

Aproximações entre a cultura mineira e os jogos eletrônicos

Bruno Assad A. Paixão*

Luiz Henrique Barbosa

Universidade FUMEC, Estudos Culturais, Brasil

RESUMO

A finalidade deste artigo consiste no levantamento de fatores culturais mineiros para possíveis inspirações na produção de jogos digitais. Pela vasta abrangência da cultura mineira, o recorte adotado foi inspirado na dupla capital e interior. Representando a capital, foi apresentada uma análise do artista gráfico modernista Domingos Monsã (1903 - 1940) que teve sua atuação na cidade de Belo Horizonte, enquanto coube ao interior, com suas igrejas, ilustrar o barroco. O antagonismo estético provocado pelas propostas, Modernista e Barroca em Minas Gerais, atribuem à discussão um caráter não convencional das interlocuções e possibilidades na criação de jogos eletrônicos, a fim de acarretar uma identificação emocional no usuário. A temática apresentada, não necessariamente, irá promover uma identificação emocional com o público, no entanto, é uma proposta válida porque é uma opção pouco explorada no universo dos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: cultura mineira, modernismo, jogos digitais, barroco, Domingos Monsã.

1 INTRODUÇÃO

Não existem dúvidas sobre a importância dos jogos eletrônicos na sociedade contemporânea e a sua influência. No entanto, principalmente no contexto de consoles, o que chega até o público brasileiro são jogos que seus atributos estéticos são articulados em uma temática europeia, norte-americana e japonesa. Pensar em outras referências, fora desta tríplice influência, implica diretamente na expansão das alternativas para sobressair da recorrência dos jogos sobre as grandes guerras mundiais ou dos personagens coloridos japoneses. Junto a este cenário, os elementos da cultura mineira surgem como uma opção viável para combater este vício temático.

Para conseguir operacionalizar como os elementos da cultura mineira são aplicáveis aos jogos eletrônicos, este artigo foi estruturado para apresentar uma aproximação entre o universo do vídeo game e a cultura mineira.

Sobre o item 2 “O universo do vídeo game”, é abordado uma estruturação conceitual do jogo eletrônico. Esta parte do trabalho colabora para evidenciar a flexibilidade temática dos fundamentos jogos pois projetar fases, não necessariamente, implicam em temas referentes a Estados Unidos, Europa ou Japão. Deste ponto o jogo eletrônico é uma metodologia aberta a qualquer proposição e não um conjunto de regras limitador.

Ciente deste processo, a cultura mineira consegue surgir como uma alternativa real para os jogos eletrônicos. Para operacionalizar esta ideia foi preciso delimitar o tema por duas perspectivas: a capital e o interior. Estes objetivos específicos relacionados a cultura mineira se tornaram os itens: “3 A capital: Domingos Monsã” e “4 O interior: Igrejas Barrocas”.

*email: brunoassadmg@yahoo.com.br

Na conclusão os conceitos dos jogos eletrônicos são associados com a cultura mineira para elencar as hipóteses envolvidas referentes a esta exclusividade europeia, norte-americana e japonesa. Deste ponto é possível demonstrar como os conceitos fundamentais para se arquitetar os atributos estéticos dos jogos eletrônicos não se restringem a uma determinada temática.

2 O UNIVERSO DO VÍDEO GAME

As implicações dos jogos eletrônicos não se limitam apenas a sociedade, mas também em sua própria metodologia de produção. Diante a este cenário é possível caracterizar o jogo, seus desdobramentos na sociedade e a indústria brasileira.

O jogo é uma evasão voluntária da vida “real” para um ambiente momentâneo regido por regras obrigatórias e pre-estabelecidas [22]. A ocorrência constante deste conceito na sociedade provocou novas experiências nos jogadores e esgotou a realidade, pois o economista Edward Castronova, comprovou estatisticamente um “êxodo em massa” para o mundo eletrônico [11]. O número de jogadores on-line que utilizam consoles, celulares ou computadores corresponde a: 10 milhões no México, 13 milhões na América Central e América do Sul, 100 milhões na Europa e 200 milhões na China [11].

