

Análise visual de Dear Alice por meio da lente solarpunk: Representação de decolonialidade e sustentabilidade em futuros possíveis

Yuri Karan Benevides Tomas

yuri.tomas@ifms.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul

IV Seminário de Pós-graduação do IFMS – SEMPOG IFMS 2024

Resumo. *O Sul Global se mantém colônia pela domínio cultural. O colonizador destrói o imaginário dos outros povos enquanto reafirma o seu próprio utilizando determinadas lógicas de visualidades que criam e reiteram a produção de diferenças. Outras formas de pensar sobre o mundo e nos relacionar com a natureza são necessárias para decolonizar nosso ser, conhecer, pensar e agir, fugindo da imposição de uma visão de mundo que subjuga diversidade cultural sob uma universalidade arrogante. Nesse sentido, o solarpunk emerge como uma resposta ao pessimismo distópico ao reimaginar a relação entre sociedade, tecnologia e natureza fora de uma visão colonial. Dear Alice é uma animação e peça publicitária que apresenta elementos desta ambientação. Este trabalho visou analisar os aspectos visuais da obra em relação à aplicação dos conceitos solarpunk na obra. Concluiu-se que, apesar de ser incorreto em algumas questões, possui diversos elementos visuais que contemplam a visão da ambientação.*

Palavras-Chave. *RPG, decolonialidade, solarpunk*

Abstract. *The Global South remains a colony through cultural domination. The colonizer destroys the imaginary of other peoples while reaffirming their own by utilizing certain visual logics that create and reiterate the production of differences. Other ways of thinking about the world and relating to nature are necessary to decolonize our being, knowledge, thinking, and actions, escaping the imposition of a worldview that subjugates cultural diversity under an arrogant universality. In this sense, solarpunk emerges as a response to dystopian pessimism by reimagining the relationship between society, technology, and nature outside of a colonial vision. Dear Alice is an animation and advertisement that presents elements of this setting. This work aimed to analyze the visual aspects of the piece in relation to the application of solarpunk concepts in the work. It was concluded that, despite being incorrect in some aspects, it possesses various visual elements that contemplate the vision of the setting..*

Keywords. *RPG, decoloniality, solarpunk*

1. A Colonialidade do Poder

Colonialismo é um sistema de naturalização de diferenças em que hierarquias justificam dominação e opressão como um suposto produto da inferioridade de certas pessoas. A suposta inferioridade é tratada como algo natural, o que a legitima por meio da dominação, muitas vezes com invasão e ocupação estrangeira, de maneira territorial, política e cultural (SANTOS, 2016).

Os países do Sul Global estão sob um tipo de domínio colonial em que o colonialismo de fato se mantém, mesmo que sem um controle territorial, o que chamamos de Pós-Colonialismo (SANTOS, 2016). Uma dessas formas, é por meio do domínio da cultura do povo, ou seja, por meio do controle do conjunto de conhecimentos e comportamentos que é perpetuado socialmente por um grupo de pessoas (SCHEIN, 1991).

O Norte domina as mídias que, por sua vez, possuem alcance global. Os atores desses meios precisam estar mais cientes de suas responsabilidades políticas e tornar sua respectiva área mais inclusiva (PATER, 2020). Por meio do domínio cultural, o colonizador destrói o imaginário dos “outros” enquanto reafirma o seu próprio. Isso transforma “os outros” em colonizados (QUIJANO, 2005). Segundo Rodrigues (2022), determinadas lógicas de visualidades criam e reiteram a produção de diferenças. Esse colonialismo cultural gera epistemicídio, que é a destruição do conhecimento, da cultura, das memórias, da ligação com a ancestralidade e da forma de relacionamento com os outros e com a natureza. (SANTOS, 2016).

2. A arte como promoção de futuros possíveis

A arte materializa a cultura, ao reproduzi-la, ao mesmo tempo que a molda, ao servir de referência para futuras transformações culturais, negando ou reafirmando comportamentos e conhecimentos. A arte molda nossa visão de mundo. As representações criadas pela arte constroem o sentimento coletivo de uma sociedade (SCHWARCZ, 2014).

