



A Educação Artística e as  
representações sociais  
nos filmes de animação:  
análise a partir de um  
programa televisivo de Vasco  
Granja

Catarina Confraria

Dissertação apresentada à Escola Superior de Educação de Lisboa para  
obtenção de grau de mestre em Educação Artística

2023-2024

| ' ' | | ' ' |

A Educação Artística e as  
representações sociais  
nos filmes de animação:  
análise a partir de um  
programa televisivo de Vasco  
Granja

Catarina Confraria

Dissertação apresentada à Escola Superior de Educação de Lisboa para  
obtenção de grau de mestre em Educação Artística

Orientadora: Teresa Matos Pereira

Júri

Presidente: Prof. Doutor Miguel Falcão

Arguente: Prof. Doutora Joana Matos

Orientador: Prof. Doutora Teresa Pereira

| 2023-2024

## Agradecimentos

Esta dissertação só foi possível de ser realizada graças ao apoio de várias pessoas. Assim, e em primeiro lugar, agradeço à Professora Doutora Teresa Pereira, minha orientadora que, de uma forma muito subtil e positiva, nunca permitiu que os momentos menos bons fizessem com que desistisse de terminar este estudo. A sua orientação e dedicação foram essenciais.

Agradeço à Sílvia pela amizade, amor e dedicação. À Margarida pelas belas reflexões e discussões em torno da dissertação.

Aos meus filhos pela paciência.

À filha de Vasco Granja, Cecília Granja, por de uma forma célere responder às minhas dúvidas e solicitações.

E claro, apesar de já não estar entre nós, agradeço ao Vasco Granja por me ter inculcido o “bichinho” da imagem e dos livros.

## Resumo

Este estudo incide sobre a programação infantil da RTP relativamente aos filmes de animação, em dois momentos - antes de 1974 e de 1974 a 1976 - com a transmissão do programa *Cinema de Animação* e apresentado por Vasco Granja. Sabendo que através do *Cinema de Animação* foram transmitidos filmes de animação provenientes de vários países, foram constituídas duas amostras: uma amostra relativa aos filmes de animação anteriores ao *Cinema de Animação* e outra com filmes transmitidos com o *Cinema de Animação*.

Através deste estudo pretende-se compreender de uma forma alargada as relações entre a linguagem visual veiculada pelo cinema de animação, construções sociais, Educação Artística e Literacia visual. Para tal, analisaram-se os filmes de forma a detetar níveis de representações visuais, culturais e sociais distintos por forma a caracterizar as suas múltiplas dimensões. Em relação à programação exibida entre 1974 e 1976, identificaram-se as mudanças de paradigmas visuais, narrativos e sociais assim como os contributos desta programação para um alargamento da literacia e cultura visuais e, conseqüentemente para um espaço amplo da Educação Artística num contexto informal. Recorrendo a uma metodologia qualitativa, desenvolveu-se uma pesquisa documental. Esta pesquisa abrangeu tanto documentos textuais, como visuais e audiovisuais. Para além de documentação científica, e de suportes visuais disponíveis na internet, analisou-se a documentação integrante do espólio de Vasco Granja, o qual foi doado pela família à Biblioteca da Faculdade de Letras de Lisboa.

A análise documental permitiu identificar que, o programa *Cinema de Animação*, promoveu a mudança nos paradigmas sociais representados, e que este permitiu o acesso a diferentes linguagens visuais, o que terá contribuído para o desenvolvimento de um referencial visual ampliado no âmbito da literacia visual e cultural – campos essenciais na área da Educação Artística.

*Palavras-chave:* Educação Artística, Literacia visual, Cultura visual, Vasco Granja, Cinema de Animação, Representações sociais.

## Abstract

This research focuses on children's broadcasting programs, in terms of animated films, in two moments - before 1974 and from 1974 to 1976 - with the broadcast of the Cinema de Animação programme presented by Vasco Granja. Considering that *Cinema de Animação* broadcasted animated films from various countries, two samples were created: a sample of animated films from before Cinema de Animação and another of films broadcasted in *Cinema de Animação*.

This study aims to having a broader understanding of the relationships between the visual language conveyed by animated cinema, social constructions, Art Education and visual literacy. To this end, the films were analysed to detect distinctive levels of visual, cultural and social representations in order to characterize their multiple dimensions. In relation to the programme shown between 1974 and 1976, the changes in visual, narrative and social paradigms were identified, as well as the contributions of this programme to a broadening of visual literacy and culture and consequently to a broad space of Art Education, in an informal setting.

Using a qualitative methodology, documentary research was carried out. This research covered textual, visual and audiovisual documents. In addition to scientific documentation and visual media available on the internet, documentation from Vasco Granja's personal archive, which was donated by his family to the Library of the School of Arts and Humanities of Lisbon, was analysed.

The document analysis made it possible to identify that the program Cinema de Animação encouraged changes in the represented social paradigms, and that the program allowed access to different visual languages, which has contributed to the development of a broader visual referential within cultural and visual literacy skills – essential areas to Art Education.

Keywords: Art Education, visual literacy, visual culture, Vasco Granja, Animated Cinema, Social Representations.



## ÍNDICE GERAL

INTRODUÇÃO .....	12
1. MOTIVAÇÃO.....	16
1.1. ...Torres de Livros.....	17
1.2. Problemática.....	19
1.3. Objetivos.....	20
2. Metodologia.....	22
2.1 Método de Investigação e Fontes Consultadas.....	23
2.2. Técnicas de Análise de Dados.....	24
3. Enquadramento teórico.....	27
3.1. Educação Artística: Conceitos e Abordagens.....	28
3.2. A Imagem, Cultura Visual e Literacia Visual.....	35
4. Vasco Granja e o Cinema de Animação em Portugal.....	40
4.1. Cinema de Animação em Portugal- uma breve abordagem.....	41
4.2. Vasco Granja - Nota Biográfica .....	46
4.3. Vasco Granja: um mergulho no cinema de animação... ..	51
5. A Programação Infantil na RTP .....	54
5.1. A Programação Infantil na RTP de 1964 a 1974.....	55
5.2. Vasco Granja e a Programação Infantil da RTP- o <i>Cinema de Animação</i> .....	57
5.3. Os Filmes de Animação e a Educação Artística.....	61
5.4. Os Filmes de Animação e as Representações Sociais .....	78
Conclusão.....	92
Referências.....	98
Anexos.....	105

## ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1. Livro oferecido por Vasco Granja .....	6
Figura 2. Vasco Granja em casa .....	6
Figura 3. Estante de Vasco Granja.....	6
Figura 4. Os Flintstones – Genérico.....	54
Figura 5. Cool McCool.....	54
Figura 6. Mr Magoo.....	54
Figura 7. Top Cat.....	55
Figuras 8. Vanocni Stromesek .....	57
Figura 9. Neighbours.....	57
Figura 10. Neighbours.....	57
Figura 11. Neighbours.....	58
Figura 12 Neighbours.....	58
Figura 13. Dimensions.....	58
Figura 14. Dimensions.....	58
Figura 15. Dimensions.....	58
Figura 16. Cosmic Zoom.....	59
Figura 17. Cosmic Zoom.....	59
Figura 18. Cosmic Zoom.....	60
Figura 19. L’Onesto Giovanni.....	60
Figura 20. Soterrânea.....	61
Figura 21. A.....	62
Figura 22. Gallina vogelbirdae.....	62
Figura 23. La Ménagère.....	62

Figura 24. Fotel .....	63
Figura 25. Perspectre.....	63
Figura 26. Petit Bonheur.....	64
Figura 27. Cinderella .....	64
Figura 28. Eu Quero a Lua!.....	64
Figura 29. Au Bout du Fil .....	64
Figura 30. Flinstones .....	65
Figura 31. Imagem da voz obtida com osciloscópio.....	67
Figura 32. McLaren marcando a fita. ....	67
Figura 33. Mc Laren ouvindo o resultado das marcas .....	68
Figura 34. Verificação da coordenação som/imagem.....	68
Figura 35. Archie Show.....	70
Figura 36. Cool McCool.....	70
Figura 37. Top Cat.....	70
Figura 38. Top Cat.....	71
Figura 39. Gorila Maguila.....	71
Figura 40. Mr. Magoo.....	71
Figura 41. Hector Heatcote.....	72
Figura 42. Professor Baltazar.....	72
Figura 43. Penélope Pitstop .....	73
Figura 44. Penélope Pitstop .....	73
Figura 45. Flinstones.....	74
Figura 46. Top Cat.....	75
Figura 47. Pantera Cor-de-Rosa.....	75
Figura 48. Cool McCool .....	75

Figura 49. Bugs Bunny Show .....	75
Figura 50. Dastardly e Mutley .....	76
Figura 51. Pica-Pau .....	77

## Lista de siglas

CEE- Comunidade Económica Europeia

IPC – Instituto Português de Cinema

NFB– National Film Board of Canada

PREC- Processo Revolucionário em Curso

PNC - Plano Nacional de Cinema

RTP- Radiotelevisão Portuguesa

UPA – United Productions of America

|' '' | | '' INTRODUÇÃO

Em 1957 inicia-se a emissão regular da Radiotelevisão Portuguesa (RTP), até 1993 a única estação televisiva em Portugal. Como órgão de comunicação social mais importante do país, vai alterando a sua programação ao longo do tempo, refletindo as mudanças políticas, sociais e culturais que ocorreram em Portugal com o fim da ditadura e a mudança para a democracia. De facto, com o fim do regime ditatorial, verificou-se uma significativa transformação em diversas esferas da sociedade, incluindo nos meios de comunicação, sendo a RTP um dos veículos fundamentais desta mudança.

É exatamente neste clima de transformação, num país que começa a alargar os seus horizontes ao exterior, que surge o programa *Cinema de Animação*, apresentado e coordenado por Vasco Granja. Este programa, transmitido de 1974 a 1976, reflete um momento de grande transformação, através da apresentação de conteúdos diversificados e de informação, aos quais, até então, não havia acesso. Tratou-se de um espaço que permitiu contactar com filmes de animação de países, produtores e autores desconhecidos, espelhando outros modelos sociais e culturais, e apresentando narrativas visuais e sonoras muito diferentes daquelas a que os telespectadores estavam habituados. Através deste estudo, pretende-se compreender quais os contributos destes filmes de animação, ao nível da cultura visual e das representações sociais que decorrem da respetiva imagética, considerando uma perspetiva ampla da Educação Artística. Para tal, recorreu-se a uma pesquisa documental, enquadrada num paradigma crítico, cuja fonte principal assentou no espólio pessoal de Vasco Granja, na documentação disponibilizada pelos arquivos da RTP e em documentação audiovisual online.

Considerando um arco temporal situado entre 1964 e 1976, foi selecionada uma amostra da programação infantil da RTP com vista a uma análise das suas dimensões técnica, formal e narrativa. Esta análise, que compara igualmente a programação anterior a 1974 com a grelha proposta nos dois anos seguintes, procura evidenciar a transformação produzida pelas opções de Vasco Granja no âmbito do programa *Cinema de Animação*. Assim, atendendo a dois momentos distintos, de 1964 a 1974, e de 1974 a 1976 (período relativo ao programa *Cinema de Animação*), pretende-se identificar diferentes níveis de

representação visual, social e cultural, veiculados pelos filmes de animação transmitidos, assim como várias dimensões dessas representações.

A identificação das mudanças em termos visuais, narrativos e sociais, introduzidas com a nova programação, procura perspetivar os contributos do programa *Cinema de Animação* para um alargamento da cultura visual dos telespetadores e para a compreensão das ligações entre Educação Artística e Literacia visual a partir do cinema de animação.

Neste sentido, o estudo encontra-se organizado em cinco momentos, iniciando-se com uma breve abordagem às motivações que lhe estão subjacentes. De facto, no primeiro momento são apontadas as motivações que levaram a iniciar este estudo, tanto do ponto de vista pessoal como da problemática social, política e cultural referente ao espaço de tempo em que o estudo se insere.

Seguidamente são definidas as linhas metodológicas que se adotaram, considerando fontes consultadas, instrumentos de análise e sistematização da informação recolhida.

Num terceiro momento procura-se uma clarificação de conceitos a partir de uma abordagem a diferentes perspetivas sobre a Educação Artística, com especial destaque para as noções de cultura visual e Literacia visual.

Com o programa *Cinema de Animação*, Vasco Granja deu a conhecer produções oriundas de diferentes partes do mundo, ampliando o campo de referências nesta categoria cinematográfica. Os programas de animação exibidos pela RTP, que até 1974 se encontravam limitados ao universo anglo-saxónico, integravam, quase exclusivamente filmes dos estúdios dos EUA. Atendendo a que as escolhas de filmes a integrar no programa eram da responsabilidade de Vasco Granja e que tais escolhas não eram ocasionais, importa perceber o seu percurso de coordenador e apresentador de *Cinema de Animação*.

A abordagem à biografia de Vasco Granja, apresentada no quarto momento, cruza a trajetória pessoal e profissional no sentido de perceber o seu interesse particular pelas histórias contadas através da imagem. Para além disso, procura-se entender como uma ação alargada de promoção do cinema de animação, em Portugal, se pode integrar numa perspetiva mais ampla de Educação Artística em contexto não formal.

Num quinto momento é analisada a programação infantil incidindo numa amostra de filmes exibidos entre 1964 e 1976, considerando as produções que integram a grelha do

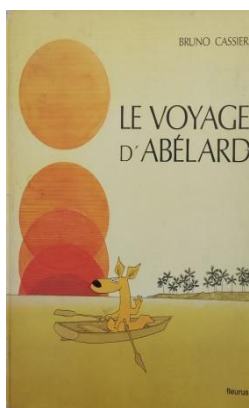
programa *Cinema de Animação* neste período. A partir desta amostra é realizada uma análise de conteúdo dos filmes tendo em conta o tipo de técnicas usado, a narrativa visual e sonora, as personagens e o enredo. Deste modo, procura-se perceber em que medida as características técnicas, estético-formais e discursivas dos filmes exibidos permitem contribuir para uma diversificação e alargamento da cultura e da literacia visuais, tendo como termo comparativo a programação anterior a 1974.

Finalmente, uma vez que na Literacia visual se cruzam a capacidade de leitura e interpretação de conteúdos visuais com a análise crítica da imagem (atendendo ao conteúdo ideológico, conceptual e cultural), foi igualmente tida em conta a dimensão discursiva dos filmes e/ou séries analisados. Consideraram-se ainda a diversificação das referências no âmbito do cinema de animação, integrando registos que vão desde as narrativas mais convencionais até às linguagens abstratas, assim como as representações sociais veiculadas na transmissão dos filmes analisados.

# 1. MOTIVAÇÃO

## 1.1. ...Torres de Livros...

Recordo a sala/quarto em que Vasco Granja tinha os seus documentos e livros. Muitos livros nas estantes, outros empilhados no meio do chão como se fossem torres (fig. 2 e 3). Eram essencialmente livros de Banda Desenhada (BD). Ainda hoje guardo um livro que me deu, em francês (fig. 1), com ilustrações muito diferentes do habitual em Portugal e de um autor completamente desconhecido na época.



*Figura 1. Livro oferecido por Vasco Granja.*

Fonte: Própria



*Figura 2. Vasco Granja em casa.*

Fonte: Gentilmente cedida por Cecília Granja.



*Figura 3. Estante de Vasco Granja*

Fonte: Gentilmente cedida por Cecília Granja.

Eu, que ainda não sabia ler, mas já passava horas a folhear livros, acabei por descobrir a BD através de Vasco Granja. Deveu-se muito a si a popularização, em Portugal, da expressão, “história aos quadrinhos”, sobretudo nos anos 1960. Esta divulgação da BD abriu portas a um mundo no qual a imagem pode comunicar por si própria, contar histórias, permitindo “ler” sem saber ler.

A par deste encontro com a BD, que me tornou uma forte leitora deste género, descobri também os programas de animação de Vasco Granja na Radiotelevisão Portuguesa (RTP). Curiosamente, apesar da enorme atividade em torno da promoção e divulgação da BD e do cinema de animação, as publicações sobre Vasco Granja são escassas. É possível encontrar algumas referências ao trabalho por si desenvolvido em estudos e em teses de mestrado, em diferentes áreas científicas (Pereira, 2011; Gil, 2019; Silva, 2022), em

artigos científicos ou de imprensa e num ou noutro vídeo. No entanto, à exceção de *Vasco Granja - Uma vida...1000 imagens* de 2003, sob a coordenação de Jorge Magalhães e Maria José Pereira, não existe nenhum estudo mais aprofundado sobre Vasco Granja que dê conta do seu percurso, atendendo ao carácter multifacetado da sua ação. Dos documentos consultados destacamos o seu carácter fragmentário e, sobretudo, o facto de se debruçarem ora sobre aspetos de natureza mais biográfica ora sobre o seu contributo para a BD, mas raramente sobre o cinema de animação. Perante isto, perante as memórias de infância recheadas de programas de animação, perante o reconhecimento do enorme contributo que Vasco Granja trouxe à promoção do cinema de animação em Portugal e, conseqüentemente, para o desenvolvimento de uma cultura cinematográfica e visual, senti-me impelida a pesquisar e a desenvolver este estudo.

Acrescento a este meu interesse pela BD e pelo cinema de animação, a minha prática profissional. Quer como professora titular de turma, quer como professora bibliotecária em escolas do 1.º ciclo e Jardim de Infância, verifiquei que, devido à comunicação ser essencialmente feita por imagens, a BD suscita muito interesse nos alunos. Para os que têm mais dificuldade na leitura, que não conseguem ler fluentemente ou concentrar-se nos textos mais longos e que, por isso, “fogem” dos livros, trazer BD para a aula e lê-la com os alunos é uma forma de os levar a gostar de ler. As imagens proliferam na BD, o que é visualmente estimulante. A frustração de não conseguir ler um texto ou história na íntegra, devido ao esforço de leitura que alguns alunos sentem, desvanece-se com a BD, já que, na sua maioria, os textos são curtos. Aos poucos, a partir da BD os alunos vão integrando a leitura e vão começando a interessar-se por outros tipos de textos.

À semelhança da BD, nos filmes de animação a imagem também é dominante na comunicação. Para além disso, em muitos casos, os filmes de animação utilizam uma linguagem pictural próxima da que a criança usa naturalmente para se exprimir antes de saber ler e escrever, permitem o contacto com diferentes linguagens estéticas e facilitam a abertura a um imaginário que promove a criatividade. Ao assistirem ao *Festival Mostra*, ao *IndieLisboa* ou a momentos de cinema de animação promovidos pela Biblioteca, as crianças revelam muito mais ligação, interesse e compromisso com as narrativas e temas abordados, muito mais partilha espontânea e discussão, do que através de formas mais tradicionais de abordagem, seja qual for o tema. Qualquer criança

consegue compreender ou inferir ilações a partir de uma narrativa por imagens, BD ou filme de animação, o mesmo não se passando com um texto escrito. Como suscitam muito interesse, são sempre uma forma de criar espaços e momentos de partilha, discussão e, muitas vezes, criação de textos. De acordo com Berger (2018) “Ver vem antes das palavras. Mesmo antes de saber falar, a criança olha e reconhece” (p. 17).

## 1.2. Problemática

Após o 25 de abril de 1974, a Rádio Televisão Portuguesa (RTP) reformulou as grelhas de programação infantil, iniciando uma série de programas de animação, entre 1974 e 1988, concebidos e apresentados por Vasco Granja. Estes programas são recordados pelas gerações que os visualizaram como momentos de descoberta de outras imagens, algumas delas muito diferentes do universo dos filmes produzidos pela Warner Bros, Looney Toones ou Hanna-Barbera, com os quais estavam mais familiarizadas, quer pela programação televisiva anterior, quer sobretudo por via das publicações de banda desenhada vindas do Brasil, em grande escala. Assim, de um modo subtil, foram sendo alargadas as referências e a cultura visual do público e disseminado um gosto pelo cinema de animação, que se assumem como uma das faces mais visíveis da perspetiva de Educação Artística e Literacia visual, promovidas com os programas de Vasco Granja.

Como referido anteriormente, irei considerar, neste estudo, apenas o programa *Cinema de Animação*, que foi para o ar entre 1974 e 1976 (RTP1). Este programa teve um carácter experimental e, acima de tudo, revelou uma mudança de paradigma em relação aos filmes de animação transmitidos até então. Sabendo que, através destes programas, se disseminaram representações visuais, culturais e sociais que, de algum modo, contrariavam o paradigma ideológico e sociocultural do Estado Novo, pretende-se compreender melhor a natureza destas mudanças, o que trazem de novo, numa perspetiva de Educação Artística, de literacia e cultura visual. Considerando este posicionamento teórico, serão tidas em conta possíveis ligações entre a construção das narrativas visuais e uma visão mais alargada das representações sociais.

Neste sentido, importa perceber de que modo a programação infantil organizada por Vasco Granja introduz um conjunto de representações e narrativas visuais que se integram no cruzamento entre Educação Artística, Literacia visual e educação cívica. De facto, como veremos, o cinema de animação traduz um conjunto de representações visuais, sociais e culturais que, em certa medida, contribuem para a formação dos indivíduos. Neste caso concreto, interessa igualmente perceber de que modo através da programação infantil após 1974, foram propostos outros paradigmas por contraposição aos do Estado Novo e quais os seus contributos para afirmar uma cultura visual mais diversificada e uma literacia visual mais crítica.

### **1.3. Objetivos**

O estudo assume como finalidade transversal a compreensão do significado atribuído à programação infantil da RTP num recorte temporal situado entre 1974 e 1976 e no contexto das mudanças políticas ocorridas após o 25 de abril de 1974. Atendendo a que a RTP é uma emissora televisiva estatal e, até 1993, a única estação a transmitir em Portugal, em sinal aberto, conseguimos perceber a importância que tal programação assume para uma geração de jovens telespectadores. Por outro lado, há uma série de questões que se articulam, não só com a dimensão visual ou narrativa dos filmes apresentados, mas igualmente com as dimensões ideológica e educativa.

Neste sentido, e atendendo a este feixe de ligações no centro do qual se encontra a figura de Vasco Granja como protagonista, será necessário articular o seu percurso formativo, profissional, político e cívico de apresentador e responsável pela programação, com as escolhas e opções das grelhas de animação da RTP. Considerando o exposto, o estudo assume como objetivos principais:

- a. Analisar um conjunto de filmes exibidos no âmbito da programação infantil antes e depois de 1974, por forma a detetar diferentes níveis de representações visuais, culturais e sociais;

- b. Definir diferentes dimensões das representações visuais e sociais no âmbito da programação infantil ao nível do cinema de animação;
- c. Identificar mudanças de paradigmas visuais, narrativos e sociais com a nova programação exibida entre 1974 e 1976;
- d. Compreender as ligações entre Educação Artística e literacia visual a partir do cinema de animação;
- e. Identificar os contributos da programação infantil organizada por Vasco Granja para um alargamento da literacia e cultura visual a partir do programa *Cinema de Animação* exibido entre 1974 e 1976.

## 2. Metodologia

## 2.1 Método de Investigação e Fontes Consultadas

O estudo realizado enquadra-se num paradigma crítico que, ao assumir que as ligações entre conhecimento, comunicação e construções sociais não são neutras, (Coutinho, 2015), procura compreender de modo amplo as relações entre o discurso visual do cinema de animação, construções sociais e Educação Artística e literacia visual.

Recorrendo a uma metodologia qualitativa, desenvolveu-se uma pesquisa documental que permitiu aceder a um conjunto de documentos textuais, visuais e audiovisuais que constituíram a base da informação recolhida e analisada.

Esta pesquisa, que assumiu como central a documentação existente no espólio de Vasco Granja, depositado na Biblioteca da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, possibilitou uma articulação entre diferentes fontes de informação.

De um modo geral, o cinema de animação e a BD são os dois grandes eixos estruturantes da documentação arquivada no espólio. Um recorte mais fino de análise permite destacar a existência de várias capas com documentação em cujo interior surgem notícias, catálogos e informação em geral sobre o cinema, filmes e atores. Como já referi, a maioria da documentação é sobre BD e cinema de animação, o que reitera o quanto Vasco Granja se dedicou a estas formas de comunicação.

A análise da documentação arquivada no espólio permite-nos perceber o nexos que preside à sua organização, bem como os interesses de quem a reuniu.

