

**Mídia, sensorialidade e transmídia:
representação de personagens para animação**

*Media, sensoriality and transmedia:
character representation for animation*

Álvaro Cacciatori MORONA¹
Richard Perassi Luiz DE SOUZA²
Luiz Fernando Gonçalves de FIGUEIREDO³

Resumo

Neste artigo é evidenciado que remediações estético-adaptativas de personagens de animação são processos transmídia. As personagens princesas e a personagem Penélope, do filme de animação “*WiFi Ralph: Quebrando a Internet*” são produtos da empresa *Walt Disney Pictures* e são usadas como exemplos e objetos empíricos deste estudo. A pesquisa que embasou este estudo é qualificada como: básica, qualitativa e descritiva e foi realizada com etapas exploratória, teórico-bibliográfica, documental e descritivo-interpretativa. Além de salientar os processos de transmidialidade, o principal resultado deste estudo foi evidenciar que as atividades de *Design* de personagens são responsáveis pela coerência entre a personalidade visualmente representada e as finalidades estético-simbólicas ou funcionais previamente pretendidas.

Palavras-chave: Remediação. Filme de Animação. Princesas. Walt Disney Pictures.

Abstract

This article demonstrates that aesthetic-adaptive remediations of animated characters are transmedia processes. The princess characters and the character Penelope from the animated film “*Ralph Breaks the Internet*” are products of the *Walt Disney Pictures* company and are used as examples and empirical objects of this study. The research that supported this study is qualified as: basic, qualitative and descriptive and was carried out with exploratory, theoretical-bibliographical, documentary and descriptive-interpretative stages. In addition to highlighting the transmediality processes, the main result of this study was to demonstrate that character design activities are responsible for the coherence between the visually represented personality and the aesthetic-symbolic or functional purposes previously intended.

Keywords: Remediation. Animated Film. Princesses. Walt Disney Pictures.

¹ Mestrando pelo Programa de Pós-graduação em Design pela Universidade Federal de Santa Catarina (PósDesign / UFSC). E-mail: alvaro.morona@hotmail.com

² Doutor pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP). Professor do Programa de Pós-Graduação em Design na UFSC. E-mail: richard.perassi@ufsc.br

³ Doutor pelo Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina (PPGEP). Professor do Programa de Pós-Graduação em Design na UFSC. E-mail: lff@cce.ufsc.br

Introdução

Ao dispor de um conjunto específico de insumos, que inclui materiais, instrumentos, equipamentos e modos de fazer, uma pessoa produtora define uma técnica. Isso porque, relacionada à habilidade prática, a palavra “técnica” indica um conjunto de recursos e procedimentos para atuar em Arte ou Ciência (Japiassu; Marcondes, 2001). De maneira mais ou menos sutil, a escolha da técnica influencia diretamente na expressividade (visual, sonora, tátil, odorífera ou gustativa) do produto ou da performance realizada. A escolha de elementos e procedimentos técnicos resultam em uma estética (ou aparência) característica, que resulta em uma expressividade particular.

Além de suas possibilidades práticas ou funcionais, produtos ou performances também são mídia ou sistemas de comunicação. Por exemplo, na comunicação visual, a visualidade (aparência) do produto ou da performance informa sobre sua existência específica em um determinado contexto (*background* ou *environment*). Há produtos e performances visuais cuja função principal é comunicar. Por isso, esses são designados como mídia ou produtos de comunicação. O destino da informação produzida para a comunicação é ser encaminhada como mensagem. A palavra “mensagem” indica que a informação produzida também já foi disposta em um canal de comunicação.

De acordo com Perassi (2019), “mídia” é o suporte físico da informação. Por sua vez, “informação” é qualquer elemento percebido e individualizado de modo distintivo. Assim, ao mudar a técnica de produção, muda-se também a estética distintiva do produto de comunicação e, conseqüentemente, sua linguagem visual. Por exemplo, a imagem de uma mesma personagem de animação, como a princesa Bella da empresa estadunidense *Walt Disney Pictures*, pode ser graficamente representada de duas maneiras, (Figura 1A) com a técnica tradicional em duas dimensões (2D) ou (Figura 1B) com outra técnica que simula no plano do vídeo a volumetria da terceira dimensão (3D).

Figura 1 - (A) Representação gráfica tradicional (2D); (B) representação volumétrica (3D).