A profissionalização da atividade migrou a produção de jogos dos laboratórios de pesquisa [19] para equipes enxutas no século XXI. Delimitando este assunto ao contexto brasileiro, pode-se afirmar que a maior parte das empresas teve como faturamento, em 2013, até 240 mil reais; existem poucas empresas com mais de 6 anos neste mercado; e a facilidade de produção de jogos para celulares e internet foi um dos principais motivos para a fundação destas empresas [2].

Em meados dos anos 1990, no Brasil, o vídeo game, com seus controles pequenos, era considerado como mais um brinquedo para o público infante-juvenil. Por volta dos anos 2010, este artefato se expande não somente entre pessoas de várias idades, como também se materializa nos dispositivos eletrônicos mais icônicos da pós-modernidade, como computadores e celulares. Estes desdobramentos imprimiram no vídeo game mudanças tanto em sua faceta tecnológica, quanto na cultural. Em consonância a esta afirmação, o design de jogos não se restringe a uma tarefa tecnicista, mas a uma nova abordagem em como pensar e lidar com os eventos do século XXI [11]. Ainda é possível afirmar que o jogo extrapolou o conceito de passatempo e assume, com propriedade, no século XXI, o título de como se trabalha em equipe para alcançar uma mudança na realidade física [11].

2.1 Jogos: Conceitos e Gênero dos Jogos

Embora o objetivo principal desta parte do trabalho seja a abordagem dos gêneros de jogos, ou seja, sua classificação em relação a si mesmo, será necessário apresentar uma definição do termo jogo.

O jogo, eletrônico ou não, é uma atividade regida diretamente por regras e, indiretamente, pelo objetivo [19]. Complementando o conceito anterior, o jogo é: uma ação espontânea; exercido dentro

de um limite de tempo e espaço; pautado por regras livremente consentidas todavia obrigatórias; dotado de um sentimento de tensão e alegria diferente da vida cotidiana [22]. No entanto, a finalidade desta abordagem será exclusivamente o jogo digital. Um jogo eletrônico, independente da suas categorizações e complexidades tecnológicas, possuem quatro características [11]:

- **Meta:** consequência de uma ação finalizada com sucesso que propicia um senso de objetivo. Em outras palavras, meta é a condição para se obter a vitória e deve ser concisa e de fácil entendimento com o jogador [19].
- **Regras:** são limitações impostas para alcançar a meta. Obstruem trajetórias óbvias para estimular os jogadores a explorar caminhos desconhecidos, assim, liberam a criatividade e estimulam o pensamento estratégico. Em outras palavras, são restrições inegociáveis, livremente consentidas e validadoras dos eventos circunscritos ao jogo [22].
- **Feedback:** são os mecanismos comunicacionais entre o jogo e o jogador. O feedback é um retorno de informações a respeito a uma informação praticada em determinado contexto, neste caso, durante o jogo [13]. No universo dos vídeos games, podemos ter vários tipos de feedbacks como o: áudio, tátil, verbal, visual ou uma combinação de todos.
- **Participação voluntária:** refere-se às motivações conscientes despertadas no jogador a respeito da identidade do jogo e tudo que a orbita. A motivação pode ser particionada em duas partes: motivação extrínseca (quando se pratica uma atividade para obter a recompensa no final) e motivação intrínseca (quando a prática pela atividade é o motivo, independentemente da recompensa final) [21]. Estas duas abordagens podem ser aplicadas neste quesito.

Espera-se que, com o trabalho estratégico destes aspectos, os desenvolvedores consigam construir jogos que se encaixem no estilo de vida e contexto de uso dos jogadores. A lista apresentada, pode ser expandida para abranger aspectos que contribuam para articulação da emoção e o prazer nos jogos eletrônicos [13]. Estes aspectos são denominados como: interações divertidas, imagens apreciáveis, incentivadores da criatividade, atenção, ritmo, interatividade, narrativa, controle inconsciente e consciente [13].