A documentação existente no espólio está dividida segundo os temas e colocada em diferentes capas. Nem toda a documentação em arquivo é da autoria de Vasco Granja. Alguns dos artigos foram escritos ou traduzidos por ele para jornais e revistas da época, e outros são recortes recolhidos pelo próprio. Existem alguns textos de Vasco Granja sobre cinema de animação, publicados em vários jornais, de que é exemplo um artigo de 1967 publicado no jornal *República*, sobre a definição de cinema de animação. Existe também documentação escrita sobre técnicas de animação utilizadas, sobre alguns realizadores como Norman MacLaren ou Hermínia Tyrlova, produtoras como a UPA, ou sobre o cinema de animação de países como a então Checoslováquia ou a Bulgária. Recortes de imprensa, artigos e notícias integram parte do recheio das capas, extraídos de

periódicos como, por exemplo, *A Capital*, *Plateia* (Secção *Mundo da animação*), *Jornal do Ribatejo*, *Jornal de Letras e Artes*, *Almonda*, *Jornal do Barreiro*, *Esfera*, *Notícias da Amadora*, *Diário Popular*, *A Cidade*, *Projecção*, *Diário de Lisboa*, *Tele semana*, *O Diário*, *A Presença*, *Diário de Notícias* e *Jornal da Costa do Sol* e a revista *Tintim*. Também se encontram exemplos de imprensa estrangeira como o *Curumin* (Marília-S. Paulo) e a *Banc-Titre* (revista francesa de animação). Alguns documentos são traduções de textos estrangeiros, como é o caso do artigo sobre o filme de animação japonês, na *Plateia*, a 15 de novembro de 1966. São vários os catálogos e programas de festivais de cinema estrangeiros, como os de Ottawa, de Annecy, e, também, de festivais nacionais como o *Festival Cinamina*. Encontramos ainda, no arquivo, documentação relacionada com os Cineclubes. Vasco Granja também guardou alguma correspondência trocada com entidades ou particulares. Relativamente à esquematização da programação do *Cinema de Animação* de 1974 a 1976, para além da documentação já mencionada, a pesquisa assentou grandemente no conjunto de capas que a Faculdade de Letras designou por FVG/58/2.

A par da documentação consultada no espólio foram igualmente tidas em conta outras fontes. No caso da informação referente ao alinhamento da programação da RTP antes do programa *Cinema de Animação* apresentado por Vasco Granja, foram consultados os anuários da RTP e as Grelhas de Registo de Programas. Estes documentos foram disponibilizados pelo Núcleo Museológico e pelo Apoio ao Serviço Público da RTP.

A par desta documentação foram igualmente consultados registos audiovisuais disponíveis na internet, em diferentes páginas *web* ligadas ao cinema de animação, os quais constituem parte importante dos registos fílmicos analisados.

## **2.2. Técnicas de Análise de Dados**

Dada a diversidade da documentação recolhida foram utilizadas técnicas de análise de conteúdo quer dos textos pesquisados, quer da produção fílmica.

Assim, há a destacar que a análise de textos, nomeadamente entrevistas, textos críticos ou textos de carácter ensaístico, visou identificar questões de natureza histórica, biográfica ou conceptual que permitem enquadrar a análise da documentação visual e audiovisual, quer compreender as ligações entre as representações visuais. Estas últimas traduzem as escolhas da programação infantil, enunciando representações sociais e/ou culturais e uma certa dimensão educativa.

Quanto à análise da documentação audiovisual esta assumiu duas dimensões:

a. A organização e interpretação de duas amostras de filmes de animação que integraram a programação infantil, de 1964 a 1974 e, de 1974 a 1976, já com o programa apresentado por Vasco Granja na RTP, atendendo ao recorte temporal do estudo (Anexos 2 e 4) estruturado nas seguintes dimensões:

- Identificação do filme
- Autoria: guionistas, criadores
- Data de realização
- Realização e produção
- País de origem
- Língua de origem
- Personagem principal/ género
- Narrativa

Na amostra anterior a 1974 são apenas referidas as séries e não os episódios, visto que, tanto no Anuário como no registo de programas, a informação é escassa, referindo apenas o nome da série e a produtora, sem indicar o episódio transmitido nesse dia.

b. A organização e interpretação de duas amostras de filmes de animação que integraram a programação infantil, de 1964 a 1974 e, de 1974 a 1976, já com o programa apresentado por Vasco Granja na RTP, atendendo ao recorte temporal do

estudo. Para tal foi criado um instrumento de análise de conteúdos audiovisuais (Anexos 1 e 3) organizado de acordo com as seguintes entradas:

- Título do filme
- Realizadores/ produtores
- Ano
- Técnica
- Enredo (cenário, personagens, história)
- Narrativa visual (cores, P/B, monocromático, linguagem gráfica utilizada, ...)
- Narrativa sonora (sons, melodias, ...)

A utilização complementar destes instrumentos de recolha, organização, sistematização e análise da documentação pesquisada, possibilitou uma interpretação dos materiais audiovisuais, à luz de um conjunto de dimensões de natureza técnica, plástica, visual e narrativa.

Estas dimensões, articuladas com a informação textual, permitem aceder a diferentes perspetivas, contribuindo para compreender as ligações entre a imagética dos filmes apresentados e o seu alcance cultural e educativo.

### 3. Enquadramento teórico

### 3.1. Educação Artística: Conceitos e Abordagens

Nos últimos cem anos, os conceitos de arte e educação têm sofrido alterações e, conseqüentemente, o de Educação Artística também foi sendo repensado e redefinido. Essas mudanças estão em consonância com as evoluções sociais, económicas, culturais e com as novas concepções de arte. São vários os autores que delineiam diferentes entendimentos acerca da Educação Artística.

Bamford (2009), visando resumir as principais linhas filosóficas, ideológicas e pragmáticas que se conjugam no âmbito da construção do campo da Educação Artística em diferentes países, considera oito abordagens diferentes.

A primeira, intimamente relacionada com as necessidades da indústria nos finais de 1800. Bamford (2009) considera que, nesta época, a Educação Artística estava ao serviço das tecnologias emergentes, designando-a como *Arte Tecnocrática*. O que se pretendia era a aquisição de competências manuais, de destreza e de coordenação, capacidades estas que se adquiriam com uma forte disciplina e exercícios repetitivos. A Educação Artística estava intrinsecamente ligada à produção.

Por volta de 1920, verifica-se um favorecimento da autoexpressão criativa a partir da ação de artistas e pedagogos, tais como Frank Cizek e Marion Richardson. Este movimento assenta na autoexpressão criativa e defende o conceito de *Arte Infantil* enquanto resultado da fusão entre as teorias do desenvolvimento infantil e estudos psicológicos da arte. Pressupõe que a expressão artística permite às crianças exprimirem ideias e sentimentos de uma forma criativa, abandonando um paradigma da arte como representação do real, como imitação. A *Arte Infantil* considera igualmente que as atividades artísticas e criativas permitem o desenvolvimento intelectual e do sentido democrático (Bamford, 2009).

Sensivelmente na mesma altura em que Marion Richardson tentava implementar as suas ideias já existiam as *Escuelas al aire libre*, no México, que se iniciaram em 1913. Nestas, a prática artística também era vista como livre expressão; além disso, pretendia valorizar as artes e culturas endógenas, quebrando assim com os paradigmas de ensino académico

até então dominantes. Na perspectiva das *Escuelas al aire libre*, o ensino e a prática artística deviam ser acessíveis a todo e não restringidos a uma elite.

Na abordagem *Arte como Expressão*, explanada por Bamford, assume-se o processo artístico como espaço de liberdade individual, bem como a convicção de que a arte é vital para o bem-estar psicológico e emocional da criança. A espontaneidade associada à criação artística é vista como forma terapêutica e de autodescoberta. Relativamente à criação artística como uma expressão espontânea, Eisner (2020) refere Herbert Read como um dos grandes impulsionadores deste movimento, assim como Viktor Lowenfeld, que defendia esta expressão espontânea criativa como terapêutica.

Nos anos 1980, a partir do Getty Center for Education in the Arts e numa vertente da educação artística em contexto não formal desenvolve-se a metodologia *Discipline-Based Art Education* (DBAE). Este modelo articula quatro áreas (disciplinas) fundamentais: a prática artística (o fazer), a crítica da arte (o julgar), a história da arte (o conhecer dos artistas e das obras) e a estética (a compreensão do julgamento de valor da obra).

Segundo Eisner (2020), a DBAE tem quatro objetivos principais. O primeiro consiste no desenvolvimento da imaginação e na aquisição de competências para a prática artística. Para tal será necessário delinear um currículo que integre as artes e promova as aprendizagens intrínsecas às áreas artísticas. O segundo tem como objetivo promover a observação das obras de arte de forma crítica. A compreensão do contexto histórico cultural em que foram criadas as obras e os valores associados a estas, constitui-se como outro dos objetivos da abordagem mencionada, o terceiro. Como quarto e último objetivo, Eisner considera que a arte promove a expressão pessoal e o pensamento crítico.

Em oposição a perspectivas que associavam a arte algo meramente recreativo surge a abordagem *Arte como Cognição*. Esta defende a promoção de disciplinas específicas de arte que visam o desenvolvimento intelectual através da expressão simbólica (Bamford, 2009, p.34). As crianças eram levadas a estudar as obras clássicas para que aprendessem a criar arte através do exemplo, aprendessem como se deve fazer. O papel do professor era estimular a criança a desenvolver competências seguindo um determinado processo e técnicas específicas, neste caso expondo-a a exemplos de arte considerados de qualidade para que fossem utilizados como referência crítica ao seu trabalho.

Outra abordagem à Educação Artística considerada por Bamford incide na dimensão estética – *Arte como Resposta Estética* - (Bamford, 2009). Esta abordagem, tal como o nome indica, está amplamente ligada à noção de estética e da arte como sinal de educação. A educação artística, através da aprendizagem de modelos estéticos, era vista como uma maneira de desenvolver o intelecto. Procurou-se assim encontrar modelos para a prática e disciplinas, que permitissem a aprendizagem destes ideais. No fim do século XX, a interdisciplinaridade e transdisciplinaridade foram introduzidas no currículo pois acreditava-se que as aprendizagens em outras áreas podiam ser feitas através da arte.

O reconhecimento de que a arte comunica por meio de um vocabulário não discursivo, através da imagem, do som e do gesto, símbolos universais, é enfatizado por Bamford (2009), ao abordar uma perspectiva da arte como forma específica de comunicar, codificada e simbólica - *Arte como Comunicação Simbólica* (Bamford, 2009).

A mesma autora lembra igualmente que as práticas artísticas se assumem como práticas culturais mais amplas, sendo a Educação Artística igualmente um produto de condições culturais, políticas, ideológicas, de cada país. Nesta abordagem, designada como *Arte como Agente Cultural* (Bamford, 2009, p.36), o professor é um mediador de cultura e deve promover diversas formas de expressão e conhecimento que cultivam a sensibilidade social, o respeito à diversidade e a apreciação de diferentes tradições e costumes.

A última abordagem apresentada por Bamford é o Pós-modernismo. Este considera que a análise crítica e cultural é mais significativa do que a análise formal na interpretação de obras de arte, desafiando as definições tradicionais de arte.

A propósito de a Educação Artística assentar no estudo das obras clássicas, Viadel (2003) assinala três dilemas centrais nos debates em Educação Artística. O primeiro dilema incide sobre a excessiva importância dada ao estudo das realizações culturais de artistas anteriores, estando a aprendizagem assente na imitação da excelência das obras dos artistas das gerações anteriores. Este dilema origina, nas suas palavras, “obras corretas, provavelmente impecáveis, mas ausentes de criatividade e expressão de emoção” (p. 43). O segundo dilema assenta na questão de saber se as grandes obras de arte devem ou não ser o núcleo central das aprendizagens. As obras de arte são vistas como a materialização da beleza, pois envolvem intensas e excelentes expressões de sensibilidade e conhecimento. Por isso, é importante investir tempo e energia para explorar a

complexidade dessas obras, ampliando o conhecimento e a compreensão da arte e do mundo em geral. Por outro lado, embora se reconheça a importância de compreender e estudar essas obras, elas são frequentemente consideradas produções de exceção exclusivamente destinadas a um público restrito, acabando assim por não refletir as experiências quotidianas dos alunos.

O terceiro dilema apontado por Viadel (2003) relaciona-se com a tensão entre a liberdade criativa do artista e o conhecimento dos especialistas. Aqui a procura da inovação de uma forma intuitiva colide com a análise do especialista, capaz de demonstrar os valores dos artefactos.

Face ao exposto sobre os três dilemas, Viadel (2003) questiona se a Educação Artística deverá diferenciar-se das outras disciplinas do currículo, assumindo-se como sendo um lugar de livre expressão e espontaneidade ou, se deve cumprir um programa no qual estejam descritos sequencialmente o conjunto de saberes a alcançar. A par destes dilemas acresce a impossibilidade de a maioria dos alunos desenvolverem de facto uma literacia visual perante o horário reduzido que normalmente se concede no currículo, à Educação Artística.

Nos anos 1980, Ana Mae Barbosa renovou as perspetivas acerca da Educação Artística com a designada *Proposta Triangular*. Defende que as crianças se devem desenvolver intelectualmente e culturalmente através da arte, não ficando a prática artística restringida às “expressões” durante a aula. Nas abordagens expressionistas a obra de arte não era considerada central, pois o foco era o livre processo criativo do aluno. Nesta abordagem parte-se de uma obra de arte, mas com o intuito de desenvolver um olhar atento e crítico. Esta abordagem desenvolve-se a partir de três pontos: Contextualizar (compreender a época em que a obra foi criada), Ver (relacionar a contextualização com o que se está a ver) e, Produzir (colocar em prática, “o fazer”). Pretende-se que os alunos conheçam a cultura do seu país, as subculturas desse mesmo país e sejam capazes de a relacionar com a cultura do outro, fomentando a interculturalidade. O professor é quem cria a sua metodologia partindo do triângulo, conforme o contexto e necessidades do grupo. (Barbosa, et al., 2010).

Abigail Housen, psicóloga cognitiva de Harvard, e Philip Yenawine, diretor de educação do MOMA, entre os anos de 1988-1991, desenvolveram a abordagem *Visual Thinking*

*Strategies (VTS)*. Esta parte da observação de uma imagem e de algumas questões sobre a mesma, que vão gerar discussão e partilha de ideias. É uma abordagem que desenvolve competências de pensamento, linguagem, oralidade, escrita, respeito pela diversidade e literacia visual, e que promove as interações entre pares.

Imanol Aguirre Arriaga, em 2006, escreve uma reflexão sobre a Educação Artística em que apresenta três modelos formativos que, ainda hoje, segundo o autor, configuram os sistemas educativos. O primeiro modelo, designado *Modelo Logocentrista*, centra-se no valor do objeto artístico e na instrução dos educandos. Este modelo pretende que as crianças dominem conhecimentos e ferramentas de forma a produzirem artefactos. Segundo Arriaga (2006), este modelo está assente na teoria de que uma boa obra de arte está sujeita a regras e princípios universais, eminentemente racionais, como a proporção e harmonia, satisfazendo um ideal estético. Este é um modelo pedagógico em que nada é deixado ao acaso. A aprendizagem faz-se por etapas, que vão do fácil ao difícil, do rigor à liberdade ou da síntese para a análise.

No segundo modelo, o *Modelo Expressionista*, o sujeito é o centro. Tem como fundamento a conceção da infância como cultura e a arte como manifestação legítima do seu interior. A prática artística surge como forma de expressar os sentimentos, as vivências internas, não se pretendendo a representação do mundo de uma forma objetiva e racional. Não existe uma “forma de fazer”; os alunos são incentivados a experimentar de uma forma livre e espontânea.

O terceiro modelo, o *Modelo Filolinguísta*, centra-se no objeto como forma de linguagem, ou seja, na arte como uma linguagem específica. E, portanto, se a arte é uma linguagem, terão de ser proporcionados, aos alunos, os conhecimentos necessários para dominar esta mesma linguagem.

Na sociedade atual, a comunicação faz-se em grande parte através da imagem. A imagem é utilizada tanto como meio de aquisição de conhecimento como de entretenimento. Consequentemente, a imagem e a comunicação visual estão tão presentes nas vidas dos alunos que, segundo Arriaga (2006), criou-se uma distância abismal entre as capacidades daqueles e as dos educadores/professores, os quais se formaram “na cultura das letras”, como refere Arriaga (p.10). Diferente do *Modelo Expressionista*, que se baseia na liberdade expressiva total, e do *Modelo Logocêntrico*, focado na estética ideal ou

racionalidade, o *Modelo Filolinguístico* mantém um equilíbrio entre a criatividade e a organização, sem abrir mão da orientação de um especialista e de uma sistematização curricular.

Segundo o documento *Framework for Culture and Arts Education*, elaborado pela UNESCO em março de 2021, foi desenvolvido um quadro com objetivos estratégicos visando promover maior acesso e inclusão na educação e na cultura, especialmente na Educação Artística. O documento destacou a necessidade de concepções mais amplas da cultura e da Educação Artística, em contextos formais, informais e não formais, assegurando, assim, a integração efetiva da educação cultural e artística nos currículos e nos programas educacionais.

O documento também reconhece o papel da cultura e das artes na educação para o desenvolvimento económico, social e ambiental. Em 2023, com o intuito de demonstrar o impacto que a Educação Artística tem para o que se considera, atualmente, como sendo uma educação de qualidade, a UNESCO disponibilizou *Arts Education: An investment in quality learning*. Este documento analisa as principais pesquisas sobre o impacto e os resultados da Educação Artística, com o objetivo de demonstrar como os seus conceitos, abordagens metodológicas, fundamentos e aplicações estão estreitamente alinhadas com os objetivos e expectativas de educação de qualidade, prevista no Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4), relativo à educação. Em linhas gerais, este objetivo pretende, até 2030, garantir o acesso livre à educação de uma forma inclusiva e de qualidade para todos. Para além disso, pretende promover o acesso à educação ao longo da vida sem fazer diferenciação entre géneros, garantir igualdade de acesso a todos os níveis de educação a todas as pessoas, incluindo as mais vulneráveis como povos originários, pessoas com deficiência, etc. Face ao exposto, apresenta seis contributos da Educação Artística para a concretização do ODS4. Segundo este documento, a Educação Artística contribui para a promoção de valores como a paz, a sustentabilidade, a justiça, o respeito pela diversidade cultural, o desenvolvimento social, a empatia e a generosidade. Também está associada a bons resultados académicos, uma vez que conduz a melhorias no desempenho escolar a matemática, leitura, escrita, assim como à perseverança e contribui para que existam menos problemas relativos a comportamentos perturbadores da aula. A Educação Artística fomenta a inovação e a colaboração dos professores,

criando uma cultura de escola que pode ajudar os alunos a envolverem-se na instituição e na sua comunidade. Esta, introduz abordagens pedagógicas, ferramentas e materiais que podem ajudar a criar experiências de aprendizagem holísticas e transformadoras, dentro e fora do contexto da sala de aula, e que podem motivar os jovens a quererem aprender. Fazendo a ligação com os espaços de aprendizagem ditos não formais como museus e festivais, por exemplo, apoia os artistas e os divulgadores de cultura, alargando simultaneamente o papel pedagógico das instituições e espaços. O quinto benefício apontado pelo documento refere que, através de uma Educação Artística, valoriza-se o conhecimento dos povos originários, o qual não é promovido na educação académica tradicional. Por último, a Educação Artística, ao promover a criatividade, vai ao encontro das necessidades de emprego numa economia em crescimento. Na verdade, a Educação Artística estimula competências sociais que contribuem para o crescimento económico e para a participação social. No plano relativo às questões pessoais, contribui também para uma maior empregabilidade e bem-estar pessoal, fomentando empatia e competências morais (Venkatesh et al., 2023).

Voltando ao relatório *Framework for Culture and Arts Education*, elaborado pela UNESCO em março de 2021, ao considerar a crescente presença dos meios de comunicação no quotidiano e o avanço constante da tecnologia, que nos expõem diariamente a uma vasta e diversificada quantidade de imagens, o documento defende o alargamento do acesso às tecnologias digitais. Isso inclui a disponibilização de infraestruturas, conteúdos culturais digitalizados, acervos digitais, além da formação e desenvolvimento de competências técnicas para garantir a integração significativa de diferentes tecnologias e ferramentas nos processos de aprendizagem.

Inclusive, é enfatizada a importância de expandir a colaboração em relação às tecnologias emergentes e à inteligência artificial (IA) na cultura e na Educação Artística. Para evitar que a educação se torne desatualizada e obsoleta, é necessário que ela acompanhe essa vasta gama de produtos visuais criados com recurso à tecnologia e à IA, desenvolvendo a capacidade de interpretar e criar significado a partir dos mesmos.

Para tal, será necessário um currículo que possibilite a interpretação das imagens, promovendo o conhecimento e o pensamento crítico sobre as mais diversas modalidades visuais. Esse currículo deve ir além das formas tradicionais, considerando todas as

manifestações visuais (artísticas, publicitárias, ...) na formação dos alunos. Somente dessa forma eles poderão aprender a questionar as representações visuais, considerar diferentes pontos de vista e formas de expressão, ampliando assim o seu leque de conhecimento e atuação.

Além de consumidores de imagens visuais, os alunos são encorajados a tornarem-se produtores ativos por meio da criação artística. Ao familiarizarem-se com as diferentes formas de expressão, eles podem desenvolver a sua própria linguagem criativa. Através da cultura visual, os alunos tornam-se mais atentos a mensagens e valores transmitidos pelas imagens, assumindo assim maior consciência do seu papel como produtores e consumidores dessas imagens. Dessa forma, são capazes de criar e responder de maneira significativa às imagens visuais que fazem parte do seu cotidiano.

### **3.2. A Imagem, Cultura Visual e Literacia Visual**

Com a proliferação e uso de novas tecnologias digitais e da internet, a produção e o consumo de imagens tornaram-se mais democráticas e difundidas. Plataformas como redes sociais, *blogs* e *sites* de partilha de vídeos permitiram que qualquer pessoa com acesso a essas ferramentas pudesse criar e distribuir imagens sem qualquer controlo. As imagens tornaram-se não apenas uma forma de registo, mas também uma ferramenta de comunicação disponível para a maioria da população mundial. Segundo Salbego & Chéu (2015) as imagens são de tal forma abundantes que acabam por naturalizar-se e ser consumidas de forma superficial, não havendo grandes investimentos interpretativos e críticos. Estas podem transportar mensagens implícitas que condicionam ou promovem determinados comportamentos ou modelos sociais. Encontramos um bom exemplo disso na forma como a representação do corpo feminino influencia a conceção que as mulheres desenvolvem sobre si próprias. Quando individualidades públicas, marcas, publicitários, realizadores de cinema e fotógrafos produzem determinadas campanhas, são claramente responsáveis, por exemplo, por processos de “coisificação” do corpo feminino. Salbego

& Chéu (2015) destacam alguns exemplos desta problemática, nomeadamente, perguntando: de que maneira a representação da imagem da mulher-objeto, muito comum em publicidade de cerveja, perfumaria ou moda, afeta a forma como nos vemos enquanto mulheres? Como é que as representações do estereótipo de beleza da mulher magra, alta, de pele branca e cabelo liso, veiculadas em uma imensa quantidade de imagens nos *media* em geral, afetam as maneiras de sentir e se relacionar dos jovens? Tanto mais que, na verdade, existe alguma contradição entre a quantidade e diversidade de informação veiculada pelas imagens e a capacidade de analisar e, conscientemente, fazer uso crítico destas mesmas imagens. Maria Acaso (2017) refere que vivemos um momento histórico em que a linguagem visual é a “mãe” de todas as linguagens, mas, apesar de as imagens estarem tão presentes no nosso dia-a-dia, como ninguém nos ensina a olhar para elas de uma forma crítica, é-nos muito difícil defendermo-nos do seu poder de influenciar. Esta quantidade de imagens e informações visuais, podem tornar-se mais influentes e poderosas do que a própria realidade. Citando Baudrillard (1978), Maria Acaso (2017) refere-se à realidade construída pelas imagens como sendo uma hiper-realidade. Esta hiper-realidade cria a necessidade de adquirir bens ou pressiona a adotar estilos de vida. As imagens, nas palavras de Acaso “não só ilustram, decoram e adornam: as imagens trespassam-nos” (2017, p.47). Será necessário promover a cultura visual de modo a formar cidadãos conhecedores, críticos e consequentemente ativos. A inexistência de programas de Educação Artística consistentes e adequados às realidades do presente resultará na criação de cidadãos facilmente manipuláveis pela imagem, permeáveis ao tal mundo hiper-realista, e iletrados no domínio da linguagem visual. Acaso (2017) defende precisamente que o consumo de mundos visuais de forma direta, sem qualquer filtro, sem uma educação capaz de desenvolver uma visão crítica sobre estas imagens, expõe-nos ao seu alto poder de transformação, o qual a autora compara a formas de assédio. Segundo esta autora, a linguagem visual detém um poder transformador do real que nunca foi tão forte como atualmente (2017).

