concêntrica, voltada para o interno. Isso reflete no seu simbolismo que é um nada sem possibilidades. (BARROS, 2006, P. 191-193).

A cor cinzenta da qual trata o presente artigo, é justamente a junção dessas cores citadas acima. Isso provoca uma anulação dos movimentos. Segundo Barros (2006, p. 191), o cinza torna-se uma “imobilidade sem esperança”.

Nesse aspecto, pode-se traçar um paralelo com os efeitos da cor cinza sobre a população; há uma falta de ambientes criativos e uma hegemonia de ambientes monocromáticos de matizes cinza, como foram constituídas as cidades desde a modernidade.

Os ambientes criativos dependem das cores para estimular as funções de produtividade original nas pessoas. Segundo Freitas (2007, p.1), as cores “têm a capacidade de liberar um leque de possibilidades criativas na imaginação do homem, agindo não só sobre quem admirará a imagem, mas também sobre quem a produz”.

Freitas (2007, p.1) menciona o poder de comunicação visual das cores e o divide em três funções: “a de impressionar a retina, a de provocar uma reação e a de construir uma linguagem própria comunicando uma ideia”.

Para Hothersall (2006 apud Sakamoto; Lúcio, 2017, p. 119), a teoria da Gestalt ou Psicologia da Forma propõe que o processo de percepção, associa dois planos: o físico e o subjetivo. O físico envolve os órgãos do sentido na absorção do espaço (forma, cor como comprimento de onda, odor, sabor, textura etc), e o subjetivo, leva em conta a influência de fatores individuais, sociais e culturais. Essas duas dimensões definem como será a leitura dos estímulos do ambiente (HOTHERSALL, 2006 apud SAKAMOTO; LÚCIO, 2017, p. 119).

As cores, portanto, são utilizadas para definir um estado momentâneo, expressar uma situação. O cinza, por exemplo, é comumente utilizado para definir um dia triste, em relação ao clima nublado. A importância da luz na configuração das cores, referida por Gomez (2017, p.7), considera ainda, que em um dia nublado, por exemplo, as nuvens interferem na implicação do sol sobre os objetos. A própria modulação da quantidade de luz sobre o espaço é capaz de interferir na relação do indivíduo com o ambiente.

A luz – que gera a percepção de profundidade, volume, distância, espaço, transparência, calor, frio, movimento, altura, profundidade, tempo etc., que são características do mundo físico, que interpretamos afetivamente como: agradável, desagradável, ameno, ameaçador, intimidador, relaxante, tenso, opressor, estimulante, acalentador etc. – é um agente transformador da realidade porque altera a situação com os significados que produz (SAKAMOTO; LÚCIO, 2017, p. 120).

Luz e cores, curvas e formas naturais que dão contorno à realidade urbana na estruturação das cidades, são elementos carregados de significados e de potencial criativo.

### **O espaço urbano reconfigurado – breve conclusão**

Desde o invento da internet, a realidade ampliou-se para uma dimensão em paralelo – o plano concreto e o virtual. No espaço digital, toda a técnica se resume em dois números: 0 e 1. O sistema binário permitiu a incorporação, da maneira mais antropofágica possível, de todas as outras técnicas de produção de comunicação pela sua convergência. No campo da arte e da cultura isso não seria diferente. Toda obra, que antes já havia se transformado pelas técnicas de reprodução e massificação, tendo perdido sua “aura” artística, como diz Walter Benjamin (2012), foi levada para o mundo digital e compartilhada na WorldWideWeb.

Essa incorporação permitiu às pessoas atingidas pela globalização, por meio da internet, um acesso a produções artísticas diversas, de diferentes partes do mundo, graças ao acúmulo de exposição de informações no mundo digital, o Big Data.

Auxiliadas pela facilidade de acesso, as informações são hoje colhidas por meios de computadores pessoais sem que seja necessário sair de casa. Esta facilidade ainda se acentua quando esta prática pode incluir o uso dos dispositivos móveis.

É nessa medida que, ao ser introduzido em nossa vida, o ciberespaço foi capaz de desmontar nossos limites físicos e de espaços, sendo capaz de expandir — análise esta da forma mais idealista e positiva do pensamento acerca do mundo digital — nossas referências culturais, trazendo para o indivíduo um ganho glocal, ou seja, entre o espaço local e o mundializado (ANTUNES; SAKAMOTO, 2015).

