

ANÁLISE DO EVENTO COSPLAY LAVRAS: REFLEXÕES SOBRE HETEROTOPIAS

SANTOS, Diego Ramires Silva¹

MELO, Walter²

PEREIRA, Álex Sousa³

MILANI, Nadiara Gabriel⁴

RESUMO: Tomando por base um evento que ocorreu em 2017 na cidade de Lavras, Minas Gerais, foi possível identificar elementos de heterotopias e micro-utopias junto aos participantes. Também foi explicitada a participação e aproximação de elementos artísticos e até mesmo científicos na elaboração de roupas e ferramentas dos chamados cosplays, ou seja, pessoas caracterizadas como determinados personagens de alguma mídia ou obra específica. Tal evento caracteriza uma zona autônoma e temporária de resistência contra determinadas pressões socioculturais, e assim traz elementos diversos para a construção de uma reflexão sobre os espaços fora dos outros lugares. A participação crescente e cada vez mais democrática também serve de termômetro social da necessidade de ambientes livres de imposições e conceitos pré-determinados pela sociedade no qual se busca algo além de auto-afirmação, mas sim um encontro com aquilo e aqueles que compreendem suas percepções de valores e de mundo.

¹ Mestrando em Artes, Urbanidades e Sustentabilidade, Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ), São João Del-Rei, Minas Gerais, Brasil. diegodeiscila@hotmail.com

² Professor do Programa Interdepartamental de Pós-Graduação Interdisciplinar em Artes, Urbanidades e Sustentabilidade (Mestrado) da UFSJ, São João Del-Rei, Minas Gerais, Brasil. wmelojr@gmail.com

³ Mestrando em Educação, Universidade Federal de Lavras (UFLA), Lavras, Minas Gerais, Brasil. alexjhowsp@hotmail.com

⁴ Graduanda em Sistemas de Informação, Universidade Federal de Lavras (UFLA), Lavras, Minas Gerais, Brasil. nadiamilani@hotmail.com

PALAVRAS-CHAVE: heterotopias, cosplay, espaço.

ABSTRACT: Based on an event that occurred in 2017 in the city of Lavras, Minas Gerais, it was possible to identify elements of heterotopias and micro-utopias among the participants. It was also explained the participation and approximation of artistic and even scientific elements in the elaboration of clothes and tools of the so-called cosplays, that is, people characterized as certain characters of some specific media or work. This event characterizes an autonomous and temporary zone of resistance against certain sociocultural pressures, and thus brings diverse elements to the construction of a reflection on the spaces outside the other places. The growing and increasingly democratic participation also serves as a social thermometer of the need for environments free of impositions and concepts predetermined by society in which one seeks something beyond self-affirmation, but rather an encounter with that and those who understand their perceptions of values and of the world.

KEY-WORDS: heterotopias, cosplay, space.

1 INTRODUÇÃO

A presença artística é fundamental para denunciar e expor todo o emaranhado de forças e imposições que tramitam na sociedade contemporânea. A arte moderna, com atenção a performance, é ferramenta de abolição dessas amarras e podem servir como importante elemento da percepção humana junto ao grupo social. As chamadas “zonas autônomas temporárias”, segundo Hakim Bey (2001), são espaços de sociabilidade que viabilizam uma experiência de libertação do controle e pré-determinismo que o Estado exerce junto aos seus indivíduos e grupos. Tais espaços também funcionariam como uma alternativa aos apelos de uma sociedade que reprime e pune seus membros que não se adaptam, ou que se comportam de maneira diferenciada. Essas zonas caracterizariam pequenas utopias, ou seja, espaços de reprodução de uma realidade diferente ou possivelmente não alcançável no momento.

Deve-se compreender que a cidade é um reflexo de sua população e de seus sistemas instaurados, muitas vezes representando também aquilo que se espera de um grupo ou de uma ideologia, ou ainda aquilo que existe de mais intrínseco nas pessoas. Praças, portos, avenidas, orlas e inúmeros outros elementos urbanos podem reforçar as questões e dilemas que um povo encontrou aos longos dos anos. Visto isso, onde se encontrariam tais utopias?

Michael Foucault definiu utopia como posicionamentos sem lugar real (FOUCAULT, 2009, p. 414-415), que depois foi caracterizado como um lugar que se encontra fora dos outros lugares, mas ainda sim é localizável: o conceito de heterotopia (p. 415) surge nesse sentido. Nesse entendimento, seriam espaços onde os sujeitos poderiam ser eles mesmos. Tecnicamente um encontro com o espaço do outro que é diferente do espaço tradicional instaurado por cada sujeito em sua percepção. Seria uma condição de celebração de valores, pensamentos e democracia cultural junto a uma população. Espaço de desejos e representação ideológica, com ampla gama de significados e possibilidades de manifestação.

