

Narrativas Audiovisuais

Francisco Baptista Gil (Universidade do Algarve, Portugal)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9646-3015>

Resumo: O Cinema, bem como as histórias impressas contadas em quadradinhos, surgiram com o grande desenvolvimento da sociedade de informação que emerge, sobretudo, a partir de finais do século XIX. O intenso desenvolvimento tecnológico e a diminuição dos custos de produção, permitiu o aparecimento de muitas publicações periódicas onde surgiram as primeiras bandas desenhadas e, posteriormente com proliferação do cinema popular, as experiências em stop-motion e os primeiros filmes de animação. Hoje com recurso a poderosas ferramentas digitais, obras em desenho animado já fazem parte da cultura das sociedades modernas, sendo importante uma educação eficaz para literacia mediática, tendo em conta não só a fruição da sua forma, mas também uma compreensão crítica do seu conteúdo.

Palavras-chave: literacia dos media, cinema de animação, banda desenhada.

O cinema é muito mais que entretenimento.

Os filmes mostram-nos diversas visões do mundo, mobilizam desejos, influenciam as nossas opiniões e perceções da realidade, e ajudam-nos a construir a sociedade. Os filmes apelam e evocam a memória pública (Pinheiro, 2013). Eles ligam os nossos desejos pessoais às aspirações sociais. Os filmes trazem ideias para as nossas conversas diárias. Não refletem apenas a cultura, moldam-na e constroem-na. São um espaço, um registo de uma sociedade sobre si mesma e são, portanto, um ponto de partida comum a partir do qual as pessoas podem dialogar e repensar as suas próprias histórias, como indivíduos e como comunidade.

Os filmes participam na construção de identidades individuais e coletivas. Os filmes permitem-nos compreender a cultura mais ampla e descobrir como nos influenciam. Geram identificações e afetam a forma particular como compreendemos o mundo e percebemos a realidade (de Lima & Mousinho, 2019). Os filmes desempenham um papel ativo na modelação do nosso sentido da vida quotidiana. Isto é verdade para os adultos e sobretudo para os mais jovens. Os filmes desempenham um papel central na vida das crianças e adolescentes. Precisamente porque a cultura popular é um dos espaços em que os mais novos moldam as suas identidades individuais e coletivas.

Os jovens aprendem “lições” sobre como ver e se olhar a si próprios em relação aos outros. Descobrem como funciona a sociedade em que vivem e como são socialmente definidos. Grande parte da aprendizagem, faz-se hoje, com o audiovisual, nas grandes salas escuras – nos cinemas – ou em casa diante da televisão, do computador ou do smartphone. E isto proporciona aos mais jovens um novo registo cultural sobre o que significa ser alfabetizado. Os filmes podem ser chamados de “pedagogias públicas” na medida em que sublinham a necessidade de novas formas de literacia, e participam na construção do conhecimento. Os filmes que as crianças vêem tiram a sala de aula como o único espaço na construção da sua identidade, enquanto expandem as possibilidades de aprender as múltiplas formas de ler e escrever o mundo (Fresquet, 2020; Silva, 2007).

O cinema – e a cultura popular em geral – deve ser incorporado na escola como um objeto de estudo e análise. Isto implica uma reconsideração do que se entende por conhecimento útil, uma reconsideração do significado, alcance e possibilidades do que a “escola” considera conhecimento em si. O cinema – como outras expressões da cultura – tem um amplo significado pedagógico e cumpre uma função educativa (Borges et al., 2020; Migliorin, 2010) porque se refere a memórias, histórias, modos de vida, valores...

É por isso que dizemos que o cinema fala da sociedade e constrói a cultura pública. E esta é precisamente a proposta e o valor importante de incorporar o cinema na escola: pensar em “nós” e “os outros” através de histórias, narrativas e imagens no grande ecrã.