Fonte: Disney.Fandom⁴

Atualmente, a mídia de apresentação das duas versões da personagem princesa Bella (Figuras 1A e 1B) pode ser digital, que tem como suporte aos diversos formatos das telas de vídeo de dispositivos eletrônicos. Assim, as imagens são igualmente veiculadas e canalizadas por luzes coloridas. Mas, como as informações foram construídas com técnicas diferentes, cada imagem expressa características estéticas próprias e resultam em linguagens e significações diversas.

A palavra “língua” representa os sistemas de comunicação que permitem a representação verbal ou não verbal de figuras e ideias, seja sobre a realidade interna (subjetiva) ou a externa (objetiva). Mas é sempre organizada sob a perspectiva da pessoa ou do sistema emissor da informação ou mensagem. No caso das representações da princesa Bella (Figuras 1A e 1B) o fator de diferenciação é a língua.

A representação tradicional (Figura 1A) é originalmente analógica e foi produzida com uma técnica (2D) baseada no “fechamento de linhas”, que separam as diferentes áreas de cores sólidas, sem variações relevantes de tonalidades ou nuances (Perassi, 2015). Também são esquemáticas as áreas limítrofes que representam sombras e sugerem variações de volume. Por sua vez, a representação tipicamente digital (Figura 2B) é visualmente baseada na interação entre manchas, com recorrentes variações tonais e cromáticas sugerindo luzes e volumes em uma mesma área da figura (3D). Portanto, a variação dos formatos que estruturam a figura dispensa a interferência explícita de linhas, por serem definidos por “contraste de área”, com variações tonais e cromáticas (Perassi,

⁴Disponível em: <https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Bela>

2015).

Ao ser visualizada nas telas digitais de vídeo, a figura tipicamente digital (Figura 1B) está no seu ambiente tecnológico de origem. Por sua vez, a figura analógica tradicional (Figura 1A) foi transposta do ambiente analógico para o digital. Portanto, houve uma transição midiática do suporte analógico para o digital. Mas, além disso, a alteração na técnica de representação (de 2D para 3D), resultou noutra transposição. Isso porque a representação digital e volumétrica (3D) da personagem princesa Bella caracterizou um processo de “remediação”, que visa o aperfeiçoamento da mídia antiga (representação analógica 2D) com a criação de uma nova mídia (representação digital 3D):

1. A primeira transposição foi técnico-tecnológica, do suporte analógico para o digital, com a digitalização da representação analógica (2D) da personagem princesa Bella.
2. A segunda transposição (designada como remediação) foi de linguagem, por causa da reconfiguração da personagem princesa Bella, da versão original baseada no fechamento de linha de áreas sólidas de cor (Figura 1A), para a versão digital baseada em contraste de áreas.

As duas transposições já indicadas caracterizam operações de transmídia, a segunda transposição é considerada a mais relevante para estudo. A palavra “transmídia” representa a prática de construir e expandir narrativas em múltiplas plataformas mediadoras, com a adaptação da mensagem às características específicas de cada mídia, visando enriquecer e diversificar (remediar) a experiência de uma estrutura narrativa básica (Chaves, 2014).

Caracterização do estudo

Este artigo foi desenvolvido em função de um primeiro objetivo, de relacionar mídia e linguagem, na descrição da transposição de representações gráfico-analógicas, estruturadas por “fechamento de linha” (2D), para representações digitais estruturadas por “contraste de área”, com fortes efeitos luminosos e volumétricos (3D). Mas, também foi orientado por outro objetivo, relacionado com as estratégias convergentes de reposicionamento cultural e comercial, mesclando personagens de diferentes produções da empresa *Walt Disney Pictures*. Mais especificamente, considera-se a aparição das personagens “princesas *Disney*” no filme “*WiFi Ralph: Quebrando a Internet*” (*Ralph*

Breaks the Internet, 2018). Esse é um filme de animação (fantasia-comédia) de longa-metragem, que foi lançado em 2018 como sequência de um filme anterior (*Wreck-It Ralph*, 2012).

Isso complexifica a problemática do estudo, principalmente, porque a representação originalmente digital (3D) da personagem Penélope, como protagonista da animação “WiFi Ralph: Quebrando a Internet” é esteticamente (expressivamente) diferenciada da representação também digital (3D) das princesas Disney. McLuhan (2007) afirma que o conteúdo de uma mídia é sempre outra mídia. Isso evidencia que, no caso, as referências simbólicas (conteúdo) são mais relevantes que a coerência estética (forma). Assim, as personagens são reunidas e interagem de formas aceitas pelos espectadores como a interação de seres de franquias diferentes. Assim, como já foram integrados personagens de culturas ou planetas diferentes.