O ciberespaço tornou as cidades dotadas de realidade concreta e de ambientes urbanos digitais, expandindo limites de espaço e experiência. Uma pessoa que, por exemplo, que não mora em São Paulo e que queira ver os pontos da cidade por curiosidade, pode visitar a cidade de modo virtual. Graças a recursos como o Google Maps, que integra o Google Street View, indivíduos do mundo inteiro podem ter a possibilidade de “andar” pelas ruas de São Paulo, e, caso queiram podem ter outras experiências; é possível conhecer as produções culturais da cidade através de vídeos, ver shows, conhecer artistas locais etc, tudo por meio do ciberespaço, sem precisar de uma ida física até o lugar físico. Há ainda, dentro de plataformas específicas para

visitação de espaços internos, como a Catedral da Sé, a possibilidade de contato e conhecimento virtual.

No entanto, deve-se estar atento para o fato de que essa experimentação não substitui a modalidade da experiência presencial. Assistir o Olodum de Salvador, no Pelourinho, não será o mesmo visto pela internet, daquilo que é visto presencialmente.

[...] para quem está olhando o cenário através de um visor ou tela, a tela de um computador é como um simulacro de uma janela da realidade, produzida por milhares de pontos luminosos e que descortina uma dimensão que ora é complementar ao real, ora é uma dimensão dissociada e com novos parâmetros, porque não é concreta mas virtual (SAKAMOTO; LÚCIO, 2017, p. 122)

Chega-se à conclusão de que a forma como o meio ambiente é absorvido pelo humano é vital para o seu desenvolvimento como indivíduo, como cidadão e ser criativo. Pode-se considerar muitos fatores para que esta individualidade possa ser afetada negativamente, caso o ambiente seja destituído de estímulos adequados, como a falta de cores e subjugação da natureza pelo concreto dos edifícios, que podem ser capazes de desestimular as capacidades criativas inatas do ser humano.

Com base na pesquisa teórica sobre cores, é possível afirmar que a monocromia dos ambientes urbanos é capaz de diminuir a produção criativa de seus habitantes. Conforme constatado, as cores carregam para si um poder comunicacional de ideias e simbologias, e quando se chega ao cinza, a cor em questão no presente artigo, o seu significado é levado a pontos negativos do cotidiano, como o exemplo de um dia triste quando está nublado. A transmissão dessa carga de significado pode interferir na utilização da Criatividade nos habitantes de uma megalópole como São Paulo como de outra e qualquer metrópole.

Além disso, ambientes criativos que possuem uma pluralidade de cores estão associados a uma população de maior renda, enquanto a de menor renda tem uma convivência maior com o cinza e fatores do ambiente que podem levar a uma monotonia social e afetiva, como o desemprego, falta de saneamento e educação.

A cor serve como um catalisador da imaginação do homem, e está conectada à produção criativa, que, segundo Winnicott (1975), suscita o sentimento de que vale a

pena viver. A realidade atual das cidades, contudo, mostra-se contrária quando cada vez mais se apresentam distantes de uma pluralidade de cores e, portanto, configura um ambiente esvaziado de estímulos criativos que constituem a base de uma vida afetiva e profissional produtiva.

É interessante considerar que o ciberespaço e a cibercultura foram capazes de trazer referencial criativo alternativo ao agregar uma dimensão virtual para além de contornos coloridos à realidade concreta. Ainda assim, fica a pergunta, sobre até que ponto a monocromia das cidades de nossos tempos, sustentam a monotonia e empobrecimento da criatividade nos espaços de vida urbana?

A questão apresenta-se em aberto e convida a novos estudos. De qualquer maneira, o espaço reconfigurado das cidades a partir da perspectiva do real ou do virtual, está em processo e, chama a atenção, para a reflexão sobre quais modos de vida estão sendo esculpidos na arte de viver, em pleno século XXI.

