



# HISTÓRIA DA ARTE E DO DESIGN: POTENCIAIS FORMATIVOS DA ATIVIDADE MAPA NO CURSO DE DESIGN DE MODA EAD

## HISTORY OF ART AND DESIGN: FORMATIVE POTENTIALS OF THE MAPA ASSESSMENT IN THE DISTANCE LEARNING FASHION DESIGN PROGRAM

*Anderson Machado<sup>1</sup>; Floriza Taira Otto<sup>2</sup>; Lya Augusto Sobrinho<sup>3</sup>*

<sup>1</sup> Docente nos cursos de Design EaD – Unicesumar. Doutorando em Educação.  
E-mail: anderson.amachado@unicesumar.edu.br

<sup>2</sup> Docente nos cursos de Design EaD – Unicesumar – Mestre em Gestão do Conhecimento.  
E-mail: floriza.otto@unicesumar.edu.br

<sup>3</sup> Docente nos cursos de Design EaD – Unicesumar. Especialista em Docência no Ensino Superior.  
E-mail: lya.sobrinho@unicesumar.edu.br

### RESUMO

A Educação a Distância (EaD) tem ocupado lugar de destaque no cenário educacional brasileiro, demandando metodologias que vão além da transposição do ensino presencial e que sejam capazes de mobilizar os estudantes em processos de aprendizagem ativos, significativos e culturalmente situados. Este artigo analisa os efeitos formativos da Atividade MAPA (Material de Avaliação Prática da Aprendizagem), proposta pela UniCesumar, como estratégia inovadora de ensino-aprendizagem na disciplina de História da Arte e do Design, no curso de Design de Moda EaD. A atividade propôs aos estudantes a criação de figurinos inspirados em movimentos artísticos históricos, destinados à atriz Fernanda Torres em um *red carpet* fictício do Oscar 2025, articulando repertório visual, prática projetual, análise crítica e reflexão sociocultural. Fundamentada em autores como Ausubel, Hernández, Barthes, Hall, Sibília e Lipovetsky, a proposta se mostrou eficaz ao estimular a autoria criativa, a leitura crítica da cultura visual midiática e a compreensão da moda como linguagem estética, simbólica e política. Os resultados apontam para a relevância de abordagens pedagógicas que integrem teoria e prática de forma interdisciplinar, ampliando as possibilidades de formação crítica e engajada no contexto do ensino de design na modalidade EaD.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cultura Visual; Educação a Distância; Ensino de Design; Mediação Pedagógica; Moda e Sociedade.

### 1 INTRODUÇÃO

A Educação a Distância (EaD) tem assumido um papel cada vez mais estratégico na democratização do acesso ao ensino superior no Brasil, especialmente após a consolidação de tecnologias digitais como mediadoras dos processos pedagógicos. Segundo dados do Censo da Educação Superior, a EaD ultrapassou, em número de ingressantes, os cursos presenciais, revelando não apenas uma mudança na forma de ofertar ensino, mas também na concepção do que se entende por aprendizagem no século XXI. Esse crescimento, no entanto, traz consigo desafios pedagógicos específicos que extrapolam questões meramente tecnológicas, exigindo dos docentes uma revisão metodológica capaz de ressignificar o ensino por meio de abordagens inovadoras, colaborativas e centradas no estudante.

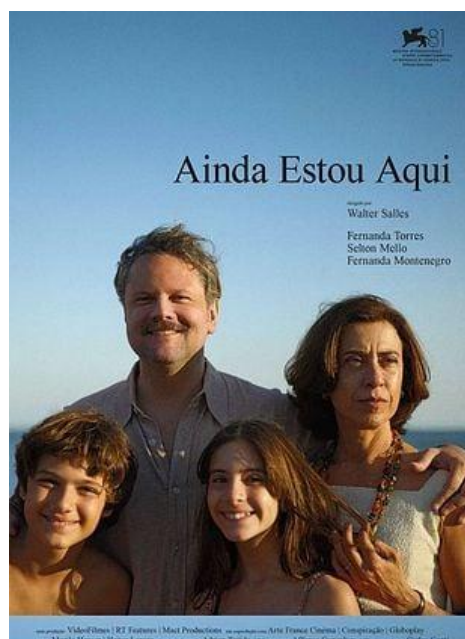
A formação em áreas criativas, como o Design de Moda, carrega especificidades que tornam esse desafio ainda mais complexo. Isso se deve ao caráter híbrido do campo, que transita entre saberes técnicos, estéticos, históricos e culturais, exigindo do estudante não apenas domínio técnico, mas uma postura crítica diante das questões contemporâneas que atravessam o fazer projetual. Ensinar História da Arte e do Design nesse contexto significa, portanto, muito mais do que apresentar cronologias e estilos: trata-se de propor relações entre o passado e o presente, entre o visual e o simbólico, entre o olhar e o agir.