Tal como a imagem em geral, a obra de arte também é influenciada pelas vivências do autor, tornando-se uma fonte de conhecimento acerca da época em que foi produzida e das representações sociais que a informam. Hernández defende que “os objetos não têm vida, mas sim adquirem sentido pela experiência de quem os olha e os possui.” (p.128).

Efetivamente, os objetos ganham significado através das experiências, das memórias e da afetividade a que os associamos. É este vínculo afetivo que criamos com os objetos que os tornam repletos de significado, sendo estes testemunhos e reflexos da história e identidade não só da pessoa ou grupo que os possui, mas também de quem os vê. Extrapolando esta ideia para os objetos artísticos, Hernández (2000) propõe uma educação que envolva a pesquisa sobre os objetos artísticos para que se aprenda com eles, já que estes também representam a vivência das pessoas que se relacionaram com ele. Hernández (2000) defende que a arte é uma forma de conhecer e representar o mundo, e que a educação permite organizar e articular o conhecimento e a perspectiva individual e singular com as representações sociais e culturais. A arte tem a capacidade de desafiar e questionar as normas e convenções estabelecidas, promovendo deste modo, a reflexão crítica do mundo e a capacidade de inovação. A educação assenta essencialmente em normas e convenções, de forma a transmitir conhecimento. Como a arte introduz elementos como a criatividade, a subjetividade e a reflexão crítica, ao promover-se a interligação entre arte e educação, abre-se espaço para que se compreenda a educação como um processo dinâmico e, portanto, que se desenvolvam, nos alunos, competências de pensamento crítico e de mudança. Esta ponte entre arte e educação, entre dois polos representados por um certo antagonismo, segundo Hernández, que divergem sob o prisma liberdade/ norma, implica uma abordagem organizada de forma a estabelecer uma articulação entre educação e arte.

Como mencionado anteriormente, o avanço da tecnologia digital trouxe outras formas de comunicar através da imagem, tornando a sua disseminação mais rápida e contribuindo para outras formas de difusão acessíveis a um maior número de pessoas. Assim, a leitura, compreensão e interpretação da imagem tornou-se crucial já que a informação é, não raras vezes, traduzida visualmente. Será necessário o incremento de uma literacia visual que permita uma interpretação crítica da informação veiculada através da imagem, independentemente da sua modalidade - uma obra de arte, um vídeo informativo, um filme de animação ou um anúncio de publicidade.

Quando se fala de literacia visual não podemos associá-la ao ato de perceber, como se este fosse unicamente dependente das características biológicas do indivíduo. De facto, a forma como vemos e interpretamos o mundo visual que nos rodeia não depende

exclusivamente de aspetos de natureza fisiológica, depende, também, da capacidade de interpretar, compreender e atribuir significado ao que vemos, capacidades estas que estão relacionadas com as nossas experiências anteriores, conhecimentos adquiridos e vivenciados e, com as competências que fomos desenvolvendo. De acordo com Gil (2011), a forma como lemos as imagens “Depende de valores, ancoragens identitárias, de crenças, do género, da idade, do grupo social a que pertencemos” (p. 23). Acrescenta ainda que a imagem existe, é real, mas, a leitura que faremos dela, a sua “decifração requer competências culturais”. (p.24). Esta perspetiva de Isabel Capeloa Gil foi anteriormente explanada por Berger (2018) em *Modos de ver*, quando refere que “A forma como vemos as coisas é afetada pelo que conhecemos ou por aquilo em que acreditamos” (p. 18). O conhecimento prévio das imagens influencia tanto o autor na conceção da obra (de novas imagens) como a interpretação de quem a usufrui.

Estas inserem-se num contexto cultural, social e político, transportam consigo valores, sentidos e representações de uma sociedade. A forma como fazemos a leitura das imagens, como deciframos o(s) seu(s) conteúdo(s), como as interpretamos, depende do contexto social e cultural.

Com o aparecimento e utilização de novas tecnologias e formas de *media* visual, a criação e interpretação também evoluem. A literacia visual não é estanque, exige uma constante adaptação e, portanto, está em constante desenvolvimento e evolução.

Como podemos perceber, a relação do observador com a imagem não se realiza de uma forma passiva. A imagem comunica com o observador, sendo esta comunicação dependente do contexto social e cultural do indivíduo, e da linguagem ou meio de comunicação utilizado por essa mesma imagem. Há uma inter-relação entre a imagem e o observador. Como refere Gil (2011), o olhar constrói-se em relação e não age por apropriação, sendo exemplo disso, as imagens virtuais produzidas por jogos de vídeo e em plataformas como *second life*, as quais se relacionam com o utilizador numa ótica de interpelação mútua.

A forma como o observador “vê” e interpreta a imagem, se por um lado é influenciada pelo contexto cultural e social em que está inserido, por outro, é induzido pelas experiências e vivências herdadas do passado. O entendimento visual depende das experiências do passado, mas é realizado à luz do conhecimento atual: “a literacia age em

profundidade sobre camadas do passado a partir do conhecimento atualizado do presente.” (Gil, 2011).

Todas as culturas produzem imagens que carregam significados culturais e que comunicam intenções provenientes do contexto social, cultural e político em que foram criadas. No entanto, podemos falar de uma “economia visual” que pressupõe uma produção e um consumo de imagens que podem ser provindas de outros contextos culturais. A literacia visual insere-se num contexto cultural no qual se produzem e se consomem imagens ainda que estas não pertençam exclusivamente à cultura em que foram produzidas e circulem entre diferentes contextos culturais. Como refere Hernandez, “...as imagens são mediadoras de valores culturais e contêm metáforas nascidas da necessidade social de construir significados.” Conhecer estes significados permite reconhecer o valor cultural de cada imagem. E isso, “implica redefinir o senso estético em termos concretos, específicos, e como resposta a diferentes imaginários de classe, género e culturas.” (p.133).

Estudar a cultura visual permite-nos entender como comunicamos com e através de imagens, de uma forma crítica, compreendendo como estas nos influenciam não só na perceção do mundo, mas também na nossa identidade e no nosso papel na sociedade. A cultura visual engloba diferentes formas de expressão que utilizam imagens para comunicar significados e abarca diversas formas de comunicação através da imagem, sejam elas fotografias, pinturas, ilustrações, vídeos, filmes de animação e publicidade, etc. Como a imagem não fica dependente das diferentes línguas faladas e escritas no mundo, torna-se uma forma de comunicar muito abrangente e sem fronteiras geográficas e culturais, tornando-se assim uma forma eficiente de rapidamente se estabelecer comunicação. No entanto, para compreender as imagens, tendo uma posição reflexiva e crítica sobre estas, é importante conhecer e compreender a realidade cultural e sociopolítica de quem as produziu. A observação e crítica de quem observa ou analisa as imagens é dependente da sua cultura visual, a qual, por sua vez, é em grande medida dependente da realidade cultural e sociopolítica do observador.

## 4. Vasco Granja e o Cinema de Animação em Portugal

## 4.1. Cinema de Animação em Portugal- uma breve abordagem

Em 1923 é realizado o primeiro filme de animação português O Pesadelo de António Maria, um *sketch* humorístico, enquadrado na peça de teatro de revista *Tiro ao Alvo*. Apesar do filme ter desaparecido, em 2001 foi projetada a reconstrução do filme, a partir de 159 desenhos originais e 8 legendas manuscritas, no *Cinanima*. Este não foi caso único. A maioria das primeiras experiências portuguesas de animação perderam-se, conhecendo-se apenas a sua existência através dos jornais da época e revistas da especialidade. *A lenda de Miragaia*, realizada por António Cunhal e Raul Faria da Fonseca, em 1931, é um exemplo destas animações que não chegaram aos nossos dias. Este foi o primeiro filme de silhuetas animadas realizado em Portugal. Em 1938 é realizado o *As aventuras do Zeca*, misturando imagens reais com *stop motion* e, em 1941, baseando-se na sua própria banda desenhada, Sérgio Luís realizou *O Boneco Rebelde*.

O cinema de animação era um terreno ainda por explorar, com pouca expansão e reconhecimento em Portugal. Não havia divulgação técnica e os meios de informação, tais como revistas, raramente publicavam informação sobre técnicas de animação. Com a ausência de formação específica para a realização de filmes de animação e com os fracassos ou nenhuns apoios para o desenvolvimento desta arte, os autores eram basicamente autodidatas, como refere Servais Tiago em entrevista, (Academia RTP, 2012). Este teve de inventar o desenho animado porque não sabia como se desenvolvia o processo e, acrescenta que, naquela altura, trabalhar na área do desenho animado em Portugal era considerado uma “perfeita loucura”, chegava-se a considerar que a pessoa não era muito sã. Citando Servais Tiago, Silva (2022) refere que é uma época em que não havia nada sobre animação e sobre os conhecimentos técnicos que esta envolvia. Para colmatar a falta de recursos financeiros, a animação em Portugal, nos primeiros anos, esteve muito ligada à publicidade e sobrevive graças a esta ligação. Esta época embrionária da criação de filmes de animação em muito se deveu à criação de anúncios, já que esta é uma linguagem particularmente adequada à publicidade na medida em que as animações são “visualmente interessantes e atrativas” (p.14).

Servais Tiago realiza *Automania*, em 1939, com apenas 14 anos, a qual, segundo o próprio, era uma pequena animação baseada na estética da Disney. Esta animação ganhou

o primeiro prémio da casa *Pathé*. Segundo Martins, surgem então os primeiros estúdios fortemente ligados à publicidade, como *Kapa*, *Cineca* ou *Prisma*. Estes produziam as animações que passavam nas salas de cinema, durante os intervalos das sessões.

Os realizadores costumavam produzir, por iniciativa própria, pequenos anúncios animados que tentavam vender às marcas. A este sistema de produção chama-se *ghost* (2020).

Apesar destas animações poderem não ser aprovadas pelas marcas, podiam concorrer a festivais, pelo que muitas destas foram premiadas internacionalmente.

Na década de 1950 a RTP passará a série de animação *A Licas e o Zé*, um filme mudo, utilizando uma técnica de *stop motion* que, do ponto de vista técnico, estava muito aquém daquilo que eram as técnicas de animação existentes à época e desenvolvidas por estúdios internacionais. O fraco investimento, em Portugal, no cinema de animação de autor é colmatado pela aquisição de filmes estrangeiros, e a sua dobragem em português. Foi necessário esperar mais duas décadas até à criação de um organismo público, o Instituto Português de Cinema, em 1971 (IPC).

Mário Neves, relativamente à sua primeira animação “O homem do saco amarelo”, um projeto sobre os caramelos Heller, de 1952, lembra: “Era já um filme orientado para a publicidade, porque na altura um filme de autor em animação não tinha mercado” (Castro, 2004, p.23). Mário Neves, nos anos 60, deixou o mar, onde era enfermeiro do navio mercante *Benguela* e no qual criou a sua primeira animação, para montar o primeiro estúdio profissional de cinema de animação em Portugal. Segundo Castro (2004), “ao longo dos anos foi montando as suas próprias máquinas de trabalho e concebeu um método de criação artística partindo do som para a imagem” (p. 23).

Segundo Humberto Santana (produtor e realizador), era raro aparecerem momentos de animação para crianças, nos anos sessenta. Quando estes surgiam, conforme as suas palavras, “Era quase como achar uma pepita de ouro” (Academia RTP, 2012).

Já na *Telecine-moro*, (produtora portuguesa de filmes publicitários) Artur Correia ganhou o prémio para Melhor Filme Publicitário, no Festival de Cinema de Animação de Annecy, com um anúncio da marca *Schweppes*, embora esta animação nunca tenha sido adotada pela marca. Artur Correia (produtor/realizador) formaria, em 1973, com Ricardo Neto e Armando Ferreira, a *Topefilme*, um estúdio de animação. A realização de filmes

publicitários, institucionais e curtas-metragens, fazem parte das centenas de filmes realizados por este estúdio e ganharam diversos prémios e menções em festivais internacionais, nomeadamente em Veneza, Annecy, Cannes, Nova Iorque e na Argentina. A publicidade, sendo um mercado relativamente estável, tornou-se durante cerca de três décadas, o foco da maioria das produções de animação. A compensação financeira destas animações direcionadas para a publicidade ia permitindo que se realizassem animações de autor, algumas das quais acabaram por receber prémios de animação, como é o caso do *Eu quero a Lua* de Artur Correia ou, *A Lenda do Mar Tenebroso*, de Ricardo Neto e Artur Correia. Durante 30 anos, a *Topefilme* fez centenas de filmes usando o método de animação tradicional.

Com a estabilidade financeira proporcionada pelo mercado publicitário, alguns autores criaram as suas empresas de animação, como a *Movicine* de Servais Tiago, e a *Topefilme* de Ricardo Neto e Artur Correia, em 1973. A *Optical Print* e a *Telecine-Moro*, juntamente com as anteriores, foram as grandes criadoras de animações direcionadas ao mercado publicitário.

Apesar de os filmes de animação serem maioritariamente publicitários, continuaram sempre a serem produzidos filmes de animação fora desta linha, como são os casos de Vasco Branco, Matos Barbosa, Augusto Mota, os quais desenvolveram animações de autor.

Como já referi, em 1971, é criado o Instituto Português de Cinema que apoia regularmente a criação de séries e de filmes de animação, com carácter autoral.

Assim, nos anos 1970, é transmitida na televisão uma pequena animação que assinalava a hora de ir dormir, com *A família Pitucha*, de autoria de Artur Correia. Com o apoio do Instituto Português de Cinema, a RTP encomendou várias animações. Vivem-se momentos de algum desenvolvimento relativamente à animação e, em 1977, surge o *Cinanima*, Festival Internacional de Animação de Espinho. Este festival ajudou ao alargamento da divulgação do cinema de animação a um público mais vasto e também promoveu a formação de realizadores desta modalidade de cinema. Conta em entrevista Fernando Galrito (realizador) que, quando foi pela primeira vez ao *Cinanima*, se encontrou com Abi Feijó (produtor/realizador) e outros e, desta forma percebeu que havia

outras pessoas com gostos iguais ao dele. A partir desta altura passou a fazer parte de um grupo de pessoas que faziam os seus próprios filmes de animação.

Os programas de animação transmitidos na RTP, dinamizados e criados por Vasco Granja, surgiram logo após o 25 de abril de 1974. Ainda em 1974, vai para o ar o primeiro programa de uma série de 1040 emissões apresentadas ao longo de 16 anos.

Ilda Castro (2004), quando questiona António Gaio sobre o panorama nacional relativamente ao cinema, quando tomou a direção do Cinanima, em 1981, responde “Já havia uma certa efervescência motivada pelos primeiros ateliers”, e mais tarde reforça o facto de a publicidade dominar esta arte: “havia trabalhos sobretudo de publicidade” (p.93).

Todavia, nos anos 1980, com a crise financeira que abalou o país, o mercado publicitário ficou fragilizado e conseqüentemente a animação com fins comerciais ressentiu-se.

A criação dos estúdios como a *Movicine* e a *Topefilme*, o aparecimento de financiamento e encomendas por parte do IPC, a divulgação realizada pela RTP, contribuíram efetivamente para o impulsionamento do cinema de animação português de autor, desvinculado do cinema publicitário (Silva, 2022). Será, contudo, na década de 1990 que, em Portugal, se dá o início de uma época muito favorável com a animação portuguesa a ganhar destaque não só a nível nacional, mas também internacionalmente (Silva, 2022). Nesta época, surgem diversos estúdios e instituições dedicadas à produção de animação, seja esta de autor ou não, como o *Filmógrafo*, a *Animais*, a *Animostra*, os estúdios *Zappelin*, a *Megatoon* ou o *Cineclube de Avanca*.

Abi Feijó conta que, quando foi para Belas Artes, queria dedicar-se à ilustração, mas, por influência do *Cinanima* decidiu dedicar-se ao cinema de animação. E acrescenta que, com a entrada de Portugal para a Comunidade Económica Europeia (CEE), começou a haver apoios para as curtas-metragens e que foi o seu primeiro filme, apoiado por esta política, *Os salteadores*, que lhe permitiu uma profissionalização do seu estúdio.

Em entrevista, José Miguel Ribeiro reforça a importância de haver financiamento para o desenvolvimento do cinema de animação português, com o exemplo da construção da curta-metragem, *A suspeita*. Este financiamento permitiu não só a construção do filme, mas também a criação de um estúdio. Esta curta-metragem acabaria por ganhar vários prémios internacionais.

O facto de ainda hoje não existir uma indústria estável de animação deve-se em muito a um escasso investimento nesta área e à falta de apoios (Silva, 2022).

Em 2000 nasce o festival MONSTRA (Festival de Animação de Lisboa), que tem como “objetivo celebrar o cinema de animação e acima de tudo difundi-lo” (p. 19). Este Festival promove a exibição de filmes, realiza ateliês e oficinas, levando o cinema de animação a um público alargado. Em contexto de conferência, em 2012, surge a CONFIA (conferência internacional sobre ilustração e animação). Nestas conferências, para além da discussão em torno da ilustração e animação, também são apresentados trabalhos de especialistas na área.

Finalmente, assumindo como objetivo principal de educação do público escolar para o cinema e para a formação de públicos, assim como a divulgação das obras do cinema nacional, surge o Plano Nacional de Cinema (PNC).

Apesar de muitas produções nacionais serem premiadas, tanto nacional como internacionalmente, e de estas conhecerem uma boa aceitação no estrangeiro, como indica Silva (2022), a verdade é que o cinema de animação continua a ser pouco divulgado e consequentemente pouco conhecido, não sendo reconhecido na íntegra, todo o seu valor. No entanto, como refere Galrito em entrevista “o cinema de animação portuguesa seja talvez das artes que foram mais premiadas internacionalmente” (Academia RTP, 2012). Silva refere ainda que, ao estabelecer algumas conversas informais, depara-se com a confirmação de que as pessoas desconhecem o cinema de animação português e, consequentemente, a sua qualidade (Silva, 2022). Na perspetiva de Fernando Galrito, uma vez que só se veem filmes americanos e não há acesso a filmes portugueses e/ou de outras origens, não há qualquer hipótese de comparação. Isto perpetua o desconhecimento do cinema de animação português e consequente ausência de valorização do mesmo. Em entrevista, o realizador reforça ainda estas ideias ao afirmar que “Nós não temos ninguém, nenhum canal que divulgue só as obras portuguesas ou que as ponha em pé de igualdade, tirando os festivais, que as ponha em pé de igualdade com outras obras que venham de outros países” (Academia RTP, 2012).

É possível perceber, através desta breve síntese histórica, que a falta de reconhecimento e investimento no cinema de animação em Portugal não é um fenómeno recente. Foram criados alguns festivais que permitiram a sua divulgação e a formação de novos

realizadores, não existindo ainda efetivamente uma indústria de animação promotora desta arte. A quase inexistente formação específica na área, os escassos apoios financeiros e falta de empenho político em promover esta arte leva a que ainda hoje a animação portuguesa viva momentos difíceis. Torna-se, deste modo, complicado sobreviver ao mercado externo, bastante mais competitivo e possuindo meios de divulgação alargados, comparativamente com a animação produzida em Portugal, apesar da sua qualidade ser reconhecida internacionalmente.

## **4.2. Vasco Granja - Nota Biográfica**

Vivia-se o pós 25 de abril, uma época em que finalmente Portugal se torna livre para conhecer o que culturalmente e cientificamente se fazia nos outros países, designadamente no chamado Bloco de Leste. Um público que, anteriormente, tinha acesso restrito aos filmes animados, em 1974 e através da RTP1, depara-se com uma série de programas televisivos de animação, dinamizados por Vasco Granja. O filme de animação ficará assim acessível a maior número de espectadores. Estes programas, dinamizados por Vasco Granja e que integraram a programação da RTP 1 entre 1974 e 1990, permitiram que o público pudesse contactar e apreciar o filme animado “nas suas vertentes lúdica, técnica e estética”, já que estes promoviam “uma visão crítica, formativa e cultural” (Granja et al., 2015, p.3). Vasco de Oliveira Granja foi um autodidata que, desde muito cedo, mostrou fascínio pelas “histórias contadas por imagens”. Nasceu a 10 de julho de 1925, em Campo de Ourique, Lisboa. Com quatro, cinco anos, já ia ver filmes com os seus pais, Prudência de Oliveira Granja e Alberto José Granja. O seu pai, que era alfaiate, comprava-lhe revistas infantis que tinham histórias aos quadrinhos, como o *ABC-zinho*, *O TicTac* e o *Senhor Doutor* (Granja et al., 2015, p.3). Possivelmente, por este contacto regular com o cinema e as histórias em banda desenhada, Vasco Granja adquire interesse pelo cinema de animação, desde muito cedo. Ainda muito jovem já era

um leitor obstinado de suplementos infantis e juvenis, revistas e livros, frequentando a Biblioteca Pública do Príncipe Real e a Biblioteca Nacional. Este interesse ter-se-á desenvolvido desde cedo, por influência do pai, que tinha algumas coleções dos clássicos, os quais lia avidamente, ou por seguir o exemplo da família, a qual tinha por hábito ler jornais, designadamente os suplementos infantis e juvenis. Para além de ser um leitor compulsivo, Vasco Granja desenvolve o interesse pelo cinema e torna-se frequentador regular de inúmeras salas e cineclubes.

Entre 1944 e 1958 trabalha na Tabacaria Travassos, no Rossio, em Lisboa. Inicialmente, não lhe agradou esta possibilidade, pois iria vender cigarros e lotaria. Para ele, que tal como refere na entrevista à RTP1, nunca fumou, era um contrassenso. No entanto, face a ficar desempregado, declara que: “não tive outro remédio” (Osório, 1999). Vasco Granja pensava que seria algo temporário, mas acabou por ficar 14 anos. Este emprego, ao contrário do expectável, acaba por se revelar estimulante, já que grandes personalidades da literatura, da poesia e cinema frequentavam a Tabacaria. Conheceu Rogério Paulo, Alves da Cunha, António Botto, Raul Carvalho, António Ramos Rosa, Alves Redol, Fernando Namora, Romeu Correia, Manuel Ribeiro de Pavia, António Duarte, Carlos Botelho, Leão Penedo, Ernesto Sousa, entre outros. Segundo as suas palavras, só saiu dali porque o foram buscar “à força”. José Ernesto de Sousa, Leão Penedo e outros perguntaram-lhe então se não queria ser assistente de Fernando Namora. (Granja et al., 2015).

Em 1950, ingressou no Cine Clube Imagem, acabando por desempenhar funções diretivas e escrever para o boletim deste clube. Tal como costumava destacar “o Imagem era o mais revolucionário dos cineclubes e uma autêntica fortaleza antifascista” (Granja et al., 2015, p.3). Relativamente a este cineclubes, Vasco Granja refere que foi o cineclubes português que reuniu mais prisioneiros políticos. (Castro, 2004).

Em 1953, publica um artigo de sua autoria no jornal *A Nossa Terra* com o título *Arte de imagens - Divulgação Cinematográfica: George Méliès*. A publicação deste artigo marcou o início de uma longa e frutífera colaboração com diferentes publicações, tanto jornais como revistas, no país e no estrangeiro.

Em 1952 casa com Maria Inácia Pereira Roque, nascendo, quatro anos depois, a filha Cecília Roque Granja (1956).

Em 1954, ao exhibir o filme *O caminho da esperança*, de Pietro Gemi, é detido pela PIDE. A razão de tal detenção deveu-se ao facto de que a receita da sessão se destinava a apoiar os movimentos de resistência antifascista. Ficou detido no Aljube e “só é libertado a 4 de maio de 1955, passados 6 meses, o prazo máximo de prisão preventiva admitido por lei sem julgamento nem acusação” (Granja et al., 2015, p.4).