### **Referências Bibliográficas**

BARROS, Lilian Ried Miller. A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006

O narrador In: BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura: obras escolhidas v.1. Tradução de Sergio Paulo Rouanet; Prefácio de Jeanne Marie Gagnebin. 14ª reimpressão. São Paulo: Brasiliense, 2011. 253 p., 22 cm. (Obras escolhidas, 1). ISBN 85-11-12030-0.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica In: DUARTE, Rodrigo (Org.). O belo autônomo: textos clássicos de estética. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica: Crisálida, 2012. 398 p., 22 cm. (Filô/Estética). ISBN 978-85-8217-044-1. p.279.

CHAUI, Marilena. Convite à filosofia. 14. ed. São Paulo: Ática, 2015. 520 p., 24 cm. ISBN 85-08-04735-5.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona: Paidós, 1998.

FREUD, Sigmund. O poeta e o fantasiar. In: DUARTE, Rodrigo (Org.). O belo autônomo: textos clássicos de estética. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica: Crisálida, 2012. 398 p., 22 cm. (Filô/Estética). ISBN 978-85-8217-044-1. p.265

HELLER, Eva. A Psicologia Das Cores - como as cores afetam a emoção e a razão. 1.ed. São Paulo: GG, 2016. 311p. ISBN 978-85-659-8507-9

HUGO, Victor. O corcunda de Notre Dame: edição comentada e ilustrada/Victor Hugo; tradução, apresentação e notas Jorge Bastos. – 1.ed. – Rio de Janeiro: Zahar, 2013. 496 p. ISBN 978-85-378-1088-0.

LOCKWOOD, Louise; LOCKYER, Andrew. Why Beauty Matters. [Filme-vídeo]. Produção de Andrew Lockyer, direção de Louise Lockwood. Reino Unido, British Broadcasting Corporation Two, 2009. 1 DVD / HD, 59 min. Color. Som.

SAKAMOTO, Cleusa Kazue; ANTUNES, Janaína Quintas. Criatividade e ciberespaço: hibridismo além de muros em São Paulo. In: GIORA, Regina C. F. A.(org). Diversidade cultural e criatividade. Taubaté-SP: Cabral Editora e Livraria Universitária, 2015.

SAKAMOTO, Cleusa Kazue. Ambientes criativos e o Desenvolvimento humano – a Comunidade Monte Azul. In: GIORA, R.C.F.A. (org.) Crisálida – o libertar da imaginação criadora. Taubaté: Cabral Editora e Livraria Universitária, 2013.

SAKATOMO, Cleusa. Kazue; LÚCIO, Lázaro. A luz e o insight – sobre percepção visual e ensino na Comunicação. In: Boletim Academia Paulista de Psicologia, v. 37, n. 92, Janeiro - Junho, 2017.

WINNICOTT, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago Editora LTDA, 1975.

### **Web Referências**

ALESSI, Gil. A 'maré cinza' de Doria toma São Paulo e revolta grafiteiros e artistas.

Disponível em:

[http://brasil.elpais.com/brasil/2017/01/24/politica/1485280199\\_418307.html](http://brasil.elpais.com/brasil/2017/01/24/politica/1485280199_418307.html). Acesso em: 22 abr.2017.

FREITAS, Ana Karina Miranda de. Psicodinâmica das cores em comunicação. Disponível em:

[http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Cor/psicodinamica\\_das\\_cores\\_em\\_comunicacao.pdf](http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Cor/psicodinamica_das_cores_em_comunicacao.pdf). Acesso em: 05 set. 2017.

GOMEZ, Renan Santos. Cor e Percepção: um estudo da interpretação do meio urbanístico-arquitetônico, baseado na obra 'Noturnos', de Cassio Vasconcellos. Disponível em: <http://www.iau.usp.br/pesquisa/grupos/nelac/wp>

content/uploads/2015/01/Relat%C3%B3rio-PIBIC-Julho-2014-Renan.pdf. Acesso em: 05 set. 2017.

MOREIRA, Danilo. Projetos artísticos revitalizam comunidades carentes. Disponível em: <http://www.geniocriador.com.br/fique-por-dentro/materias/213-projetos-art%C3%ADsticos-revitalizam-comunidades-carentes.html#.WPJNpdLyvIV>. Acesso em: 15 abr. 2017