A banda desenhada

A banda desenhada – para muitos, a origem e antecessora do desenho animado – não é mais que uma forma de contar histórias conjugando texto e desenho, publicadas e impressas em jornais, revistas e livros. Surgiu, a par de outros, através de um dos seus primeiros protagonistas “The Yellow Kid” publicado no jornal “New York World” pela primeira vez em 17 de fevereiro de 1895, (dos Santos, 2022) no mesmo ano em que os irmãos franceses Auguste e Louis Lumière, realizaram a primeira exibição pública do cinematógrafo. A banda desenhada, também conhecida como “Histórias aos Quadrinhos” ou “comics”, é um dos meios de expressão mais característicos da cultura contemporânea. O seu grande desenvolvimento e difusão teve a ver com a circulação que o jornal começou a ter no mundo, devido à diminuição dos seus custos de produção e ao aumento da velocidade das comunicações (Gil, 2020).

A banda desenhada envolve a combinação de elementos visuais, gráficos e literários. Traça a realidade no papel, através de uma série de imagens (fixas, ao contrário

do cinema ou da televisão), e está fortemente orientada para a ação. Estas características permitiram-lhe desenvolver uma linguagem específica, a linguagem da banda desenhada. Como género, a banda desenhada tem uma estrutura narrativa, sequencial e utiliza sinais convencionais, que aparecem como metáforas visuais. A vinheta (pequeno quadro) é a unidade mínima da narrativa na banda desenhada. A estrutura sequencial é desenvolvida nas vinhetas desenhadas, que seguem e continuam uma a uma. Embora fixada no papel, o leitor reconstrói mentalmente as ações das personagens que contam a história, como se estivesse a dar algum movimento e dinamismo à imagem estática imóvel.

É o leitor que produz na sua mente os sons e o movimento, a partir da sequência de quadros estáticos – vinhetas – impressos no papel. Os desenhos são acompanhados por um texto escrito, que tem uma tripla função. Em primeiro lugar, procura expressar os diálogos e pensamentos das personagens, em segundo lugar, introduzir informação complementar ou de apoio à imagem, e em terceiro lugar, procura grafar ruídos e movimentos da realidade, para os quais recorre a onomatopeias e sinais cinéticos (traços curvos ou circulares que acompanham as ações). A forma convencional de incluir os diálogos ou pensamentos dos personagens é por meio de balões. Os balões têm um corpo onde o texto é escrito e uma cauda que aponta para a personagem a quem o balão corresponde.

Um princípio básico para colocar os balões é respeitar a linha de indicação. Esta linha é o caminho visual, geralmente da esquerda para a direita e de cima para baixo, que o leitor deve seguir para compreender a história que está a ser contada. As bandas desenhadas utilizam normalmente letras maiúsculas. Este tipo de letra é considerado mais "neutro" e não parece acrescentar qualquer significado ao conteúdo. Se, por outro lado, o objetivo é reforçar a expressão do texto, a banda desenhada utiliza outros tipos de letras, maiores ou menores, com pontos de exclamação ou de interrogação. A utilização desta tipografia favorece a sua receção por todos os leitores, correspondendo à característica de comunicação de massa deste género.

Na linguagem da banda desenhada, encontramos os mesmos elementos técnicos que na imagem fotográfica: enquadramento, planos, cor e pontos de vista. Tal como a fotografia, as bandas desenhadas têm a sua própria linguagem e códigos específicos que as definem. No entanto, tal como acontece também com outros géneros e textos mediáticos, as análises não podem limitar-se exclusivamente ao que a banda desenhada mostra. Precisamente porque nem tudo o que é visto e mostrado é o que significa. Existem significados (implícitos) para além daqueles que aparecem explicitamente nos desenhos ou imagens. Como recetores críticos, aprendemos a descodificar, compreender e interpretar estas mensagens. Tomar uma distância.