Em 1957, e na medida em que “Os seus ideais políticos aproximam-no do Partido Comunista Português” (Granja et al., 2015, p.2) adere ao PCP e será um participante ativo nas atividades clandestinas como a distribuição do *Avante!* para além da colaboração nos cineclubes. No âmbito da atividade cineclubista, Vasco Granja irá divulgar e, sobretudo, contactar com o trabalho de figuras de relevo no campo da animação. De entre estas destaca-se Norman McLaren (1914-1987). Vasco Granja torna-se um grande divulgador de McLaren e, em 1958, publica um artigo no boletim do Cineclube Imagem sobre a sua obra. Vasco Granja toma conhecimento do trabalho de McLaren através das projeções que fazia nas coletividades. Estes filmes eram cedidos por algumas embaixadas, nomeadamente a do Canadá, e foi assim que tomou conhecimento do trabalho desenvolvido pelo cineasta. Vasco Granja conta, a propósito de considerar Norman McLaren o seu ídolo, que Raul Calado (crítico e divulgador de jazz) o apelidava de Norman McGranja ou Vasco McLaren. (Osório, 1999, p.105).

Entre 1958 e 1961, trabalha na Editorial Arcádia, onde é secretário do diretor Fernando Namora. Na Arcádia é responsável pela divulgação das edições e estabelece contactos com os escritores Aquilino Ribeiro, Jaime Cortesão, António Sérgio, Vitorino Magalhães Godinho, Joel Serrão, Hernâni Cidade e Vieira de Almeida. Realiza várias entrevistas a escritores e ensaístas portugueses, como Antunes da Silva, Urbano Tavares Rodrigues, Vergílio Ferreira, António Borges Coelho, publicadas na revista *Plateia* entre 1959 e 1963.

“Em 1960 irá participar nas Terceiras Jornadas de Cinema de Animação em Annecy, França” (Granja et al., 2015, p.5), saindo pela primeira vez do país. A partir daí estabelece contactos com realizadores de outros países com os quais irá desenvolver um intercâmbio regular.

Em maio de 1963 organiza a primeira exposição documental de cinema de animação, no cinema Império, intitulada *Panorama de Animação* e, ao mesmo tempo, organiza sessões

de filmes de animação inéditos. Segundo o pretexto de ter desenvolvido “atividades subversivas contra a segurança do Estado e de integrar o “organismo” do PCP dos cineclubes” (Granja et al., 2015, p.6), é novamente detido pela PIDE, em 1963. Foi sujeito a tortura, nomeadamente à tortura do sono. Em 1964 foi a julgamento e acaba condenado a 18 meses de prisão, sendo libertado em 1965.

Em 1967 visita Paris e assiste à primeira grande exposição mundial consagrada à banda desenhada, a exposição *Bande Dessinée et Figuration Narrative*. Deslumbrado com o que ali observou, Vasco Granja contacta os organizadores deixando o seu contacto (Magalhães & Pereira, 2003). No mesmo dia foi contactado pelo grupo da organização da exposição e acabou por “ingressar na organização da revista *Fénix*”. (Magalhães & Pereira, 2003, p. 8). Quando chega a Portugal continua a desenvolver a sua produção escrita sobre animação e banda desenhada e, ao coordenar a rubrica Bastidores do jornal *República*, são inúmeros os artigos publicados sobre estas áreas. Desta forma, aprofundou o conhecimento do filme animado e, paralelamente, foi aprofundando a sua intervenção com o intuito de valorizar e promover o reconhecimento da banda desenhada e dos filmes de animação. Assim, a divulgação do cinema de animação e da banda desenhada, levada a cabo por Vasco Granja, divide-se entre os programas televisivos (em programação infantil), a atividade cineclubista, que data, como vimos, da década de 1950, os textos publicados na imprensa, as sessões de divulgação em escolas, autarquias locais e associações culturais.

Ao trazer para Portugal a revista *Tintim* (1970 a 1982) possibilita o contacto com autores nunca publicados no país e, ao responder aos leitores na rubrica “Tu escreves...Tintim responde”, interage diretamente com o público, contribuindo assim para a formação de leitores de BD e criando-lhes o gosto por este tipo de texto e de comunicação visual e artística. A sua contribuição com esta revista vai para além da simples publicação de BD, pois divulga “grandes vultos da banda de desenhada como Hergé, Hugo Pratt, Quino, Will Eisner, André Franquin, Morris, Mordillo e Edgar P. Jacobs, entre outros, de que resultarão frutuozas amizades” (Granja et al., 2015, p.10).

Com as diferentes rubricas, com os textos críticos e de reflexão que escreve, procura contribuir para a formação de verdadeiros leitores informados e críticos.

Entre 1970 e 1974, organiza várias edições do Festival Internacional do Filme Turístico, e, entre 1971 e 1990, é o delegado português do Salão Internacional de BD, Cinema de Animação e Ilustração de Lucca, na Itália. Pelo reconhecimento do seu “contributo para a promoção da banda desenhada e pelo seu esforço na introdução desta nos semanários portugueses” (Granjal et al., 2015, p.4) em 1972, Vasco Granja recebe o prémio Saint Michel, na Bélgica.

Na década de 1970, cria uma fanzine intitulada *Quadrinho*. Produzida na residência de Vasco Granja, conhece uma edição de 8 números e divulgação na Exposição Filigráfica de 1973.

Nos anos de 1973 e 1974, acumula igualmente o cargo de direção da revista mensal *Carlitos e os Sobrinhos do Capitão*.

Fora do país participa por diversas vezes como júri nos Festivais *Salone Internazionale del Comics del Cinema d'Animazione e dell'Illustrazione* de Lucca, Festivais de Angoulême, no qual participou pela primeira vez em 1974, ou no Festival de Zagreb, levando consigo autores portugueses e promovendo também, a sua projeção no estrangeiro.

Com o 25 de abril de 1974, houve uma abertura cultural, reflexo das mudanças sociais e políticas da época, o que veio facilitar a promoção e valorização da banda desenhada e do filme animado. Neste contexto, Vasco Granja irá empenhar-se na ação de dinamização cultural, realizando sessões por todo o país, nas quais projeta filmes, promove debates em escolas e noutros locais.

Relativamente aos programas de animação destinados a um público infantojuvenil, divulgados por Vasco Granja, e referidos anteriormente, destacam-se *Cinema de Animação* (1974 a 1976), *Os Mestres da Animação* (1977 a 1984) e *Imagem e Imagens* (1985 a 1988). Já o programa *Filmes para Todos* e outro na RTP2, *Animação*, são programas destinados a um público conhecedor, mais especializado, nos quais apresenta filmes com carácter experimental.

Com o contacto que Vasco Granja foi efetuando, antes e depois do 25 de abril, com o que se fazia nos outros países, em animação e banda desenhada, não só como visitante, mas também como colaborador, possibilitou a Portugal familiarizar-se com o que de mais recente se fazia em animação e BD. Através da ação desenvolvida durante estas décadas

por Vasco Granja, uma geração de telespectadores e leitores puderam usufruir de um conjunto de diferentes formas de comunicar visualmente, contribuindo largamente para a sua valorização e reconhecimento.

### 4.3. Vasco Granja: um mergulho no cinema de animação...

Os programas sobre animação de Vasco Granja, transmitidos pela RTP, a partir da década de 1970 permitiram o contacto com diferentes formas de fazer animação, diversas técnicas e linguagens. Nestes programas passavam animações de Chuck Jones e Friz Freleng, dos EUA, de Norman MacLaren (nascido na Escócia, mas posteriormente a viver no Canadá), de Zdenek Miler e Hermína Týrlová da República Checa, de Lotte Reiniger da Alemanha, de Manfredo Manfredi e Osvaldo Piccardo da Itália, e de Daniel Szczechura da Polónia. Esta diversidade permitiu ao público português contactar com cinema de animação, que recorria a uma grande diversidade técnica (e tecnológica), que incluía desde técnicas tradicionais de pintura e desenho das personagens (com sobreposição de *frames*), a utilização de materiais como areia ou, como no caso de Herminia Týrlova<sup>1</sup>, a animação de diferentes objetos quotidianos (como lenços, peças de roupa, envelopes, ...) por vezes misturados com personagens humanas.

Para além da diversidade de filmes de animação transmitidos, Vasco Granja inclui, na programação, entrevistas a realizadores, autores, documentários sobre animação e BD. São exemplos desta inovação, uma entrevista a Hugo Pratt no 3.º programa, uma visita ao estúdio Topefilme, uma entrevista a Ricardo Neto no 14.º programa, uma entrevista a Gaston Roch e Pierre Lucas no 8.º programa ou um documentário sobre as técnicas de McLaren, no 29.º programa.

---

<sup>1</sup> Hermína Týrlová (1900-1993) nasceu na Checoslováquia. Foi realizadora, animadora e roteirista. Fonte: *Crafting Animation: Hermína Týrlová's Fuzzy Modernism*, 2021.

Ao mesmo tempo que dá a conhecer ao público português a vanguarda do que era produzido no âmbito da banda desenhada e do filme de animação, leva, para além das fronteiras portuguesas, os autores portugueses. Vasco Granja não contribuiu unicamente para o conhecimento do que se fazia, à época, no âmbito da banda desenhada e filmes de animação no estrangeiro, mas, também, para a promoção e reconhecimento no estrangeiro dos autores portugueses: “Vasco apresentou autores portugueses nos certames internacionais, mostrando o que de melhor se fazia em Portugal” (Granja et al., 2015, p.2 e 4).

José de Matos-Cruz refere relativamente ao contributo de Vasco Granja que este foi o de “dar a conhecer ao público português o cinema de animação de autor a par do cinema de animação de entretenimento”, destacando, contudo, que, “regendo-se sempre por critérios de qualidade, inovação e criatividade”. (Granja et al., 2015, p.3)

De facto, a figura de Vasco Granja é incontornável no contexto da divulgação e promoção do cinema de animação em Portugal e produzido em Portugal, sendo os seus contributos reconhecidos por vários autores.

António Gaio (2011) alude a este contributo ao afirmar precisamente:

Vasco Granja é uma figura que merece um lugar especial de destaque pelo papel ativo que desempenhou em vida na introdução de novos modos de ver e pensar animação, ao mesmo tempo que inspirou uma geração e nela semeou o gosto pela animação” (Gaio, 2011, in Silva, 2022, p.43)

De facto, os programas de animação passados na RTP sob a coordenação de Vasco Granja, divulgavam obras de autores europeus, canadianos e dos países de Leste, “inspirando os mais jovens a mergulhar no mundo da animação. (Gaio, 2011, in Silva, 2022, p.43)

Também Abi Feijó (realizador e produtor de cinema de animação) e Pedro Serrazina (realizador de cinema de animação) reconhecem que os programas de animação de Vasco Granja foram determinantes na sua formação pessoal e gosto pelo mundo da animação. Este último assume, em entrevista, a importância de Vasco Granja para iniciar o seu percurso no âmbito do cinema de animação (Silva, 2022).

O papel desempenhado por Vasco Granja, na divulgação e promoção dos filmes de animação em Portugal, consumou-se não só através dos programas que eram transmitidos pela RTP, mas, também, através de Festivais, como foi o caso do *Cinanima*. António Gaio (diretor de Cinanima de Espinho) em entrevista refere que o *Cinanima* se iniciou através de uma retrospectiva do cinema de animação checoslovaco, sendo esta retrospectiva precisamente uma iniciativa de Vasco Granja (Castro, 2004). Mencionando a influência de Vasco Granja na animação, e que este teve sempre uma participação de certo modo afetiva no *Cinanima*, Castro reconhece que sempre recorreu à opinião e apoio de Vasco Granja, devido às suas relações com festivais, produtores e realizadores de cinema estrangeiros, tendo ido em representação do *Cinanima* ao festival em Annecy (Castro, 2004).

Para além da divulgação de autores portugueses no estrangeiro, da introdução a diferentes linguagens e técnicas de animação divulgadas nos seus programas de animação, Vasco Granja deslocou-se amiúde a escolas, dando a conhecer o processo de realização de filmes de animação, assumindo um intuito educativo mais amplo associado à sua ação em contexto televisivo, de forma mais objetiva.

Considerando que qualquer imagem e, neste caso, a imagem em movimento do cinema de animação, são o reflexo de diferentes contextos sociais e culturais, foi possível através da ação de Vasco Granja dar a conhecer outras narrativas, que espelhavam uma realidade diferente da portuguesa. De facto, através de diferentes técnicas e formas de expressão visual, os filmes apresentados deram conta de outras realidades sociais que vão desde o contexto americano ao cinema de animação produzido, na então URSS e Europa de Leste. A par desta dimensão narrativa, há que referir a diversidade técnica e de linguagens formais que, no conjunto, integram os filmes selecionados para as grelhas da RTP, o que permitiu ampliar o que consideramos ser uma cultura visual.

## 5. A Programação Infantil na RTP

## 5.1. A Programação Infantil na RTP de 1964 a 1974

A Radiotelevisão Portuguesa, S.A.R.L (RTP) teve as suas primeiras emissões experimentais a partir do espaço da Feira Popular, em 1956. A 7 de março de 1957 deu-se início às primeiras emissões regulares de televisão, as quais só serviam a zona de Lisboa e arredores. Assumindo a responsabilidade de ser um meio importante de disseminação de informação e cultura no País, a RTP, aos poucos, vai alargando a sua abrangência territorial (1965). Pode ler-se no Anuário relativo ao ano de 1964 que foram dados dois grandes passos: um deles é a aquisição de equipamento de gravação magnética, o que permite a reprodução de imagem com qualidade, e o outro a criação de programas de televisão escolares e educativos. Considerando que a publicação de um Anuário com a programação da RTP podia contribuir para que, no futuro, fosse mantida uma memória da ação desenvolvida pela RTP, começaram a ser publicados Anuários a partir do ano de 1964. Só a partir desta data será possível construir um desenho da programação infantil e, mais especificamente, dos filmes de animação transmitidos anteriormente a 1974.

Segundo o Anuário da RTP de 1964, a programação está dividida em blocos. Destes blocos fazem parte os programas: *Informação, Atualidades, Desportivos, Dramáticos, Musicais Eruditos, Musicais Ligeiros, Diversos, Culturais, Educativos, Publicitários e Subsidiários* (elementos de articulação entre programas, como anúncios).

As referências a programação especificamente infantil ou juvenil aparecem no bloco de programas *Diversos*. Deste bloco fazem parte programas de natureza variada, que se destinam a “telespetadores diferenciados segundo as suas profissões ou meio de vida” (Radiotelevisão Portuguesa, 1965, p. 85) desde aficionados de touradas, a telespetadores de meio rural assim como ao público feminino, juvenil e infantil. *Forest Ranger, Fury, Lone Ranger, Robin dos Bosques, Rin Tin Tin, Os Dez Terríveis* e *Stingray*, são alguns dos programas que fazem parte da grelha juvenil e, na infantil, consideram-se séries como *Lassie, Lone Ranger* e *Bugs Bunny Show*. Relativamente a desenhos animados eram transmitidos, *Os Jetsons, Os Flintstones, Top Cat, Heclberry Hound, Zé Colmeia Show* e *Bugs Bunny*. No bloco relativo a *Programas Culturais* também existe referência a

programação especificamente para um público infantil, que contempla filmes de série, desenhos animados, atualidades, palhaços, fantoches e marionetas, teatro, música e bailado.

Nos *Programas Culturais*, conforme o Anuário de programação da RTP de 1966, surgem sub-blocos: Programas Infantis, os quais incluem a série Carrocel Mágico, e Programas Juvenis. Em 1967, na rubrica Desenhos Animados é introduzido *Harvey Cartoons*, para além do *Gorilla Maguilla* e *Buggs Bunny Show*, os quais já faziam parte da programação. No Anuário de 1968 existe a introdução de novos filmes de desenhos animados, *Wally Gator*, *Porky Pig Show*, *Papa-Léguas*, *Hippy*, *o Leão* e *Kimba*.

Em 1969 e 1970, segundo os Anuários da RTP, começam também a fazer parte da programação as séries *Flinstones* e a *Tartaruga Touché*, para além de *Pepe Legal*, *Bugs Bunny Show* e *Hector Heathcote*. Ainda conforme os Anuários, de 1971 a 1973, são transmitidas na RTP, *Mister Magoo*, *As Corridas Loucas*, *Dr Dolittle*, *Dastardly & Mutley*, *Professor Baltasar*, *Penelope Pitstop*, *Archie show*, *Bugs Bunny Show*, *Cool Mc Cool*, *Zé Colmeia*, *Barney & Snuffy*, *Pica Pau*, *Zé Colmeia*, *Bosko*, *Dr Dolittle*, *Flinstones*, *Abbot e Costelo*, *Fairy Tales*, *Beatles*, *Pantera Cor de Rosa* e *Hounds Cat*.

Procurando a origem dos filmes de animação transmitidos até 1974, verifico que a sua maioria são provenientes do mesmo país, EUA. Os estúdios Hanna-Barbera, dos EUA, detêm uma enorme fatia dos desenhos animados transmitidos na RTP nesta época. São exemplo os *Flinstones*, *Pepe Legal*, *Zé Colmeia*, *Dastardly & Mutley*, *Tartaruga Touché*, *Penelope Pitstop*, e *Gorilla Maguilla*. Existem animações de outros estúdios, mas, a maioria continua a ser proveniente dos EUA, são exemplo disso, *Mister Magoo* da UPA; *Hector Heathcote* da Terrytoons; *Alvim show* da Bagdasarian Productions; *Bugs Bunny Show* da Warner Bros; *Archie show*; *Pica Pau* da Universal Pictures; *Pantera Cor de Rosa* de Friz Freleng-EUA. Contrariando a predominância de filmes de animação provenientes dos EUA, encontro unicamente; *Professor Baltasar* de Zagreb Film da Croácia, *Calimero* da Toei Animation, uma animação nipo-italiana e *Cool McCool* uma produção australiana e dos EUA.

Em 1974 mantém-se o bloco de programas *Diversos*, que continua a integrar uma rubrica de desenhos animados, a qual mantém, *grosso modo*, a programação dos anos anteriores em que a produção proveniente dos EUA é dominante. No entanto, também em 1974, e

conforme o Anuário da RTP do mesmo ano, igualmente no bloco *Diversos*, surge pela primeira vez, o programa *Cinema de Animação*, coordenado e apresentado por Vasco Granja. Entende-se que será o início dos seus programas, já que pode ler-se “Vasco Granja disserta sobre o que vai constar o programa” (Anuário 1974, p.149). A listagem, nos Anuários, dos filmes de animação passados na RTP é muito vaga, indica o nome do filme, e pouco mais, o que dificulta a informação sobre os conteúdos dos filmes de animação transmitidos. Todavia, de acordo com a documentação existente no espólio, conseguimos perceber que esta série de programas coordenados e apresentados por Vasco Granja, se inicia em junho de 1974.

## **5.2. Vasco Granja e a Programação Infantil da RTP- o *Cinema de Animação***

O programa *Cinema de Animação* surge numa altura em que se vivem momentos de grande transformação política, social e cultural, iniciadas com a revolução no dia 25 de abril 1974, a partir da qual Portugal se liberta de um regime ditatorial. Seguem-se momentos de instabilidade política, e de grande agitação social e de mudança que foram designados por Processo Revolucionário em Curso (PREC). Mas, também por isso, é um período rico em ideias, discussões e perspetivas diversificadas. Sem a censura, que proibia a entrada de produção estrangeira contrária aos interesses defendidos pelo regime ditatorial do Estado Novo que findou com o 25 de abril, passou a existir uma grande abertura ao que se fazia fora do país. É a descoberta de novas expressões estéticas e visuais no campo do cinema de animação. Assim, Vasco Granja pode, finalmente, transmitir e partilhar com o grande público filmes de animação provenientes dos países anteriormente prescritos pelo regime, pela sua pertença à “cortina de ferro”, como a Checoslováquia, e deixar de ficar restrito aos encontros de Cineclubes, os quais tinham

uma projeção muito menor, nunca atingindo um número tão grande de espetadores como a RTP.

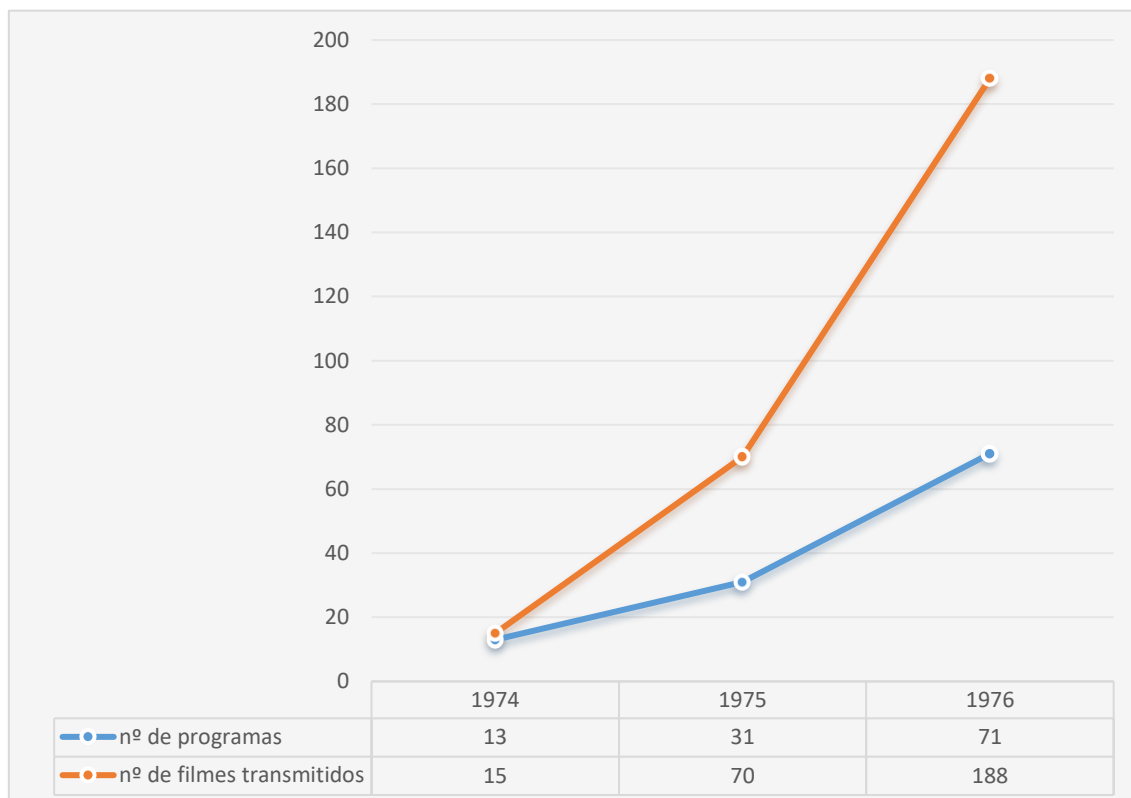


Gráfico 1- Programa *Cinema de Animação*. Evolução do número de programas e filmes exibidos. Fonte: Própria

Entre os anos de 1974 e 1976 foram transmitidos um total de 115 programas e 273 filmes. Em 1974 foram para o ar 13 programas e foram transmitidos 15 filmes de animação. Em 1975 são transmitidos 31 programas e 70 filmes de animação. Já em 1976, último ano do *Cinema de Animação*, foram para o ar 71 programas e 188 filmes de animação (Gráfico 1). São basicamente dois anos de programa dedicado à animação, ainda com um carácter experimental. O aumento do número de filmes de animação transmitidos de 1974 para 1975 e de 1975 para 1976 espelha, em larga medida, o reconhecimento dos telespetadores

face à qualidade destes programas. Em virtude desta aceitação por parte do público, Vasco Granja manteve a sua ligação à televisão e iria coordenar e apresentar, até à década de 1990, mais dois programas de animação, destinados a um público infantojuvenil. Paralelamente, será também responsável pela coordenação e apresentação de outros dois programas, estes com carácter mais especializado e destinados a um público mais entendido sobre cinema de animação.

Segundo o Anuário da RTP de 1975, o bloco de programas *Cinema*, para além de séries e filmes, passa a integrar os programas *Desenhos Animados* e *Cinema de Animação*, deixando de existir o bloco de programas *Diversos*, onde estava incluído, até então, o *Cinema de Animação* coordenado e apresentado por Vasco Granja. O programa “Desenhos Animados” continua a ter uma percentagem elevada de filmes provenientes dos EUA, dos estúdios Looney Toones, W.B. Cartoons, Hanna-Barbera ou da Disney. O *Cinema de Animação* veio contrariar esta tendência sem, no entanto, prescindir das animações provenientes dos EUA.

