

**ENTRE O FATO, A MEMÓRIA E O NARRADO:  
REFLEXÕES A PARTIR DO DESENHO ANIMADO  
AVATAR: A LENDA DE AANG**

**BETWEEN THE FACT, A MEMORY AND THE  
NARRATED: REFLECTIONS TO THE ANIMATED  
DRAWING AVATAR: A LEGEND OF AANG**

**BIANCA ZAENE RODRIGUES MOTA<sup>1\*</sup>**

**Resumo:** Este artigo objetiva abordar o cinema de animação como possibilidade de fonte histórica. Para tanto, utiliza o desenho *Avatar: a lenda de Aang* (2005-2008), série animada estadunidense inspirada nos animes japoneses, como documento para a reflexão. O estudo se apoia em teóricos que criaram instrumentos para análise das imagens animadas, reconheceram suas especificidades como objeto cultural e abordaram o cinema como criador de discurso histórico. Os aspectos do enredo e construção da narrativa no episódio “O dia do Avatar” possibilitam interligações entre a memória individual de um grupo e o aspecto universal de determinado fato, pondo, assim, em destaque a própria escrita da História.

**Palavras-chave:** Desenho Animado; Memória; Escrita da História.

**Abstract:** This article aims to address the animation cinema as a possible historical source. To do so, it uses the *Avatar: The Legend of Aang* (2005-2008), an American animated series influenced by Japanese animes, as a document for reflection. The study is based on theorists who create instruments for the analysis of animated images, recognize their specificities as human production and approach cinema as a creator of historical discourse. The aspects of the plot and the construction of the narrative in the episode "The Day of the Avatar" allow interconnections between the individual memory of a group and the universal aspect of a particular fact, thus highlighting the writing of history itself.

**Keywords:** Animated Cartoon; Memory; Writing of History.

---

<sup>1</sup> Nota de pesquisa recebida em 26 de março de 2018 e aprovada para publicação em 29 de julho de 2019.

\* Licenciada em História pela Universidade Estadual da Região Tocantina do Maranhão (Uemasul). (E-mail: biancazaene@hotmail.com)

## Introdução

Nas palavras do historiador Marc Ferro: “Assim como todo produto cultural, toda ação política, toda indústria, todo filme tem uma história que é História”.<sup>2</sup> A afirmação reflete uma preocupação dos movimentos historiográficos das últimas décadas: a inclusão de documentos mais subjetivos e artísticos para a pesquisa, já que tais fontes relacionadas a imagens foram outrora relegadas em função do privilégio do documento oficial escrito. Assim, considerando a indústria cinematográfica, o cinema de animação ou desenho animado é possivelmente o menos explorado ou considerado em estudos que pensam as produções artísticas como úteis ao saber histórico.

Por isso, o presente artigo propõe uma reflexão acerca do uso do desenho animado como fonte por meio da série animada *Avatar: a lenda de Aang*, considerando, em especial, a narrativa do episódio “O dia do Avatar” para pensar as percepções expressas no desenho acerca do passado, das questões entre memória e universalidade, que constituem narrativas *versus* discurso, além de refletir sobre o fazer historiográfico. Para tal, tecemos ponderações acerca da linguagem do desenho animado, os elementos da narrativa e do enredo, suas dimensões estéticas e representativas.

### Cinema de animação: possibilidades como fonte histórica

A imagem, que captura a estática do momento exato ou guarda os movimentos sequenciados, é o registro do que ocorreu e do real cotidiano ou, no caso da imagem na ficção, cria e atua um roteiro a depender de quem a produz. Para a História, as fontes de informação podem ser um registro gráfico de dada época, isto é, um documento que narra algo ocorrido, um objeto cultural de determinado período e, simultaneamente, um exemplar dos padrões estéticos de um momento.

A partir do século XIX, tais imagens passaram a receber movimento, formar planos e sequências na arte cinematográfica. Arte que, segundo Marc Ferro, trouxe consigo uma escrita e uma abordagem sócio-histórica particulares em sua linguagem, a qual o autor atribui o papel de contra-análise da sociedade.<sup>3</sup> Porém, reconhecer a historicidade dessas imagens em

---

<sup>2</sup> FERRO, Marc. Coordenadas para uma pesquisa. In: *Cinema e História*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992, p.17.

<sup>3</sup> *Idem*. O filme: uma contra-análise da sociedade? In: p. 86.

movimento, que deram origem ao cinema, implica em pensar sobre o desenvolvimento das técnicas artísticas e tecnológicas que acompanharam e possibilitaram seu surgimento.