A imaginação sempre abre um espaço diferente ou uma diferença na modalidade de pensamento que termina quando a pessoa volta para a realidade. A experiência humana é um conjunto de informações fragmentada e a imaginação é o que permite às pessoas a sensação de completude em relação ao mundo. A imaginação gera um distanciamento, possibilitando a análise de alternativas, para uma releitura do passado ou para abrir possibilidades de futuros. Invenções, explorações políticas ou científicas e diversas outras

atividades se beneficiam da imaginação (ZITTOUN e CERCHIA, 2013).

Pessoas emocionalmente investidas em experiências culturais que demandam uma experiência imaginária, como livros, filmes ou músicas, mudam seu entendimento sobre uma situação problemática diferente na vida real (ZITTOUN e CERCHIA, 2013). Abordagens artísticas funcionam como ruptura que pausa o cotidiano, mesmo que brevemente, permitindo ver o presente e as alternativas possíveis (MOORE e MILKOREIT, 2020).

A arte e a tecnologia desempenham um papel fundamental na construção do futuro. A ficção científica, em especial, possui um papel importante no pensamento sobre como o mundo será (REINA-ROZO, 2021). Merrie et al (2018) argumenta que o engajamento com a ficção científica pode remover as restrições cognitivas e estimular um novo entendimento sobre diferentes caminhos e possibilidades.

3. O Cyberpunk

Dentre as ambientações presentes na ficção científica, o cyberpunk é um dos movimentos artísticos que têm influenciado a cultura das últimas décadas. O termo cyberpunk foi criado por Bruce Bethke em 1982, como o título de uma de suas histórias (MCFARLANE, MURPHY e SCHMEINK, 2020). O gênero se caracteriza por um futuro distópico marcado pelo neoliberalismo em uma sociedade altamente tecnológica, mas com baixa qualidade de vida. Essas características são comumente resumidas pela seguinte frase em língua inglesa: high tech, low life.

Nos anos 1980, década de surgimento do cyberpunk, o neoliberalismo estava ascendendo, com as figuras Margaret Thatcher e Ronald Reagan, e se expandiu para a América Latina na década seguinte com o Consenso de Washington. Representada pela privatização de estatais e desregulamentação comercial, seu efeito foi o aumento da desigualdade e a desesperança das pessoas em um cenário de hipercapitalismo alienante com uma dominação de grandes empresas de tecnologia que subjugam os estados (HARVEY, 2008).

Após este momento, o avanço tecnológico, em especial o computacional, aumentou vertiginosamente. Paralelamente, a desigualdade aumentou em muitos países desenvolvidos desde 1990 e, apesar de uma melhora na década de 2000, voltou a subir também nos países da América Latina (ONU, 2023). Considerando a desigualdade e o

avanço tecnológico, o cenário atual se assemelha com a distopia cyberpunk do que no seu momento de concepção.

O punk, presente na aglutinação cyberpunk, refere-se ao movimento que nasceu como reação a esse contexto neoliberal, com sua contestação e desprezo pelas autoridades. O elemento punk é representado nessas obras pela dualidade entre uma natureza rebelde do protagonista ao mesmo tempo que representa um futuro sem esperança (GILLAM, 2023). Uma dominação disfarçada de liberdade marca a pós-colonialidade, assim como o cyberpunk.

O fatalismo das narrativas distópicas está desmotivando e inspirando apatia à mudanças. Espaços pós-apocalípticos podem servir para restringir futuros, mais do que abrir novas possibilidades (RAESSENS, 2024). A imaginação é produtora de sentido (RICOEUR, 1994). Segundo Moore e Milkoreit (2020), a constante falha na criação de caminhos mais sustentáveis pode ser, em parte, devido uma falha tripla de imaginação: A primeira compreende a dificuldade de compreender e responder de maneira efetiva aos riscos, especialmente a longo prazo, dos desafios ambientais. A segunda, à falta de imaginação sociológica (falha na identificação das estruturas sociológicas que recriam e reforçam nossas condições ambientais). Os dois primeiros estão relacionados à dificuldade coletiva em compreender a própria realidade, enquanto à terceira se refere à capacidade de imaginar futuros possíveis e seus caminhos.

Por mais que haja interesse no uso da ambientação cyberpunk para a crítica ao presente, a grande quantidade e relevância dessas obras direciona o enquadramento atual do discurso sobre o imaginário de futuros possíveis em volta das distopias. Um princípio básico do enquadramento diz que, ao argumentar, não se deve utilizar a linguagem do outro. A linguagem dita o enquadramento, ou seja, direciona o discurso para o outro e suas ideias, não às suas (LAKOFF, 2004).