O Cinema e a Televisão

Cinema e banda desenhada – como já vimos – nasceram em finais do século XIX. Deste modo, o cinema, juntamente com as bandas desenhadas e a fotografia, consolidou a presença da imagem e da sua linguagem. Não é que antes do século XX a imagem não existisse. Desde as primeiras pinturas rupestres, a humanidade tinha deixado as suas representações icónicas em frescos, murais, pinturas a óleo, aguarelas e esculturas. No entanto, a sua maior legitimação veio com o cinema e a televisão. Inicialmente silencioso e também a preto e branco, o cinema acrescentou movimento, ao contrário das histórias desenhadas, que mostravam as personagens desenhadas, estáticas e em duas dimensões.

O cinema trouxe personagens de carne e osso e imagens em movimento com um maior grau de iconicidade, ou seja, com uma maior aproximação icónica ao mundo real. A verosimilhança foi tão impressionante que quando um dos primeiros filmes, “A Chegada de um Comboio à Estação”, foi exibido num cinema (uma câmara filmou-o enquanto o comboio avançava), os espectadores fugiram aterrorizados, pensando que o comboio os atropelaria (Regatão, 2019). Com o passar do tempo, filmes históricos suscitaram grande entusiasmo e furor entre as audiências. Os filmes cinematográficos – incluindo desenhos animados – também têm uma estrutura narrativa sequencial, e utilizam sinais convencionais. E embora sejam orientados para a ação, desenvolveram os seus próprios dispositivos técnicos e estilísticos para descrever paisagens, estados de espírito das personagens e para acelerar ou abrandar o tempo real dentro das histórias.

Ao longo do tempo, o cinema desenvolveu-se e melhorou. Desde o início, muitas das histórias foram contadas em capítulos, forçando os espectadores a irem ao cinema semana após semana para não perderem o fio à meada. Mais tarde, quando a televisão apareceu, muitos dos géneros se desenvolveram especificamente para o pequeno ecrã, como as novelas, recorrendo às mesmas divisões por capítulos, mantendo os telespectadores em suspense durante meses e até anos. Estas histórias em continuação de capítulo em capítulo, continuam hoje muito populares através das plataformas de *streaming*.

A grande popularização atual do cinema de animação, provém em boa parte do sucesso da banda desenhada no século passado e do impressionante desenvolvimento tecnológico. A indústria do cinema tem na Animação mais uma proposta para desenvolvimento criativo a par dos outros processos cinematográficos. A Animação como qualquer outro processo cinematográfico, é uma narrativa audiovisual, protagonizadas por personagens, em determinados contextos. Através de códigos e recursos, muitas das vezes com a sua própria especificidade, contam-nos histórias, falam-nos das inquietações humanas, da sociedade. Eles falam de todos “nós” com as nossas idiossincrasias.

A Imagem Animada

Os desenhos animados nasceram antes do cinema. Em 1877, Emile Reynaud criou o “Praxinoscópio”, com base no “Zootropo” desenvolvido por Honer em 1834. Reynaud conseguiu a projeção de imagens animadas em boas condições e a projeção de movimentos não cíclicos (Cintra, 2019). Mais tarde, melhorando o seu “Praxinoscópio”, criou o teatro ótico, que acrescentou a possibilidade de projeção de imagens em fitas perfuradas. Durante dez anos, antes do aparecimento do cinematógrafo dos irmãos Lumière, Reynaud deu espetáculos públicos num ecrã do Musée Grévin em Paris.

Para tornar o cinema de animação uma realidade, foi necessário inventar truques, chamados de passagem de manivela ou imagem por imagem, cuja paternidade é muito disputada. J. Stuart Blackton, um inglês que viveu nos Estados Unidos, produziu o primeiro filme de animação em 1906. Em 1907, filmou “The Haunted House”, no qual a fotografia *stop-action* foi utilizada repetidamente para dar vida a objetos inanimados (Rodríguez, 2019). O filme tornou-se extremamente popular e a sua técnica espalhou-se a cineastas de todo o mundo, que começaram a fazer experiências com histórias de fantoches, marionetas e modelos.