A obra monumental de Bachelard e as descrições dos fenomenologistas demonstraram-nos que não habitamos um espaço homogêneo e vazio mas, bem pelo contrário, um espaço que está totalmente imerso em quantidades e é ao mesmo tempo fantasmático. O espaço da nossa percepção primária, o espaço dos nossos sonhos e o espaço das nossas paixões encerram em si próprios qualidades à primeira vista intrínsecas: há um espaço luminoso, etéreo e transparente, ou um

espaço tenebroso, imperfeito e que inibe os movimentos; um espaço do cimo, dos píncaros, e um espaço do baixo, da lama; há ainda um espaço flutuante como água espargindo e um espaço que é fixo como uma pedra, congelado como cristal (FOUCAULT, 2011, p. 412).

Respeitando isso e somado as obras de inúmeros outros artistas e escritores pós-modernos, como Deleuze e Derrida, é perceptível que os espaços ditos “comuns a todos” pré-determinam o comportamento e até mesmo os discursos ali presentes. A questão imaginativa e auto-representativa de cada sujeito é reprimida e assim pavimenta um contexto comum a todos, onde cada indivíduo opera apenas como agente de manutenção social.

Nesse sentido, este trabalho analisa a participação de crianças, jovens e adultos em um evento que ocorreu no ano de 2017 em Lavras, Minas Gerais, mais precisamente no dia 21 de maio, numa região não central da cidade. E, assim, evidenciar elementos encontrados tanto em seus participantes, como em suas relações dentro e fora do espaço analisado que dialogam com os trabalhos de alguns autores sobre o papel da arte e outros aspectos em geral.

2 ARTE-CIÊNCIA, HETEROTOPIA E CULTURA

O evento chamado de Cosplay Lavras foi originalmente desenvolvido dentro da Universidade Federal de Lavras no ano de 2012 e buscava uma integração da comunidade com a Universidade, com foco nas crianças em geral e possivelmente em jovens da própria cidade. Fato esse que não foi confirmado ao longo de suas cinco edições. Já na primeira edição foi constatado um grande volume de adultos e jovens em geral participando das atrações e exigindo mais edições do evento por ano.

O curioso foi o crescimento da participação de famílias e até mesmo caravanas vindas de outras cidades e regiões. Sendo assim, o que inicialmente seria uma celebração simples e limitada a um determinado público se tornou uma verdadeira concentração de grupos e apresentações diversas. Tal evento oferecia, a princípio, campeonatos de jogos, esportes não convencionais, como esgrima, estandes de produtos relacionados a obras televisivas, literárias e um espaço para apresentações em geral. A primeira edição contou com cerca de 500 participantes, uma verdadeira conquista para os organizadores que colocaram como atração principal o concurso de fantasias, os chamados cosplays, palavra de origem inglesa que é a abreviação de *costume* (fantasia) *player* (jogar). Tal concurso consistia em premiar a melhor caracterização e interpretação do personagem escolhido pela pessoa que participava do evento.

Entretanto, se notou a presença de inúmeros outros participantes que, mesmo fantasiados, buscavam não participar da competição, mas sim apenas encontrar pessoas com suas mesmas preferências ou mesmo socializar com desconhecidos.

Tendo esse cenário como foco inicial, é proveitosa a compreensão de heterotopia e do papel do cosplay junto às crianças, jovens e adultos em geral. Ou seja, a reimaginação de si próprio fora de sua realidade, fora de sua vida, mesmo que por apenas um dia ou poucas horas.