Margaret Thatcher utilizava o slogan: “Não há alternativa”. A frase foi projetada objetivando o controle do discurso, indicando que o neoliberalismo é o único caminho (HARVEY, 2020). Também podemos identificar o problema de enquadramento em personagens como Capitão Nascimento, de Tropa de Elite, e Homelander, de The Boys. Eles objetivavam a crítica ao fascismo, mas foram abraçados pelo público criticado. Seus autores não tinham a intenção de fomentar esse discurso, mas se utilizaram da linguagem fascista para sua construção de sentidos. Considerando o controle e direcionamento do

debate sobre o imaginário de futuros possíveis em prol do fomento da decolonialidade e sustentabilidade na sociedade, o enquadramento deve ser direcionado para outras linguagens por meio da aplicação de outras ambientações, mais positivas e propositivas.

4. O solarpunk

Outras formas de pensar sobre o mundo e nos relacionar com a natureza são necessárias (KRENAK, 2019). Devemos reconstruir a relação entre sujeitos coletivos e a existência orgânica em comum. Pertencer ao lugar é uma forma de romper com esse ciclo de opressão. O sujeito coletivo que pertence ao lugar, é o oposto político do lugar que pertence ao indivíduo (KRENAK, 2023). Para decolonizar nosso ser, conhecer, pensar e agir, é necessário refletir e buscar alternativas para o papel da engenharia e suas implicações socioecológicas (REINA-ROZO, 2021). Segundo, Mignolo (2013), são necessárias experiências que liberem da imposição de uma visão de mundo que subjuga diversidade cultural sob uma universalidade arrogante. Devem ser valorizadas experiências decoloniais, ou seja, que fogem do pensamento colonial.

Histórias podem ser utilizadas para expropriar e destruir a dignidade de um povo, mas também podem capacitar, humanizar e reparar a dignidade (ADICHIE, 2009). Existem outras ambientações derivadas do punk além do cyberpunk, como o biopunk, dieselpunk e o steampunk, mas a única que apresenta um futuro utópico ao invés de distópico é o solarpunk. Comparado a outras ambientações punk, é relativamente nova, sendo inspirada por uma postagem do blog Republic of the Bees em 2008 que apresentava a Beluga Skysail, um navio cargueiro movido pela energia eólica (GILLAM, 2023). Em 2023, um navio cargueiro movido a energia eólica, por meio de velas metálicas que ativam turbinas, estreou com viagem para o Brasil (BBC, 2023).

O solarpunk é um movimento estético, filosófico e ativista iniciado em resposta ao pessimismo distópico ao reimaginar a relação entre sociedade, tecnologia e natureza fora de uma visão colonial, em contraste ao cyberpunk. Esse movimento, enquanto desenvolvimento de uma ambientação de ficção científica, é caracterizado pela criação de um mundo especulativo em que a ecologia social, a tecnologia democrática e energias renováveis, como a solar, eólica e hídrica, são elementos cruciais para o bem estar coletivo que superou o capitalismo, representado pela desigualdade social e a extração e queima de combustíveis fósseis (REINA-ROZO, 2021). O solarpunk vai além da sustentabilidade e inclui o anticolonialismo e uma reflexão crítica sobre o futuro e a justiça social, raça,

gênero e classes e habilidade (RAESSENS, 2024).

5. Dear Alice

Segundo Adorno (1985), o tempo de lazer se torna tóxico no capitalismo moderno, gerando alienação ao incentivar o escapismo e desestimular a reflexão. Nesse sistema, há a tendência da arte se tornar mercadoria, respondendo a demandas do mercado. Ainda que haja interesse artístico na produção da obra, a necessidade da viabilidade econômica pode restringir as ações do artista. A contradição entre os fatores sociais da obra e os econômicos pode gerar obras com valores superficiais e que não geram engajamento político-social, tranquilizando as massas.