Previamente, parte das representações das princesas Disney foram transpostas da mídia analógica para digital, sendo remediadas da estética gráfica original (2D) para a versão volumétrica (3D), conforme indicado na introdução deste artigo. Mas, a história pregressa da representação de parte das personagens princesas não aparece na animação “WiFi Ralph: Quebrando a Internet”, visto que todas as figuras são representadas na versão volumétrica (3D). Contudo, há a interação transmídia de personagens de diferentes origens temáticas (conteúdo), porque o filme reúne heroínas de histórias diversas e, também, ocorre a interação transmídia de estilos (forma), porque a representação forma da heroína Penélope é diferenciada das representações de princesas.

O estudo realizado foi sustentado por uma pesquisa básica, qualitativa e descritiva. Para Triviños (1987), na pesquisa descritiva, a pessoa pesquisadora deve coletar informações detalhadas sobre o objeto de estudo, para descrever fatos e fenômenos de sua realidade. Com relação à abordagem qualitativa, Chizzotti (1991) evidencia seu caráter predominantemente descritivo-interpretativo, requerendo a descrição detalhada, cuidadosa e precisa do objeto ou fenômeno estudado.

A pesquisa qualitativo-descritiva para este estudo foi realizada em etapas que, por vezes, foram sequenciais e, outras vezes, concomitantes:

1. Etapa exploratória, para ampliar o conhecimento sobre o objeto de estudo e seu contexto e para identificar e selecionar fontes de pesquisa documentais e teórico-bibliográficas.
2. Etapa teórico-bibliográfica, para o estudo das fontes teórico-bibliográficas previamente selecionadas na etapa exploratória.

3. Etapa documental, realizada principalmente para coletar informações e imagens em fontes de dados online.
4. Etapa descritivo-interpretativa, para descrever de modo ordenado, discutir e interpretar o material pesquisado de acordo com a teoria estudada.

Em síntese, a partir do interesse despertado pelas características figurativo-narrativas do produto de comunicação “WiFi Ralph: Quebrando a Internet”, apresentado como filme de animação, foram: (a) realizadas buscas por informações; (b) selecionadas fontes de pesquisa; (c) estudados de conceitos e arranjos teóricos diretamente relacionados ao tema de interesse; (d) ordenadas e descritas as informações relevantes, e (e) discutidas e interpretadas as questões de interesse neste estudo.

Design de personagens e ambientes narrativos

Em certa medida, as palavras “*design*” e “desenho” são sinônimas. Mas isso só é confirmado se o substantivo “desenho” for também interpretado como processo de planejamento mental ou “projeto”. Mas, na cultura brasileira, a palavra “desenho” é mais usada para representar o grafismo resultante do projeto, ou seja, o registro de um conjunto de rabiscos minimamente ordenados.

A atividade de “*design* de personagens”, portanto, representa o processo de planejamento e, principalmente, “expressão” de uma personalidade, que pode ter maior ou menor complexidade subjetiva e ser representada por atores vivos, bonecos ou desenhos, entre outras possibilidades (Lioi, 2009). A palavra “expressão” indica a capacidade de ser percebido por sentidos ou sensores. Trata-se de uma potencialidade das coisas materiais e de outras substâncias físicas como, por exemplo, o espectro luminoso que é percebido por pessoas videntes.

Os personagens das narrativas animadas não sentem, não pensam e tão pouco dispõem de autonomia expressiva. Mas, cabe às pessoas que trabalham na área de Animação configurarem expressivamente e movimentarem os personagens, como figuras dinâmicas compostas por formas, cores e outros elementos perceptíveis. A percepção das figuras dos personagens deve provocar sensações, sentimentos e sugerir ideias significativas às pessoas receptoras. Assim, essas consideram que os personagens representam personalidades e que seus movimentos sugerem ações induzidas por desejos, pensamentos ou motivações diversas (Lioi, 2009).

Além disso, o planejamento da personalidade e a representação visual do personagem deve ser coerente com os diferentes aspectos e propriedades do universo narrativo (contexto e diegese⁵) no qual será atuante.

Para Lioi (2009), a geometria, as proporções corporais, os atributos físicos e as cores são os principais parâmetros para a criação de personagens. Além disso, a narrativa em que o personagem foi concebido, seu conteúdo, é um ponto de interdependência, porque suas características físicas serão embasadas de acordo com o efeito de seus aspectos subjetivos dentro da narrativa (Liori, 2019) .