Há também, provavelmente em todas as culturas, em todas as civilizações, espaços reais – espaços que existem e que são formados na própria fundação da sociedade – que são algo como contra-sítios, espécies de utopias realizadas nas quais todos os outros sítios reais dessa dada cultura podem ser encontrados, e nas quais são,

simultaneamente, representados, contestados e invertidos. Este tipo de lugares está fora de todos os lugares, apesar de se poder obviamente apontar a sua posição geográfica na realidade. Devido a estes lugares serem totalmente diferentes de quaisquer outros sítios, que eles reflectem e discutem, chamá-los-ei, por contraste às utopias, heterotopias. Julgo que entre as utopias e este tipo de sítios, estas heterotopias, poderá existir uma espécie de experiência de união ou mistura análoga à do espelho. O espelho é, afinal de contas, uma utopia, uma vez que é um lugar sem lugar algum. No espelho, vejo-me ali onde não estou, num espaço irreal, virtual, que está aberto do lado de lá da superfície; estou além, ali onde não estou, sou uma sombra que me dá visibilidade de mim mesmo, que me permite ver-me ali onde sou ausente. Assim é a utopia do espelho. Mas é também uma heterotopia, uma vez que o espelho existe na realidade, e exerce um tipo de contra-acção à posição que eu ocupo (FOUCAULT, 2011, p. 413).

Embasado nessa concepção de espaço fora de todo espaço, qual seria então a motivação de um jovem ou adulto dedicar seu tempo e dinheiro em roupas, acessórios e outros itens almejando a caracterização de um personagem que não lhe pertence?

Não foram poucas as caracterizações de personagens feitas por pessoas de etnias e sexos diferentes. E, ainda assim, sendo muito bem recebidos pelo público que participava das atrações. O mais importante a ressaltar nesse ponto é a aproximação da arte e da ciência na criação das roupas e ferramentas de todos, fato esse que merece uma atenção especial, pois caracteriza a mais pura essência da concepção de arte-ciência num plano popular e social. Quando percebemos os processos, compreendemos a definição de Peirce (1977, p. 269): “sempre que pensamos, temos presente na consciência algum sentimento, imagem, concepção ou outra representação que serve como signo”.

Assim, conseguimos compreender que tal prática vem carregada de signos e características. Deve-se isso ao fato de uma aproximação entre a realidade com o personagem objetivado, sendo necessária, muitas vezes, uma transposição entre dois mundos que podem não dialogar (o nosso e o artístico). E em meio a esse processo, ocorrem transformações visíveis, ressignificações, arranjos e até mesmo reinterpretções junto à realidade e ao fantástico. Ocorre não um distanciamento, mas sim uma conversão na arte somada à ciência que resulta na caracterização dos sujeitos e nos processos pelo qual se sucederam.

No processo de criação artística, o signo corresponderia não somente àquele elemento primeiro da criação (a imagem mental inaugural), ou aos insights que iluminam o avanço das etapas do processo; estender-se-ia também ao produto final, que é a obra criada, e a todos os interpretantes cumulativamente deflagrados a partir da fruição da obra pelo público (VALENTE, 2015, p. 11).

Mesmo nas mais simples roupa se percebe a necessidade de improvisação, conhecimento de materiais, reflexão sobre resistência e aplicabilidade. Exigindo assim uma pesquisa anterior, um diálogo entre o artístico com seus aspectos mais atraentes e a questão científica, de construção e manutenção. Tais variáveis se encontram em sua potencialidade quando se descobre que jovens aprenderam a compor roupas utilizando lâmpadas LED e assim mantiveram suas vestimentas chamativas durante todo o evento. Visivelmente, a experimentação e a idealização de potencialidades é um fator determinante na criação de roupas e acessórios naquele espaço, principalmente quando o público é formado por tantos desconhecidos.

Outro fato curioso foi o diálogo entre tantas pessoas que muitas vezes desconheciam determinadas obras que estavam na exposição, ou mesmo representadas por certos cosplayers (aquele que cria e/ou utiliza o cosplay). Nesse sentido, todos ali se compreendiam como oriundos de uma mesma cultura alternativa, indiferente à realidade que se encontrava fora do evento.

Cultura diz respeito a modificar coisas, tornando-as diferentes do que são e do que, de outra maneira, poderiam ser, e mantê-las dessa forma inventada, artificial. A cultura tem a ver com a introdução e a manutenção de determinada ordem e com o combate a tudo que dela se afaste, como indicativo de descida ao caos. Tem a ver, então, com a substituição ou complementação da ordem natural (o estado das coisas sem interferência humana) por outra artificial, projetada. E a cultura não só promove, mas também avalia e ordena (BAUMAN, 2010, p. 203).

Nesse sentido, a arte se encontra com a cultura, uma vez que exige uma preparação e confecção de fantasias e elementos que possam ser compreendidos por seus semelhantes. As maquiagens, figurinos e várias outras características são somados aos trejeitos e a uma apresentação previamente trabalhada pelo sujeito. Não havendo ali, naquele espaço, uma distinção de credo ou raças em um primeiro contato junto aos grupos e tribos que compõem o evento.