Nesse sentido, a Atividade MAPA (Material de Avaliação Prática da Aprendizagem), metodologia avaliativa desenvolvida pela UniCesumar para cursos na modalidade EaD, constitui-se como um exemplo profícuo de mediação didática capaz de integrar múltiplos saberes de maneira crítica e criativa. Na disciplina de História da Arte e do Design, ofertada no curso de Design de Moda EaD, propôs-se aos estudantes um desafio de cunho interdisciplinar: desenvolver figurinos inspirados em movimentos artísticos históricos para a atriz Fernanda Torres, em um *red carpet* fictício do Oscar 2025. A proposta buscou articular competências cognitivas, sensíveis e críticas, estimulando a leitura cultural do presente a partir da releitura do passado.

A escolha do evento do Oscar como cenário simbólico para a aplicação da atividade não foi aleatória. A cerimônia, tradicionalmente centrada no universo cinematográfico, tem se tornado nas últimas décadas um espaço privilegiado para disputas de narrativas culturais, políticas e estéticas. O *red carpet*, antes visto como mero desfile de moda, hoje é analisado como território de afirmação identitária, ativismo visual e construção de discursos sobre gênero, raça, sexualidade, corpo e nação. Assim, inserir os estudantes em uma simulação desse contexto permitiu uma imersão crítica nas dinâmicas de visibilidade midiática, possibilitando a compreensão da moda não apenas como fenômeno estilístico, mas como linguagem política e cultural.

A incorporação simbólica da atriz Fernanda Torres agregou novas camadas interpretativas à atividade. Além de representar uma figura reconhecida no cenário artístico nacional, a atriz protagonizou o recente filme *Ainda Estou Aqui* (2024), cuja narrativa sensível sobre memória, ausência e permanência despertou nos estudantes reflexões sobre como o figurino pode funcionar como extensão simbólica da experiência humana (Figura 1). O corpo vestido torna-se, nesse contexto, um meio de comunicação visual e afetiva, um suporte de significados que articula subjetividades, identidades e contextos sociais



**Figura 1:** Cartaz do filme “Ainda Estou Aqui” (2024).

**Fonte:** Adoro Cinema, 2024. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-265940/>. Acesso em 30 jul. 2025.

Partindo dessas premissas, o presente artigo tem como objetivo principal analisar os efeitos formativos da Atividade MAPA como estratégia pedagógica para o ensino de História da Arte e do Design no curso de Design de Moda EaD, com ênfase em suas potencialidades



críticas, criativas e culturais. Ao propor uma leitura da moda enquanto dispositivo de linguagem e representação, busca-se compreender como a articulação entre práticas projetuais, repertório visual e análise sociocultural pode favorecer uma aprendizagem significativa e emancipatória. A fundamentação teórica deste estudo ancora-se em autores como David Ausubel (2003), que defende a aprendizagem significativa como ancorada no conhecimento prévio do aluno; Fernando Hernández (2013), cuja perspectiva da cultura visual valoriza o olhar como prática pedagógica; Roland Barthes (2006), que interpreta a moda como sistema de signos e discurso; Stuart Hall (2006), que compreende a cultura como espaço de disputas e negociações identitárias; Paula Sibilia (2008), ao discutir a visibilidade como forma de capital simbólico; e Gilles Lipovetsky (2005), ao refletir sobre a moda como espelho da modernidade.

Com base nessa perspectiva, pretende-se demonstrar que práticas avaliativas como a Atividade MAPA podem transcender sua função instrumental, tornando-se dispositivos formativos capazes de fomentar a construção de um pensamento crítico, a ampliação do repertório cultural e o desenvolvimento de uma consciência ética e social por parte dos futuros designers.

