

Experiência estética de pessoas surdas com história em quadrinhos¹

Raul Inácio BUSARELLO²

Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC

Patricia BIEGING³

Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

Resumo

O objetivo deste artigo é analisar a experiência estética de pessoas surdas com os personagens e com os acontecimentos dispostos em uma história em quadrinhos hipermídia, criada como objeto de aprendizagem acessível. A metodologia utilizada na testagem é exploratória com abordagem qualitativa, onde os dados foram coletados através de dois *focus group*. Participaram do estudo 12 voluntários surdos ligados a duas instituições que desenvolvem trabalhos sócio-educacionais na Grande Florianópolis – SC, Brasil. Como resultado identificamos que os sujeitos participantes compartilharam de fortes laços afetivos com o objeto pesquisado. A experiência estética vivenciada durante o estudo trouxe a tona momentos de reflexão em que as experiências de vida foram essenciais na ressignificação dos conteúdos, tornando-os mais próximos.

Palavras-chave: experiência estética; histórias em quadrinhos; surdo.

1 Introdução

Toda experiência requer e é resultado de uma interação e da reação dos sujeitos em relação ao produto, ou seja, exige a recepção ativa do indivíduo no contato com os produtos, extrapolando o olhar desinteressado. A experiência estética pode acontecer no contato com qualquer coisa e é contínua no cotidiano dos sujeitos, ou seja, está impregnada no ato de viver. Assim entendemos que as coisas são experienciadas de forma constante, porém para que se tornem *singulares* devem destacar-se e contrastar-se das demais vivências, mexendo com o sujeito de maneira única.

¹ Trabalho apresentado no GP Teorias da Comunicação do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando em Engenharia e Gestão do Conhecimento no EGC-UFSC, email: raulbusarello@gmail.com.

³ Doutoranda em Ciências da Comunicação na ECA-USP, email: pbieging@gmail.com.

O objeto estético pode materializar-se em qualquer coisa que seja. O ponto chave é o estabelecimento de um elo entre o objeto e o sujeito, fazendo com que configure-se uma experiência a partir da atitude estética do observador (PEREIRA, 2012).

Quando significativas as experiências ultrapassam o fenômeno imediato e levam o sujeito a novas interpretações dos acontecimentos e objetos estéticos. Sem interpretação a experiência torna-se pobre e equivocada, segundo Shusterman (1997). Por isto a reflexão é importante na qualidade da experiência, bem como nas experiências anteriores, nos nossos hábitos e nas percepções do mundo que nos cerca. Entretanto, o autor também reforça que isso não significa que os fenômenos imediatos não sejam importantes para o processo da experiência estética, sendo estes sentimentos o princípio de tudo.

Neste contexto o objetivo deste estudo é analisar a experiência estética de pessoas surdas com os personagens e com os acontecimentos dispostos em uma história em quadrinhos. Esta, por sua vez, foi criada como objeto de aprendizagem hipermídia acessível, elaborada por Busarello (2011). A pesquisa exploratória, com abordagem qualitativa, foi realizada com 12 pessoas surdas e parcialmente surdas de instituições da Grande Florianópolis, Brasil.

2 Procedimentos metodológicos

A metodologia adotada para essa pesquisa tem caráter exploratório, aplicado com base em abordagem de pesquisa qualitativa. Esse tipo de pesquisa objetiva “o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado” (GIL, 2002, p. 42). Para Merriam (1998) a pesquisa qualitativa é aplicada quando se busca conhecer a visão de mundo construída pelos indivíduos, ou seja, quando se pretende compreender os significados que servem de base para dar sentido a existência e experiências das pessoas no mundo.

A coleta de dados se estabeleceu a partir da formação de dois grupos voluntários em instituições⁴ que desenvolvem trabalhos sócio-educacionais com indivíduos surdos da Grande Florianópolis (Santa Catarina, Brasil), em dia e hora pré-estabelecidos. Por se tratar de um protótipo de objeto de aprendizagem em ambiente on-line, entende-se que o local para o teste deveria ser um lugar onde os participantes já estivessem confortáveis para

⁴ IATEL – Instituto de Audição e Terapia da Linguagem e ASGF – Associação de Surdos da Grande Florianópolis.

práticas educacionais. Além disso, as limitações para aplicação do protótipo e as ferramentas de coleta de dados exigiam que houvesse a reunião de um grupo de participantes.