Ainda sobre os conceitos envolvidos nos jogos eletrônicos, o critério facilidade de uso é um aspecto aplicado em dois momentos: nas telas de configuração e nas primeiras fases dos jogos. As telas de configuração correspondem ao local do jogo, onde é possível realizar pré-configurações como, por exemplo, ajuste dos controles, adequação de dificuldades e recuperação do ponto da última jogada. Já as fases correspondem ao percurso no qual o jogador terá que passar para conseguir suas metas [19]. As primeiras fases funcionam como um tutorial implícito no jogo para o jogador se familiarizar com os comandos e com a narrativa.

É compreensível para projetar experiências divertidas e diferenciadas desconsiderar os critérios de simplicidade de uso [13]. Ao termo “desconsiderar” utilizado anteriormente no contexto, equivale a dizer: aplicá-los conforme a necessidade da interação. Para o desenvolvimento das telas de configuração, os critérios de simplicidade devem ser aplicados com todo rigor, no entanto, no desenvolvimento de fases a dinâmica é outra. O critério de facilidade deve ser distribuído ao longo do jogo, portanto, decrescentemente [19]. As fases iniciais dos jogos devem ser constituídas por tarefas que possibilitem a assimilação dos códigos pelos jogadores. Desse ponto, todos os critérios de facilidade de uso começam a diminuir progressivamente pelas fases.

Os jogos são classificados pela interação, meta e narrativas proporcionadas aos jogadores [19]. Estes gêneros não possuem uma característica exclusiva, podendo ser mesclados conforme a

proposta do jogo. A classificação dos gêneros segue estas nomenclaturas e descrições [19]:

- **Ação:** manipulação do ponto de vista e mãos dos personagens controláveis.
- **Shoter:** focam em atirar projéteis em inimigos.
- **Aventura:** consiste na resolução de enigmas lógicos, coleta de itens e gerenciamento de inventário. Em muitos casos possuem uma temática fantástica e infantil.
- **Construção:** a meta destes jogos está relacionada na formação de objetos ou ambientes com recursos conquistados pelo jogador.
- **Músicas:** são jogos que o jogador reproduz uma música seguindo uma lógica de repetição mais simples do que da teoria musical.
- **Quebra-cabeças:** são jogos sem histórias visando a solução de atividades lógicas ou por destreza manual.
- **Estratégia:** são jogos que precisam gerenciar e planejar as atividades e os recursos dos controláveis conforme a situação do momento.
- **Simulação de veículos:** são jogos que concedem ao jogador a possibilidade para controlar veículos (carros, aviões, espaçonaves, etc.).

3 A CAPITAL: DOMINGOS MONSÃ

No início do século XX, o modernismo lança questões sociais, tecnológicas, culturais e econômicas sobre a produção artística e industrial. Nos estilos, escolas e movimentos de artes visuais, arquitetura e design, se configuram uma contemporaneidade de antagonismos conceituais [1]. No intuito em se formar um estilo internacional, era notório o choque de propostas discrepantes tanto nos âmbitos visuais como significativos. O embate consistia na proposta orgânica para humanização do produto, enquanto a outra visão objetivava a busca de uma interpretação mais geométrica e exata da vida [18]. Nesse período, o deslumbre pela industrialização atribui à máquina um emblema de movimento e progresso [4] e imprime um novo ritmo de competição econômica às nações industrializadas, que será denominado com imperialismo [18]. Os avanços industriais, tecnológicos, científicos e filosóficos da época corroboraram uma nova e peculiar representação do mundo [15]. Em meio a este contexto, a proposta modernista é concebida e aplicada em larga escala.