Nesse sentido, para Jacques Rancière, o cinema faz parte da historicidade e da história do homem moderno, que, a partir das inovações tecnológicas, criou o olho mecânico e a câmera e, dessa forma, possibilitou que os pensamentos fossem transcritos.<sup>4</sup> O cinema é, segundo o autor, a arte que, através do olho mecânico, expressa o que foi visto e pensado, dando existência física a isso. Essa perspectiva estética de constituição do cinema transcende o imaginável e o crível, não apenas representando a realidade na arte, mas dando forma a essa realidade. Por meio dessa perspectiva, com o filme, então, “o espectador trafega por novos territórios de sensibilidade estética e visual”.<sup>5</sup>

Por sua vez, o cinema de animação, efeito de movimento dado a imagens estáticas, mesmo tendo o surgimento ligado ao desenvolvimento do cinema, tem suas especificidades. Celbi Pegoraro<sup>6</sup> defende que a origem dos desenhos animados estava conectada às caricaturas, charges e histórias em quadrinhos, sendo que esses últimos exerceram uma influência especial sobre as animações, dentre as quais cita os precursores: *Little Nemo* de Winsor McCay, *Krazy Kat* de George Herriman, *Mutt and Jeff* de Harry “Bud” Fisher. O entrelaçamento entre os quadrinhos, cinema e desenhos animados é ainda perceptível em sucessos de produções da DC e Marvel. No entanto, ainda que haja diversos aspectos semelhantes, as animações se distinguem do cinema de *live action* por sua construção visual a partir da criatividade.

Enquanto o cinema usual aborda, em diversos níveis, situações, cenários e personagens interpretados por pessoas reais, o desenho, criado principalmente a partir da criatividade, não tem obrigatoriedade com a realidade, como também não usa a câmera para registrar os movimentos de uma realidade física.

Assim, o desenho animado é um gênero que se enquadra dentro das produções de entretenimento de massa, com alvo, em primeira instância, no público infantil e constrói, dessa forma, o imaginário de futuros adultos. Em outros termos, apesar de primariamente voltados para crianças, as animações atingem mais e mais outros públicos.<sup>7</sup> Partindo dessa problemática, Andréa Vasconcellos aponta a escassez de estudos que utilizam as imagens

---

<sup>4</sup> RANCIÈRE, Jacques. A historicidade do cinema. *Significação*, São Paulo, v. 44, n. 48, p. 253 jul-dez. 2017.

<sup>5</sup> AVELINO, Yvone Dias; FLÓRIO, Marcelo. História Cultural: o cinema como representação da vida cotidiana e suas interpretações. *Projeto História*, São Paulo, n.48, p.7, Dez. 2013.

<sup>6</sup> PEGORARO, Celbi Vagner Melo. O Cinema de Animação: Uma nova fronteira nos estudos da comunicação. *Revista ECO PÓS*. v. 15, n. 1 (2012): Mundo Imagem: Fotografia e Experiência.

<sup>7</sup> FÉRRES, 1998, *apud* VASCONCELLOS, Andréa Colin. Desenho animado, uma fonte histórica. *Revista Encontros – ANO 13 – Número 24 – 2015*, p.116.

animadas como fontes históricas ou que desenvolvam reflexões teóricas sobre elas.<sup>8</sup> Diante do quadro, Vasconcellos recorre aos teóricos da utilização do cinema como fonte para, por meio dos parâmetros de análise que eles adotam, construir possibilidades metodológicas de estudo que se estendessem aos desenhos animados.

Um ponto notável que insere a animação, assim como o cinema, em uma categoria passível de análise histórica é a ideia de que também nos desenhos “a construção de contextos criados no interior dos filmes, deve necessariamente aspirar verossimilhança, mesmo quando se trata de fazer filmes narrativos com fadas ou utilizando animais ou seres humanos caricaturados como personagens principais”<sup>9</sup>.

Dessa forma, como aborda India Mara Martins, ainda que na animação o olho mecânico não capture as percepções de um evento real ou ficcional e a inventividade esteja presente, toda a construção da animação busca possibilitar ao espectador uma percepção e experiência visual estética que corresponda, dentro de sua criatividade, a um realismo, ou melhor, a um efeito de realidade.<sup>10</sup> Considerando, principalmente, os últimos avanços da computação gráfica e como essa inventividade técnica é utilizada no cinema *live action*, atesta-se que a criatividade visual não é particularidade dos desenhos. De igual forma, tomar como fonte a animação é reconhecer que a mesma consegue transpor para a tela o que fora pensado e planejado, em uma teia narrativa que traz ao espectador um efeito da realidade sobre o universo ali criado.