Em desenho de animação, há grande liberdade para criar formas e figuras que representam personagens. Para Perassi (2015), a composição de desenhos, incluindo os de personagem, podem ser esteticamente caracterizados como:

1. Naturalistas, como um estilo de representação que privilegia as configurações, as proporções e as sugestões de volumes e texturas de maneira bem próxima ao que é diretamente observado ou visto em fotografias.
2. Geometricamente estilizados, cujas formas e figuras são simplificadas, com linhas e áreas mais ordenadas e cores ou tonalidades predominantemente uniformes.
3. Expressivos, neste caso, tanto as formas naturalistas como as tendentes à geometria são representadas com fortes distorções, reduções ou exageros.

Além disso, essas características estilísticas básicas podem ainda ser dosadas e integradas como representações híbridas. Basicamente, as hibridizações podem ser: (a) estilização ou idealização e (b) caricaturização ou satirização.

Tradicionalmente, os desenhos das princesas Disney (Figura 2), sejam nas versões analógicas (2D) ou digitais (3D) são representações híbridas, integrando o estilo naturalista e uma idealização lírica (curvilínea) e ordenadora, resultando em uma “estilização naturalista-idealista”.

⁵ “Diegese”, conceito de narratologia que se refere à dimensão ficcional de uma narrativa.

Figura 2 – Princesas *Disney*, representações naturalista-idealizadas (2D e 3D).



Fonte:GKPB⁶

Por sua vez, a personagem Penélope (Figuras 3A e 3B) foi representada como uma criança de personalidade especialmente saliente (tranquila, esperta, hiperativa). Isso resultou em outra figura estilisticamente híbrida. Desta vez, combinando os estilos naturalista e expressivo, que resultou na representação sutilmente exagerada, “caricatural ou satírica”, de criança, com a cabeça de tamanho, mesmo para uma criança. Foi também identificada uma ilustração que representa o crescimento de Penélope (Figura 3B), que indica a possível passagem do estilo caricaturizado para o idealizado.

⁶ Disponível em: <https://gkpb.com.br/64696/disney-campanha-empoderamento/>

Figura 3 – Diferentes desenhos da personagem *Penélope*.

Fontes: Pinterest⁷

Evidencia-se que é estreita e deve ser eficiente a interação entre o projeto (*design*) e a representação visual do personagem (ilustração). Isso porque a escolha e o tratamento técnico-expressivo, com formatos, cores, configurações e sugestões de volumes e texturas, entre outros elementos e aspectos definem a expressividade estética e os simbolismos semânticos do produto visual que é o personagem. Menina, princesa, elegância, coragem, esperteza, alegria são substantivos e conceitos sensorio-afetivos que requerem competência em linguagem visual, com o uso de linhas ou manchas, formatos, cores, tonalidades e outros elementos e tratamentos que dão eficiência à comunicação da imagem representada.

Há, portanto, o que se desenha (menina ou princesa). Mas, também e principalmente, deve-se considerar, tecnicamente, como o personagem é desenhado. Isso porque a expressividade de formatos, cores e figurações é decisiva na qualidade da informação estética, na eficiência da comunicação semântica e na efetividade da mensagem junto ao público receptor. Isso confirma a indicação de McLuhan (2007) de que o meio (mídia) é a mensagem, porque se os recursos expressivos não forem eficientemente usados, não haverá representação de menina ou princesa ou efeitos sensorio-afetivos de elegância, coragem, esperteza e outros.

É designado como “conteúdo” semântico da mensagem visual tudo que é visto e, mentalmente, pode ser associado e representado por palavras, como os substantivos “menina” e “princesa”, incluindo ainda adjetivos e conceitos diversos. Mas, destaca-se que o conteúdo só é recebido se, previamente, houver sensações visuais, sensoriais ou

⁷ Disponível em: <https://br.pinterest.com/gabibibicopper/penelope/>

estéticas, estimuladas pela mídia, tais como: cores, luzes ou sombras, sons, movimentos e dimensionalidades (Zettl, 1998). Em síntese, o sistema mediador é o ecossistema no qual, sintática e semanticamente, a informação é produzida, codificada e transmitida.

Como foi antecipado, as imagens produzidas para representar personagens, cenários e outros elementos das cenas dos filmes de animação podem confirmar sua realidade bidimensional (2D) ou sugerir a ilusão espacial ou tridimensional (3D). Inclusive, como parte deste estudo, considerou-se a transferência de personagens e outros elementos da linguagem bidimensional para a que sugere tridimensionalidade. Isso requer um adequado procedimento transmidiático, para se obter uma adaptação eficiente das características de sentido e significado, garantindo-se a coerência visual e semântica da narrativa original na nova mídia (Chavez, 2014).