Para auxiliar na coleta dos dados essa etapa foi filmada, contando com a participação de um segundo pesquisador para esse fim. Além disso, como meio de comunicação entre o pesquisador e os participantes surdos, foi utilizado o auxílio de profissionais para fazer as traduções das falas tanto em LIBRAS com em língua portuguesa oral. A técnica para a coleta dos dados aqui apresentados foi o *focus group*, tendo como roteiro um questionário pré-estruturado que serviu para guiar as discussões.

As discussões em grupo se deram de forma aberta, onde os participantes tinham a liberdade de fazer seus comentários e perguntas de forma livre. O papel do pesquisador foi em conduzir a discussão para que ficasse dentro do tema proposto, mas sem negligenciar eventuais outros temas que pudessem surgir.

Cinco dos pesquisados tinham idade entre 15 e 20 anos, um entre 21 e 24, dois entre 26 e 30, dois entre 31 e 35 e dois entre 36 e 40. Desses, sete são do gênero feminino, enquanto cinco do masculino. Quanto a naturalidade, nove são naturais da região da Grande Florianópolis, dois de outras regiões do estado e um é natural de outro estado. Sobre o grau de surdez dos participantes da pesquisa, quatro são indivíduos parcialmente surdos, enquanto oito surdos profundos. Onze alegaram gostar de histórias em quadrinhos, mas não leem habitualmente. Nos relatos no decorrer do artigo foram utilizados nomes fictícios para garantir o anonimato dos participantes.

3 A história dentro dos quadrinhos para surdos

A sinopse da história em quadrinhos, criada como objeto de aprendizagem, com conteúdo de Projeção Cilíndrica Ortogonal, proposta neste artigo é: O drama de um adolescente apaixonado por uma colega que não consegue declarar seu amor, por causa de sua timidez. Toda vez que tenta falar com a menina fica envergonhado, sem palavras. Para tentar superar esse problema, o jovem utiliza em um canto de seu quarto os conceitos do Triedro para desenhar a amada e assim, na sua imaginação, poder viver seu sonho. A narrativa é interrompida quando recebe uma chamada no celular, de sua colega. *Esta é a trama até o momento de interação – avaliação – do aluno. Entretanto a sequência da história tem como sinopse:* A adolescente, por saber que seu colega é bom em entender

projetos, convida-o para ajuda-la a construir a casinha de sua cachorra. O adolescente, que no primeiro momento se sente tímido frente à moça, vai se soltando enquanto constrói a casa de cachorros. No final a adolescente revela seu afeto pelo amigo, dando-lhe um beijo. O rapaz fica sem ação.



Figura 1: Quadros da história em quadrinhos criada por Busarello (2011).

O objeto de aprendizagem criado por Busarello (2011) é um história em quadrinhos on-line, com possibilidades de navegação hipermídia e formada por cinco narrativas distintas. Duas das narrativas contam a história do protagonista Zeca, onde os conceitos do domínio de aprendizagem são inseridos nos incidentes da história. As outras três partes são links para maior entendimento do conteúdo de aprendizagem. Ao final de cada uma das narrativas principais estão dispostos exercícios.

Para o desenvolvimento da narrativa principal, foram criados dois personagens: Zeca, um adolescente de aproximadamente 17 anos, especialista em representação gráfica, mas tímido quando o assunto são seus sentimentos; e Suzi, uma colega de Zeca, com a mesma idade e muito esperta. Para a sequência, depois da avaliação, foi incorporada como personagem a cachorrinha de Suzi, Tina.

4 A experiência estética com a história em quadrinhos

Partimos do princípio de que sem interação entre o indivíduo e o objeto não há experiência. A experiência estética é tão importante quanto qualquer outra forma de interação entre o sujeito e o ambiente e entre o sujeito e outras pessoas. Apesar de isso não estar tão claro em nossa vida, diante da correria da rotina cotidiana, a experiência tem grande significado, porque dá valor a tudo o que somos e a tudo o que fazemos (HAGMAN, 2005). Na experiência estética a afetação sentida pelo sujeito pode ser alegria, tristeza, medo, repulsa, admiração ou qualquer que seja o sentimento gerado no momento da experimentação. Lembrando que para que isto ocorra o sujeito precisa estar envolvido intimamente com o objeto e sua intensidade é variável.