Assim nasceu a animação conhecida atualmente como “stop-motion”. Emile Cohl, um cartoonista, criou as suas primeiras marionetas em França entre 1908 e 1912, mas continuou a sua carreira nos Estados Unidos a partir de 1914, onde criou, em colaboração com McManus, a personagem “Snookum”, a estrela da primeira série de desenhos animados do mundo. O conde americano Hurd aperfeiçoou a técnica dos desenhos animados, patenteando em 1915 a utilização de folhas transparentes de celuloide para desenhar as imagens, o que permitiria a sobreposição de peças móveis sobre um fundo fixo (Feng, 2021). Este método de trabalho, melhorado por Raoul Barré, um canadiano que emigrou para Nova Iorque no início do século XX, revolucionou a forma como os desenhos animados eram feitos. Foi ele que, pela primeira vez, pensou em perfurar as margens dos desenhos, a fim de assegurar a estabilidade das imagens durante as filmagens da câmara.

Os irmãos Max e Dave Fleischer trouxeram à vida personagens que alcançaram grande popularidade e foram os maiores concorrentes de Walt Disney. Os dois criaram êxitos como o Koko, o palhaço (1920-1939) e a sedutora Betty Boop (1930-1939). O seu personagem mais duradouro foi o marinheiro Popeye (1930-1947), originalmente criado por E. C. Segar para publicidade de espinafres em lata. Também produziram obras de longa duração, como “As Viagens de Gulliver” em 1939 (Lorenzo Hernández, 2019). A principal contribuição dos irmãos Fleischer para a técnica de animação foi o “Rotoscópio”, um

dispositivo para traçar personagens animados em personagens reais projetados. Otto Messmer, um norte-americano, foi o autor de Félix, o Gato. Este personagem foi o precursor dos animais antropomórficos criados mais tarde por Walt Disney.

Nascido em Chicago em 1901 e (faleceu em Hollywood em 1966), o cartoonista e artista publicitário Walt Disney interessou-se pelos desenhos animados por volta de 1919 e criou a série “The Alice Comedies” (1924-1920). A introdução do som, em 1928, permitiu-lhe tocar com efeitos musicais. A maturidade da complexa organização industrial de Walt Disney, permitiu-lhe desenvolver as primeiras longas-metragens de animação da história do cinema. A primeira longa-metragem foi “Branca de Neve e os Sete Anões” (1937).

Mais tarde, Walt Disney realizou uma ambiciosa experiência audiovisual com Fantasia (1940), combinando imagens com música clássica. Para tal, concebeu um sistema de som estereofônico com quatro faixas. Fantasia fazia parte do desenho animado de vanguarda, que já tinha tido algumas experiências audiovisuais curiosas na Europa. A Segunda Guerra Mundial pôs fim à grande era Walt Disney na história dos desenhos animados (Dana, 2021).

Em 1933, outro grande nome da animação, Ray Harryhausen, assistiu à antestreia de um filme que iria mudar a sua vida: King Kong. Os seus primeiros anos na indústria foram passados em produções modestas até Godzilla. Mas o seu sucesso viria com a sua personagem preferida, Sinbad, sendo a sua verdadeira obra-prima os esqueletos espectrais de caminhada. É impossível esquecer o extraordinário duelo entre Sinbad e os esqueletos no seu filme de 1958 (Walker-Werth, 2021).

Na Europa de Leste, os filmes de animação também estavam em ascensão. O russo Ladislav Starevich, um entomologista apaixonado, produziu documentários sobre insetos entre 1909 e 1910. Decidiu criar baratas “virtuais” prendendo as pernas ao tórax com cera. Este primeiro filme foi um trabalho sem precedentes: “The Battle of the Stag Beetles” um dos primeiros filmes de animação stop-motion. Os desenvolvimentos tecnológicos posteriores, especialmente os computadores, marcaram uma nova era na criação do cinema animado, havendo ainda muito a ser descoberto neste campo (Kerber, 2021).