O entendimento e aplicação da decolonialidade e a sustentabilidade são importantes para a ambientação solarpunk. Sendo esta uma ambientação utópica, sua importância está no direcionamento do imaginário de futuros possíveis da sociedade e, conseqüentemente, da própria sociedade. Quanto a isso, Eduardo Galeano cita Fernando Birri:

“A utopia está lá no horizonte. Me aproximo dois passos, ela se afasta dois passos. Caminho dez passos e o horizonte corre dez passos. Por mais que eu caminhe, jamais alcançarei. Para que serve a utopia? Serve para isso: para que eu não deixe de caminhar.” (GALEANO, 2013).

A má aplicação dos conceitos de decolonialidade e sustentabilidade nas obras pode gerar distorções no imaginário por meio da desinformação. O público pode passar a acreditar que certas políticas e ações apresentadas na obra são efetivas e suficientes para a concreta mudança da sociedade, quando na verdade são fruto de visão rasa do autor e que não se sustentam na realidade.

Um dos cuidados necessários é em relação ao greenwashing, ou seja, o ato de gerar desinformação por meio da associação entre um produto ou conceito de pobre performance sustentável e uma comunicação positiva de sustentabilidade em relação à ele (NETTO et al, 2020; MAIA e MACEDO, 2022). De forma análoga, a decolonialidade também pode ser representada de maneira incorreta, por meio de apropriação cultural, simplificação excessiva, narrativas salvacionistas e visão limitada de colonialidade (ignorando a Colonialidade do Poder, do Ser e do Saber).

A análise de obras solarpunk pode contribuir para uma aplicação mais crítica do conceito e auxiliar na definição do que constitui esta ambientação. O objetivo deste trabalho é a análise visual da aplicação desta ambientação na obra Dear Alice (THE LINE,

2021), uma animação 2D de curta-metragem comumente utilizada como referência visual para obras solarpunk.

Sua concepção é o resultado de uma demanda de mercado, por ser fruto de uma das peças publicitárias encomendadas pela marca Chobani, de iogurte grego, para o estúdio de animação The Line, localizado em Londres.

Segundo The Line (2024), a premissa utilizada almejava a apresentação de uma visão de futuro otimista e positiva. Apesar da sua influência para o gênero, não há a citação direta ao solarpunk (The Line, 2024).

A obra foi assistida na íntegra. Posteriormente, buscou-se vestígios sobre a aplicação dos conceitos de tecnologia, sustentabilidade e decolonialidade na sociedade representada na obra. Para cada um desses conceitos, as seguintes perguntas auxiliaram a análise:

1. Tecnologias: Como as tecnologias presentes na obra se relacionam com as presentes em nossa sociedade? Qual a relação entre tecnologia e sociedade? Qual a relação entre tecnologia e meio ambiente?
2. Sustentabilidade: Há uma relação harmoniosa entre natureza e sociedade? Há uma gestão sustentável dos recursos naturais? São utilizadas tecnologias de baixo impacto ambiental? O modelo econômico é sustentável? Como é realizada a representação do consumo e produção? Quais as escolhas para a matriz energética?
3. Decolonialidade: Há representatividade entre os personagens? Como é a relação de poder entre eles? A sociedade da obra possui equidade e justiça social? Existem culturas locais? Há valorização de práticas culturais locais em detrimento de culturas eurocêntricas? Como são as relações de trabalho? Como são as relações de trabalho entre diferentes regiões daquele mundo? Há humanização dos povos originários?

6. Análise da obra

Quanto à estética, é possível notar uma direção de arte que se opõe ao cyberpunk e sua escuridão interrompida por emissões em neons e telas de cores saturadas, predominantemente roxas e azuis. Todas as cenas na animação são diurnas e apresentam uma grande variedade de matizes, com a predominância de cores naturais, principalmente

do verde e azul. Essas cores não estão no espectro quente do Círculo Cromático (ITTEN, 1970), mas o uso da iluminação amarelada possui a função de acalorar todas as cenas. Essa mesma técnica pode ser percebida em obras como Campo Verde de Vincent van Gogh (1989), presente na Figura 1, em que a grama não é composta unicamente de verde, mas também do amarelo.