## 2 MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia adotada neste estudo está ancorada nas premissas das metodologias ativas de aprendizagem, com destaque para a Aprendizagem Baseada em Projetos (*Project-Based Learning* – PBL) e a aprendizagem significativa, conforme proposta por David Ausubel (2003). Ambas as abordagens são especialmente adequadas ao ensino em EaD, uma vez que favorecem o protagonismo do estudante, estimulam sua autonomia intelectual e promovem a construção de conhecimento contextualizado e duradouro. Em vez de promover o simples acúmulo de informações, a metodologia buscou favorecer a articulação entre teoria e prática, proporcionando aos estudantes a oportunidade de aplicarem conceitos históricos e artísticos em um exercício criativo e crítico de design.

A Atividade MAPA foi concebida como um dispositivo de avaliação formativa de caráter prático e reflexivo, que envolveu múltiplas etapas interligadas. O percurso metodológico desenvolvido ao longo da disciplina de História da Arte e do Design no curso de Design de Moda EaD da UniCesumar seguiu uma trilha pedagógica composta por seis fases principais, cada uma delas com objetivos e estratégias específicas.

Na primeira etapa, os estudantes realizaram uma pesquisa teórica aprofundada sobre os principais movimentos artísticos da história da arte ocidental, como Renascimento, Barroco, Neoclassicismo, Romantismo, Impressionismo, *Art Nouveau*, Cubismo, Surrealismo, *Pop Art*, entre outros. O objetivo era que os discentes compreendessem não apenas os aspectos estilísticos de cada período, mas também os contextos históricos, filosóficos, políticos e sociais nos quais essas estéticas emergiram. Como destaca Hernández (2013), o estudo das imagens e das manifestações visuais deve estar sempre vinculado à compreensão das condições culturais que as produzem e às formas de leitura que elas suscitam. Assim, o enfoque não foi enciclopédico, mas interpretativo e contextualizado.

A segunda etapa consistiu na elaboração de *moodboards* digitais, utilizados como ferramenta de organização visual e como forma de curadoria imagética. Os *moodboards* permitiram que os estudantes agrupassem imagens, paletas de cores, texturas, formas e referências históricas que posteriormente serviriam de base para suas criações. Essa etapa exigiu senso estético apurado, capacidade de síntese e entendimento das relações simbólicas entre os elementos visuais selecionados.

Na sequência, os estudantes foram convidados a desenvolver croquis de figurinos autorais, inspirados nas características visuais dos movimentos estudados, mas



reinterpretados a partir do contexto contemporâneo e da proposta ficcional do Oscar 2025. Essa fase do projeto exigiu habilidades projetuais específicas, como a tradução de conceitos históricos em soluções de moda que dialogassem com o imaginário da cultura pop, com a performance da atriz Fernanda Torres e com os discursos contemporâneos sobre identidade, diversidade e estética. A escolha de uma atriz brasileira para compor essa simulação simbólica agregou ao projeto uma dimensão política, ao provocar a reflexão sobre representatividade e centralidade geopolítica no campo da moda.

A quarta etapa metodológica foi a prototipagem tridimensional dos figurinos por meio da aplicação em bonecas Barbie®, que funcionaram como suportes físicos para a visualização dos trajes em escala reduzida. Essa escolha metodológica trouxe à atividade um componente lúdico, ao mesmo tempo em que exigiu dos estudantes soluções práticas para questões como caimento, proporção, combinação de materiais e adaptação de formas. O uso das bonecas como manequins simbólicos também permitiu explorar, de maneira crítica, questões de gênero, estereótipos corporais e padrões normativos de beleza, problematizando as representações hegemônicas veiculadas pela indústria da moda.

Em seguida, os figurinos foram apresentados em molduras estilizadas, projetadas pelos próprios estudantes com o objetivo de contextualizar e valorizar visualmente o produto final. As molduras funcionaram como suportes narrativos, capazes de ampliar a leitura das peças e de inserir as criações em uma ambientação visual coerente com a proposta histórica e estética do projeto.

Por fim, os estudantes elaboraram reflexões críticas sobre o processo criativo, sobre as escolhas estéticas realizadas e sobre os discursos que seus figurinos buscavam expressar. Essa etapa foi essencial para o desenvolvimento da metacognição, da capacidade argumentativa e da articulação entre o fazer e o pensar. Como afirmam Moran *et al.* (2020), a EaD exige metodologias que provoquem o estudante a refletir sobre suas aprendizagens, promovendo não apenas a execução de tarefas, mas a compreensão profunda de seus sentidos e implicações.