Inserido a este contexto, o modernismo em Belo Horizonte estreitou o diálogo entre diversas expressões artísticas como arquitetura, paisagismo e artes plásticas [23]. Entre estas manifestações, a Pampulha alcançou seu apogeu nos anos 1940, com o pleno funcionamento do cassino [3]. No entanto, o recorte utilizado nesta parte do artigo consiste na análise dos trabalhos gráficos desenvolvidos por Domingos Monsã (1903 – 1940).

Nos primórdios da imprensa belorizontina nas duas primeiras décadas do século XX, não existiam “jornais falados” (rádio) e a predominância era de jornais matutinos, vespertinos, panfletos humorísticos e algumas revistas ilustradas [3].

Domingos Xavier de Andrade Monsã (1903 – 1940) no uso de sua caneta nanquim, conseguiu suprir a lacuna na produção artística-cultural de Belo Horizonte com suas caricaturas e ilustrações nos impressos da época [15]. Domingos Monsã, trabalhou nas seguintes instituições: O Arrepio (semanário humorístico de Ataliba Lago, B. Lima e Último de Carvalho); Risos e Sorrisos (1925); Semana Ilustrada (anteriormente chamada como A Caveira, até a 13ª edição); Cidade Vergel (1927); Bello Horizonte (1933-34); Caretinha (1935) e Montanha (1936) [15]. Monsã, em 1936, participou da primeira coletiva de arte moderna belo-horizontina realizada no Bar Brasil junto com os principais emergentes modernistas da cidade [23].

Monsã possuía planos para morar no Rio de Janeiro [15] mas não o concretizou. Pode-se inferir que o fato de estar em Belo Horizonte

no início do século XX implicava em uma posição periférica em relação aos principais centros do país: Rio de Janeiro e São Paulo. Esta hipótese necessita de uma pesquisa mais apurada, contudo sabe-se que Revistas como *Silhueta* e *Semana Ilustrada* eram influenciadas pelos famosos periódicos cariocas [24] e que Monsã frequentou cursos de arquitetura e arte no Rio de Janeiro [25].

3.1 O arcabouço de Monsã e os seus movimentos influenciadores para os jogos eletrônicos

Para entender melhor como a obra de Monsã pode contribuir para o desenvolvimento de jogos eletrônicos foi analisado a Figura 1. A Figura 1 é composta por duas capas da revista feminina *Bello Horizonte* (1933-34) que abordavam os padrões de comportamento do “mundo moderno” projetando o desejo da mulher na sociedade industrial[15]. Esta análise está segmentada em duas etapas. A primeira etapa abordou uma leitura visual da Figura 1 enquanto a segunda etapa consistiu em apresentar inferências para a construção do vínculo emocional.



Figura 1: Capas de revista *Bello Horizonte* com ilustrações de Domingos Monsã [12].

A primeira etapa é composta pelos seguintes critérios de análise: características gráficas, estilos influenciadores e os códigos visuais não linguísticos.

Sobre as características gráficas, a Figura 1 apresenta ilustrações de mulheres estilizadas usando formas geométricas simples e cores constantes. Esta é uma característica marcante no movimento modernista do início do século XX. Esta configuração estética é muito utilizada em jogos oriundos de desenhos animados bidimensionais.

O trabalho de Monsã foi influenciado pela proposta estética das vanguardas europeias do período entre guerras, principalmente o cubismo e do Art Déco [15]. As características cubistas presentes na Figura 1 correspondem a como os componentes não seguem os padrões de luz e sombra do figurativo realista, mas priorizam novas formas representativas visando uma nova expressão estética [6].

A respeito dos códigos visuais não linguísticos de Domingos Monsã, estes estão presentes em caricaturas, publicidades, capas de revistas, logotipos, projetos arquitetônicos e ilustração para revistas de humor [15]. Na Figura 1, os códigos visuais são mulheres apuradas por roupas e joias da moda do início do século XX para a capa da Revista *Bello Horizonte*. Existe uma preocupação para se construir uma representação estética elegante e luxuosa conforme a proposta do Art Déco. Aliado a estes códigos visuais não linguísticos, a tipografia também carrega personalidade, pois era um elemento construído manualmente pelo artista para compor o cenário da capa [15].