Os precursores do filme de animação são também os precursores da animação por computador, que é a forma contemporânea do género. Os princípios são exatamente os mesmos; apenas as aparências, poder-se-ia dizer, mudam. No caso do computador, o truque do passo da mão é levado ao extremo: a unidade elementar manipulada, o pixel, é muito mais pequena do que o quadro. O resultado é que o animador tem o controlo total tanto do espaço – o objeto filmado – como do tempo – o movimento das imagens. Com o computador, o

princípio da animação é ampliado: os programas contêm ferramentas com as quais o movimento é desenhado, definindo trajetórias, velocidades e acelerações. No entanto, é difícil pensar que o estilo do animador gráfico, o desenho personalizado do movimento pode ser de todo simulado. Provavelmente haverá sempre um nível em que, apesar dos avanços da tecnologia informática, a intervenção manual, a arte do animador, será indispensável.

O Anime japonês

Animes e Mangás são criações num estilo gráfico e narrativo japonês muito popular em todo o mundo, a partir de finais do século XX. Grosso modo, quando se fala em *anime*, referimo-nos à animação e *mangá* à banda desenhada, num estilo surgido no Japão e muito popularizado nos países asiáticos. Na década de 1960, Kimba, o leão branco, e na década de 1970 Astroboy, ambas produções japonesas, foram grandes êxitos e alcançaram um apelo semelhante ao anteriormente alcançado pelo Mickey de Walt Disney. No Japão, são vendidos cerca de seis milhões de exemplares de banda desenhada (mangá) que são lidos por quase 40 por cento da população. Anime e mangá podem ser humorísticos, dramáticos, românticos, aventureiros, eróticos, históricos... As primeiras obras animadas datam de 1918 e a primeira longa-metragem de animação falada surgiu em 1932. Nesses anos, algumas bandas desenhadas japonesas (mangá) serviram de mote à produção de desenhos animados (anime), embora a indústria só tenha ganho verdadeiro impulso nos anos 60.

As bandas desenhadas e a animação japonesa estão intimamente relacionados com o contexto histórico social que os produziu e no qual circulam. Assim, a aventura romântica e a ficção científica da manga e anime japoneses destinavam-se a representar o renascimento do Japão após a sua derrota na Segunda Guerra Mundial. Não é, pois, surpreendente que as histórias destas caricaturas incluíssem como temas principais o apocalipse, a morte e a destruição (reminiscência de Hiroshima e Nagasaki). O renascimento a que a sociedade japonesa ansiava estava representada nos valores do sacrifício e da generosidade. Mais recentemente, o contexto cultural e o avanço tecnológico do Japão deram um novo ímpeto a este cinema de animação (Guo & Zeng, 2020).

O Japão foi o primeiro país a fazer uso extensivo de robôs industriais. A sua população tem uma atitude muito positiva em relação à tecnologia, que vêem como um símbolo de progresso e prosperidade. O anime e a manga transmitem esta mesma confiança nas suas histórias. Em 1963, Tezuka desenhou o Astroboy, uma recriação tecnológica de Pinóquio, mais adequada aos tempos modernos, embora com uma trama que faz lembrar o seu antecessor de madeira. A sua história conta a história de um cientista cujo filho morreu

num acidente de automóvel e decide criar um robô à sua imagem. O pequeno robot queria ser humano. Enquanto tenta alcançar este objetivo, usa a sua força e capacidades para ajudar a humanidade. No Oriente, o robô é um amigo, um colaborador e uma forma de dar ao humano indefeso uma oportunidade justa num mundo insensível e hostil.