Como teoriza Marcos Napolitano acerca de fontes audiovisuais: “O enquadramento de uma cena, a edição de um filme, a cor/textura empregada na captação da imagem, são fundamentais para que o filme ganhe sentido cultural, estético, ideológico e, conseqüentemente, sócio histórico.”<sup>11</sup> Como expressão audiovisual, o desenho animado reflete também o tempo e contexto de sua produção, podendo sugerir referências a outras temporalidades históricas ou mesmo pretender representar características sociais e culturais.

Assim, os desenhos animados:

Mesmo sem atores reais, eles buscam sanar tensões cotidianas e mergulham o espectador em suas narrativas, tornando-se real durante a sua exibição. [...] as animações também transmitem valores, conflitos, formam referências, possuem traços do momento que foram produzidos e interagem com o imaginário de quem as

---

<sup>8</sup> VASCONCELLOS. *Op. cit.*

<sup>9</sup> MARTINS, India Mara. “Desejo de real” e busca pelo “Realismo”. *Revista ECO PÓS*. v. 15, n. 3, p.52-57, (2012): Imaginando o real: novos realismos.

<sup>10</sup> *Ibidem*, p.65.

<sup>11</sup> NAPOLITANO, Marcos. Fontes audiovisuais: a história depois do papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org). *Fontes históricas*. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2008, p.267.

assistiu. Por isso, podem e devem ser consideradas fontes históricas como as demais obras já há tanto tempo debatidas.<sup>12</sup>

Dessa maneira, o cinema de animação tem potencial estético e representativo, como afirmam Leandro Guimarães e Monica Fantin, sendo “relevante lembrar que, mais que o filme em si, o importante é a relação que com ele estabelecemos através de mediações diversas”<sup>13</sup>. Em outras palavras, é essencial a busca pelo que a realidade narrativa criada na animação sugere, põe em foco e conecta temáticas internas a questões sociais.

Portanto, quanto ao desenho animado *Avatar: a lenda de Aang* (no original *Avatar: The Last Airbender*), cuja análise da narrativa é o objetivo deste artigo, trata-se de uma série animada estadunidense de aventura e fantasia produzida nos estúdios Nickelodeon e exibida entre 2005 e 2008. A série é composta de três temporadas, cada uma com 20 episódios de 22 a 24 minutos.

A animação narra a história que se passa em um universo fictício, dividido em quatro nações: a dos Nômades do Ar, a das Tribos da Água, a Nação do Fogo e o Reino da Terra. Em cada uma das mencionadas nações, homens e mulheres dominam seu elemento nativo, existindo ainda o chamado “avatar”, o único capaz de dominar e “dobrar” todos os elementos, aquele que mantém o equilíbrio do universo, sendo um o espírito do mundo se manifestando em forma humana. O avatar segue um ciclo milenar, seu espírito reencarna como humano em outra nação assim que ele morre.<sup>14</sup>

Dessa forma, o desenho animado não apenas tem seus traços estéticos inspirados nos *animes* japoneses, como o cerne de sua história e as mitologias que a compõe são voltadas para a cultura oriental (especialmente do Japão, China e Índia). A começar pelo nome que dá título ao desenho, Avatar, percebe-se a influência mencionada, já que, segundo a religião hindu, o termo originário do sânscrito se refere a uma divindade que encarna e se materializada em uma forma corpórea.<sup>15</sup> Além disso, os movimentos referentes ao domínio da terra, água, fogo e ar são inspirados nas artes marciais.

Quando o enredo de Avatar se inicia, a Nação do Fogo subjuguou as demais, tendo promovido ainda o genocídio dos nômades do ar cem anos antes, porque esta seria a próxima nação em que o avatar reencarnaria. O mundo, durante esse século, não teve notícias do paradeiro do avatar ou a esperança de seu retorno. Porém, contrariando os objetivos da Nação

---

<sup>12</sup> VASCONCELLOS, *Op. cit.*, p.119.

<sup>13</sup> GUIMARÃES, Leandro Belinaso; FANTIN, Monica. O cinema e os filmes de animação em contextos formativos. *Educ. foco*, Juiz de Fora, v. 21 n. 1, p. 144, mar. 2016 / jun. 2016.

<sup>14</sup> Informações acerca da série retiradas do site <http://www.mundoavatar.com.br/>. Acesso em: 08 jan de 2019.

<sup>15</sup> SILVA, Renata Cristina da. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. *Revista Contemporânea*, Ed.15, Vol.8, N.2, 2010, p. 122.

do Fogo, revela-se a existência de Aang, um garoto de 12 anos que passara os últimos cem anos congelado em um iceberg. Assim, Aang, o avatar reencarnado entre os nômades do ar, sobreviveu ao genocídio.