Essa experimentação estética, porém não é algo simples ou como diz Guimarães (2004), apenas uma questão de “filtro” dos conteúdos. Nessa relação, segundo o autor, deve ser considerada a “organização significativa interna dos objetos” e, além disso, a própria experiência. Guimarães (2004) explica que a experiência estética, apesar de ser singular e destacar-se de momentos cotidianos da vida, conecta-se e aproxima-se do que é familiar aos indivíduos, integrando, assim, “o que é estranho ao familiar”. “Como resposta a uma ‘coerção acontecimental’, a experiência estética é uma mobilização multidimensional (cognitiva, volitiva e emotiva), produzida no confronto com um objeto problemático que é experimentado em uma situação não familiar” (GUIMARÃES, 2004, p. 5).

Estes aspectos movem a fala da nossa participante, Flávia, que se vê levada a uma época em que o mundo era recheado de magia pelas histórias da Turma da Mônica. A experiência estética, nesse caso, envolve não somente o objeto ao qual tem seu primeiro contato, mas um momento de sua vida em que as imagens alteraram os significados que atribuía ao mundo. Um olhar romântico e nostálgico que fez toda a diferença em seu modo de vida.

Flávia: Quando eu era pequena, eu adorava olhar a revistinha da Mônica, meu pai comprava, dava para mim. Eu adorava por causa do visual, não entendia as palavras, mas depois eu fui aprendendo a ler as palavras, daí eu já consegui ler e entender o contexto. Era muito legal. Quando eu era criança, e agora eu já aprendi muitas palavras. [...] O visual junto com a imagem é importante.

Flávia, como observadora de um mundo em fase de descoberta percebe que, aos 17 anos, esse olhar diferenciado para as histórias em quadrinhos lhe proporcionou uma nova dimensão às suas vivências cotidianas quando explica que a imagem é muito importante e

que através delas que seu processo de aprendizagem foi melhor aperfeiçoado. Essa experiência mostra que o objeto estético pode materializar-se em qualquer coisa que seja. O ponto chave é o estabelecimento de um elo entre o objeto e a pessoa que vive a experiência, fazendo com que configure-se numa vivência a partir da atitude estética do observador (PEREIRA, 2012). Pereira explica que a experiência estética pode ser comparada a uma paixão, ao estado de espírito de quem se apaixona. É um momento que cala, que nos absorve por si mesmo, algo que é de difícil explicação e que não há espaço para uma relação de dominação entre as partes. A paixão foi o que conferiu a Flávia desenvolver-se no contato com algo que poderia ser banal, mas que agora percebe o quão importante foi. Percebemos neste depoimento o que Hagman (2005) aponta como sendo o ponto crucial para a intensificação da experiência, as vivências anteriores. O contato com o objeto de aprendizagem e as significações que Flávia faz deste contato não são apenas momentâneas, mas uma viagem em suas experiências de vida ressignificadas pelo novo conteúdo ao qual é confrontada.

Esta percepção, desencadeada através de uma experiência imediata e singular, gera a reação estética. “Quando se vê, se ouve, se cheira, se toca alguma coisa, alguma reação ocorre. Na mais das simplórias dessas reações, quando se vê alguma coisa, pode-se achar essa coisa, no mínimo, feia ou bonita. E esse achar a coisa feia ou bonita é a reação” (AQUINO, 2012, p. 14). A experiência, desta forma, tem características emocionais que satisfazem o sujeito, pois possuem uma estrutura organizada e ordeira (DEWEY, 2010). “Na verdade, quando significativas, as emoções são qualidades de uma experiência complexa que se movimenta e se altera. Dizemos *quando significativas* porque, de outro modo, elas não passam de explosões e irrupções de um bebê perturbado” (DEWEY, 2010, p. 119, grifos do autor). Essa emoção para o autor está intimamente ligada ao eu interessado no acontecimento, independente do desfecho que for tomar.

Percebemos que este movimento foi realizado pelos sujeitos participantes da pesquisa no contato com o objeto. A proposta da utilização de uma narrativa em histórias em quadrinhos, além de ter facilitado a visualização dos conceitos específicos de representação gráfica, também proporcionou que esse conteúdo fosse mostrado por meio de uma narrativa lúdica, fator este que moveu a memória dos participantes a outros espaços de vivências. A ludicidade chamou a atenção dos participantes, estimulando o interesse pela leitura completa da história. “Foi legal, porque o menino, apaixonado, tinha vergonha de falar, aí foi para casa” essa parte da fala de Flávia exemplifica como determinados aspectos

da história chamaram a atenção, e complementa “o menino, o engenheiro, ficou pensando como fazer. Fiquei admirada em ver o interesse de fazer a casa, o carro”.