A metodologia adotada neste estudo dialoga também com os princípios da cultura visual enquanto campo de pesquisa e ensino. Conforme defende Hernández (2013), educar com imagens e a partir das imagens implica reconhecer o papel central da visualidade na construção de saberes e identidades na contemporaneidade. Ao propor aos estudantes a análise crítica da moda como expressão visual e midiática, a Atividade MAPA posicionou-se como uma prática pedagógica situada, que articula conteúdos acadêmicos com experiências culturais vividas e com os discursos simbólicos que atravessam a sociedade.

Dessa forma, a atividade não apenas promoveu a aplicação dos conhecimentos históricos adquiridos, mas também estimulou a autoria, a criatividade, o pensamento crítico e o engajamento cultural dos estudantes. A partir de uma proposta metodológica que integra pesquisa, criação e reflexão, a Atividade MAPA demonstrou ser uma estratégia formativa eficaz para a modalidade EaD, especialmente em cursos voltados à formação de profissionais criativos e socialmente conscientes.

### 3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados observados a partir da implementação da Atividade MAPA na disciplina de História da Arte e do Design evidenciaram não apenas a eficácia da proposta do ponto de vista técnico-pedagógico, mas também a sua potência enquanto estratégia de formação crítica e cultural. O envolvimento dos estudantes foi significativo, tanto em termos de participação quanto em profundidade analítica. O caráter prático da atividade, aliado à necessidade de pesquisa, curadoria, criação e reflexão, favoreceu o engajamento cognitivo e afetivo dos discentes, mobilizando competências múltiplas e favorecendo um aprendizado experiencial, significativo e situado.



Os figurinos produzidos demonstraram uma variedade estética notável, resultado de pesquisas aprofundadas e da liberdade autoral conferida aos estudantes. Em vez de reproduções estilísticas estagnadas, as produções evidenciaram apropriações criativas dos movimentos artísticos, traduzidas para o contexto da moda contemporânea e inseridas simbolicamente em um evento de grande visibilidade midiática como o Oscar. Tal capacidade de transposição demonstra, segundo Ausubel (2003), que houve assimilação significativa do conteúdo, uma vez que os estudantes conseguiram integrar conceitos teóricos a situações-problema contextualizadas, operando conexões entre os domínios da arte, da moda e da cultura.

Muitos trabalhos revelaram interpretações inovadoras de estéticas como o Surrealismo, o Barroco e a *Pop Art*, apropriando-se de elementos estruturais desses movimentos, como, por exemplo, as formas oníricas, os contrastes visuais ou o uso de cores saturadas, para propor narrativas visuais autorais, que iam além do formalismo estético. Em alguns casos, os estudantes dialogaram com questões urgentes da contemporaneidade, como os debates sobre gênero fluido, sustentabilidade ambiental, representação étnico-racial e crítica ao consumismo. Essa incorporação de temas sociais no processo criativo indica o desenvolvimento de uma consciência crítica e projetual, que compreende o design como instrumento discursivo e político, não apenas como objeto de consumo ou forma decorativa (Figura 2).



**Figura 2:** Produções dos alunos de Moda EAD, Unicesumar.

**Fonte:** Os autores, 2025.

As reflexões finais revelaram um processo de amadurecimento intelectual entre os discentes. As apresentações foram marcadas por argumentos bem estruturados, conexões simbólicas consistentes e análise crítica das próprias escolhas projetuais. Vários estudantes identificaram a moda como um “texto social”, nos moldes propostos por Roland Barthes (2006), e reconheceram a importância de pensar o figurino como discurso visual capaz de comunicar ideias, valores e identidades. Para além da estética, os figurinos tornaram-se suportes de enunciação cultural.



A inserção da atriz Fernanda Torres como figura central da proposta contribuiu para a criação de vínculos simbólicos entre a atividade pedagógica e os debates socioculturais contemporâneos. O filme *Ainda Estou Aqui* (2024), protagonizado por Torres, trata de temas como luto, memória, pertencimento e afetividade, dimensões subjetivas que foram incorporadas por muitos estudantes em seus figurinos e molduras narrativas (Figura 3). Essa aproximação entre o artístico e o afetivo permitiu leituras mais sensíveis e pessoais, em consonância com a ideia de uma aprendizagem afetiva e situada, conforme defendem Hernández (2013) e Sibilía (2008).