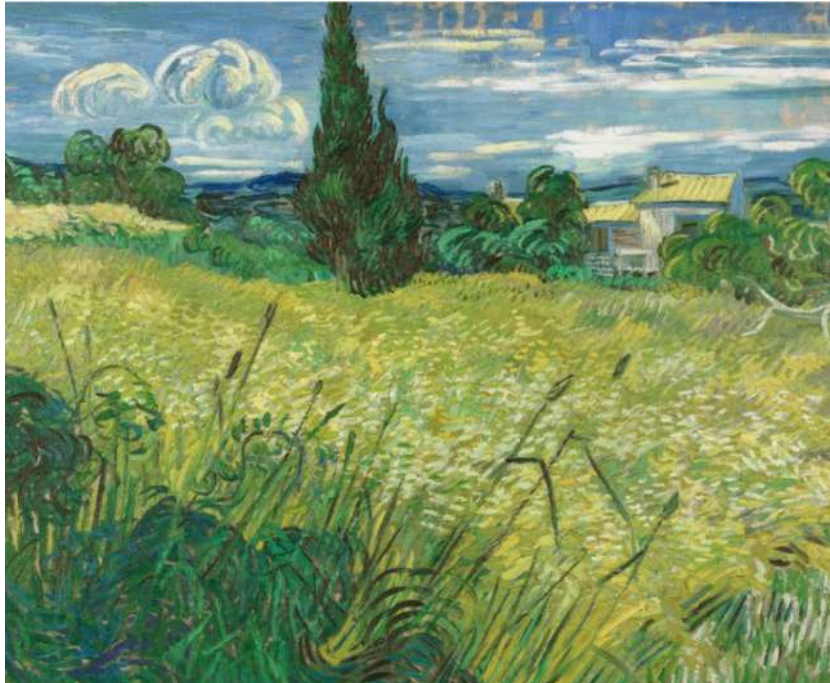


Figura 1: Campo Verde de Vincent van Gogh (1989)

Em Dear Alice, as cores quentes estão presentes em outros elementos além da iluminação natural, como o avental e o lenço da protagonista, assim como laranjas e demais personagens, como o frame presente na Figura 2.



Figura 2: Cena da animação Dear Alice (2021).

A escolha pela paleta quente busca a sensação de aconchego para as cenas. As interações entre os personagens reforçam essa mensagem, por meio do afeto e acolhimento, como demonstra a figura 3.



Figura 3: Cena da animação Dear Alice (2021).

A Figura 4 também apresenta o afeto e acolhimento das Figuras supracitadas, como as cores presentes nas vestimentas dos personagens e dos alimentos postos à mesa. Os personagens demonstram grande diversidade étnica. Além disso, os dois personagens à direita da cena podem ser uma tímida demonstração de relação homoafetiva, podendo ser o resultado de uma pressão mercadológica dentro da obra.



Figura 4: Cena da animação Dear Alice (2021).

Quanto às tecnologias apresentadas, pode-se perceber um cuidado da direção na representação do uso de recursos naturais. Há o uso de canais e rodas de água,

mas sua pequena escala busca a representação do seu baixo impacto ambiental, como apresentado nas Figuras 5 e 6.



Figura 5: Cena da animação Dear Alice (2021).



Figura 6: Cena da animação Dear Alice (2021).

A colheita das laranjas é realizada por máquinas, o que alimenta o debate sobre a substituição de humanos por máquinas no mercado de trabalho, como demonstra a Figura 7. Também há a presença de andróides, como o presente na Figura 8. Este é um debate importante para esta ambientação pela ligação entre futuro, tecnologia e pós-capitalismo. A animação não informa sobre a presença de empregos na sociedade retratada, podendo ou não ser um retrato do pós-trabalho (TRICARICO, 2018).



Figura 7: Cena da animação Dear Alice (2021).



Figura 8: Cena da animação Dear Alice (2021).

Uma tecnologia presente na obra permite o controle da precipitação em uma pequena área, como uma chuva artificial, conforme a Figura 9. Essa tecnologia demonstra um grande controle humano sobre a natureza, podendo mais facilmente ser classificada como controladora do que harmoniosa.



Figura 9: Cena da animação Dear Alice (2021).

O manejo do gado é representado pela presença de uma vaca solta no pasto, em contraste ao sistema de currais, muito adotado em prol de eficiência, como pode ser visto na Figura 10. No pasto também é possível notar o uso de painéis solares para captação da energia.



Figura 10: Cena da animação Dear Alice (2021).