Agora, ciente da análise estética da Figura 1 é possível inferir como a obra de Monsã e o vínculo emocional podem ser integrados.

Uma das formas para se alcançar este objetivo refere-se à articulação da história do jogo pelo personagem controlado pelo jogador [12]. Na perspectiva do personagem, os elementos que contribuem para a formação deste vínculo emocional consistem na narrativa, nos ganhos competitivos alcançados pelo jogador e na coerência das atitudes do personagem dentro da narrativa [19]. No entanto, apenas o aspecto – coerência das atitudes dentro da narrativa – será elucidado dentro do recorte estabelecido: a Figura 1.

As mulheres apresentadas na Figura 1 são elegantes conforme os padrões do início do século XX, reforçando a estética retrô da composição. Na mulher da capa de fundo amarelo, a elegância é percebida pela configuração do sítio longo, brinco e chapéu. Seu semblante carrega uma expressão neutra conforme a arquetípia de uma antagonista. Na mulher da capa vermelha, o enigmático é o elemento que mais se resalta. O aspecto enigmático é construído pela penumbra no rosto que evidencia um sorriso enquanto a luva é ajustada. Ao fundo um animal representado por linhas finas complementa a composição. Em ambas as capas, a intensão do artista foi retardar mulheres belas, esguias, altivas, bem vestidas e elegantes [15].

Este pequeno recorte forneceu material para arquitetar um sistema retrô cuja a antagonista seja enigmática e elegante conforme a gramática visual de Monsã. Expandido este recorte, a linguagem gráfica das caricaturas de Monsã podem auxiliar a criação de personagens cômicos.

4 O INTERIOR: IGREJAS BARROCAS

O barroco mineiro carrega em seu significado não apenas o ciclo do ouro na capitania das Minas, mas, o domínio português, os movimentos de libertação e, não menos importante, o sentido religioso [16]. Vale acrescentar a esta enumeração o uso do barroco para prédios laicos. No entanto, para este trabalho, apenas as características históricas, culturais e artísticas são relevantes.

O barroco é um estilo artístico de ornamentações exageradas e no Brasil passou por quatro fases[16]: na primeira fase, os altares eram retábulos altos, com painéis e ornatos de influência renascentista, que não chegou a Minas Gerais; na segunda fase é caracterizada por um retábulo provido de arquivoltas concêntricas com motivos fitomorfo e zoomorfo, as plantas baixas são retangulares e simples; na terceira fase do barroco brasileiro, é constituída por dossel no alto do retábulo; na quarta fase, o retábulo é modificado e as plantas baixas são curvas e movimentadas. Foi nesta fase que o artista mineiro Antônio Francisco Lisboa, o Aleijadinho, construiu sua mais bela obra a capela de São Francisco de Assis de Ouro Preto [16].

Embora o Barroco herde e adapte do Renascimento sua gramática visual de colunas, em Minas Gerais não foram identificadas igrejas barrocas setecentistas com colunas da ordem dórica e toscana [16].

4.1 O arcabouço do Barroco Mineiro para os jogos eletrônicos

Os enigmas, símbolos e contos do universo do Barroco Mineiro oferecem um estreitamento considerável para com os jogos eletrônicos. Ao se tratar do cenário e da narrativa para os jogos eletrônicos, as igrejas barrocas mineiras carregam um conjunto de significados pois foram testemunhas de diversas revoltas e conjecturas do período colonial. Suas ricas histórias e atributos estéticos são fases prontas, não somente de jogos educativos. Os códigos visuais não linguísticos em suas paredes podem fornecer dicas para o jogador prosseguir em seu trajeto enquanto pelos corredores os obstáculos e itens colecionáveis são distribuídos no espaço conforme o nível de dificuldade projetado. Exemplos da

lenda da Capela das Mèrces e dos Perdões e a águia bicéfala podem fornecer informações interessantes para a elaboração de jogos eletrônicos.