Cria-se, portanto, mundos compartilhados com a possibilidade de atualizações estéticas, mantendo-se os aspectos básicos da narrativa original (Gambarato, 2012). Assim, as narrativas são adaptadas para informar o que de melhor oferecem as várias plataformas, visto que a mesma narrativa é contada em diversos ambientes tecnológicos (Weaver, 2013). Isso é possível mesmo reconhecendo que as animações configuram ambientes com ampla diversidade de informações, para obter-se a plena ilusão de realidade em quatro dimensões, com duas dimensões espaciais reais e a sugestão da terceira dimensão espacial. Além disso, a dinâmica das animações ocorre no plano da tela e também no tempo sequencial dos movimentos, que integra a quarta dimensão temporal.

Descrição, argumentação e resultados

Na problemática deste estudo estão imbricadas adaptações transmidiáticas e integração de personagens esteticamente díspares em um mesmo produto de animação, que é o filme de animação “WiFi Ralph: Quebrando a Internet”.

1. Primeiramente, foram indicadas questões e operações técnico-expressivas, para a adaptação de representações gráficas (2D) das personagens princesas Disney às características visuais (3D) da mídia digital. Isso foi aqui proposto como um processo transmídia, com a remediação de (A) um tipo de linguagem visual (2D), baseada em cores planas e com o fechamento de formas por linhas, para (B) outro tipo (3D), com imagens volumétricas e configuradas por contrastes de áreas com cores ou tonalidades diferentes (Figura 4).

Figura 4 – Diferentes linguagens visuais: (A) Linguagem plana (2D). (B) Linguagem volumétrica (3D).



Fonte: GKPB⁸

2. Em seguida, foi também ressaltada como transmídia a integração das personagens princesas Disney, na narrativa audiovisual do filme de animação “WiFi Ralph: Quebrando a Internet”. A personagem Penélope, já participante da produção anterior “Detona Ralph” (2013), apresenta uma expressividade caricatural que, visualmente, contrasta com a estilização naturalista-idealizada das personagens princesas. Diante disso e com base na afirmação de McLuhan (2007) de que o conteúdo de uma mídia é sempre outra mídia, considera-se também como um processo transmídia a inserção de personagens princesas no filme “WiFi Ralph: Quebrando a Internet”.

Figura 5 – As personagens princesas na narrativa visual em uma cena do filme “WiFi Ralph: Quebrando a Internet”.



Fonte: YouTube.⁹

⁸ Disponível em: <https://gkpb.com.br/64696/disney-campanha-empoderamento/>

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tXAmiQoYvEo>

Sobre as estratégias de inserção e integração de personagens de elencos diferentes em um mesmo produto de comunicação da empresa *Disney*, Aarseth (2006) assinala que as pessoas responsáveis aproveitam o amplo e diversificado material da marca, para transcreverem personagens de animação de um universo narrativo para outro. Além dos filmes de animação, os personagens de diferentes elencos também participam do repertório de jogos digitais, brinquedos e muitos outros produtos.

Além do trânsito de personagens para compor novos elencos em produtos específicos, também há a transmidialidade de linguagens visuais. Assim, as representações podem ser aparentemente mais gráficas (2D) ou aparentemente mais pictóricas (3D). Nos dois tipos de representação, as características estilísticas como mais gráficas ou mais pictóricas são somente aparentes, porque todas as imagens digitais são basicamente estruturadas por pontos luminosos (pixels).

Relacionada ainda com a transmidialidade estilística na linguagem visual, há outra questão ainda mais sutil. Isso porque, em suas próprias narrativas, cada personagem é representado com características expressivo-representacionais muito específicas. Porém, são realizados ajustes adaptativos gerais para, pelo menos minimamente, uniformizar o estilo de representação de personagens de elencos diferentes e que foram reunidos em uma mesma narrativa. Por exemplo, cada uma das personagens princesas da empresa *Disney* são estilisticamente representadas com características nos seus próprios universos narrativos. Mas, em sua participação coletiva no filme “*WiFi Ralph: Quebrando a Internet*”, as representações das princesas são submetidas a regras visuais específicas para participarem do novo ambiente narrativo.