Vê-se aqui que a experiência estética está ligada diretamente ao que o produto estético e o contexto podem proporcionar à percepção. Essa percepção deve ser criada pelo sujeito, a relação com a coisa deve ser despertada pelo próprio sujeito e a criação precisa ter alguma comparação com as experiências vividas pelo criador do objeto estético (DEWEY, 2010). Isso, por sua vez, não é instantâneo. A percepção exige contemplação, um olhar interessado que pode proporcionar ou não satisfação ao espectador, porém ela é sempre emocional. “A emoção é *para, de* ou *sobre* algo objetivo, seja na realidade ou no pensamento. Está implicada em uma situação cujo desfecho fica em suspenso, e na qual o eu afetado pela emoção está envolvido de maneira vital” (DEWEY, 2010, p. 156). As emoções geradas são apenas “completas em si” e podem ser das mais diversas frente a situações alegres, frustrantes, deprimentes. É necessário pontuar que essas emoções são sempre singulares, pois só podem ser sentidas e enunciadas por quem as vive e se emocionam a partir dela.

A emoção foi um dos pontos mais altos da aplicação da pesquisa. Os participantes mostraram-se envolvidos não somente pelo conteúdo do estudo que estava sendo realizado, mas pelos acontecimentos propostos no objeto e, especialmente, pela identificação e aproximação emocionada com os elementos da história em quadrinhos.

Observamos que os participantes se identificaram com o drama vivido pelos personagens da história e isso contribuiu para a visualização do conteúdo didático. “A história foi legal porque era a vida dele”, comenta Júlia, e salienta “eu não tive sentimento mau. Eu achei bem legal, eu tive atenção pelo visual, chamou a atenção, pelo balãozinho”. Nesse contexto Marcelo declara: “eu gostei também, o menino acaba assustado, mostra a expressão dele, de interesse de não, de gostar de não gostar, tinha uma cachorrinha”. Cláudia ficou ansiosa para ver o final, porque torcia pelo personagem: “a imagem, o desenho, daí tocou o celular. Ele projetou ela. Ela sumiu, perdeu”. Jean, Flávia e Tiago se identificaram com a história, por que tiveram em uma situação parecida com a do personagem. Maria gostou de ler porque era a história de amor entre o menino e a menina.

Maria: Eu adorei, achei muito bonitinho, a historinha o desenhinho, a imagem eu gostei bastante. Fiquei impressionada com o desenho, com a organização e eu fiquei curiosa para ver o que vinha depois. Tudo combinava perfeitamente.

Os sentimentos dos participantes da pesquisa são revestidos de forma e valor, gerando as expectativas e a base para novas vivências. Isso significa dizer que o mundo é totalmente subjetivo, que as experiências e suas representações não estão apenas fundadas na memória, mas são processos complexos cognitivos e afetivos imbricados no circuito do estado da experiência, os quais são capturados não somente pela qualidade, mas por idealizações dos sujeitos em si mesmo e/ou no mundo (HAGMAN, 2005).

O que ocorre na percepção está totalmente ligado à capacidade de cada indivíduo, no que ele pode perceber ao que é projetado nos objetos, sejam eles imagens, sons ou qualquer outra forma de experiência (SARTRE, 1996). Essa apreensão se dá na consciência e ao que é estabelecido nas diversas conexões individuais a partir dos repertórios previamente construídos pelos indivíduos em suas relações com o mundo. Essas percepções, por sua vez, são ampliadas nos momentos em que a capacidade de ver é expandida pelas lacunas preenchidas pela intuição. “A percepção não é, pois, uma atitude meramente contemplativa e, ainda menos, uma ausência de atitude, mas um agenciamento corporal, uma *performance*, um comportamento que, mais que representar o mundo, exprime o movimento pelo qual o habitamos” (VALVERDE, 2010, p. 69).

Quando a interação dos indivíduos com os objetos e com o ambiente destaca-se de momentos comuns do cotidiano, podemos dizer que ocorreu uma experiência. Apesar disso, como podemos ver a partir dos relatos acima, a experiência estética não deve ser separada da experiência comum, pois os acontecimentos cotidianos também podem proporcionar sensações singulares e despertar a experiência. Shusterman (1997) diz que a experiência estética tem a capacidade de nos absorver afetivamente, destacando-se do fluxo comum da vida diária de forma a gerar mais do que sensações, tornando-se numa experiência significativa a ser saboreada.