Logo no primeiro episódio do programa, Vasco Granja apresenta Norman McLaren<sup>2</sup> e transmite o filme de animação *Neighbours*. Este filme, tal como Vasco Granja refere em entrevista, é o seu filme preferido, tendo recebido um Óscar em 1952.

No segundo programa, traz-nos a animação proveniente da Checoslováquia com *Vanocní Stromec* de Hermínia Tířlová e *Galina Vogelbirdae* de Jiri Brdecka. A apresentação dos filmes de animação era precedida de uma pequena nota quanto à sua autoria e uma breve abordagem ao cinema de animação proveniente da Checoslováquia como enquadramento.

À semelhança do segundo episódio, seguem-se vários outros dedicados inteiramente à animação num determinado país, incluindo filmes de vários realizadores e documentários sobre o estado da arte ou sobre um realizador desse país. Esta viagem geográfica, alternada com outros episódios, iniciou-se com a Checoslováquia e irá repetir-se ao longo do *Cinema de Animação*. Exemplo disto é o oitavo episódio, no qual se transmitem filmes provenientes de Bruxelas, assim como o nono, décimo, décimo primeiro e décimo

---

<sup>2</sup> Norman Mc Laren nasceu na Escócia em 1914 e em 1941 vai para Ottawa e, em 1943 dirige o Estúdio A do departamento de animação da NFB (Fonte:Norman McLaren, 2018).

segundo com filmes e notícias sobre o cinema de animação em Itália. O décimo inclui uma entrevista a Claudio Bertieri.<sup>3</sup>

O Canadá será o país escolhido para o 13.º episódio, com *Cosmic zoom* de Eva Szasz<sup>4</sup> e *Nébule* de Bernard Longpré<sup>5</sup>, e uma referência ao (*National Film Board*, (N.F.B., produtor e distribuidor público de obras audiovisuais do Canadá, muitas delas premiadas). Finalmente, será a vez de Portugal no 14.º programa, com uma entrevista a Ricardo Neto<sup>6</sup> e uma visita aos estúdios *Topefilme*. Nesta entrevista, Ricardo Neto refere um filme de animação que está a ser feito no Estúdio *Topefilme*. (1975)

A animação de McLaren é recorrente, aparecendo ao longo da programação de *Cinema de Animação*. São transmitidos *A Chairy Tale*, *Pas de Deux*, *La Poulette Grise* e *Opening speech*. Na verdade, serão muitos os realizadores da NFB, para além de McLaren, cujos filmes serão transmitidos: Eva Szasz, Bernard Longpré, Evelyn Lambert<sup>7</sup>, Cathy Bennett<sup>8</sup> e Grant Munro<sup>9</sup>, são alguns deles. O cinema de animação romeno também será transmitido, assim como o cinema de animação belga, e o holandês. De Artur Correia<sup>10</sup> serão apresentados *Campanha Antitabágica*, no 33.º episódio e *Eu Quero a Lua* no episódio 36.º.

---

<sup>3</sup> Claudio Bertieri nasceu em Génova, Itália em 1925, tendo falecido na mesma cidade em 2021. Foi um dos primeiros críticos italianos de cinema e teatro. (Fonte: *FFF - Claudio BERTIERI*, 2021)

<sup>4</sup> Eva Szasz foi realizadora, animadora e roteirista para a NFB. ((*Eva Szasz*, 2024)).

<sup>5</sup> Bernard Longpré nasceu em Montréal, Canadá em 1937. Trabalhou como realizador e animador. ((*Canadian Film Encyclopedia - Bernard Longpré*, 2024)

<sup>6</sup> Ricardo Neto nasceu em 1937, em Lisboa, Portugal. É um reconhecido realizador e editor Português (IMDb, 2024)

<sup>7</sup> Evelyn Lambart nasceu em Ottawa, Canadá em 1914 e faleceu em 1999. Foi animadora e realizadora e a primeira mulher a ser contratada para trabalhar em animação pela *National Film Board of Canada*. ( *Wikipedia Contributors*, 2024)

<sup>8</sup> Cathy Bennett foi uma animadora, realizadora e guionista. O seu filme mais emblemático foi *Le Menágere*. (*Cathy Bennett*, 2024)

<sup>9</sup> Grant Munro (Canada, 1923-2017), para além de animador foi realizador e ator. (*Grant Munro*, n.d.)

<sup>10</sup> Artur Correia nasceu em Lisboa, Portugal em 1932 e faleceu na mesma cidade, em 2018. Foi realizador de cinema, dedicado à animação. (dos, 2005)

### 5.3. Os Filmes de Animação e a Educação Artística

Considerando a programação referida no ponto anterior, foram elaboradas quatro tabelas como amostra dos filmes exibidos. Em cada tabela são analisados 16 filmes de animação. As tabelas foram construídas considerando amostras dos filmes transmitidos antes e após 1974. Em duas das tabelas foram considerados como elementos de análise, o ano em que foram produzidos, a técnica de animação utilizada, o enredo, o tipo de narrativa visual e o tipo de narrativa sonora (Anexo 2). Nas outras duas tabelas tiveram-se em conta os realizadores/ produtores, o país de origem, os editores/ guionistas/ criadores, a língua de origem, a personagem principal/ género e a narrativa (Anexo 1). Na tabela relativa aos filmes transmitidos pela RTP antes do *Cinema de Animação*, dos 16 filmes/séries verifica-se que metade são provenientes dos estúdios Hanna-Barbera e os restantes de vários outros: Looney Tunes, Terrytoones, KingFeatures Entertainment Arkansa Park Film Studios, UPA e Zagreb Films Studio. Deste modo, é bastante clara a prevalência de filmes e séries com origem nos EUA, sendo apenas um filme produzido na Croácia (então pertencente à ex-Jugoslávia) e outro na Austrália, o que demonstra igualmente um domínio do inglês como língua falada.

Nos finais dos anos 1920, a Metro-Goldwin-Mayer (MGM) era um dos maiores estúdios de cinema de Hollywood. Em 1937, a MGM contrata Fred Quimby para liderar o estúdio de desenhos animados que acabara de abrir. Segundo Browsh, (2022) mantendo a prática de contratar animadores provenientes da Disney, Quimby contratou Friz Freleng e mais animadores originários da Terrytoons, tais como Harman e Ising. William Hanna foi trabalhar para a MGM na mesma altura que Harman e Ising. Quando Quimby contratou Joseph Barbera, este tinha estado a trabalhar na Terrytoons. Em 1957, a MGM decide fechar o estúdio de animação, devido a problemas financeiros, mas paralelamente, relançam filmes de animação mais antigos lucrando com estes. Em 2022, Browsh escreve que durante esta década em que o duo Hanna-Barbera eram os diretores da MGM Animation, criaram um estúdio de televisão e estabeleceram-se como líderes em animação, explorando os desafios da economia e as expetativas da indústria da televisão, no período do pós-guerra. Em 1957, inicialmente com o nome de H-B Enterprises, Inc., William Hanna e Joseph Barbera criaram o seu próprio estúdio que, apesar de ir tomando diferentes nomes e sociedades, durou até 2001, quando foi absorvido pela Warner Bros.

Foram os estúdios Hanna-Barbera que começaram a utilizar em grande escala a técnica de animação 2D, designada por “animação limitada”. Esta técnica também foi usada pelos estúdios King Features Entertainment e Artransa Park Film Studios, na série Cool Mc Cool, e pela UPA (United Productions of America) em Mr Magoo e na Pantera cor-de-rosa quando a produção começou a ser realizada com vista à exibição televisiva. A produção para televisão exigia redução de tempo de produção e de custos, portanto, muitos estúdios começaram a adotar a animação limitada, uma vez que a técnica tradicional, *frame-a-frame*, é morosa e dispendiosa.

Não obstante, a técnica de animação *frame-a-frame* ou técnica tradicional foi muito utilizada até ao aparecimento da animação digital, por volta dos anos 1990. Esta técnica consiste no desenho das personagens, dos ambientes e adereços numa folha de celuloide. Estas imagens desenhadas são estáticas - as *frames* - e cada uma tem pequenas variações no desenho para criar a ilusão do movimento quando reproduzidas em sequência. Esta produção *frame-a-frame* de filmes animados é algo moroso: “Para cada segundo são necessários cerca de 24 *frames*” (Bozzetti, 2018). Logo, se para cada segundo são necessários, aproximadamente, 24 *frames*, então, para produzir 1 minuto serão necessários cerca de 1440 *frames* (60x24) e, para um episódio de 5 minutos, são precisas 7200 *frames*. Para além de ser uma produção que exige um grande dispêndio de tempo, gera custos elevados. Para rentabilizar os custos começou-se a adotar a estratégia de dividir a imagem em vários segmentos, por forma a inserir pequenas alterações na mesma imagem. Desta forma, na técnica de animação limitada as imagens (formas) são separadas dos fundos e os membros das figuras (personagens) são igualmente separados do corpo. Esta estratégia de composição da imagem, segundo Bozzetti (2018), permite que não seja necessário voltar a desenhar, a cada *frame*, o corpo inteiro de uma personagem. Por exemplo, se uma personagem estiver unicamente a andar, mantém-se tudo e só se muda a *frame* das pernas. De um modo geral é assim possível criar a ilusão do movimento a partir de imagens estáticas colocadas em sequência - uma forma de animação 2D.

Na série *Os Flintstones* esta estratégia de composição assumiu alguns detalhes que marcam a caracterização das personagens, nomeadamente o facto de cada figura possuir sempre um adorno no pescoço, tal como um colar ou uma gravata, o que possibilita separar a cabeça do corpo e alterar apenas a mímica facial. Como refere Bozzetti (2018),

na medida em que a história estava assente em diálogos mais do que em ações, bastava fazer a troca de membros, estabelecendo uma nova composição da figura, produzindo-se assim um maior número de filmes de animação em menos tempo e, portanto, tornando a produção mais rentável. Joseph Barbera refere em entrevista (*Limited Animation Style and Hanna-Barbera - Joseph Barbera Interview*, n.d.), que a utilização desta técnica resultava acima de tudo da necessidade de os estúdios manterem a sua atividade face às dificuldades financeiras do período pós-guerra e ao mercado competitivo de animação. De acordo com a amostra selecionada, referente ao período anterior a 1974, (Anexo 2) percebe-se que os filmes transmitidos pela RTP eram maioritariamente pintados em folhas de celuloide utilizando a técnica de animação limitada, a cores e em 2D. Apresento a seguir alguns exemplos ilustrativos desses filmes. (figuras 4 a 7).



Figura 4. *Os Flintstones – Genérico*

Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=OFd6hTpoe\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=OFd6hTpoe_E)



Figura 5. *Cool McCool*

Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=cIH\\_5FEUCVI&t=470s](https://www.youtube.com/watch?v=cIH_5FEUCVI&t=470s)



Figura 6. *“Mr Magoo”*

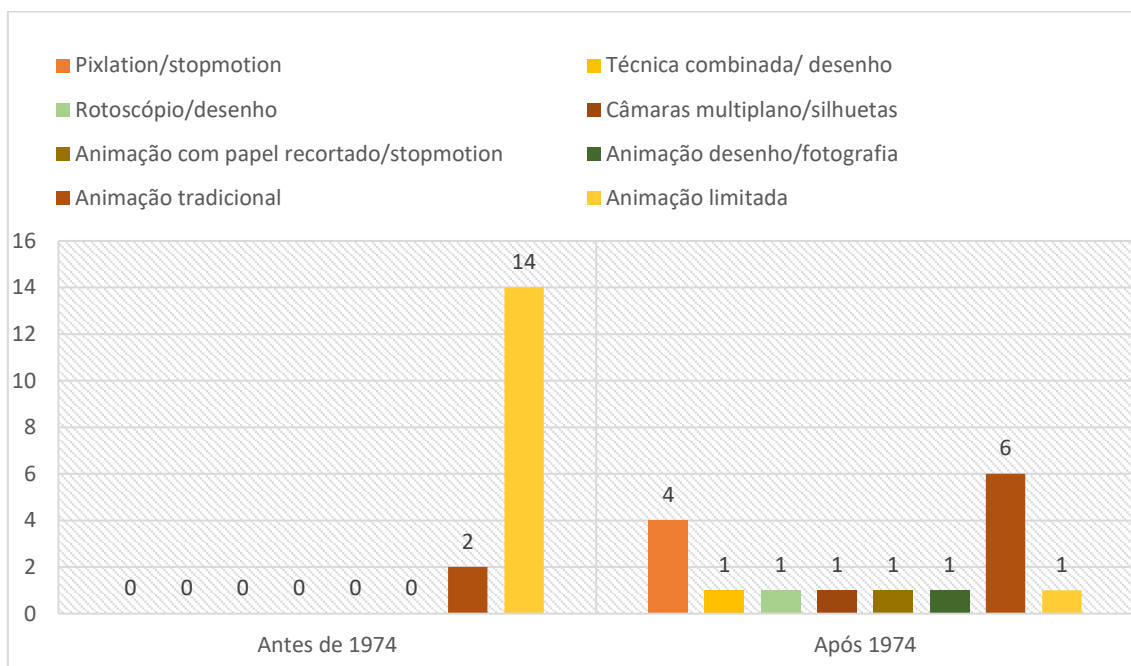
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=eiyt85C1HZo&t=489s>



*Figura 7. “Top Cat”.*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=dbjisLd5i4U>

Com o início da programação apresentada e coordenada por Vasco Granja, foi possível o contacto dos telespetadores portugueses com filmes de animação provenientes de outros países, além dos EUA, e com uma grande diversidade de realizadores/ criadores. Maioritariamente, os filmes apresentados têm na sua génese um carácter experimental. Apesar de alguns destes realizadores pertencerem ao mesmo estúdio de produção (NFB) como é o caso de Norman McLaren, Eva Szasz e Cathy Bennet, não deixam de manter a sua expressão e forma de comunicar pessoal. As técnicas utilizadas são mais diversificadas do que aquelas utilizadas em produções de natureza comercial, destinadas a um público massificado, tal como poderemos ver no gráfico 2.



**Gráfico 2-** Técnicas de animação utilizadas em filmes exibidos pela RTP antes e depois de 1974

De entre a amostra de filmes e séries de animação tida em consideração, foram selecionados alguns exemplos (Anexo 1 e 3) com vista a uma análise mais detalhada de aspetos técnicos e formais que permitem perceber a diversificação proposta por Vasco Granja no programa *Cinema de Animação*.

Em *Vanocni Stromesek*, Hermínia Tyrlova utiliza o *stopmotion*<sup>11</sup> para animar diferentes materiais. Aliás esta é técnica mais utilizada por esta realizadora checoslovaca, chegando mesmo a animar objetos do uso comum, como guardanapos de pano, fios, recortes, algodão e outros. No filme *Vanocni Stromesek* utiliza algodão de várias cores, papéis, fios, pequenos “botões”, o que transmite uma imagem cheia de pequenos detalhes e, simultaneamente, familiar, acolhedora e terna (Figura 8)

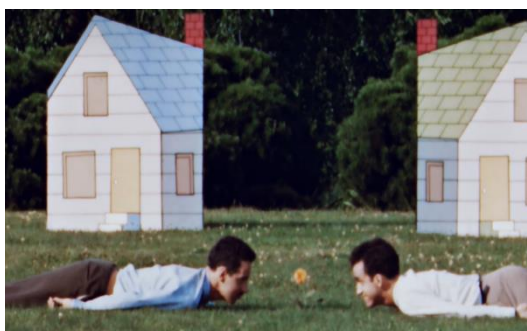
<sup>11</sup> Técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento.



*Figuras 8. Vanocni Stromesek*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=pQAxhaCnk5c>

Em *Neighbours* (figs. 9 a 11) Norman McLaren utiliza uma forma específica da técnica de animação de *stopmotion*, a *pixilização*. Esta técnica de *stop-motion* consiste em fotografar pessoas e objetos, quadro a quadro, com o objetivo de conseguir o efeito de movimento. Ao fotografar os atores em diferentes posições tais como a saltarem, resulta que os atores parecem voar. Os movimentos resultantes da *pixilização* são pouco naturais e, no caso de *Neighbours*, resultou numa narrativa frenética com movimentos entrecortados.



*Figura 9. Neighbours*

Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=4YAYGi8rQag>



*Figura 10. Neighbours*

Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=4YAYGi8rQag>



*Figura 11. Neighbours*

Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=4YAYGi8rQag>



*Figura 12. Neighbours*

Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=4YAYGi8rQag>

Bernard Longpré também utiliza a combinação entre o desenho, objetos e pessoas na sua curta-metragem *Dimensions*. Como se pode ver pela sequência das imagens, o ator depois de ter marcado o tamanho que pretende para fazer uma porta, começa a desenhá-la (fig. 13). A marcação foi feita com pés, os quais se podem ver no lado esquerdo da imagem (fig.13). Pela porta aberta aparece outra personagem. (figs. 14 e 15).



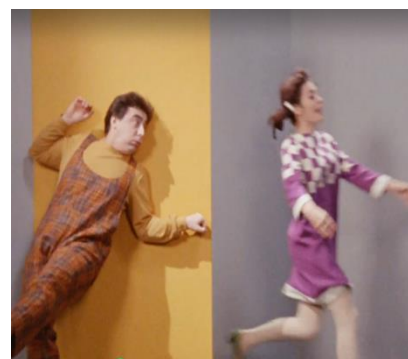
*Figura 13. Dimensions*

Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=moZ0JV62S70&t=321s>



*Figura 14. Dimensions*

Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=moZ0JV62S70&t=321s>



*Figura 15. Dimensions*

Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=moZ0JV62S70&t=321s>

Em *Cosmic Zoom*, de Eva Sasz (criação e desenho), foi feita uma combinação entre imagem real e desenho, utilizando também a fotografia (fig. 16). O filme começa com uma imagem real de uma criança com um cão a andar de barco (fig. 16). Esta imagem real transforma-se numa representação gráfica usando um ângulo de filmagem zenital. A animação simula assim o movimento de uma câmara de filmar que se vai afastando, e na qual vão aparecendo imagens cada vez mais distantes da terra. Nesta altura, as imagens são exclusivamente em desenho e mais parecem imagens de satélite (fig. 17). O movimento de afastamento de um ponto inicial alarga-se ao espaço cósmico até ao momento em que o planeta terra, o sol e os restantes planetas do sistema solar ficam reduzidos a um ponto no vasto universo. Depois, acontece o processo inverso, a imagem do espaço aproxima-se da criança. A aproximação é tão grande que as imagens seguintes já estão relacionadas com o universo microscópico (fig. 18). Quando finalmente regressa à criança no barco, estamos novamente face a uma imagem real. O filme coloca-nos assim perante duas escalas espaciais, o infinitamente grande e o infinitamente pequeno, que servem de metáforas da existência humana, à sua relatividade.



*Figura 16. Cosmic Zoom*

Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=VgfwCrKe\\_Fk](https://www.youtube.com/watch?v=VgfwCrKe_Fk)



*Figura 17. Cosmic Zoom*

Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=VgfwCrKe\\_Fk](https://www.youtube.com/watch?v=VgfwCrKe_Fk)



*Figura 18. Cosmic Zoom*

Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=VgfwCrKe\\_Fk](https://www.youtube.com/watch?v=VgfwCrKe_Fk)

Igualmente, Osvaldo Piccardo<sup>12</sup> quando realizou o *L'Onesto Giovanni* (Figura 19) também optou por complementar a imagem real (fotográfica) com o desenho. Sob um fundo padronizado aparecem imagens de mãos desenhadas a preto e branco com o indicador apontado. Estas mãos digladiam-se. A discussão parte de duas mãos mais pequenas, as quais vão solicitando ajuda a outras mãos maiores. A discussão toma proporções tão elevadas que aparece a imagem real de uma bomba a explodir em combinação com as mãos desenhadas. O fundo padronizado é sempre o mesmo desde o início. Termina com um aperto de mão induzindo a ideia de que os personagens fizeram as pazes; o fundo padronizado muda, portanto, finalmente estão em paz. Através da imagem da mão e da gestualidade, o autor desenvolve uma narrativa que metaforiza a guerra e a paz.



*Figura 19. L'Onesto Giovanni*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=BoNI55fCsYo>

<sup>12</sup> Osvaldo Piccardo nasceu em 1912 em Itália. Era animador e realizador. (Verger, 2010)

Combinando desenho animado com o rotoscópio, Manfredo Manfredi<sup>13</sup> cria *Soterrânea* (fig. 20). A técnica da rotoescopia integra-se nas técnicas de animação 2D, a qual consiste na realização de desenhos a partir de registro fílmico de objetos e/ou figuras humanas em movimento. O filme pauta-se pela utilização de cores acinzentadas, mas, utilizando uma grande variedade de tons.



Figura 20. “Soterrânea”

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=JrFaSUu7qCw&t=194s>

Utilizando uma linguagem visual a preto e branco, Jan Lenica<sup>14</sup> realizou “A” (Figura 21). Em contraste, *Gallina vogelbirdae* (fig. 22) de Jiri Brdecka<sup>15</sup> tem como base o desenho animado numa animação tradicional<sup>16</sup>, usa cores mais vivas que os filmes referenciados anteriormente. Ainda utilizando o desenho como base da animação, *La Ménagère* (Figura 23) de Cathy Bennett, utiliza cores planas e figuras simples.

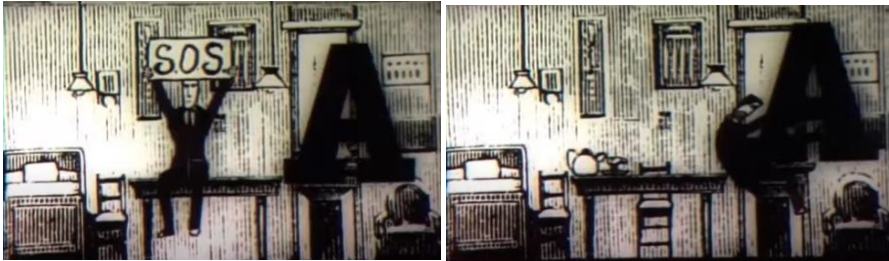
---

<sup>13</sup> Manfred Manfredi nasceu em Palermo, Itália, em 1934. Trabalhou como realizador, cenógrafo, pintor e animador. (Fonte: *ARTICLE 7*, 2022)

<sup>14</sup> Nasceu na Polónia em 1928. Foi cenógrafo, figurinista de teatro, ilustrador de livros infantis, designer, crítico de arte e realizador de filmes de animação. (Fonte: Gorzadek, 2004)

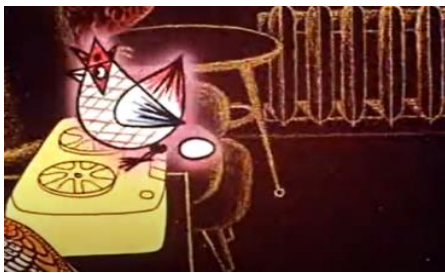
<sup>15</sup> Nasceu na República Checa em 1917. Foi animador, diretor, roteirista, jornalista e crítico de cinema. (Fonte: IMDb, 2024)

<sup>16</sup> Animação tradicional é uma técnica de animação que envolve a criação de animações *frame a frame*, de forma manual, utilizando folhas de celuloide.



*Figura 21. "A"*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ep0Bf7up9Rs&list=PLtjVdP2OHJpZYDf39z-CyS54BGCO6Szk>



*Figura 22. "Gallina vogelbirdae"*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Mmx6srboRw&t=589s>



*Figura 23. "La Ménagère"*

Fonte: <https://www.nfb.ca/directors/cathy-bennett/>

No filme *Fotel*, de Daniel Szczechura<sup>17</sup> (Figura 24), há uma estratégia de composição em que são utilizados gráficos simples que levam o espectador a observar os acontecimentos a partir de um ponto de vista situado acima do plano. O observador fica numa posição diferente da habitual de frente para o plano visual.