Acadêmico: Rafael Damasceno  
Polo Araçongas, PR

**Figura 3:** Dimensões simbólicas presentes nos projetos, representação do luto.

**Fonte:** Os autores, 2025.

A análise dos resultados aponta para a eficácia da metodologia empregada ao proporcionar uma aprendizagem por múltiplas linguagens, que ativa não apenas competências cognitivas, mas também sensoriais, emocionais e discursivas. Ao combinar criação estética, análise histórica e crítica sociocultural, a Atividade MAPA se posicionou como uma prática pedagógica complexa e interdisciplinar. Esse tipo de proposta desafia os limites tradicionais das avaliações em EaD e reforça a necessidade de metodologias que estimulem o protagonismo estudantil e a produção de sentidos no processo de aprendizagem.

Stuart Hall (2006) argumenta que a cultura é um campo de disputa simbólica, onde as representações são continuamente negociadas. Os estudantes, ao ocuparem simbolicamente o espaço do Oscar com figurinos de inspiração histórica e discursos atuais, reconfiguraram esse evento midiático como palco de contestação e ressignificação identitária. A moda, nesse caso, ultrapassa seu estatuto de superfície visual para se constituir como linguagem política, capaz de reivindicar espaços de visibilidade e de propor novas narrativas sobre o corpo, a nação, o gênero e a classe.

Outra dimensão importante revelada pelos resultados foi a consciência dos estudantes em relação à geopolítica da moda. Ao propor figurinos para uma atriz brasileira em um evento majoritariamente norte-americano, muitos estudantes problematizaram o apagamento de estéticas latino-americanas no sistema da moda global. Essa postura crítica evidencia um posicionamento ético e cultural importante, pois insere o design brasileiro em



uma perspectiva decolonial, capaz de tensionar os padrões eurocentrados que ainda hegemonizam o campo da moda e da arte.

Por fim, destaca-se o fortalecimento do pensamento visual e da argumentação simbólica entre os estudantes, competências fundamentais para a atuação profissional no campo do design. Como aponta Lipovetsky (2005), vivemos em uma era marcada pela estetização da vida cotidiana, onde o consumo visual rege boa parte das interações sociais. Nesse contexto, formar designers capazes de interpretar criticamente os signos visuais que os cercam e, mais do que isso, capazes de produzir visualidades comprometidas com valores éticos e culturais, é uma das missões mais relevantes do ensino de design na atualidade.

A Atividade MAPA, portanto, demonstrou ser mais do que uma proposta avaliativa: foi um experimento formativo que consolidou o vínculo entre conhecimento acadêmico, prática criativa e engajamento social. Os resultados obtidos não apenas validam a eficácia da metodologia empregada, mas também apontam caminhos para o fortalecimento de uma pedagogia do design que seja crítica, situada e comprometida com os desafios contemporâneos da cultura visual e da educação em tempos de transformações aceleradas.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Atividade MAPA, tal como concebida e aplicada na disciplina de História da Arte e do Design no curso de Design de Moda EaD da UniCesumar, revelou-se uma potente estratégia pedagógica, não apenas no sentido avaliativo, mas, sobretudo, enquanto experiência formativa profundamente ancorada em práticas significativas e contextos culturais contemporâneos. Ao articular pesquisa histórica, criação estética e reflexão crítica em um exercício integrado, a atividade promoveu uma aprendizagem ativa, engajada e situada, dialogando com os desafios e possibilidades da formação de designers no século XXI.

Mais do que desenvolver competências técnicas e estéticas, a proposta permitiu que os estudantes vivenciassem o design como linguagem cultural e como meio de intervenção simbólica no mundo. A elaboração de figurinos autorais inspirados em movimentos artísticos históricos e inseridos em um *red carpet* fictício do Oscar proporcionou uma leitura complexa da moda como fenômeno visual, político e midiático. Essa abordagem foi essencial para que os discentes compreendessem que a moda não se reduz à superfície estilística dos tecidos e das formas, mas que constitui um campo discursivo denso, permeado por questões de identidade, poder, consumo, memória e visibilidade.