Até mesmo a tragédia ou sentimentos perturbadores fazem parte da experiência estética, porque auxiliam no reconhecimento de situações duras da vida cotidiana. “A apreensão do mundo sensível, do natural ou mesmo de tudo o que nos cerca, [a partir do século XVIII], vem sendo refletida por uma dimensão conceitual que abrange não somente a emoção, o belo ou o feio, mas toda relação estabelecida entre os indivíduos e o mundo” (BIEGING, AQUINO, 2014, p. 87). Experiências maduras com objetos que representam fracasso, morte e perda transformam-na, como explica Hagman (2005, p. 38, tradução

nossa), em “até mesmo a celebração do trágico, bem como do sublime⁵. É esse aspecto da nossa experiência em que o sentido de qualidade, valor formal e beleza combinam com o reconhecimento do fracasso e da mortalidade”. Este nível maduro da humanidade articulado com formas verbais, visuais, linguísticas e musicais é o que dá a qualidade refinada à tragédia. O autor explica ainda que esse amadurecimento faz com que os sujeitos percebam sua vulnerabilidade, as tragédias e a própria mortalidade. É belo ao mesmo tempo em que é terrível.

Os estados afetivos extremos podem ser conferidos nas falas dos nossos participantes, pois suas experiências de vida, por vezes traumática, entrelaçam-se com a narrativa dos personagens do objeto de aprendizagem criado por Busarello (2011). Isto é refletido, especialmente, na fala de Paulo. Paulo informou que já tinha feito aulas de desenho e que o que ele fazia, segundo ele, era parecido com o conteúdo que viu no objeto de aprendizagem.

Paulo: O professor me ensinou a fazer os desenhos, e tinha que fazer retinho e eu não conseguia fazer retinho. A imagem o desenho combina com o que eu fazia, com a construção da casa. A representação era igual, não era diferente.

O participante informa que entendeu o conteúdo, apesar de achar difícil, mas não sabe dizer se é em relação a forma como está organizado no objeto de aprendizagem. Entretanto identifica que também teve dificuldade nas aulas de desenho no passado: “não tem muita experiência. A gente fez uns desenhos de representação de corpo de pessoa, mas eu errava muito, é isso”. O participante aponta que as histórias em quadrinhos o auxiliou a compreender melhor o conteúdo, mas mesmo assim identifica que precisaria fazer mais exercícios: “preciso treinar mais, mais vezes, aí você começa a praticar mais, e entender mais. Quando você começa a praticar mais vezes. Tendo cuidado, vendo o contexto”.

Podemos considerar que a experiência estética envolve principalmente a externalização de um valor afetivo (HAGMAN, 2005), como a que Paulo dividiu conosco. As qualidades postas pelo sujeito no objeto estético devem relacionar-se com algo que para ele é a forma ideal, possuindo qualidades e características que reforcem sua essência. Essa forma ideal pode levar o receptor ao transe, fazendo-o contemplar seu equilíbrio, seu ritmo.

⁵ “O sublime é o termo geral para uma forma de experiência estética que é caracterizada por estados afetivos extremos, como admiração, espanto, êxtase, medo e fascínio; esses sentimentos são estimulados em resposta a um objeto, evento e/ou ideia que é vista por possuir imensidão, poder, obscuridade, sem forma e outros aspectos terríveis, onde a compreensão humana e emotiva são empurradas para (e talvez além) dos seus limites”. (HAGMAN, 2005, p. 123, tradução nossa)

Segundo Hagman (2005) o que fica para o sujeito são os significados complexos e requintados da experiência numa ligação profunda e inconsciente do seu prévio conhecimento.

Outro ponto a ser destacado é que para os participantes da pesquisa a trama entre os personagens e o conteúdo didático não ficaram deslocados na narrativa. Os dois conteúdos foram trabalhados de forma que ficou fácil de entender como comenta Flávia: “A história, conteúdo, combinou”, e Maria complementa: “Combina com pessoas surdas”. Entretanto, Cláudia faz uma ressalva se o tipo de história combina para todos os públicos: “quadrinho para criança, dependendo a idade, mais idoso, é diferente. De acordo com a idade o desenho a historinha vai ser diferente”.

A sensibilidade dos sujeitos da pesquisa mostra-se um fator muito importante quando tratado em sua relação com os objetos estéticos. Essas percepções sensíveis são fruto da nossa interpretação e julgamento em relação às coisas, as quais são resultado da “construção do espírito” dos sujeitos (BETTON, 1987). Sem isso e, especialmente, sem experiências passadas não seríamos tocados ou modificados pelas mensagens que chegam dos diversos meios. As experiências anteriores são essenciais, uma vez que modificam a consciência no sentido de fazer evoluir o pensamento e os sentidos, já que são acrescentadas a elas novas informações sobre o mundo e sobre os objetos. Assim, o conhecimento acumulado das experiências com os objetos estéticos são em parte impregnados pela contribuição advinda das sensações (BETTON, 1987). A maturidade do sujeito, para Betton (1987), é o que norteia a liberdade e o julgamento, é o que vai definir sua atitude em relação à mensagem.