Indo além da questão do encontro, dos afetos, pode-se também examinar a perspectiva de utopias imaginárias presentes na vida de cada sujeito ali presente. Ao se caracterizar como determinado personagem, a pessoa incorpora seus elementos e, muitas vezes, assume para si tal persona por determinado tempo. O contato com potenciais obras oferece sedimentação para os sujeitos se colocarem em outros mundos, outras realidades. Positivamente ou até negativamente, ao ser conduzido para seu cotidiano, ocorre o encontro de sua imaginação com a realidade. Nesse sentido, a arte em todos seus aspectos apresenta a constante perspectiva de outra possibilidade de ordem, de quebra de realidade sem compromisso com o tempo e o espaço.

A arte de algum modo sempre implica uma utopia, mas as utopias nem sempre implicam a arte. O que move a arte é o princípio da utopia. O que move a utopia não é o desejo da arte. A arte é um outro lugar. A utopia quer um outro lugar. São dois lugares que não têm as mesmas coordenadas no espaço cultural. A arte se abre para a utopia, a utopia costuma fechar-se para a arte. É um jogo de atração e repulsão: se a arte realizar sua utopia, a utopia talvez não precise mais da arte (COELHO, 1987, p. 7).

A arte-ciência e esses espaços (utopias e heterotopias) são muitas vezes a válvula de escape de toda uma sociedade que compreende seus problemas, conscientemente ou de maneira inconsciente. Visto isso, é valioso também ressaltar a presença de várias pessoas ligadas à arte, ou que pelo menos vivem dela, no evento. Tatuadores exibindo seus trabalhos junto a escritores que apresentavam seus livros e histórias em quadrinho de maneira livre.

A presença de grafiteiros também é um importante sinal de como a arte encontra espaço na sociedade para a criação e recriação junto ao meio, e assim inúmeras pessoas tiveram contato com as obras e as ferramentas desses artistas. Grupos de performativos também se apresentaram no evento e dialogaram com o discurso presente de um espaço sem distinção ou preconceito.

Nesse ponto, ficaria a reflexão de como um evento com determinadas atrações (cosplays, estandes, artistas, entre outras) consegue atrair tantas famílias. Haja vista que a última edição do evento totalizou mais de três mil espectadores, e foi notável o volume de curiosos ou mesmo pessoas que buscavam experiências novas, algo que lhes fosse novo. Como define Foucault, seria

um espaço temporário que quebra tanto com a rotina quanto com os discursos socioculturais que tanto são consolidados por determinadas mídias e autoridades.

As heterotopias estão ligadas a pequenos momentos, pequenas parcelas do tempo – estão intimamente ligadas àquilo que chamarei, a bem da simetria, heterocronias. O auge funcional de uma dada heterotopia só é alcançado quando uma certa ruptura do homem com a sua tradição temporal. (...) De modo geral, na nossa sociedade as heterocronias e heterotopias são distribuídas e estruturadas de uma forma relativamente complexa. Em primeiro lugar, surgem as heterotopias acumulativas do tempo, como os museus e as bibliotecas. Estes tornaram-se heterotopias em que o tempo não pára de se acumular e empilhar-se sobre si próprio. (...) Do outro lado do espectro estão as heterotopias que estão associadas ao tempo na sua vertente mais fugaz, transitória, passageira. Refiro-me ao que assume o modo do festival. Estas heterotopias não estão orientadas para o eterno; bem pelo contrário, são de uma absoluta cronicidade, são temporais (FOUCAULT, 2011, p. 416-417).

3 O ESPAÇO DO REPENSAR

Essas manifestações podem ser consideradas, de acordo com Bordieu (1983), como capitais simbólicos e culturais, ou seja, possuem valor imediato para seus sujeitos. Todo elemento ali apresentado, tanto nas roupas quanto nos gestos, vem carregado de uma base cultural e artística que é compreendida por alguns ou todos, de modos diferentes. Personagens de jogos populares ou de seriados são facilmente identificados e garantem a autonomia e o entendimento de quem busca por fotos ou apenas uma conversa com a pessoa ali caracterizada.

Nesse sentido, o aproveitamento de cada pessoa se encontra intimamente conectada ao cotidiano, a atuação e ótica imaginária de cada sujeito. Cada pessoa ali possui uma representação simbólica de seu espaço, que se soma aos valores simbólicos e culturais oriundas de referências anteriores. O evento é, de certa forma, uma ótica pessoal de cada sujeito ali diante de sua memória ou representação de mundo. É intimamente uma experiência individual, que possui elementos capazes de conectar histórias. É importante refletir sobre o seguinte ponto: Como tantas heterotopias diferentes podem convergir em outra ainda maior e composta de diferentes sujeitos?