A lenda da Capela das Mèrces e dos Perdões se apresenta como uma real adaptação para os jogos digitais. A capela foi construída por D. Branca por causa do assassinato de sua filha, por seu marido Antônio de Oliveira Leitão, na cidade de Villa Rica [16]. Um jogo, inspirado nesta lenda, pode construir uma narrativa mais próxima ao gênero terror ou policial. Sobre o gênero terror, a igreja pode, de modo bem clichê, ser a residência das almas do pai e da filha.

Todavia, o gênero policial seria mais interessante, pois uma pesquisa mais apurada sobre os códigos visuais não linguísticos da igreja podem auxiliar a construção de uma narrativa consistente. As possibilidades são variadas pois do mesmo modo que a literatura influenciou o cinema, o estilo barroco pode ser um ponto de partida para a construção de um jogo eletrônico.

Se tratando de códigos visuais não linguísticos, o barroco mineiro apresenta uma outra questão. Que significa, por exemplo, a águia bicéfala existente no cimo da torre do Rosário em Diamantina? [16]. Para o projeto de jogos digitais, as lacunas – problemas para historiadores – são artificios para novos jogos eletrônicos.

Em ambos exemplos, a relevância não está na apuração ou profundidade filosófica dos fatos, e sim em seu potencial lúdico para desenvolver uma cadeia de interações no jogo eletrônico [22].

5 CONCLUSÃO

Este artigo apresentou que os conceitos envolvidos no desenvolvimento de jogos e o tema estabelecem uma relação adaptativa e não limitadora. Projetar metas, regras, participação voluntária para jogo de ação é altamente aplicável tanto na temática da Revolução Francesa como para a Inconfidência Mineira. Obviamente, a Revolução Francesa, o marco da idade contemporânea, e possui uma abrangência mundial, entretanto, não é a única possibilidade de ponto de partida para construção de jogos eletrônicos históricos.

A cultura mineira possui um vasto repertório estético e cultural pouco aproveitado pelo universos dos jogos eletrônicos, talvez pela falta de conhecimento ou desprezados por causa dos gigantes holofotes sob temas já consolidados neste universo. Uma afirmação mais assertiva sobre este argumento necessita de mais pesquisas, visto que as grandes produtoras de jogos eletrônicos não são brasileiras. Talvez esta seja uma evidência para entender porque o mercado de jogos eletrônicos é sempre estereotipado, pois os produtos são pensados para atender um público global.

O Brasil dispõe de um rico arcabouço cultural e não carece ser resumido em casebres de florestas tropicais nas narrativas eletrônicas. Em Monsã, foi apresentado um interessante acervo de trabalhos gráficos fora das duas grandes metrópoles brasileiras do início do século XX, São Paulo e Rio de Janeiro. Já o Barroco mineiro repleto de suas colunas, portatas, retábulos, lendas e símbolos, possibilita uma livre conversa a produção de jogos que, até o momento, insiste em usar a temática norte-americana e europeia em suas principais produções de jogos baseados em fatos históricos.

As obras de Monsã e do Barroco Mineiro, trabalhadas fora do paradigma exótico, combatem os estereótipos brasileiros presentes nos jogos eletrônicos e geram oportunidades para encantar o mundo com representações mais profundas sobre o Brasil.

REFERÊNCIAS

[1] A. Dempsey, Amy. Estilos, escolas e movimentos: guias enciclopédico da arte moderna / Tradução: Carlos Eugênio M. de Moura – São Paulo: Cosac Naify, 2010.