Vale ressaltar que Busarello (2011) passou por um desafio na construção do objeto de aprendizagem em relação à conexão do conteúdo didático tanto com o contexto da história e com a ação dos personagens na narrativa, quanto na tentativa de estabelecer um elo esteticamente vivencial entre o objeto e os participantes. Por se tratar de uma narrativa visual o conteúdo de Projeção Cilíndrica Ortogonal foi inserido no enredo da história, ao passo que o participante não o sentisse deslocado do contexto da trama. Como um objeto de aprendizagem, em um ambiente hipermídia, *links* complementaram a narrativa, reforçando a exemplificação do conteúdo didático, porém este aspecto não será aqui discutido.

Considerações finais

O objetivo deste artigo foi analisar a experiência estética de pessoas surdas com os personagens e com os acontecimentos dispostos em uma história em quadrinhos hipermídia construída como objeto de aprendizagem. Percebemos, através da fala dos participantes, que a proposta de aprendizagem apresentada através da utilização de histórias em quadrinhos foi bem aceita pelos mesmos, tendo a experiência da narrativa sido transportada para suas vivências particulares. As imagens nesse contexto colaboraram para que os voluntários surdos pudessem entender melhor o conteúdo que deveria ser passado. Os participantes ressaltaram que é importante a utilização de imagens para auxiliar o indivíduo surdo na compreensão de textos.

A experiência dos participantes com o objeto de aprendizagem mostra-se profunda e em uma dimensão complexa uma vez que capturou a atenção pelas dificuldades vivenciadas pelos personagens e por suas conquistas. A perseverança inclinou positivamente ainda mais os sujeitos da pesquisa, pois mais do que aprender um conteúdo didático novo, se identificaram com a superação dos limites do personagem principal. Fator este que estimulou a reflexão dos participantes da pesquisa sobre suas próprias experiências de vida.

A representação do mundo, neste caso, e a identificação são realizadas não pelas características dos personagens, mas pelos obstáculos que são superados e vencidos. A experiência estética, assim, é levada a um nível que vai além de simples conexões individuais, mas representativas da experiência refletida na coletividade dos grupos pesquisados.

REFERÊNCIAS

AQUINO, Victor. **Campos de estudo da estética**. InMod: São Paulo, 2012.

BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BIEGING, Patricia; AQUINO, Victor. A experiência estética no iCinema: sensação e interatividade a partir de narrativas multilineares. In: Patricia Bieging; Victor Aquino. (Org.). **Olhares do sensível: experiências e dimensões estéticas em comunicação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

BUSARELLO, Raul Inácio. **Geração de conhecimento para usuário surdo baseada em histórias em quadrinhos hipermidiáticas**. Dissertação apresentada para a obtenção ao título de Mestre no Programa de Pós-graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, área Mídia e Conhecimento, da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC, 2011.

DEWEY, John. **Arte como Experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª ed. São Paulo : Atlas, 2002.

GUIMARÃES, César Geraldo. A experiência estética e a vida ordinária. Revista da associação nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação – **Compós**, dez, 2004. Disponível em: <<http://compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/14/15>>. Acesso em: 13 jul. 2014.

HAGMAN, George. **Aesthetic experience: beauty, creativity, and the search for the ideal**. Rodopi: Amsterdam – New York, 2005.

MERRIAM, Sharan B. **Qualitative Research and Case Study Applications in Education: Revised and Expanded from I Case Study Research in Education**. San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1998.

PEREIRA, Marcos Villela. O limiar da experiência estética: contribuições para pensar um percurso de subjetivação. **Pro-Posições**, Campinas, v. 23, n. 1 (67), p. 183-195, jan./abr. 2012.

SARTRE, Jean-Paul. **O imaginário**. São Paulo: Ática, 1996.

SHUSTERMAN, Richad. The End of Aesthetic Experience. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, Vol. 55, No. 1. (Winter, 1997), pp. 29-41. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/431602>>. Acesso em: 22 jan. 2015.

VALVERDE, Monclar. Comunicação e experiência estética. In: LEAL, Bruno Souza; GUIMARÃES, César; MENDONÇA, Carlos (orgs.). **Entre o sensível e o comunicacional**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.