A escolha da atriz Fernanda Torres como figura central da proposta, associada ao filme *Ainda Estou Aqui*, agregou uma dimensão afetiva e narrativa à atividade, que favoreceu a imersão sensível dos estudantes e ampliou as possibilidades de representação simbólica nos figurinos. O corpo vestido foi compreendido como meio de expressão de subjetividades, como suporte de afetos e como enunciador de discursos sociais. Essa perspectiva encontra eco na teoria de Roland Barthes (2006), para quem a moda deve ser lida como sistema de signos, ou seja, um texto visual que produz e comunica sentidos no espaço social.

Além disso, a atividade permitiu o desenvolvimento da consciência de pertencimento cultural e geopolítico, uma vez que muitos estudantes problematizaram a invisibilização de estéticas periféricas e a hegemonia de padrões eurocêtricos na moda global. Essa postura crítica está alinhada com a necessidade de uma formação de designers engajados, capazes de agir de forma ética, criativa e responsável frente às desigualdades simbólicas que estruturam o campo da cultura visual. Nesse sentido, a proposta pedagógica contribuiu



para o fortalecimento de uma pedagogia decolonial e plural, que reconhece e valoriza as múltiplas vozes e narrativas presentes na sociedade.

A prática também se mostrou coerente com as demandas contemporâneas da EaD, ao adotar uma metodologia ativa que colocou o estudante no centro do processo de aprendizagem. A articulação entre conteúdos teóricos, produção projetual e reflexão crítica se alinhou ao que defende David Ausubel (2003) sobre a importância da aprendizagem significativa e à concepção de Fernando Hernández (2013) de uma educação visual que privilegia o olhar como forma de conhecimento. O projeto também respondeu às provocações de Moran et al. (2020) sobre a urgência de experiências de aprendizagem mais dialógicas, sensíveis e colaborativas na modalidade a distância.

Do ponto de vista pedagógico, a Atividade MAPA contribuiu para a integração entre ensino, pesquisa e extensão, já que os resultados extrapolaram o espaço da sala de aula virtual e se conectaram com discursos amplos da sociedade. A moda foi pensada como espaço de enunciação e como campo de disputas, em consonância com Stuart Hall (2006), que compreende a cultura como arena de negociação simbólica. A visibilidade, por sua vez, foi tematizada a partir das ideias de Paula Sibilia (2008), para quem a exposição pública do eu constitui uma das marcas centrais da contemporaneidade. Os estudantes, ao criarem figurinos para uma atriz em um palco de exposição midiática global, refletiram criticamente sobre quem tem voz, quem é visto, e sob quais condições simbólicas essa visibilidade se estrutura.

Por fim, pode-se afirmar que a Atividade MAPA superou as expectativas enquanto proposta de avaliação prática, convertendo-se em um dispositivo formativo, dialógico e transformador. Sua potência reside justamente no fato de não se limitar à reprodução de conteúdos ou à execução de tarefas técnicas, mas de provocar nos estudantes a emergência de um olhar crítico, de uma sensibilidade cultural e de uma ética do design pautada na responsabilidade social. A atividade, nesse sentido, pode ser compreendida como uma prática pedagógica integral, capaz de ativar dimensões cognitivas, emocionais, estéticas e políticas da formação em design.

Recomenda-se, portanto, que atividades como essa sejam cada vez mais incorporadas nos currículos dos cursos de Design, especialmente na modalidade EaD, como forma de garantir uma formação mais completa, autoral e comprometida com os desafios do presente. O ensino de História da Arte e do Design, quando tratado com criatividade e profundidade, pode deixar de ser uma disciplina de memorização cronológica para tornar-se um espaço de construção de sentido, de invenção simbólica e de engajamento com o mundo. É nesse horizonte que se posiciona a proposta analisada neste artigo como um modelo de prática pedagógica inovadora, crítica e culturalmente potente.

## REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David. A aprendizagem significativa. São Paulo: Moraes, 2003.

BARBOSA, Ana Mae. Arte-educação contemporânea: consonâncias internacionais. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017.

BARTHES, Roland. O sistema da moda. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2006.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HERNÁNDEZ, Fernando. Pesquisar com imagens, pesquisar sobre imagens: revelar aquilo que permanece invisível nas pedagogias da cultura visual. In: MARTINS, R.; TOURINHO, T. (orgs.). Processos e práticas de pesquisa em cultura visual e educação. Santa Maria: Editora da UFSM, 2013. p. 33–55.



LIPOVETSKY, Gilles. O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

MORAN, José Manuel et al. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. 1. ed. Porto Alegre: Penso, 2020.

SIBILIA, Paula. O show do eu: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.