Na Figura 11, também é possível observar o uso de telhados solares para captação de energia, bem como possíveis geradores de energia eólica. Ao fundo pode-se perceber a presença de uma cidade que, apesar de verde, possui bastante verticalidade. Essas duas características são muitas vezes presentes na estética urbana solarpunk, mas a presença de plantas nas edificações não necessariamente indicam a sua sustentabilidade.



Figura 11: Cena da animação Dear Alice (2021).

A existência de construções mais verticais são uma resposta do mercado para a demanda das pessoas por uma certa região. Essa demanda pode ser um

sinal de que o sistema de transporte não é suficiente para que o tempo de deslocamento dentro da cidade seja um fator menor na escolha de habitação ou local de trabalho. Essa lógica de urbanização não condiz com o movimento solarpunk. A Cidade de 15 Minutos (POZOUKIDOU e CHATZIYIANNAKI, 2021) é um conceito mais adequado para uma sociedade solarpunk, em que o tempo máximo de deslocamento para as atividades cotidianas à pé, bicicleta ou transporte público deve ser de 15 minutos. Nessas circunstâncias, a demanda pela verticalização seria reduzida.

Entre outras consequências possíveis estão o aumento da concentração de renda e trânsito em uma região, perda de acesso a quintais e plantações caseiras e uma menor pegada de carbono dos materiais utilizados. Construções maiores utilizam materiais como concreto e aço em detrimento a construções vernaculares, como a madeira e o barro.

Por fim, em alguns trechos da obra são apresentados produtos da marca Chobani. O material de muitas dessas embalagens aparentam representar o plástico, podendo indicar uma quebra na mensagem de sustentabilidade. A Figura 12 representa uma das cenas contendo as embalagens citadas.



Figura 12: Cena da animação Dear Alice (2021).

7. Considerações finais

Considerando o objetivo publicitário da obra, o visual apresentado gera a associação do produto com valores positivos, como tecnologia, sustentabilidade e justiça social. Além disso, o uso de cores quentes proporciona a sensação de aconchego.

Quanto à representação da ambientação solarpunk, com ou sem intencionalidade, não foi possível perceber a presença e valorização de culturas locais. Também não foi possível compreender as relações de trabalho naquela sociedade.

Apesar disso, são diversos os elementos visuais presentes na obra que são coerentes com a ambientação solarpunk, como a energia solar, energia eólica, diversidade e a coletividade.

A proposição de uma lista de propriedades de obras solarpunk é um trabalho futuro que pode contribuir para uma melhor representação dos conceitos que circundam a ambientação.

8. Referências

ADORNO, Theodor. *Dialética do esclarecimento*. Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 1985.

ADICHIE, Chimamanda Ngozi. *The danger of a single story*. TED Global, 2009. Disponível em: http://www.ted.com/talks/chimamanda_adichie_the_danger_of_a_single_story. Acesso em: 20 de setembro de 2023.

ÁGUAS, C. L. P. *A tripla face da fronteira: reflexões sobre o dinamismo das relações fronteiriças a partir de três modelos de análise*. Fórum Sociológico [Online], n. 23, 2013.

ALVES, Félix de Souza Neto Lynn. *Jogos Digitais e Aprendizagem: um estudo de caso sobre a influência do design de interface*. Anais do SBGames, 2010.

BBC. *Navio cargueiro 'movido a vento' estreia em viagem ao Brasil*. BBC, 2023. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cxrl736gvlro>. Acesso em: 18 de setembro de 2023.

FERNÁNDEZ-VARA, Clara. *Introduction to game analysis*. Routledge, 2019.

GALEANO, Eduardo. *Para que serve a utopia*. Revista Prosa e Arte, 2013.

GILLAM, William Joseph. *A Solarpunk Manifesto: Turning Imaginary into Reality*. Philosophies, v. 8, n. 4, p. 73, 2023.

HARVEY, David. *O neoliberalismo. História e implicações*. São Paulo: Loyola, p. 172-178, 2008.

ITTEN, Johannes. *The elements of color*. John Wiley & Sons, 1970.

KRENAK, Ailton. *Ideias para adiar o fim do mundo (Nova edição)*. Editora Companhia das Letras, 2019.

KRENAK, Ailton. *Ecologia Política*. Ethnoscintia, v. 3, n. 2, ago. 2018. ISSN 2448-1998. Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/ethnoscintia/article/view/10225> doi:<http://dx.doi.org/10.22276/ethnoscintia.v3i2.193>. Acesso em 21 de setembro de 2023.