*Figura 24. Fotel*

FONTE: <https://www.youtube.com/watch?v=YDDUpcv2Vqo&t=231s>

Outras animações, como *Perspectre* de Ishu Patel<sup>18</sup> (Figura 25), apresentam-se como uma espécie de jogo. As animações são compostas por formas geométricas que se deslocam sobre um plano associando movimento, gradação lumínica da cor e profundidade de campo



*Figura 25. “Perspectre”*

fonte: <https://www.nfb.ca/film/perspectre/>

---

<sup>17</sup> Nasceu em 1930 na Polónia. Foi realizador e escritor. (Fonte:IMDb, 2024)

<sup>18</sup> Nasceu na Índia a 1942. É realizador, produtor e professor. (Fonte: Wikipedia , 2024)

A utilização de formas de papel recortado surge como outra das estratégias de composição visual de um conjunto de filmes de animação que integraram a programação coordenada por Vasco Granja. Destes destacam-se *Petit Bonheur* de Clorinda Warny (Figura 26), utilizando papel colorido recortado e *Cinderella*, de Lotte Reiniger, (Figura 27), que utiliza cartolina recortada de forma a obter silhuetas. Neste último filme, a primeira cena assume uma dimensão autorreferencial já que inicia com o recorte da personagem principal (Figura 27), desocultando a técnica utilizada



Figura 26. *Petit Bonheur*

Fonte: [https://www.nfb.ca/film/petit\\_bonheur/](https://www.nfb.ca/film/petit_bonheur/)



Figura 27. *Cinderella*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=b0EO6f-ocAs>

Para além dos filmes e técnicas referidas, destacam-se, por último, *Eu Quero a Lua* de Artur Correia (Figura 28) e *Au Bout du Fil* de Paul Driessen<sup>19</sup> (Figura 29), ambos com o desenho de animação como dominante.



Figura 28. *Eu Quero a Lua!*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=4QZjUZcb-Qs&t=101s>



Figura 29. *Au Bout du Fil.*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=dIAHaGoo3tY>

---

<sup>19</sup> Nasceu na Holanda em 1940. Realizou vários filmes que foram galardoados. Também é ilustrador. (: Paul Driessen, n.d.)

Perante os exemplos apresentados podemos concluir que, desde o nível técnico ao nível formal, às modalidades utilizadas e à narrativa visual se verificou uma substancial diversificação a partir do programa *Cinema de Animação*, em comparação com o período anterior. De um modo geral, os filmes de animação transmitidos pela RTP antes de 1974, eram na sua maioria produzidos com animação limitada, a cores e a 2D. Ou seja, a narrativa era construída a partir de imagens estáticas que, colocadas em sequência criam a ilusão de movimento. Como se pode observar na sequência de imagens em baixo, o dinossauro dá cambalhotas no ar impulsionado pelo filho de Fred e Wilma. O cenário permanece igual assim como o dinossauro. As únicas diferenças nas três imagens é a rotação da figura do dinossauro, nem há alterações faciais, nem de movimentação de pernas, e, a movimentação das pernas do filho de Wilma e Fred. Tudo o resto permanece inalterado. (fig. 30).



*Figura 30. Flinstones*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=5o76nauWY9A>

Já os filmes que integram a grelha do programa *Cinema de Animação* abrangem tanto filmes a 2D como em 3D, a cor e a preto e branco, utilizando igualmente a animação tradicional, em combinação, ou não, com outras modalidades.

Nestas outras modalidades, as narrativas visuais são construídas com recurso a modelos tridimensionais, que associam a ilusão de movimento à profundidade de campo e usam vários recursos técnicos e formais: a fotografia, a animação de silhuetas (ao estilo das sombras chinesas), a animação de formas em papel recortado colocadas em diferentes planos, todas criando uma ilusão de espacialidade que a técnica de animação limitada não permite.

Além da dimensão visual, o cinema de animação introduz igualmente outras linguagens que complementam a narrativa, designadamente a sonoplastia e a linguagem verbal (falada ou escrita).

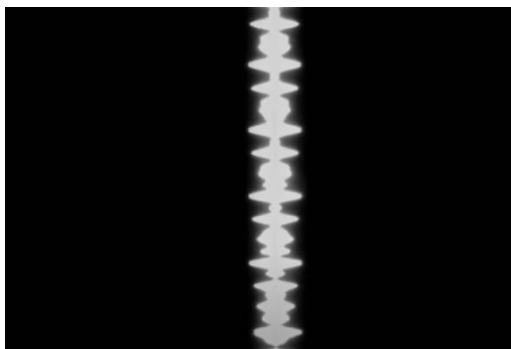
A propósito da utilização do som nos programas de animação para televisão, Patrick Sullivan refere que os filmes produzidos pelos estúdios Hanna-Barbera eram preenchidos com diálogos, permitindo que as figuras permanecessem estáticas, mexendo unicamente a boca e a cabeça ou um dos braços, o que levava a uma economia gigantesca de utilização de *frames* e, conseqüentemente de redução de custos. (*Sound in Hanna-Barbera / [In]Transition*, 2018) Na sequência de Chuck Jones quando este fala da diferença que existe entre os filmes de animação da Warner Bros. e os de Hanna-Barbera, Sullivan distingue entre “*illustrated radio*” e animação (*Sound in Hanna-Barbera / [In]Transition*, 2018). No primeiro caso, trata-se, sobretudo, de uma valorização dos diálogos como modalidade narrativa, de modo que, se apagarmos a imagem e deixarmos apenas o áudio conseguimos perceber a ação. No segundo caso, trata-se da valorização da imagem como modalidade narrativa.

Assim, na situação descrita por Sullivan como *illustrated radio* são utilizadas onomatopeias em grande quantidade para dar a ideia de movimento, enquanto a imagem permanece estática, evitando assim o trabalho de sincronização entre a imagem em movimento e o som. Outra forma de criar ilusão de movimento, mais especificamente de colisão, é a “sacudidela” da *frame* acompanhada de som. Nos filmes produzidos pelos estúdios Hanna-Barbera impera a língua falada, (neste caso o inglês), as onomatopeias sonoras e, como no caso da série *Os Flintstones*, o riso pré-gravado como se o público estivesse a assistir presencialmente ao “espetáculo”, induzindo, assim, o espetador a rir. Em todos os filmes da amostra selecionada, a música acompanha o desenrolar da narrativa, a qual é sobretudo orientada pela língua falada. Exceções são as séries *Pantera Cor de Rosa*, na qual quase não existem falas e a série *Prof. Baltazar* dos estúdios Zagreb em que não existem de todo quaisquer diálogos. Como na maioria destes filmes, a narrativa é acentuada por efeitos como explosões, quedas, corridas descontroladas, gritos e gargalhadas estridentes, sendo recorrentes os efeitos sonoros para ilustrar as situações. As cenas são igualmente acompanhadas por música e, no caso da série *Bugs Bunny*, é

comum a utilização de música clássica, ao passo que na série *Pantera Cor-de-Rosa* sobressai a música jazz.

Já as obras de McLaren são exemplo da técnica de animação que Sullivan distingue do *illustrated radio*. A sonoplastia continua a ser crucial, mas, este autor substitui os diálogos em língua falada por música que contribui para acentuar o enredo. Em *Neighbours*, McLaren utiliza o *Graphical sound* ou *Som sintético*, uma técnica que consiste em fazer marcas diretamente na parte da fita destinada ao som.

As imagens retiradas de *Pen Point Percussion* (NFB, 2021), ilustram de uma forma sucinta o processo de *Graphical sound*. A primeira imagem (fig. 31) obtida com um osciloscópio, é a tradução em imagem das vibrações da voz do narrador do vídeo. Norman McLaren faz o processo inverso, cria o padrão de som pintando diretamente no filme (fig. 32). As marcas não são aleatórias. Cada tipo de marca, conforme o seu tamanho e formato, produz um som diferente. Em seguida, Norman McLaren coloca a fita no *Moviola* (equipamento de montagem cinematográfica) (fig. 33) e ouve o som obtido com as marcas que fez na fita. Por último verifica se a imagem e o som estão perfeitamente coordenados (fig. 34).



*Figura 31. Imagem da voz obtida com osciloscópio*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=8paMx5Hphf>



*Figura 32. McLaren marcando a fita.*

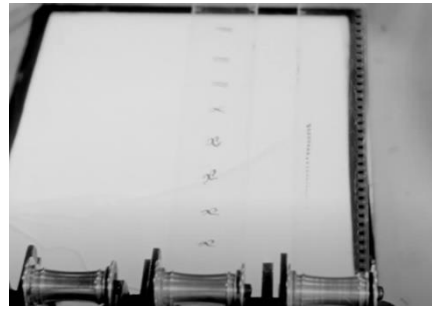
Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=8paMx5Hphf>



*Figura 33. McLaren ouvindo o resultado das marcas*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=8paMx5Hphf>



*Figura 34. Verificação da coordenação som/imagem*

Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=8paMx5Hphf>

O som interliga-se com a narrativa visual criando um contexto profundamente dinâmico e marcante. Não existe qualquer primazia da imagem sobre o som ou vice-versa. São também exemplo disso, efeitos sonoros com vocalizações conjugadas com música clássica, ou composições musicais compostas propositadamente para os filmes, sobressaindo um diálogo constante entre o som e a imagem.

Considerando a amostra de filmes que integraram o programa *Cinema de Animação*, são vários os exemplos nos quais as vocalizações se conjugam com música para acompanhar e acentuar a narrativa. Em filmes como *Galina Vogelbirdae*, *Petit Bonheur* e *L'Onesto Giovanni*, os efeitos sonoros fortalecem a movimentação dos elementos que protagonizam o filme. A utilização de uma narrativa musical como contexto para o desenrolar da ação é uma estratégia usada em filmes como *La Ménagère* (com peças de música clássica), *A Cinderella* e *Vanocni Stromesek*. Neste último, a composição musical foi criada por Evzen Illín's propositadamente para o filme. Nestes filmes, a palavra falada não conduz a narrativa, ou seja, não se sobrepõe à animação como é tão notório nos filmes produzidos pelos estúdios Hanna-Barbera. Existe sim, uma grande harmonia entre a sonoplastia e a imagem.

O programa *Cinema de Animação* permitiu à população portuguesa o contacto com outras formas de comunicar através da imagem. Considerando os exemplos aqui analisados, foi

possível, aos telespectadores, observar diferentes técnicas de construção de imagens animadas, que equivalem a diferentes linguagens sonoras e visuais e, finalmente, a diferentes enredos, os quais nem sempre correspondem a narrativas de aventuras como na maioria dos filmes transmitidos até então. Para compreender as informações veiculadas pelas imagens dos filmes foi necessário interpretar e criar significados e, portanto, estes filmes tão diversos contribuíram para o desenvolvimento da capacidade de leitura das imagens. Ou seja, contribuíram para a literacia visual do público. As várias narrativas visuais e enredos espelhando valores e normas de culturas igualmente diversas, levaram também o público não só a desenvolver a sua cultura visual como, por certo, a alargar a sua perceção do mundo.

#### **5.4. Os Filmes de Animação e as Representações Sociais**

Como já foi referido anteriormente, os filmes de animação transmitidos pela RTP antes de se iniciarem os programas de animação coordenados e apresentados por Vasco Granja, eram na sua maioria provenientes dos EUA. Considerando o arco temporal situado entre 1964 e 1976 e assumindo a amostra de filmes de animação a partir da qual desenvolvi a análise técnica e formal apresentada no ponto anterior, irei agora debruçar-me sobre os enredos dos filmes, por forma a identificar as representações sociais subjacentes.

Como se pode observar na amostra de filmes e séries seleccionadas (Anexo 4), o conteúdo narrativo dos filmes exibidos antes de 1974 incide maioritariamente em aventuras. Em algumas destas aventuras existe um herói, ou um grupo liderado pelo herói, que pretende fazer justiça, fazer o bem, como é o caso de *Archie Show*, produzido pela Hal Sutherland Filmmation Associates Company (fig. 35) e *Cool McCool* da King Features Entertainment Artans Park Film Studios (fig.36).



*Figura 35. Archie Show*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=gDOaQEBY3ss&list=PLqcNVz8UuCsLnUjc6ejJqAJjEmRGFYXaL>



*Figura 36. Cool McCool*

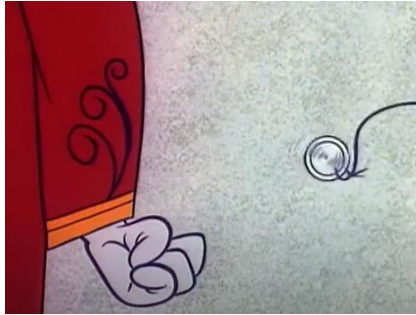
Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=cIH\\_5FEUCVI](https://www.youtube.com/watch?v=cIH_5FEUCVI)

Nesta amostra de filmes também se encontra outro gênero de aventuras, em que as personagens principais procuram libertar-se do cumprimento das regras sociais para seu benefício, como é o caso de *Zé Colmeia*, de *Dastardly & Mutley* ou de *Top cat* dos estúdios Hanna-Barbera. (fig. 37 e 38)



*Figura 37. Top Cat*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=6fvhLrBrPQI>



*Figura 38. Top Cat*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=6fvhLrBrPQI>

Outra linha narrativa apresenta as figuras de “desastrados” como personagens principais que, apesar de serem moralmente “bons”, são trapalhões, acabando a sua ação por causar alguns estragos. Neste caso, o enredo em forma de aventura desenrola-se em torno dos “estragos”, como no caso do *Gorila Maguila* (fig. 39) ou de *Mr Magoo* (fig. 40), ambos dos estúdio Hanna-Barbera.



*Figura 39. Gorila Maguila*

Fonte: [https://www.youtube.com/results?search\\_query=Gorila+Maguila+](https://www.youtube.com/results?search_query=Gorila+Maguila+)



*Figura 40. Mr. Magoo*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=eiyt85C1HZo&t=654s>

A história dos EUA não é esquecida e *Hector Heatcote* é o personagem que, com mais ou menos desordem, vai alimentar o patriotismo americano. É um herói que em alguns episódios ajuda figuras históricas, como George Washington, mas, permanece como um herói anónimo, nunca sendo reconhecido pelos seus atos de heroísmo. (fig. 41)



*Figura 41. Hector Heatcote*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=07V6F-CTPaw>

Da amostra seleccionada, o único filme de animação em que a personagem principal resolve os problemas e conflitos de uma forma positiva e amenizadora. Este é o *Prof. Baltazar* dos Zagreb Estúdios, de Zlatko Grgić. Recorre à sua máquina de invenções para resolver os problemas à sua volta. (fig. 42).



*Figura 42. Professor Baltazar*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=7S2AUMajb0A>

Sejam heróis, trapalhões ou fugitivos à lei, a verdade é que as personagens principais são maioritariamente do género masculino, à exceção da *Pantera Cor de Rosa* que é de género indeterminado e da *Penélope Pitstop*. Esta é a única personagem principal do género

feminino que se encontra cuja aparência física corresponde, em grande parte, aos estereótipos de beleza feminina: caucasiana, loira, com cabelo comprido, magra, vestida de cor-de-rosa e, ainda, com um automóvel que possui um dispositivo automático para Penélope poder usar batom sempre que necessitar (fig. 44). Segundo o New York Times, Penelope caracteriza-se ainda por ter um “cloying Southern accent and powders her nose a lot”, o que lhe concede uma imagem caricatural (Meade, 1970, p.25). Não obstante esta imagem estereotipada, Penélope surge como uma mulher independente, ativa, aventureira e corajosa.



*Figura 43. Penélope Pitstop*

Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=bLwDX8OapvM>



*Figura 44. Penélope Pitstop*

Fonte:  
<https://br.pinterest.com/pin/796503884082795581/>

Na maioria dos filmes, a personagem principal é um aventureiro que, como se viu anteriormente, pode ter um perfil heroico, bom, mas trapalhão, ou de incumprimento de regras. Em geral, pertence a um grupo ou faz-se acompanhar de um amigo ao longo das aventuras. *Os Flintstones* é uma exceção, na medida em que retrata duas famílias da pré-história que hoje seriam designadas por normativas por serem constituídas por dois casais com filhos e em que a mulher tem um papel secundário nas decisões. Segundo Meade, a Sra. Flinstone corresponde ao *cliché* da esposa americana, doce e compreensiva, mas que, no fundo, é uma terrível castradora. Nas palavras de Meade a “castrating bitch underneath” (Meade, 1970, p.25). O pai Fred também corresponde ao tal modelo

americano - todos os dias vai trabalhar e quando chega a casa já cansado, aceita com boa índole todas as reclamações da sua mulher Wilma. Todavia, há um episódio em que, segundo Meade, Fred tem uma atitude bastante machista de recusa perante a hipótese da Wilma ter um emprego, declarando num dos diálogos: “No wife of mine going to work” (Meade, 1970, p. 25). Esta construção social da família traduz-se visualmente, numa representação dos grupos familiares em que a figura paterna ocupa um lugar principal na imagem, estando situado ao centro do campo visual e/ou em 1.º plano (Figura 45)



*Figura 45. Flinstones*

Fonte: <https://oglobo.globo.com/cultura/televisao/familia-flintstone-sera-ressuscitada-em-serie-animada-para-tv-23800948>

De entre as personagens dos filmes analisados, muitas representam pessoas, havendo uma ligeira maioria de personagens principais que são antropomórficas. É o caso do *Top cat* e da *Pantera cor-de-rosa*, entre outros.



*Figura 46. Top Cat*

Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=6fvhLrBrPQI&list=PLlhOnau-tupQjCNX9afx1VBacakMS5svj>



*Figura 47. Pantera Cor-de-Rosa*

Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=oP7LN3N10xA&t=171s>

Ao assistir-se a alguns episódios das séries referidas, verifica-se que é muito comum a utilização de armas (fig. 48) e que esta é considerada uma forma eficaz de resolver os desentendimentos. As explosões de casas, de carros, bombas que explodem (fig. 49), perseguições desenfreadas, (fig. 50) personagens que gritam umas com as outras também são muito comuns e, com alguma regularidade, os desentendimentos são resolvidos com agressão.



*Figura 48. Cool McCool*

Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=cIH\\_5FEUCVI](https://www.youtube.com/watch?v=cIH_5FEUCVI)



*Figura 49 Bugs Bunny Show.*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=iMZfCar-Ks8&list=PLwXFR3i24jFm376Oqf8QNwE4YTm0coFz->



*Figura 50. Dastardly e Muttley*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=8zTuWPjYDL8&list=PLLhOnau-tupR32jCi-NY4yngt4KentRjv>

Oliveira & Morais (2016) desenvolveram um estudo, relativamente à série *Pica Pau*, com o objetivo de identificar as tendências de resolução de conflitos mais presentes em episódios dos desenhos animados da série. Consideraram três estratégias de resolução de conflitos: agressiva, submissa e assertiva. Na primeira estratégia, enfrenta-se a situação de conflito, mas, com o uso de violência, coerção e não consideração dos direitos e

deveres do outro. No estilo submisso, não há o enfrentar do conflito, antes se procura a resolução deste através da fuga ou esquivas. Nesta estratégia consideram-se os direitos e sentimentos de outrem em prejuízo dos próprios. Com o estilo assertivo enfrenta-se o conflito, no entanto, sem o uso de coerção ou de imposições, já que se levam em conta os direitos, opiniões e sentimentos dos outros, assim como os próprios. Com este estudo concluíram que, em todos os episódios do *Pica-Pau* (fig. 51) “compareceram, e de forma predominante, estilos agressivos de resolução de conflitos”, (Oliveira & Morais, 2016, p. 8) e que este tipo de estratégia não foi unicamente utilizada pela personagem principal. Ou seja, transmite-se de uma forma constante que a resolução dos conflitos através da violência e da coerção, não considerando os direitos dos outros, é a forma correta de os resolver, ou seja, de chegar a um “entendimento”.



*Figura 51. Pica-pau*

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=3EHGPpZtbCE>

Como se pode ver através da amostra escolhida, não são só as personagens principais que são do género masculino, mas, também os realizadores/ produtores e editores/guionistas/ criadores. Na verdade, os papéis e cargos determinantes são ocupados por homens. Histórias concebidas maioritariamente por produtores e guionistas provenientes dos EUA, do género masculino, acarretam consigo o modelo de uma sociedade ocidental vista predominantemente sob um prisma masculino. Através dos filmes de animação são transmitidos os valores e as normas da sociedade americana. Existe pouca diversidade na

origem dos filmes e dos seus criadores e, até a língua em que são transmitidos é maioritariamente o inglês, exceto quando são dobrados, o que na época era raríssimo.

Os telespetadores, neste caso crianças, pouco lidam com a diversidade de papéis sociais e, portanto, desde cedo familiarizam-se com determinados modelos, veiculados pelos filmes de animação, assumindo-os como verdadeiros e inquestionáveis. E se os filmes de animação a que assistem têm maioritariamente mensagens agressivas, e, sabendo que as crianças não são passivas relativamente à informação a que estão sujeitas, também neste caso há um modelo de atuação face à adversidade que é veiculado. Após 1974 e assumindo a programação proposta e apresentada por Vasco Granja e mais especificamente com *Cinema de Animação*, o paradigma de programas transmitidos muda radicalmente.

Como se pode ver pela amostra selecionada entre os filmes transmitidos neste programa (Anexo 2), é notória a diversidade de realizadores e animadores bem como o seu o país de origem e, ainda, o país onde foram produzidos os filmes de animação. Também verifica o que nem todos os realizadores são do género masculino, tal como acontecia até então, sendo transmitidos filmes de Hermínia Týrlov, Eva Szasz, Lotte Reiniger, Clorinda Warny e Cathy Bennett.

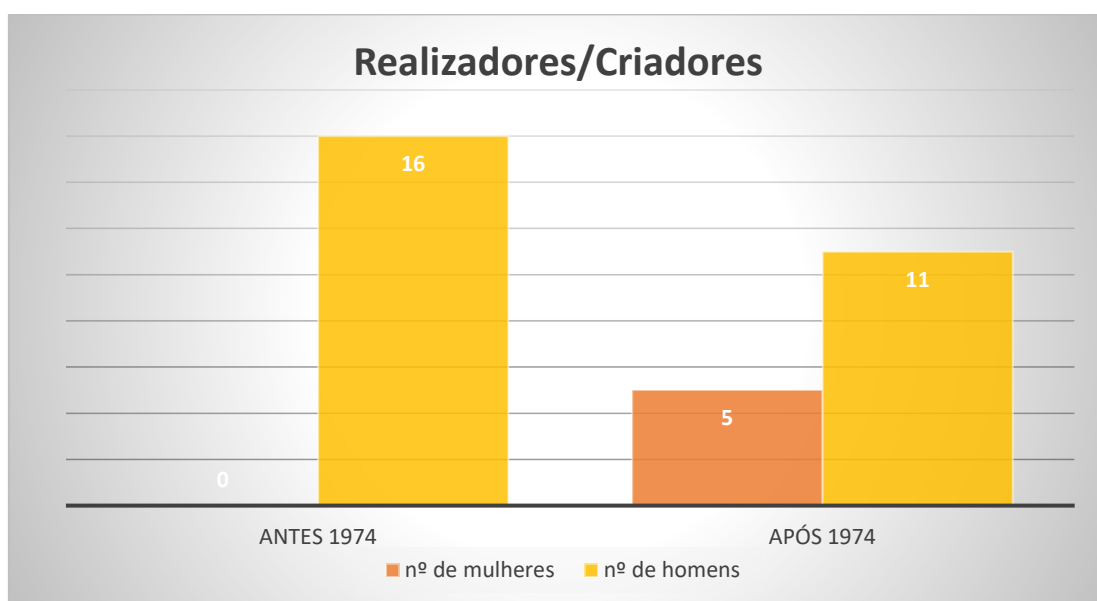


GRÁFICO 3 - REALIZADORES/CRIDORES

Em relação ao país de origem há a destacar a transmissão de filmes produzidos na Itália, EUA, Checoslováquia, Alemanha, Canadá e Portugal, entre outros.

Alguns dos filmes analisados são produção a NFB do Canadá, no entanto, os seus autores são provenientes de vários países. Os que viajaram e/ou viveram fora do seu país de origem, trouxeram consigo a linguagem e conhecimentos dos países por onde foram estudando e realizando filmes. Norman McLaren nasceu na Escócia, viveu em New York e acabou por ir viver no Canadá; Jan Lenica nasceu na Polónia, passou pela Alemanha e acabou por ir viver para França; Clorinda Warny nasceu na Bélgica e também produziu para a NFB, assim como Paul Driessen que nasceu na Holanda.