Tecnologia de ponta, aventura e controlo de máquinas criaram uma combinação poderosa e fascinante para adolescentes japoneses e mais tarde para rapazes e homens jovens de todo o mundo. O trabalho de equipa proposto por estas caricaturas também fala a esta sociedade. Anime e manga têm papéis claramente definidos para cada uma das suas personagens. Nos desenhos animados japoneses, a representação das mulheres, sejam elas raparigas, jovens ou adultas, ocupa um lugar de destaque. As personagens femininas - como Sailor Moon – são geralmente protagonistas, fortes, bonitas, muito atraentes, prontas para dar ordens e assumir riscos. As mulheres estão sujeitas aos mesmos níveis de violência que os homens, e as suas vidas não giram apenas em torno da possibilidade de felicidade que as personagens masculinas lhes podem dar (como é o caso em muitos desenhos animados ocidentais).

A narrativa é uma série de acontecimentos numa relação de causa-efeito. Histórias, como as do cinema de animação, respondem essencialmente à necessidade de narrar, de explicar, de contar. Estas narrativas falam do bom, do mau, do poderoso, do fraco, do homem, da mulher, da família ou do imigrante. As histórias e narrativas que os desenhos animados nos oferecem são uma sucessão de histórias que revelam uma estreita relação com a vida e o mundo real, ainda que muitas destas histórias sejam certamente fictícias. Nessas narrativas, além disso, o sentimento desempenha um papel fundamental.

As histórias, tanto de ficção como de não-ficção, contribuem para criar e recriar a cultura em que vivemos, especialmente através da literatura (com autobiografias, romances, fábulas, biografias, etc.) e também através de filmes, novelas, notícias de televisão, jornais, revistas e desenhos animados. A tendência para representar o que se passa no mundo através de narrativas é muito comum. Falamos frequentemente de “histórias” mesmo dentro de uma peça noticiosa. Estas histórias são outra forma de representar o mundo. As histórias narrativas ajudam a reforçar a nossa capacidade de discutir questões e problemas, e contêm importantes conteúdos morais e emocionais. O cinema de animação conta-nos histórias fictícias, geralmente marcadas por um qualquer tipo de conflito, contadas de acordo com certos valores, possibilidades técnicas e padrões estilísticos, em que cada personagem representa um modelo, uma forma de ser e de fazer, de sentir e de pensar.

Conclusão

A exploração das histórias que o cinema de animação nos conta permite-nos compreender como funcionam e compreender o que significam em relação a um tempo, a um espaço, a uma sociedade. A análise das narrativas audiovisuais permite explorar a forma como apresentam conflitos, quem são os protagonistas, como e por que meios os resolvem, e quem deles beneficia. As histórias têm dois níveis de significado. O primeiro nível é o que acontece nelas, a ação, e as situações cômicas, ou não, pelas quais as personagens passam. O segundo nível de significado é constituído pelos valores que a história transmite, a mensagem para além das situações. Quanto maior as competências em cultura visual, mais se propiciam as atividades de identificação, associação e conexão no processo de receção dos referentes visuais (Lobato & Alves, 2020).

Existem referências explícitas ao período, o que se diz sobre o contexto histórico, o que não se diz sobre o mesmo? – Estas são questões que não faltarão nas leituras de um filme. As leituras de um filme, dão-nos a possibilidade de analisar o conflito colocado pela história e a forma como esta é resolvida. Se repetirmos suficientemente certas narrativas e representações, veremos como as audiências as incorporam “naturalmente”. As narrativas representadas no cinema de animação fazem parte do repertório em que nos apoiamos na nossa vida quotidiana e nas nossas experiências para dar sentido ao mundo. Questionar o que nos querem dizer as narrativas cinematográficas, histórias e representações do “nós” e dos “outros” é uma importante tarefa para a tomada de consciência das diferentes forças e relações de poder na sociedade moderna onde nos movimentamos. As histórias devem ser sempre lidas a partir da ação que nos dizem, sem esquecer a mensagem que nos transmitem. Interrogar a obra cinematográfica – o mundo, lendo para além da história: esse é o desafio que deve estar sempre presente.