Judith R. Harris (1995) observa em sua pesquisa “Where is the child's environment? A group socialization theory of development”, no qual defende que o que molda a personalidade de uma criança e posteriormente de um adulto são as experiências não compartilhadas dentro do lar, mas sim aquelas que ocorrem longe da família. Sendo assim, ela coloca amigos e comunidade como fundamentais na construção social e psicológica de cada sujeito. Diante disso, ela também defende que nossa ótica de mundo é direcionada a esse meio onde se vive e coexiste com semelhantes.

Frente à linha de pensamento de Harris (1995) e de Bourdieu (1983), eventos como o analisado caracterizam-se como o encontro de “universos particulares” em comum entre sujeitos consolidados em um determinado espaço-tempo. Ou seja, todos ali presentes são frutos de capitais simbólicos e culturais que foram consolidados em um grupo ou grupos. São os chamados nichos, ou mesmo, subculturas. Mobilizações semelhantes podem ser conferidas como o surgimento do Punk Rock, ou mesmo o movimento gótico nas artes em geral. Trata-se de um enfrentamento diante de uma realidade social ou política.

Vygotsky (1991) caracteriza isso como valor do imaginário e define que é justamente nessa insatisfação que se cria o vínculo entre os sujeitos semelhantes. Diante disso, tanto no evento Cosplay Lavras quanto em festivais góticos modernos, o que aproxima os sujeitos é justamente uma utopia, de um lugar que não é passível de existir, e acaba por criar zonas temporárias de realização conjunta. A heterotopia se torna o espaço em que ocorre o encontro dos semelhantes, um momento de libertação da criticidade. Para Foucault (2011, p. 413), vive-se uma época onde o espaço se oferece sob a forma de relações de posicionamentos. Dessa maneira, é compreensível que, diante de um espaço-tempo, existam movimentos em que se busca uma “fuga”, uma “descompressão da realidade”.

Sendo essas heterotopias espaços de materialização simbólica e quebra de práticas hegemônicas, é interessante perceber como invariavelmente as artes estão presente nesse tempo de construção e reflexão. Seja pela música ou dança, pelo cosplay ou desenho, as manifestações humanas sempre caminharam ao lado de uma interpretação e reconfiguração de mundo. Museus, bibliotecas, convenções de quadrinhos, festivais de músicas tradicionais, cinemas e outros espaços podem sim caracterizar heterotopias em diferentes níveis de realidade. Pois oferecem a possibilidade do encontro entre semelhantes e uma conexão entre seus sujeitos e seus discursos.

Ao se concluir a análise desses espaços e onde se localizam as heterotopias, levantamos outros questionamentos: Por que existir espaços determinados para haver essas manifestações e encontros? Por que as pessoas aceitam fazerem parte de uma subcultura, um espaço temporário ou um mero produto? O próprio Foucault trabalha sobre esse questionamento, e analisa sobre a hierarquia dos espaços ditos “sagrados”:

Houve, certamente, uma certa dessacralização teórica do espaço (aquele que a obra de Galileu provocou), mas talvez não tenhamos ainda chegado à uma dessacralização prática do espaço. E talvez nossa vida ainda seja comandada por um certo número de oposições nas quais não se pode tocar, as quais a instituição e a prática ainda não ousaram atacar: oposições que admitimos como inteiramente dadas: por exemplo, entre o espaço privado e o espaço público, entre o espaço da família e o espaço social, entre o espaço cultural e o espaço útil, entre o espaço de lazer e o espaço de trabalho; todos são ainda movidos por uma secreta sacralização (FOUCAULT, 2011, p. 413).

Para o autor, existe uma carga histórica e de respeito nos espaços e é comum não os macular. Nesse sentido, existe a separação entre espaço cultural e de lazer, ou entre espaço de trabalho e de instrução. Não é incomum existir essa verdadeira segregação entre os espaços e as formas de as pessoas se portar, agir e pensar. Seria segundo Foucault (2011), necessário um evento ou realização social e cultural para conseguir fazer os sujeitos repensarem o que são os espaços e o que eles dizem sobre nós. É uma reflexão importante, pois possibilita a análise em muitos níveis das relações institucionalizadas na própria sociedade.