A mesma variedade reflete-se ao nível da língua empregue nos filmes deixando a língua inglesa de ser predominante. Com frequência, a comunicação faz-se através de sons vocais, mímica dos personagens e música que acompanha ou induz um determinado desenvolvimento da narrativa.

Nem sempre os filmes de animação são de aventuras e/ou sobre heróis. Na verdade, eles podem conter, um ideal de conduta ou crítica à sociedade. Animações como *Perspectre*, de Ishu Patel, são como um jogo com formas geométricas, tendo na base o quadrado que, ao longo do filme, se movimentam assumindo diferentes configurações e cores, de modo sucessivo, ao som do koto, um instrumento japonês de 13 cordas. Este é um exemplo em que a diferença ao nível da linguagem visual, relativamente aos filmes de animação anteriores ao programa de Vasco Granja, se articula com a diferença a nível sonoro.

*Neighbours*, de Norman McLaren, é uma parábola sobre dois vizinhos que discutem pela posse de uma flor, acabando por destruir tudo. Remete-nos, assim, para o poder destrutivo da resolução de conflitos de uma forma agressiva sem ter em consideração os desejos e necessidades dos outros, o que fatalmente leva à guerra. E como as guerras também surgem pela luta de poder, Daniel Szczechura, com *Fotel*, recria uma luta de poder, o qual será atribuído a quem se sentar numa cadeira que está vazia. Assistimos a esta luta, de cima, visionando todo o tipo de truques que os indivíduos fazem uns aos outros, valendo até, literalmente, rasteirar o adversário. O *L'Onesto Giovanni*, de Osvaldo Piccardo desenvolve-se igualmente como um conflito, mas com intuito explícito de promover a paz, homenageando-a.

Outro filme transmitido foi *Sotterranea*, de Manfredo Manfredi, que é uma narrativa acerca dos devaneios de um homem que viaja no metro. Eva Szasz, animadora de *Cosmic Zoom*, igualmente integrada no programa *Cinema de Animação*, leva-nos a viajar pelo espaço, ilustrando a sua infinitude e magnitude, e também, o seu reverso até à partícula mais ínfima,

Focando-se mais explicitamente na questão didática, Bernard Longpré na curta-metragem *Dimensions*, Este criou uma animação para um público infantil, na qual são abordadas as proporções e as dimensões de uma forma muito simples e divertida.

A construção de narrativas sem o recurso à palavra (dita ou escrita) é outro aspeto a destacar nos filmes escolhidos por Vasco Granja. Um exemplo é o filme *La Ménagère*, de Cathy Bennett, que fazendo referência a um dia típico de uma dona de casa, no qual tudo se repete dia após dia, apresenta uma narrativa acompanhada por música e sem qualquer relato com recurso à palavra falada.

Com humor, Clorinda Warny mostra, em *Petit Bonheur*, o desespero de uma mãe cujo filho chora ininterruptamente enquanto vários especialistas, homens, (um pediatra, um militar, um padre..) lhe apresentam soluções de acordo com as suas profissões. Mas afinal, o bebé queria unicamente urinar, o que acaba por fazer, salpicando-os a todos.

O “nonsense” também foi abordado com *A*, de *Jan Lenica*. Um *A* de tamanho gigante aparece na sala de estar de uma personagem e perturba o seu fim de tarde, sucedendo-se várias situações caricatas de tentativa de expulsão do “A”. As fábulas e histórias tradicionais também foram incluídas no *Cinema de Animação* com o cunho de Lotte Reiniger e das suas silhuetas, de que é exemplo “Cinderella”.

Todavia, não se pense que filmes dos EUA não foram transmitidos. Na verdade, Vasco Granja apresenta vários episódios da *Pantera cor-de-rosa* (de Frez Freleng e Hawley Pratt), ao ponto de ter ficado conhecido, em Portugal, como o pai da Pantera cor-de-rosa. Como se pode ver por esta amostra de filmes apresentados no programa *Cinema de Animação*, a diversidade impera. Esta diversidade assume diferentes naturezas. Diversidade geográfica, não só pelos países onde foram realizados e produzidos os filmes de animação, como pelo país de origem dos realizadores. Diversidade de género dos realizadores e animadores pois, apesar de terem sido transmitidos mais filmes realizados por homens, muitos têm mulheres como realizadoras. Diversidade de argumentos, uma

vez que as narrativas de aventuras já não dominam os filmes, como aconteceu até ao aparecimento do programa de Vasco Granja. Acrescento que as diferentes estéticas, modos de comunicar e/ou construir as narrativas, e as diferentes vivências refletidas nos filmes, foram, eventualmente, enriquecidas com o facto de vários dos realizadores terem vivido e trabalhado em países que não os de origem.

Nestes filmes é raro aparecerem armas, disparos, explosões, agressividade. Mas, no entanto, aborda-se a guerra e a discórdia, recorrendo a formas de condenação da violência e à promoção da paz, como são exemplo, *Neighbours*, *L'Onesto Giovanni* e até mesmo *Fotel*, que de certa forma ridiculariza a luta pelo poder. Ao contrário do que se passava nos filmes transmitidos anteriormente ao programa de Vasco Granja, há narrativas, em que não existe uma personagem principal, como em *Cosmic zoom*, em que o espetador é levado a realizar uma viagem do ponto mais distante do universo à sua partícula mais ínfima. Ou como em *Vanocni Stromesek*, de Hermínia Tyrlova, um conto de fadas sobre o amor e o espírito natalício, em que a narrativa gira em torno de uma árvore de Natal. *Galina vogelbirdae*, de Jiri Brdecka, passa-se no meio escolar e descreve uma professora que pretende que os alunos copiem uma imagem apresentada por ela, de uma galinha. O aluno que revela maior criatividade é aquele que é menos valorizado. Tem uma mensagem tão atual que, ainda hoje, é utilizado e referenciado em artigos e conferências em que se debate a Educação e a Educação Artística (Hernandez, 2021).

Todavia, é de senso comum que o cinema de animação assume, de forma recorrente, o papel único de entretenimento. Esta ideia é perfeitamente compreensível, já que o cinema de animação facilmente chega a uma larga audiência e está associado a uma atividade lúdica, principalmente nas camadas mais jovens. Mas, é importante afirmar que estes filmes acarretam consigo mensagens, nem sempre imediatamente perceptíveis para quem não possui chaves para decifrar códigos visuais. Rapidamente se passou de um mundo dominado pela literacia escrita para um mundo carregado de imagens, no qual a comunicação se faz, em grande parte, através de signos visuais. Tradicionalmente, os sistemas de ensino incidem no domínio da linguagem escrita, subestimando a literacia visual como competência essencial. É por isso comum, adotarmos uma posição passiva em relação às imagens e, conseqüentemente, aos filmes de animação. Na verdade, autores como Nicholas Mirzoeff (2023) e Maria Acaso (2002) lembram que as imagens não são

inócuas, podendo modificar comportamentos e, ainda, que são poucas as pessoas que têm uma posição crítica sobre estas.

A propósito da influência que os filmes de animação têm no desenvolvimento das crianças, Habib & Soliman (2015) referindo-se a uma investigação desenvolvida pela Universidade de Michigan, afirmam que o conteúdo dos desenhos animados é muito mais apelativo do que qualquer forma académica de aprendizagem. Consequentemente, a assimilação, pelas crianças, das informações contidas nos desenhos animados, é claramente superior à assimilação por exemplo, em contexto de sala de aula, através de exposição oral.

Considerando o intervalo de tempo anterior a 1974 e, face ao exposto, há a referir que nos filmes apresentados, a maioria das personagens principais - os heróis, os líderes, os que têm posições determinantes, que têm papéis de força e ação são do género masculino. Os papéis secundários e de submissão, geralmente dependentes, ao nível emocional e social, de um individuo do género masculino, são normalmente atribuídos a personagens do género feminino. Deste modo, é desenhado um modelo social de dominação segundo o qual o poder e a força estão associados à figura masculina, ao passo que à mulher está destinada a subalternidade, por ser apresentada como um ser frágil e dependente.

Se estes aspetos dizem respeito aos papéis sociais atribuídos ao homem e à mulher, outros há que possibilitam uma perspetiva mais ampla das construções sociais implícitas nas narrativas dos filmes de animação, através do comportamento dos personagens.

Assim, há a destacar, por um lado, a forma agressiva que predomina na resolução de conflitos; por outro lado, a as tentativas de ludibriar o sistema e o próximo em seu benefício, por parte da personagem principal, num número considerável de filmes. Finalmente, outro aspeto diz respeito ao predomínio do inglês como língua falada, o que gera uma supremacia dessa língua perante outras ou perante outras formas de comunicar. Os filmes com estas características representavam a maioria da programação infantil até 1974, e não apenas uma ou outra transmissão esporádica.

Quando passamos ao contexto dos filmes transmitidos no programa *Cinema de Animação*, as diferenças são evidentes. É notória a diversidade de narrativas implicando outras formas e comportamentos sociais, nas quais nem sempre o papel dominante e de personagem principal é atribuído ao género masculino. Aliás, em algumas animações não

existe sequer personagem principal, como é o caso do *Perspectre*. Da mesma forma, nos filmes em que se verificam situações de conflito, são propostas outras formas de resolução que não agressão, as explosões, os gritos e/ou outros comportamentos violentos, de que é exemplo o filme *Neighbours*.

Finalmente, se considerarmos o alerta feita por autores como Mirzoeff (2023), acerca do modo como as imagens transportam consigo valores, ideias, experiências e, também, a cultura de quem as produziu ou criou, então conseguimos perceber melhor as questões e a importância da diversificação de conteúdos visuais proposta pelos programas coordenados e apresentados por Vasco Granja.

# Conclusão

A revolução de 25 de abril de 1974 que pôs termo ao regime ditatorial do Estado Novo assumiu-se como uma rutura não só ao nível do sistema político como representou uma significativa transformação em diversas esferas da sociedade, incluindo os conteúdos informativos, educativos e lúdicos transmitidos pelos meios de comunicação com destaque para a programação da RTP.

Nesta reestruturação da grelha de programação em 1974 surgem uma série de programas de animação, concebidos e apresentados por Vasco Granja.

Este estudo que, como vimos, realizou a análise de um grupo de filmes exibidos no âmbito da programação infantil antes e depois de 1974, permitiu detetar diferentes níveis de representações visuais, culturais e sociais. E para tal, foram constituídas duas amostras a partir da filmografia de animação transmitida na RTP. Uma amostra foi constituída considerando os filmes de animação transmitidos antes de 1974 e, a outra amostra, a partir dos filmes de animação transmitidos após 1974, com o *Cinema de Animação*. Destes filmes considerou-se para cada filme, como indicadores, a narrativa propriamente dita (tipo de enredo), a narrativa visual e sonora, o género da personagem principal, o país de origem dos filmes, o género e país de origem dos realizadores/ criadores, a língua falada (quando a há) e a técnica de animação. Perante a organização desta informação foi possível definir diferentes dimensões das representações visuais e sociais no âmbito da programação infantil ao nível do cinema de animação e identificar mudanças de paradigmas visuais, narrativos e sociais com a nova programação exibida entre 1974 e 1976.

Como se pode observar, através da análise realizada a partir das duas amostras de filmes exibidos entre 1964 e 1976, o programa coordenado e apresentado por Vasco Granja - *Cinema de Animação* - representa uma abertura a animações provenientes de diferentes partes do mundo. Assim, no que diz respeito à diversidade geográfica, há a referir que a origem dos filmes exibidos antes de 1974, são maioritariamente produzidos e realizados nos EUA, enquanto os exibidos com o *Cinema de Animação* são de diferentes países, com especial destaque para produções provenientes de Portugal, Canadá, Alemanha, Itália, Checoslováquia e Polónia. A organização e sistematização da informação sobre os filmes

transmitidos no programa *Cinema de Animação*, permitiu perceber claramente, que, para além de diversidade geográfica, foram veiculadas diferentes modalidades técnicas, estéticas, narrativas (visuais e sonoras) bem como representações sociais.

Há a destacar a diversidade de técnicas utilizadas com o programa de Vasco Granja, em contraste com as técnicas utilizadas antes de 1974, que eram maioritariamente animação limitada. No âmbito deste programa foram transmitidos filmes em *stopmotion* alguns mais específicos desta técnica, como a *pixilização*, animação tradicional, rotoscopia, fotografia combinada com desenho..., e, os materiais utilizados vão do desenho, à utilização de recortes de cartolinas, algodão, objetos do quotidiano e outros. Esta diversidade de técnicas leva a uma narrativa visual diversificada, a qual, assenta não só na plasticidade dos materiais utilizados ou das escolhas formais, mas igualmente em outras dimensões plásticas tais como a cor, a textura, a espacialidade, a luz/sombra, sobreposições, transparências...além das dimensões visuais associadas ao tempo (movimento e ritmo), que contribuiu assim para ampliar a perceção visual e estética.

Em relação à sonoplastia utilizada, ao contrário do que se verifica antes de 1974, em que língua falada inglesa e /ou a onomatopeias são a forma primordial de comunicação, o *Cinema de Animação* engloba música clássica, jazz, vocalizações e até *graphic sound*, que acompanham ou induzem à narrativa. Neste caso, contribuem para uma comunicação visual e sonora mais diversificada e, com a ausência de diálogos, a comunicação pode chegar a todos os espetadores independentemente da língua que dominam, já que não está sujeita à barreira linguística.

A abertura ao contacto com filmes de diferentes países, promovida pelo *Cinema de Animação* representou, desde logo um contacto com filmes de animação que transportam narrativas visuais e sonoras diversificadas, e, narrativas que transmitem códigos sociais e culturais, também diversificados.

O enredo dos filmes de animação transmitidos com o programa de Vasco Granja enquadra-se nesta dimensão de diversidade. Ao contrário da programação anterior ao *Cinema de Animação* as narrativas não são maioritariamente de aventuras, abordam temas como a guerra, a paz, os direitos humanos e outros. Anteriormente a 1974, os filmes são maioritariamente originários dos EUA sendo os seus realizadores e criadores também deste país. Logo, os valores e códigos sociais veiculados por estes filmes refletem a

sociedade e cultura dos EUA na época. Note-se que não era transmitido um ou outro filme deste género, mas na verdade faziam parte da maioria da programação infantil, mais especificamente relativa aos desenhos animados. A abordagem aos temas de guerra, paz, direitos humanos e outros, difundido com o *Cinema de Animação*, nem sempre é óbvia, recorrendo amiúde á metáfora e ao símbolo, o que leva o espetador a fazer um exercício de interpretação e reflexão sobre as mensagens que, muitas vezes, são veiculadas unicamente por imagens e acompanhadas de vocalizações, sons ou música.

No que toca às representações de género, verificou-se que nem sempre o papel dominante e de personagem principal é atribuído às personagens do género masculino, o que acontece na grande maioria nos filmes de animação transmitidos até 1974. Aliás, em algumas animações o personagem principal é uma figura geométrica (o quadrado) como é o caso do *Prespectre*. Por outro lado, os conflitos nem sempre são resolvidos com agressões, explosões ou gritos. Quando existem situações geradoras de conflito, como por exemplo, em *Neighbours*, o final leva-nos a perceber que a agressão não é a forma correta de resolver desentendimentos. Quando transportamos a “realidade” das narrativas visuais para uma experiência vivenciada há que questionar se a forma de resolução de conflitos, geralmente agressiva, (aos gritos), veiculada na maioria dos filmes transmitidos na RTP antes de 1974, não influencia os comportamentos e interações sociais de quem os assiste. Da mesma forma há que pensar nas representações e papéis sociais de género que são transmitidos por esses filmes, e, concomitantemente que liberdade de escolha em termos profissionais e de papéis na sociedade estariam a transmitir esses filmes. Como refere Neves, (2011) as crianças passam por diferentes fases de desenvolvimento cognitivo e assimilam a informação que as rodeia de uma forma inconsciente. Esta informação que se incorpora na consciência e na personalidade da criança, é automática e contribui para a sua compreensão do mundo e para o desenvolvimento da sua personalidade e vai expressar-se nas suas ações de uma forma autónoma e inconsciente.

Este estudo tencionou, igualmente, compreender as ligações entre educação artística e literacia visual, a partir do cinema de animação. O facto de o programa de animação apresentado e coordenado por Vasco Granja, ter transmitido filmes de animação muito diversos, com linguagens visuais, sonoras, e narrativas que espelham diferentes códigos sociais e diferentes culturas, contribuiu para promover um alargamento da cultura visual

dos telespetadores. Ao ser exposto a diferentes linguagens visuais, que, neste caso eram acompanhadas de explicações acerca da narrativa, dos seus autores, país de origem entre outras informações, o espetador alarga o seu reportório visual e uma cultura artística que lhe permite compreender melhor diferentes modalidades de comunicação visual. Esta compreensão encontra-se na base de outras competências tais como a capacidade de interpretar criticamente a informação e a capacidade de se expressar criativamente utilizando a linguagem visual. Deste modo, o alargamento de um universo visual e da sua interpretação, através de experiências diversificadas de animação poderão contribuir decididamente para o desenvolvimento da literacia e cultura visuais... Através de uma modalidade de educação artística veiculada de modo informal, o espetador foi convidado a interpretar, de uma forma lúdica, um conjunto de narrativas visuais ao mesmo tempo que enriquecia o seu conhecimento acerca do cinema de animação. A difusão desta modalidade cinematográfica através da televisão, mas também através da organização de festivais e outras formas de divulgação terá favorecido, tal como vimos através de alguns testemunhos de autores portugueses o aparecimento de um interesse pela animação numa geração que, de certa forma, foi tocada pela ação desenvolvida por Vasco Granja.

No que toca às questões de natureza ideológica, Mizoerff (2023) alerta para que a cultura visual, consiste igualmente na visualização de imagens que não são por si só “visuais”. As imagens transportam consigo valores, ideias, experiências, transportam a cultura de quem as produziu ou criou e nem sempre esta cultura é facilmente perceptível na comunicação feita por imagens.

Este estudo mostrou que, a partir da transmissão do programa *Cinema de Animação* houve uma mudança significativa no acesso a novas linguagens, bastante díspares entre si, algumas simbólicas e abstratas, as quais, terão contribuído para alargar um universo de referências visuais, culturais, mas também sociais. De facto, através da análise do conteúdo discursivo das amostras, identificaram-se mudanças de paradigmas sociais veiculados através do *Cinema de Animação*. Estas mudanças encontravam-se em linha com a necessidade de uma construção social mais aberta para a diversidade cultural, para uma sociedade mais justa e respeitadora da diferença e em que os papéis de género sejam livres de estereótipos.

O programa transmitido por Vasco Granja, para além de contribuir para a literacia e cultura visuais através das diferentes modalidades plásticas e representações sociais anteriormente mencionadas foi igualmente complementado por entrevistas, peças documentais e informação relevante acerca de realizadores, criadores e cinema de animação contemporâneo. Deste modo integrou-se num espectro mais amplo da educação artística em contextos não formais e informais de que fazem eco as recomendações emanadas de entidades tais como a UNESCO no já mencionado *Framework for Culture and Arts Education*, de março de 2021.

Finalmente há que referir alguns constrangimentos na realização deste estudo tais como o facto de as amostras selecionadas, embora representativas da diversidade, ficarem limitadas pelos filmes que estão disponíveis para visualização. Deste modo, importa a organização de arquivos relativos a esta modalidade de cinema de modo a possibilitar outros estudos mais aprofundados quer de natureza histórica quer numa perspetiva dos recursos educativos.

Após o *Cinema de Animação* foram transmitidos outros programas de animação no canal público (RTP1 e RTP2), alguns dos quais, mais direcionados para o público conhecedor de animação, o que lembra a necessidade de uma investigação mais ampla sobre os contributos da ação de Vasco Granja para divulgação do cinema de animação, através da televisão em programas que foram para o ar anos depois de *Cinema de Animação*.

A meu ver este é um campo de pesquisa em aberto, dada a sua dimensão multifacetada que articula o pensamento visual, à comunicação, à história, à memória, à cultura mas igualmente à educação artística encarada numa perspetiva ampla que cruza a ação prática ao conhecimento e à experiência humana.

| ' ' | | ' ' |

## Referências

- Academia RTP (2012). *Contamos a História da Animação em Portugal*. RTP Ensina. [retirado em 30-5-2024] <https://ensina.rtp.pt/artigo/contamos-a-historia-da-animacao-em-portugal>/Radiotelevisão Portuguesa. (1975).
- Arriaga, I. (2006). *Modelos formativos en educación artística: Imaginando nuevas presencias para las artes en educació* . Universidad Pública de Navarra.
- ARTICLE 7. (2022). Giffonifilmfestival.it. <https://www.giffonifilmfestival.it/en/sezioni-film-1985/3737-article-7.html>
- Barbosa, A.M. (2009). *A imagem no ensino da arte*. Editora Perspectiva S.A.
- Barbosa, A., Pereira, F., & Das, M. (2010). *A abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais*. Cortez Editora.
- Berger, J. (2018). *Modos de Ver*. Antígona.
- Bamford, A. (2009). *The Wow Factor: Global Research Compendium on the Impact of the Arts in Education*. Waxmann Verlag.
- Canadian Film Encyclopedia - Bernard Longpré*. (2024). Tiff.net. <https://cfe.tiff.net/canadianfilmencyclopedia/content/bios/bernard-longpre>
- Castro, I. (2004). *Animação portuguesa: Conversas Com* (Câmara Municipal de Lisboa).
- Cathy Bennett*. (2024). MUBI. <https://mubi.com/en/cast/cathy-bennett>
- Coutinho, C. (2015). *Metodologia de Investigação em Ciências Sociais e Humanas*. Almedina.
- Crafting Animation: Hermína Týrlová's Fuzzy Modernism*. (2021, December 13). MAI: Feminism & Visual Culture. <https://maifeminism.com/crafting-animation-hermina-tyrlova-fuzzy-modernism/>
- Eisner, E. W. (2020). *El arte y la creación de la mente*. Grupo Planeta Spain.

Eva Szasz. (2024). MUBI. <https://mubi.com/en/cast/eva-szasz>

FFF - Claudio BERTIERI. (2021). Wwww.lfb.it.

<https://www.lfb.it/fff/giorn/aut/b/bertieri.htm>

Fischman, G. (2001). Reflections About Images, Visual Culture, and Educational Research [Review of *Reflections About Images, Visual Culture, and Educational Research*]. In *Researchgate*.

Gil, I. (2011, outubro). *Literacia visual. Estudos sobre a Inquietude das Imagens*. [Literacia visual. Estudos sobre a Inquietude das Imagens.]. Edições 70, Lda.

Gorzadek, E. (2004, February). *Jan Lenica*. Culture.pl. <https://culture.pl/en/artist/jan-lenica>

Granja, M. I., Granja, C., Morais, L., & Morais, A. (2015). *Vivência e Memória: Uma iniciação ao mundo das imagens em movimento*. Centro Cultural de Cascais-Fundação D. Luis I.

Granja, M. I., Granja, C., Morais, L., & Morais, A. (2015). *Vasco Granja e o cinema de animação*. Fundação D. Luis I.

Grant Munro. (n.d.). CCCB. <https://www.cccb.org/en/participants/file/grant-munro/34392>

Guerin, F., & Mebold, A. (2009). *Lotte Reiniger – Women Film Pioneers Project*. Columbia.edu. <https://wfpp.columbia.edu/pioneer/lotte-reiniger/>

Habib, K., & Soliman, T. (2015). Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior. *Open Journal of Social Sciences*, 03(09), 248–264. <https://doi.org/10.4236/jss.2015.39033>

Harris, M., Husbands, L., & Taberham, P. (2019). *Experimental Animation*. Routledge.

Hernández, F. (2000). *Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho*. Editora Penso.

Hernández, M. (2021). *Incorrectly Drawn Hen: a reflection on education in (and through) the arts* [Review of *Incorrectly Drawn Hen: a reflection on education in (and through) the arts*]. In Musicoguaia (Ed.), *3rd Interdisciplinary and Virtual Conference on Arts in Education* (p. 112).