Referências

- Borges, M. N., Miranda, R. R. M., de Oliveira Leal, R. C., & Rodrigues, T. D. (2020). Cinema e consciência: desafios da formação docente. *Revista Thema*, 17(2), 495-508. <https://doi.org/10.15536/thema.V17.2020.495-508.1557>
- Braz, C. D. S. (2013). Infância e cinema de animação: o poder da mídia na (re) construção das identidades. <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/13939>

- Cintra, L. B. (2019). *Fogsville: criação de três personagens para uma série animada*. Trabalho de Conclusão de Curso (Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru. <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/44147>
- Dana, L. P. (2021). Walt Disney. In *World Encyclopedia of Entrepreneurship* (pp. 645-656). Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781839104145.00083>
- de Lima, M., & Mousinho, L. A. (2019). A (re) construção de si no cinema: aspectos autobiográficos em *Amarcord*, de Federico Fellini. *Intexto*, 39-53. <https://doi.org/10.19132/1807-8583201947.39-53>
- dos Santos, R. E. (2022). HISTÓRIA EM QUADRINHOS. Marca de Fantasia. <http://marcadefantasia.com/livros/quiosque/hqinfantil/hqinfantil.pdf>
- Feng, X. (2021). The Modern Origin of Animation and the Intermediality of Animation Art. *Theoretical Studies in Literature and Art*, 41(4), 160-167. <http://bit.ly/3GgBrty>
- Fresquet, A. (2020). *Cinema e educação: reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e "fora" da escola*. Autêntica Editora.
- Gil, F. B. (2020). Publicações amadoras e independentes: Um caso de estudo no Algarve nos anos 70 e 80. *Diverge, Revista de Artes, Humanidades e Ciências Sociais*, 1(1), 67-86. <https://doi.org/10.29327/259873.3.1-9>
- Guo, C. & Zeng, C. (2020). Anime and Manga Fandom in the 21st Century: A Close-Up View. In C. Wang (Ed.), *Handbook of Research on the Impact of Fandom in Society and Consumerism* (pp. 480-496). IGI Global. <https://doi.org/j429>
- Kerber, M. T. (2021). Animação pixillation: registro de seres e objetos enfeitados. *Diálogo com a Economia Criativa*, 6(18), 78-93. <https://doi.org/j428>
- Lobato Suero, M. J., & Alves, P. F. (2020). Intertextualidad y la Cultura Visual: Un estudio entre los estudiantes universitarios de Portugal y España. *[RMd] Revista Multidisciplinar*, 2(1), 49-57. <https://doi.org/10.23882/MJ2026>
- Lorenzo Hernández, M. C. (2019). Los hermanos Fleischer, animadores e inventores. Universitat Politècnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/121875>
- Migliorin, C. (2010). Cinema e escola, sob o risco da democracia. *Revista contemporânea de educação*, v.5, n.9, p.107-113, 2010. <https://revistas.ufjr.br/index.php/rce/article/view/1604>
- Pinheiro, F. L. F. (2013). O cinema e as possibilidades de representação da memória. *Travessias*, 7(2). <https://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/9266>
- Regatão, J. P. (2019). O Fascínio do Cinema na Arte Pública: entre a Ficção e a Realidade. *AVANCA| CINEMA*, 132-137. <https://doi.org/10.37390/ac.v0i0.16>
- Rodríguez, M. D. L. M. (2019). La animación en stop motion como instrumento para transmitir un mensaje a través del video musical. Universidad Vasco de Quiroga, México. <https://bit.ly/3zymSOe>
- Silva, R. P. (2007). *Cinema e educação*. São Paulo: Cortez.
- Walker-Werth, T. (2021). Ray Harryhausen: Giving New Life to Old Legends. *The Objective Standard*, 16(4). <http://bit.ly/412M2Aa>