Roberto DaMatta (1997) trabalha nessa mesma linha de pensamento ao refletir sobre a sociedade brasileira e sua constituição enquanto povo e nação. O antropólogo analisa as relações estabelecidas e, assim como no evento analisado, vê características que denotam muito sobre o tempo-espaço e seus sujeitos:

Jogamos o lixo para fora de nossa calçada, portas e janelas; não obedecemos às regras de trânsito, somos até mesmo capazes de depredar a coisa comum, utilizando aquele célebre e não analisado argumento segundo o qual tudo que fica fora de nossa casa é um “problema do governo”! Na rua a vergonha da desordem

não é mais nossa, mas do Estado. Limpamos ritualmente a casa e sujamos a rua sem cerimônia ou pejo... Não somos efetivamente capazes de projetar a casa na rua de modo sistemático e coerente, a não ser quando recriamos no espaço público o mesmo ambiente caseiro e familiar. Não ocorreu entre nós, (...), uma “revolução” que viesse harmonizar ou tornar hegemônico apenas um destes eixos em relação aos outros (1997, p. 20).

Para DaMatta, existe um desencontro entre os valores da casa e da rua, e isso é a razão de tantos problemas do cotidiano brasileiro. A revolução, para ele, seria harmonizar os espaços e criar uma relação sustentável entre o público e privado. Assim, também se pode idealizar quando se repensa a possibilidade de construção de campos de consolidação de heterotopias.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O evento Cosplay Lavras apresentou inúmeras representações de um espaço capaz de manter relações democráticas e afetivas entre inúmeras pessoas advindas das mais diferentes classes, etnias, credos e culturas. Nesse sentido, a compreensão de uma heterotopia, sobre a qual todos se encontram unidos ou não por uma percepção de utopia é verdadeira. O entendimento e comportamento dos indivíduos refletem os elementos básicos que se esperaria de uma sociedade que aceite a diversidade, refletindo sobre a pluralidade de ideias que engrandecem a condição humana.

Os elementos artísticos e científicos não se limitaram somente às obras que eram vendidas ou expostas. A ciência e a arte foram expressas em trabalhos, apresentações e inúmeras outras formas de convivência. A massiva participação popular revelou também a necessidade de eventos e atividades que se comuniquem com uma população em geral, sem manter apenas o foco em nichos isolados ou grupos segmentados.

A possibilidade de espaços alternativos é fundamental na emancipação e interpretação do mundo e até mesmo do cotidiano. Questionar quão reprimida é a personalidade e identidade dos sujeitos em uma sociedade é também elemento chave para a democratização dos espaços e, assim, para a consolidação de discursos diferentes daqueles já instaurados. O conceito de lugar sem um lugar revela o quanto um governo ou doutrina se afasta de seu povo.

O que se encontrou no evento foi um valioso espaço de manifestação e consolidação de afetos. Pode-se perceber que o lugar sem um lugar era composto por inúmeros indivíduos com suas próprias utopias artísticas e filosóficas. Assim, buscavam certa representação daquilo que lhes era real por meio de fantasias, apresentações, obras e outros métodos. Como um museu, no qual se encontram obras que buscam criticar, evidenciar ou celebrar a sociedade, os participantes buscavam demonstrar suas paixões mais importantes. Eventos, como o observado, são um reflexo da necessidade de questionar os espaços e sua relação com o cotidiano da sociedade. Uma utopia só pode se tornar real se todos acreditarem nela em conjunto e fizerem dela realidade.

5 AGRADECIMENTOS

5 REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. **Aprendendo a pensar com a Sociologia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar: 2010.
- BEY, Hakim. **Zona Autônoma Temporária**. São Paulo: Conrad, 2001.
- BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.
- COELHO, Teixeira. **Arte e utopia**. Arte de nenhuma parte. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- DAMATTA, Roberto. **A casa e a rua**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1997.
- FOUCAULT, Michel. **Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- FOUCAULT, Michel. **Outros espaços**. In: Ditos e Escritos III. Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.
- HARRIS, Judith Rich. **Where is the Child's Environment? A Group Socialization Theory of Development**. Psychological Review, Vol. 102, n. 3, 1995.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- VALENTE, Agnus. **Heurística Híbrida e Processos criativos Híbridos: uma reflexão Sobre as metodologias da criação no contexto do Hibridismo em Artes**. In FIORIN, Evandro (org). *Arte-ciência: processos criativos*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. S. Paulo: Martins Fontes, 1991.