- [2] A. Fleury, L. O. Sakuda e J. H. D. Cordeiro. I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, com Vocabulário Técnico sobre a IBJD. Pesquisa do GEDIGames, NPGT, Escola Politécnica, USP, para o BNDES, 2014.
- [3] B. Lima. Canteiro de Saudades. Pequena história contemporânea de Belo Horizonte (1910 -1950) / Benvindo Lima (1900 - 1984) – Belo Horizonte: Promove, 1996.
- [4] B. Schneider. Design – uma introdução: o design no contexto social, cultural e econômico / Tradução: Sonali Bertuol, George B. Sperber – São Paulo: Blucher, 2010.
- [5] D. Comparato. Da criação ao roteiro. Teoria e prática. / 2 ed. – São Paulo: Summus, 2009.
- [6] E. H. Gombrich. A História da Arte. Rio de Janeiro: LTC, 2012.
- [7] E. Neiva e M. Rector. Comunicação na era pósmoderna. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995. Cap 2.
- [8] E. W. Said. Cultura e Imperialismo. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- [9] G. Ambrose. Layout. /Gavin Ambrose, Paul Harris. Tradução: Edson Furmkiewicz Porto Alegre: Bookman, 2009.
- [10] G. N. De Paula. A prática de jogar videogame como um novo. 2011. 143 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP: 2011.
- [11] J. McGonigal. A Realidade em jogo. / Tradução: Eduardo Rieche – Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.
- [12] Jornal O Tempo. Monsã: Uma Vida na Ponta do Lápis. Galeria de Fotos. Disponível em: <<http://www.otempo.com.br/galeria-de-fotos/mons%C3%A3-uma-vida-na-ponta-do-l%C3%A1pis-1957399>>. Acessado em 06 de setembro de 2017.
- [13] J. Preece. Design de interação: além da interação homemcomputador / Jennifer Preece, Yvonne Rogers e Helen Sharp, Tradução: Viviane Possamai – Porto Alegre: Bookman, 2005.
- [14] L. F. B. Teixeira, Jogo #1/Nível #3: Ludologia: Uma disciplina emergente? In: Livro de Atas – 4º SOPCOM, p. 467 – 477, Lisboa, 2006.
- [15] M. I. Candido e A. M. Pereira. Monsã uma vida na ponta do lápis / Maria Inez Candido; André Mascarenhas Pereira – Belo Horizonte: C/Arte, 2014.
- [16] P. K. C. Mourão. As igrejas setencionistas de Minas. Belo Horizonte, MG: Ed. Itatiaia, 1986.
- [17] R. Cardoso. O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960. / Organizador: Rafael Cardoso – São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- [18] R. Cardoso, Rafael. Uma introdução a história do design. / Rafael Cardoso – São Paulo: Blucher, 2008.
- [19] S. Rogers. Level up. Um guia para o design de grandes jogos. / Tradução: Alan R. Luz – São Paulo: Blucher, 2012.
- [20] T. Samara. Evolução do design: da teoria à prática / Tradução: Edson F. – Porto Alegre: Bookman, 2010.
- [21] M. W. Matlin. Psicologia cognitiva. / Tradução de Stella Machado. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2004.
- [22] J. Huizinga. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura / Tradução João Paulo Monteiro – São Paulo: Editora Perspectiva, 2017.
- [23] C. L. M. Bahia. Belo Horizonte: uma cidade para a modernidade mineira. In: Cadernos de Arquitetura e Urbanismo. Belo Horizonte, v. 12, n. 13, p. 185-200, dez. 2005.
- [24] A. M.s Pereira, L. A. Lopes e M. E. Fonseca. A trajetória de um modernista: o itinerário artístico de Delpino Junior (1905-1933). In: IV Congresso Internacional de História. Maringá, p. 4099-4111, set. 2009. DOI: 10.4025/4CIH.PPHUEM.082.
- [25] I. L. Vieira. Exposições de arte moderna no Brasil do século XX: a dialética dos ciclos. In: Anais do XXVI Colóquio do Comitê Brasileiro de História da Arte. CBHA. São Paulo, p.342-352, 2006. ISBN: 978-85-7654-053-3.