Interessa, entretanto, a manutenção do conteúdo particular, figurativo e subjetivo, de cada personagem, apesar da necessidade de alguma uniformização estética, para sua participação em um novo elenco. Isso porque os personagens migrantes estão fora de suas narrativas próprias ou originais. Por exemplo, apesar de algumas diferenças características, observou-se que as personagens princesas foram sutilmente reconfiguradas para, por exemplo, contracenarem com a personagem *Penélope*, que representa a estética do filme “*WiFi Ralph: Quebrando a Internet*”.

Considerações finais

Neste estudo sobre variações estilísticas que caracterizam processos transmídia,

partiu-se basicamente da premissa de McLuhan (2007) de que o conteúdo de uma mídia é sempre outra mídia. Esta premissa é necessária porque tudo que foi descrito é suportado pela mídia eletrônico-digital e visualizado em suas telas. Assim, poderia ser considerado que tudo ocorre na mídia digital e, portanto, não haveria como indicar transmidialidade. Mas, a premissa assinalada anteriormente indica que cada produto de comunicação suportado pela mídia digital também é considerado mídia, principalmente, por resultar de técnica específica e apresentar estética e linguagem também específicas.

A respeito dos exemplos indicados como objetos empíricos deste estudo, destaca-se que, primeiramente, a maioria das representações de princesas Disney foram originalmente produzidas com estilo gráfico (2D), com o uso de linhas e áreas preenchidas com cores ou tonalidades sólidas. Portanto, implicitamente, isso evidencia o amplo e variado processo transmídia, para as representações das personagens com elementos predominantemente pictóricos e sugestões volumétricas (3D). Salienta-se que as personagens esteticamente redesenhadas devem ainda continuar representando as características figurativo-subjetivas que, simbolicamente, definem a permanência do conteúdo proposto na narrativa de origem.

O mesmo propósito é válido e deve ser respeitado também nas adaptações estéticas realizadas para integrar personagens já existentes em novos elencos e narrativas que divergem de suas condições de origem. Do mesmo modo, as adaptações caracterizam processos de transmidialidade que, inclusive, são mais evidentes porque os personagens são transferidos de uma ambiente narrativo para outro, para integrarem novos elencos de personagens.

Com tudo que foi descrito e argumentado neste artigo, inclusive nestas considerações finais, é possível concluir que o controle técnico-expressivo, estético ou informativo da representação de personagens é o que permite o controle indireto da percepção sensorial (sensorialidade) das pessoas receptoras. Isso porque, depois de serem sensibilizadas, as pessoas ainda são afetadas com sentimentos e emoções que, de forma mental, são processadas com a articulação interpretativa de suas ideias.

Em primeira e última instância é a representação expressivo-perceptiva dos personagens que provoca sentidos e significados nas mentes das pessoas receptoras. O objetivo das pessoas emissoras da mensagem animada é que os sentidos e significados provocados sejam coerentes com a personalidade previamente projetada e eficiente com relação à finalidade pretendida, seja como entretenimento, ensinamento, jogo ou

publicidade, entre outras possibilidades.

Referências

AARSETH, E. **The culture and business of cross-media productions**. Popular Communication, v. 4, n. 3, p. 203–211, ago. 2006.

CHAVEZ, M. J. **Animation in context: the outcome of targeted transmedia authorship**. TECHART: Journal of Arts and Imaging Science, v. 1, n. 4, p. 28, 30 nov. 2014.

CHIZZOTTI, A. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. São Paulo: Cortez, 1991.

Detona Ralph. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2012.

GAMBARATO, R. **Signs, systems and complexity of transmedia storytelling**. DOAJ (Directory of Open Access Journals), 1 dez. 2012.

LIOI, I. **Framework for development of schemata**. Master's Thesis - Ohio State University, 2009.

McLuhan, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

PERASSI, R. **Do ponto ao pixel: sintaxe gráfica no videodigital**. Florianópolis: CCE/UFSC, 2015.

PERASSI, R. **Mídia do conhecimento: ideias sobre mediação e autonomia**. Florianópolis: Sigo/UFSC, 2019.

TRIVIÑOS, A. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**. São Paulo: Atlas, 1987.

WEAVER, T. **Comics for film, games, and animation: using comics to construct your transmedia storyworld**. New York: Routledge, 2013.

Detona Ralph. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2013.

WiFi Ralph: Quebrando a internet. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2018.

ZETTL, H. **Contextual media aesthetics as the basis for media literacy**. Journal of Communication, v. 48, n. 1, p. 81–95, 1 mar. 1998.