IMDb. (2024). *Jirí Brdecka - Writer, Director, Additional Crew*. IMDb.  
[https://www.imdb.com/name/nm0106404/bio/?ref=nm\\_ov\\_bio\\_sm](https://www.imdb.com/name/nm0106404/bio/?ref=nm_ov_bio_sm)

IMDb. (2024). *Daniel Szczechura - Director, Writer, Production Designer*. IMDb.  
<https://www.imdb.com/name/nm0843826/>

IMDb. (2024). *Ricardo Neto - Director, Animation Department, Editor*. IMDb.  
[https://www.imdb.com/name/nm0626666/bio/?ref=nm\\_ov\\_bio\\_sm](https://www.imdb.com/name/nm0626666/bio/?ref=nm_ov_bio_sm)

Kostyrka-Allchorne, K., Cooper, N. R., & Simpson, A. (2017). The relationship between television exposure and children's cognition and behaviour: A systematic review. *Developmental Review*, *44*, 19–58. <https://doi.org/10.1016/j.dr.2016.12.002>

*Limited Animation Style and Hanna-Barbera - Joseph Barbera Interview*. (n.d.).  
Www.youtube.com. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_IBNaGzzIv4](https://www.youtube.com/watch?v=_IBNaGzzIv4)

Magalhães, J., & Pereira, M. (2003). *Vasco Granja - Uma vida...1000 imagens*, ASA Editores, S.A.

Marshall, L. (n.d.). *Representations of Women and Minorities Groups in Comics* [Master's Theses *Representations of Women and Minorities Groups in Comics*].

Martins, J. B.[Cineblog]. (2020, Setembro, 04). *História da Animação Portuguesa: O Início*. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=vvApm5SVIhs>

María Acaso, & Megías, C. (2017). *Art Thinking*. Ediciones Paidós.

Meade, M. (1970). *Penelope Pitstop Isn't Enough!* [Review of *Penelope Pitstop Isn't Enough!*]. *The New York Times*, 25.

Mirzoeff, N. (2023). *An introduction to visual culture: Third edition*. Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9780429280238>

Neves, P. (2011). *O cinema na escola* [Dissertação de mestrado *O cinema na escola*].

NFB. (2021). Pen Point Percussion. [Video] YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=8paMx5Hphf4>

Norman McLaren. (2018). Art Canada Institute - Institut de l'Art Canadien.

<https://www.aci-iac.ca/art-books/ottawa-art-and-artists/key-artists/norman-mclaren>

Office. (2016). *Trois exercices sur l'écran d'épingles d'Alexeieff*. Office National Du Film Du Canada; Office national du film du Canada.

[https://www.onf.ca/film/trois\\_exercices\\_sur\\_lecran\\_depingles\\_dalexieeff/mi](https://www.onf.ca/film/trois_exercices_sur_lecran_depingles_dalexieeff/mi)

Office. (2024). *Norman McLaren*. Office National Du Film Du Canada; Office national du film du Canada. <https://www.onf.ca/cineastes/norman-mclaren/?language=f>

Oliveira, D., & Morais, A. (2016, January). Conflitos interpessoais e desenho animado: Um estudo sobre os estilos de resolução predominantes [Review of *Conflitos interpessoais e desenho animado: Um estudo sobre os estilos de resolução predominantes*]. *Psicologia Argumento*.

Oliveira, M. (2017). *A Educação Artística para o desenvolvimento da Cidadania. Atividades integradoras para o 1º ciclo de Ensino Básico* [Review of *A Educação Artística para o desenvolvimento da Cidadania. Atividades integradoras para o 1º ciclo de Ensino Básico*]. APECV.

Paul Driessen. (n.d.). *Pdriessen.com*. <http://pdriessen.com/>

*PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da UFMG*. (2024). Ufm.br.

<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15649/12524>

Radiotelevisão Portuguesa (1965). *Anuário RTP 1964*. Radiotelevisão Portuguesa

Radiotelevisão Portuguesa (1966). *Anuário RTP 1965*. Radiotelevisão Portuguesa

Radiotelevisão Portuguesa (1967). *Anuário RTP 1966*. Radiotelevisão Portuguesa

Radiotelevisão Portuguesa (1968). *Anuário RTP 1967*. Radiotelevisão Portuguesa

Radiotelevisão Portuguesa (1969). *Anuário RTP 1968*. Radiotelevisão Portuguesa

Radiotelevisão Portuguesa (1970). *Anuário RTP 1969*. Radiotelevisão Portuguesa

Radiotelevisão Portuguesa (1971). *Anuário RTP 1970*. Radiotelevisão Portuguesa

Radiotelevisão Portuguesa (1972). *Anuário RTP 1971*. Radiotelevisão Portuguesa

Radiotelevisão Portuguesa (1973). *Anuário RTP 1972*. Radiotelevisão Portuguesa

Radiotelevisão Portuguesa (1974). *Anuário RTP 1973*. Radiotelevisão Portuguesa

RTP (2017). *Vasco Granja*. Arquivos.rtp. <https://arquivos.rtp.pt/conteudos/vasco-granja>

Salbego, J., & Charréu, L. (2015). Ensinar pela cultura visual: relações possíveis entre educação e práticas contemporâneas da visualidade. In *VI Congresso internacional de educação*.

Silva, A. (2022). *O Cinema de Animação Português de Autor: Uma Proposta de Estudo e de Valorização* [Thesis *O Cinema de Animação Português de Autor: Uma Proposta de Estudo e de Valorização*].

*Sound in Hanna-Barbera | [in]Transition*. (2018). Mediacommons.org.  
<https://mediacommons.org/intransition/sound-hanna-barbera>.

Bruno Bozzetto (n.d.). *The Official Site of Bruno Bozzetto*. <https://www.bozzetto.com/>

Venkatesh, V., Ruprecht, L., & Ferede, M. K. (2023). *Arts education: an investment in quality learning* (UNESCO, Ed.) [Review of *Arts education: an investment in quality learning*].

Verger, M. (2010, August 10). *Oswaldo Piccardi | Rapporto Confidenziale*. Rapporto Confidenziale. <https://www.rapportoconfidenziale.org/?p=8241>

Vilar, E. (2020). *Vasco Granja, o pai da Pantera Cor-de-Rosa*. PÚBLICO; Público.  
<https://www.publico.pt/2002/08/11/jornal/vasco-granja-o-pai-da-pantera-corderosa-173593>

Wikipedia (2005, November 12). Artur Correia. Fundação Wikimedia, Inc.

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Artur\\_Correia](https://pt.wikipedia.org/wiki/Artur_Correia)

Wikipedia (2024, March 21). *Evelyn Lambart*. Wikipedia; Wikimedia Foundation.

Wikipedia (2024, July 15). *Ishu Patel*. Wikipedia; Wikimedia Foundation.

# Anexos

## ANEXO 1

### Amostra de filmografia do “Cinema de Animação” com referência às técnicas e tipo de narrativa.

Título do Filme/Série	Realizadores/Produtores	Ano	Técnica	Enredo cenário, personagens, história	Narrativa Visual cores, P/B, monocromático, linguagem gráfica utilizada	Narrativa Sonora Sons, melodias
<i>Neighbours</i>	Norman McLaren/ NFB/ONF	1952	<i>Pixilation - stop motion</i> . A animação consegue-se fotograma a fotograma das personagens reais.	Neighbours: A história é uma parábola sobre duas pessoas que brigam pela posse de uma flor.	Cor  Animação com Pessoas, desenho, bonecos.  Narrativa frenética com movimentos entrecortados	Efeitos sonoros- <i>Graphic Sound</i>  Relação entre música, imagem e sons
<i>Pickled pink</i>	Friz Freleng/ Hawley Pratt/ David H. De Patie	1965	Animação tradicional	Um bêbado leva a Pantera Cor-de-Rosa para casa e tenta escondê-la da sua mulher.	Cor  Desenho	Inglês como língua falada.  Música de fundo.
<i>Vanocní Stromesek</i>	Hermínia Týrlova	1968	Stop-motion	História de Natal em torno de uma árvore de Natal.	Cor  Animação usando fantoches e diversos materiais naturais como lã, tecido e bordados.	Música composta por Evžen Illín's acompanha o desenrolar da narrativa.
<i>Gallina vogelbirdae</i>	European films, Independent film makers	1963	Animação Tradicional	Tudo começa quando a professora manda reproduzir em desenho a imagem de uma galinha...	Cor  Desenho  Minimalismo do design	Vocalizações  Música acompanha o desenrolar da narrativa
<i>Sotterranea</i>	Corona Cinematografica/ Manfredo Manfredi	1973	Desenhos animados e rotoscópio.	O filme apresenta os devaneios de um homem que viaja no metro/ comboio.	Cor- tons acinzentados	Banda sonora que acompanha a viagem
<i>Cosmic zoom</i>	NFB/ONF	1968	Animação através de imagens fotográficas coordenadas com desenho.	Uma viagem até ao ponto mais distante concebível do universo e depois até à mais ínfima partícula de existência.	Cor  Fotografia e desenho	Música acompanha a viagem, com ritmo condizente.

<i>Dimensions</i>	Bernard Longpré	1966	Stop-motion	Um género de jogo-brincadeira em que se trabalha as proporções e dimensões.	Cor  Animação com pessoas, desenho e objetos de uso comum.	Música varia de acordo com a narrativa
<i>L'Onesto Giovanni</i>	Oswaldo Piccardo	1963	Stop-motion	Uma homenagem à paz.	Algumas personagens, que são mãos apontando, movem-se pelo ecrã, como se tivessem vida. As mãos, feitas com linha preta e fundo branco, movem-se em um fundo grená com motivos ouro e um design um tanto barroco.	Efeitos sonoros de acordo com as imagens  Música de fundo
<i>Cinderella</i>	Lotte Reiniger	1922	Utiliza o recorte de silhuetas e uma câmara multiplano. Mais próximo da fonte luz colocou as silhuetas acinzentadas para criar atmosfera, e na frente próximo da câmara colocou as outras silhuetas.	Uma perspectiva sobre a vida de Cinderela.	A preto e branco	Música que acompanha o desenrolar da ação.
<i>Perspectre</i>	Ishu Patel	1975	Animação tradicional	Jogo de tridimensionalidade	Efeitos tridimensionais com figuras geométricas planas e o uso de cores progressivamente mais claras ou mais escuras.	Música
<i>La Ménagère</i>	Canadá NFC/Cathy Bennett	1975	Animação tradicional simples	Narrativa sobre um dia na vida de uma doméstica	Mulher sem traços definidos, com cores fortes, fundo neutro	Música clássica que acompanha o desenrolar das atividades
<i>Au Bout du Fil</i>	Paul Driessen	1974	Animação tradicional	Uma linha que pode unir todas as histórias, estamos interligados.	desenvolve-se sobre um fundo castanho avermelhado.	Efeitos sonoros de acordo com as imagens
<i>Petit Bonheur</i>	Clorinda Warny/ NFB French	1972 Belgica /Canadá	Técnica de <i>papier découpé</i>	Uma mãe vai passear o bebé, que começa a chorar e quatro estranhos decidem “ajudar” oferecendo palpites, de	Cores vivas	Efeitos sonoros e música, como pistas da ação.

	Animation Studio			acordo com o seu papel na sociedade		
<i>A</i>	Film Boris von Borrisholm	1965 Polónia /Alemanha/França	Animação com técnica combinada	Aparece um A maiúsculo na sala, e a personagem faz tudo para o tirar de lá.	A preto e branco.	Sons.  Música.
<i>Fotel</i>	Daniel Szczechura	Polónia 1963	Animação limitada	A luta pelo poder é retratada com gráficos muito simples.	Cor	Música acompanha a acção
<i>Eu quero a Lua</i>	Artur Correia	Portugal 1970	Animação tradicional	Uma das personagens nunca está satisfeita com o que a outra personagem lhe vai oferecendo, até pedir a Lua.	Cor	Música clássica, de acordo com a acção Efeitos sonoros

## Anexo 2

### Amostra de filmografia do “Cinema de Animação” com referência ao país e língua de origem e às personagens.

Título do Filme/Série	Realizadores/Produtores/Estúdio	País de origem	Editores/guionistas/criadores	Língua de origem	Personagem principal/ gênero	Narrativa
<i>Neighbours</i>	Norman McLaren/ NFB/ONF	Canadá	Norman McLaren	----	Dois homens	Neighbours: A história é uma parábola sobre duas pessoas que brigam pela posse de uma flor.
<i>Pickled pink</i>	Friz Freleng/ Warner Bros-Looney tunes	EUA	Friz Freleng/ Hawley Pratt	Inglês	pantera	A Pantera Cor De Rosa é levada para casa por um desconhecido alcoolizado e passam o tempo a esconder-se da mulher dele.
<i>Vanocní Stromesek</i>	Hermínia Týrlova	Checoslo váquia	Hermínia Týrlova	-----	Árvore de natal	A Árvore de Natal é um conto de fadas sobre o amor e a extensão natural do verdadeiro espírito natalício.
<i>Gallina vogelbirdae</i>	European films, Independent film makers	Checoslo váquia	Jiri Brdecka	----	(a) galinha	Tudo começa quando a professora manda reproduzir em desenho a imagem de uma galinha....
<i>Sotterranea</i>	Corona Cinematografica / Manfredo Manfredi	Itália	Manfredo Manfredi	----	(o) viajante	O filme apresenta os devaneios de um homem que viaja no metro/ comboio
<i>Perspectre</i>		1975	Ishu Patel	----	...	Música
<i>Cosmic zoom</i>	NFB/ONF	Canadá	Eva Szasz	-----	...	Uma viagem até ao ponto mais distante concebível do universo e depois

						até à mais ínfima partícula de existência.
<i>Dimensions</i>	Bernard Longpré	Canadá	Bernard Longpré	----	...	Um género de jogo-brincadeira em que se trabalha as proporções e dimensões.
<i>L'Onesto Giovanni</i>		Itália	Osvaldo Piccardo	----		Uma homenagem à paz.
<i>Cinderella</i>	Lotte Reiniger	Alemanha	Lotte Reiniger	----	(a) Cinderella	Baseado na história da Cinderela
<i>La Ménagère</i>	Canadá NFC	Canadá	Cathy Bennett	---	(a) mulher	Traça o perfil de um dia na vida de uma dona de casa. A sua decoração quotidiana, os seus gestos, sempre iguais, tudo se combina para testemunhar o carácter típico da dona de casa.
<i>Au Bout du Fil</i>		Holanda	Paul Driessen	-----	...	Filme de animação cujo objetivo é lembrar-nos que os nossos sucessos, os nossos fracassos, e mesmo por vezes a nossa existência, muitas vezes estão por um fio.
<i>Petit Bonheur</i>	NFB French Animation Studio	Belgica/Canadá	Clorinda Warny	-----	bebé	É uma paródia sobre os autoproclamados especialistas em crianças que estão tão envolvidos com suas próprias opiniões sobre o que é melhor para uma criança que não conseguem ver o verdadeiro problema do bebé.
<i>A</i>		Polónia/Alemanha/França	Jan Lenica	-----	Letra A	Aparece um A maiúsculo na sala, times romaan, quer tirá-lo, martela, magia em que o a vai para dentro do cahpéu, toca música encanto-o p sair da salaetc

<i>Fotel</i>		Polónia	Daniel Szczechura	----	...	A luta pelo poder é retratada com gráficos muito simples.
<i>Eu quero a Lua</i>		Portugal	Artur Correia	----	...	

### Anexo 3

#### Amostra de filmografia anterior ao “Cinema de Animação” com referência ao país e língua de origem e às personagens.

Título do Filme/Série	Realizadores/Produtores	País de origem	Editores/ guionistas/ criadores	Língua de origem	Personagem principal/ género	Narrativa
Os Flinstones	William Hanna; Joseph Barbera	EUA	Keneth Spears; Donald A. Douglas; Joseph Ruby; Warner Leighton; Greg Watson	Inglês	Duas famílias normativas encabeçadas por dois amigos, (o) Fred e (o)Barney	Mostra a rotina de duas famílias num cenário típico da pré-história, mas, em que todos os objetos modernos, como telefone, são feitos de pedra.
Gorila Maguila	William Hanna; Joseph Barbera	EUA	Tony Benedict, Warren Foster, Dalton Sandifer	Inglês	Gorila (o)	Maguila mora na loja de animais. De vez em quando Maguila é comprado por alguém, mas acaba sempre por ser devolvido à loja,

						maioritariamente porque faz estragos devido à sua imensa força.
Bugs Bunny Show	Warner Bros /Looney Toones	EUA	Chuck Jones; Friz Freleng; Robert McKimson	Inglês	Lebre/coelho (o) (o) Duffy Duck / (o) Gaguinho	Personagem brincalhona, gosta de fazer comentários sarcásticos relativamente aos outros e de pregar partidas.
Top Cat	William Hanna; Joseph Barbera	EUA	Barry Blitzer; Harvey Bullock Kin Platt	Inglês	(o) gato	Líder de um gangue de gatos de rua que tentam enganar a autoridade e as outras personagens.
Archie show	Hal Sutherland Filmation Associates company	EUA	Bob Ogle; Chuck Menville; Len Janson; Jim Ryan; Bill Danch	Inglês	Vocalista que deu nome à banda Archie (o)	Conta o dia-a-dia de uma Banda de música.
Hector Heathcote	Terrytoons	EUA	Eli Bauer	Inglês	Hector (o)	Com conteúdo histórico, Hestor Heathcote representa o patriota americano.
Cool Mc Cool	King Features Entertainment Artransa Park Film Studios	EUA Australia	Bob Kane; Al Brodax	Inglês	Cool Mc Cool (o)	Conta as aventuras de um agente secreto.
Zé Colmeia	William Hanna; Joseph Barbera	EUA	William Hanna; Joseph Barbera	Inglês	(o) Zé Colmeia	Zé Colmeia anda sempre acompanhado do seu melhor amigo, Catatau, e procura uma forma de roubar as cestas de piquenique dos visitantes distraídos do parque para comer o conteúdo.
Pica Pau	Walter Lantz Estúdios	EUA	Walter Lantz Ben Hardaway	Inglês	(o) Pica pau	Aventuras de um Pica Pau
Professor Baltazar	Zagreb Film	Croácia (Jugoslávia)	Zlatko Grgic/Boris Kolar/Ante Zaninovic	Fala não inteligível	Professor Baltazar (o)	Em cada episódio há alguém com problemas e o

						professor Baltazar através de invenções resolve os problemas.
Abbot e Costelo	William Hanna; Joseph Barbera	EUA				
Pantera Cor de Rosa	David H. DePatie Friz Freleng Jim Foss Bill Orcutt Harry Love	EUA	David H. DePatie Friz Freleng	Inglês	Pantera cor-de-rosa (género indefinido)	
Pepe Legal	Hanna-Barbera	EUA	William Hanna Joseph Barbera	Inglês	(o) Pepe	Pepe é um cavalo e é um Xerife desajeitado.
Dastardly & Mutley	William Hanna Joseph Barbera	EUA	Larz Bourne, Dalton Sandifer, Michael Maltese		(o) Dastardly (o) Mutley	Dastardly e o seu companheiro canino Muttley tentam capturar Yankee Doodle, um pombo-correio que carrega mensagens secretas.  Perseguições, destruição de aviões, pianos
Penelope Pitstop	Hanna-Barbera	EUA	Iwao Takamoto Jerry Eisenberg		(a) Penélope	Aventuras de Penélope. Estereótipos femininos
Mr Magoo	UPA	EUA	Millard Kaufman John Hubley	Inglês	Mr. Magoo	Aventuras de um míope

## Anexo 4

### Amostra de filmografia anterior ao programa “Cinema de Animação” com referência às técnicas e tipo de narrativa.

<b>Título do Filme/Série</b>	<b>Realizadores/Produtores</b>	<b>Ano</b>	<b>Técnica Stopmotion, recortes, roscopia,</b>	<b>Enredo cenário, personagens, história</b>	<b>Narrativa Visual cores, P/B, monocromático, linguagem gráfica utilizada, 3d, 2d</b>	<b>Narrativa Sonora Sons, melodias</b>
Os Flinstones	William Hanna; Joseph Barbera	1960- 1966	animação limitada	Mostra a rotina de duas famílias num cenário típico da pré-história, mas, em que todos os objetos modernos, como telefone, são feitos de pedra	Cores, 2D, Família tradicional americana	Música que acompanha as cenas (pistas musicais), riso pré-gravado, Mono
Gorila Maguila	William Hanna; Joseph Barbera	1964- 1967	animação limitada	Maguila mora na loja de animais. De vez em quando Maguila é comprado por alguém, mas acaba sempre por ser devolvido à loja, maioritariamente porque faz estragos devido à sua imensa força.	Cores, 2 D	Música que acompanha as cenas (pistas musicais), Mono
Bugs Bunny Show	Warner Bros /Looney Toones	1960- 1972	Animação tradicional	Personagem brincalhona, gosta de fazer comentários sarcásticos relativamente aos outros e de pregar partidas. Em geral é amigável.	P&B, Cores, 2D	Utilização de música clássica Mono

Top Cat	William Hanna; Joseph Barbera	1961- 1962	animação limitada	Líder de um ganguê de gatos de rua que tentam enganar a autoridade e as outras personagens.	P&B, Cores, 2D A sobrevivência do mais esperto	Banda sonora musical ao estilo de Gershwin Mono
The Archie show	Hal Sutherland Filmation Associates company	1968- 1969/70??	animação limitada	Conta o dia-a- dia de uma Banda de música.	Cores, 2D	Música Pop Ex. “Sugar, Sugar”, gravação ao vivo,
The Hector Heathcote Show	Terrytoons	1963- 1965 1959– 1971 ??	Animação limitada	Com conteúdo histórico, Hector Heathcote representa o patriota americano.	Cores, 2D	Efeitos sonoros Pistas musicais Mono
Cool Mc Cool	King Features Entertainment Artransa Park Film Studios	1966- 1969	animação limitada	Conta as aventuras de um agente secreto	Cores, 2D	Efeitos sonoros Pistas musicais Música a acompanhar as cenas Mono
Professor Baltazar	Zagreb Film	1967- 1978	Animação tradicional	O prof. Baltazar resolve os problemas de quem precisa.	Cores, 2d	Musica
Zé Colmeia	William Hanna; Joseph Barbera	1961- 1988 (várias subséries) A primeira foi só até 62	animação limitada	Zé Colmeia anda sempre acompanhado do seu melhor amigo, Catatau, e procura uma forma de roubar as cestas de piquenique dos visitantes distráidos do parque.	Cores 2D	Efeitos sonoros Pistas musicais Música a acompanhar as cenas Mono
Pica Pau	Walter Lantz Estúdios	1957- 1972	Animação limitada	Woody é um pica-pau, com características antropomórficas	Cores, 2D	Efeitos sonoros Pistas musicais Música a acompanhar as cenas Mono
Abbot e Costelo	William Hanna Joseph Barbera	1967- 1968	Animação limitada	Sketches de comédia com o conhecido duo Abbot e Costelo	Cores, 2D Adaptação da série	Efeitos sonoros Pistas musicais

						Música a acompanhar as cenas Mono
Pantera Cor de Rosa	David H. DePatie Friz Freleng Jim Foss Bill Orcutt Harry Love	1969-1978	Animação limitada em TV	Uma pantera cor de rosa, basicamente muda e as suas aevnuras.	Cores, 2 D Visualmente ligado aos anos 70 e sua imagética	Música jazz Efeitos sonoros Quase sem falas Banda sonora por Henry Mancini
Pepe Legal	Hanna- Barbera	1959-1961	Animação limitada	Pepe é um cavalo antropomórfico e é um Xerife desajeitado.	Cores, 2D	Música Efeitos sonoros
Dastardly & Mutley	William Hanna Joseph Barbera	1969-1970	Animação limitada	Dastardly e o seu companheiro canino Muttley tentam capturar Yankee Doodle, um pombo-correio que carrega mensagens secretas.  Perseguições, destruição de aviões, pianos	Cores, 2D Imagens rápidas	Música Efeitos sonoros Músicas cantadas pelas personagens Pistas musicais
Os perigos de Penelope Pitstop	Hanna-Barbera	1969-1970	Animação limitada	As aventuras de Penelope, num spin-off, depois da Corrida mais Louca do Mundo	Aventuras de Penélope. Estereótipos femininos Cores, 2D	Música Efeitos sonoros Pistas musicais
Mr. Magoo Show	UPA Jack Kinney Productions e Larry Harmon Pictures	1960-1965	Animação limitada	Um idoso solteiro, com problemas graves de visão, e a sua forma de lidar com o mundo que o rodeia, através da negação do seu problema.	Terceira idade Cores, 2D	Música Efeitos sonoros Pistas musicais