LAKOFF, George. *Framing 101 How to Take Back Public Discourse*. 2004.

MAIA, Breno Rocha; MACEDO, Luísa Farias. *Data Guida*. 2022.

MATTOS, Paulo de Carvalho. Tipos de Revisão de Literatura. Biblioteca Professor Paulo de Carvalho Mattos. UNESP: Botucatu, 2015 Disponível em: <https://www.fca.unesp.br/Home/Biblioteca/tipos-de-evisao-de-literatura.pdf>. Acesso em: 18 de setembro de 2023.

MCFARLANE, Anna; MURPHY, Graham J.; SCHMEINK, Lars. Cyberpunk as Cultural Formation. London and New York: Routledge, 2020.

MERRIE, Andrew et al. Radical ocean futures-scenario development using science fiction prototyping. *Futures*, v. 95, p. 22-32, 2018.

MIGNOLO, Walter D. Introduction: Coloniality of power and de-colonial thinking. *Globalization and the decolonial option*, p. 1-21, 2013.

MOORE, Michele-Lee; MILKOREIT, Manjana. Imagination and transformations to sustainable and just futures. *Elem Sci Anth*, v. 8, n. 1, p. 081, 2020.

NETTO, Sebastião Vieira de Freitas; SOBRAL, Marcos Felipe Falcão; RIBEIRO, Ana Regina Bezerra e SOARES, Gleibson Robert da Luz. Concepts and forms of greenwashing: A systematic review. *Environmental Sciences Europe*, v. 32, p. 1-12, 2020.

ONU. Inequality in a Rapidly Changing World. ONU: World Social Report, 2020. Disponível em: <https://www.un.org/development/desa/dspd/wp-content/uploads/sites/22/2020/01/World-Social-Report-2020-FullReport.pdf>. Acesso em: 21 de setembro de 2023.

PATER, Ruben. Políticas do Design: um guia (não tão) global de comunicação visual. Ubu Editora, 2020.

POZOUKIDOU, Georgia; CHATZIYIANNAKI, Zoi. 15-Minute City: Decomposing the new urban planning eutopia. *Sustainability*, v. 13, n. 2, p. 928, 2021.

QUIJANO, Aníbal. Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina I. *A Colonialidade do Saber: etnocentrismo e ciências sociais–Perspectivas Latinoamericanas*. Buenos Aires: Clacso, p. 107-126, 2005.

RAESSENS, Joost et al. *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*. Amsterdam University Press, 2024.

REINA-ROZO, Juan David. Art, energy and technology: The Solarpunk movement. *International Journal of engineering, social justice, and peace*, v. 8, n. 1, p. 47-60, 2021.

RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa*. São Paulo: Papyrus, 1994.

RODRIGUES, Tadeu Ribeiro. Mestiçagem como problema visual: notas sobre a colonialidade do ver na América Latina. *MODOS: Revista de História da Arte*, v. 6, n. 1, p. 540-562, 2022.

SANTOS, Boaventura de Sousa. Epistemologies of the South and the future. *From the European South: a transdisciplinary journal of postcolonial humanities*, n. 1, p. 17-29, 2016.

SCHEIN, Edgar H. What is culture. Newbury Park, CA: Sage, p. 243-253, 1991.

SCHWARCZ, Lilia Moritz. Lendo e agenciando imagens: o rei, a natureza e seus belos naturais. *Sociologia & Antropologia*, v. 4, p. 391-431, 2014.

THE LINE. Dear Alice. The Line, 2021. Disponível em: <https://vimeo.com/571724525>. Acesso em: 10 de julho de 2021.

THE LINE. Chobani. Disponível em: <https://www.thelineanimation.com/work/chobani>. Acesso em: 10 de julho de 2024.

TRICARICO, Emilie. Towards a post-work future: a necessary agenda to reconcile feminist & ecological concerns with work. *Socio-Ecological Economics*, 2018. Disponível em: <https://www.exploring-economics.org/en/discover/towards-post-work-future-necessary-agenda-reconcil/>. Acesso em: 11 de julho de 2024.

ZITTOUN, Tania; CERCHIA, Frédéric. Imagination as expansion of experience. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, v. 47, p. 305-324, 2013.