O avatar Aang é encontrado por dois irmãos da tribo da Água, Katara e Sokka, que o ajudaram a retomar sua missão e destino de dominar todos os elementos, com o objetivo de lutar contra a subjugação promovida pela Nação do Fogo e reestabelecer o equilíbrio do mundo. Aang e os amigos traçam sua jornada passando por tribos e nações e buscando o devido aperfeiçoamento para o avatar. O destaque dado aqui se refere ao episódio “O dia do Avatar”, que narra a passagem dos personagens por um povoado no qual a população comemora o dia anti-avatar.

Sendo assim, há possibilidade de um estudo abordar como os criadores norte-americanos da série leem e interpretam a cultura oriental e a expressam na obra. Diversos episódios abrem espaço também para o uso, em sala de aula, desse material como instrumento do professor de História, podendo suscitar questões sobre cultura e religiosidades orientais. Estas, apesar de serem em certa medida consideradas aqui, não são o foco da análise.

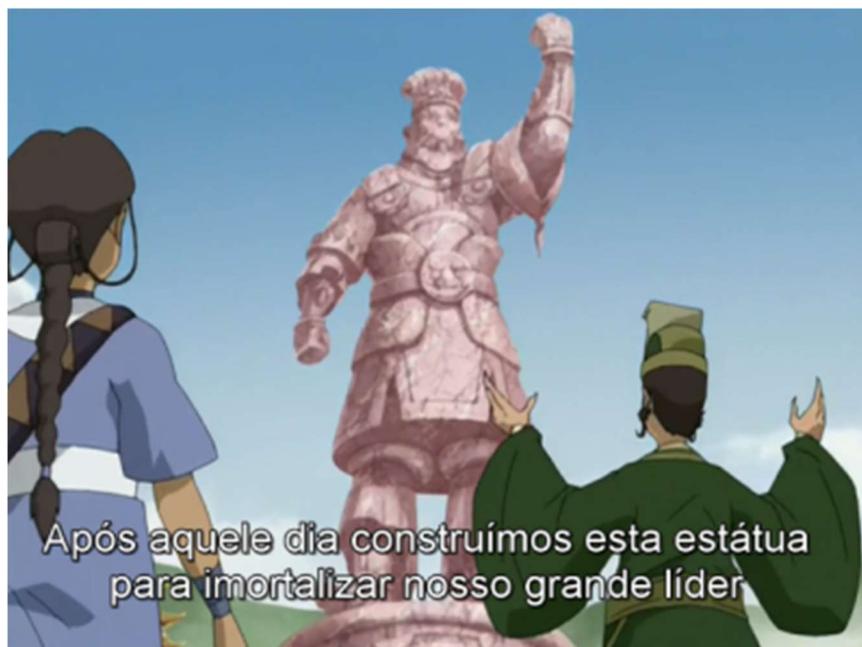
Outra possibilidade, dentre as reflexões geradas pela produção *Avatar*, volta-se para os aspectos do enredo e da história que é contada e como esta expõe e sugere, na sua ficcionalidade, a forma como o homem tem o passado como parâmetro para suas vivências no presente. Busca-se, assim, a historicidade na trama da animação.

### **Evidências, memória e narrativa em Avatar**

No episódio em foco neste artigo, o quinto da segunda temporada, intitulado “O dia do Avatar”, os personagens chegam a uma cidade onde presenciam bonecos das últimas três encarnações do avatar sendo “malhados” em praça pública e descobrem se tratar do Dia Anti-Avatar. Nesse festival, a comunidade relembra um acontecimento que culpa o avatar pela morte de seu líder Chin.

Aang então interrompe a malhação questionando o motivo de tal festividade contrária aos avatares, seres que são símbolo pacificador naquele universo. O prefeito explica que a avatar Kyoshi, antepassada de Aang, teria matado o seu líder. Aang então propõe provar sua inocência. Diante do impasse entre o discurso da comunidade e a defesa de Aang, opta-se por um julgamento que verifique a verdade dos fatos.

Assim, o episódio retrata a construção histórica do passado de uma comunidade, que responsabiliza o líder morto Chin por grandes feitos, tornando este um herói, ao passo que elege como vilão o avatar. Assim, por meio dessa narrativa, a animação demonstra a forma como um povo relembra e perpetua a memória sobre um acontecimento.



**Figura 1** – O prefeito mostra a estátua de Chin a Katara e Sokka  
Fonte: Série *Avatar: a lenda de Aang* – Episódio 5

Os amigos de Aang buscam, então, reconstituir os eventos que culminaram naquela narrativa. O prefeito os leva à “cena do crime”, onde são reunidos, a partir da fala do prefeito, testemunhos orais da comunidade (. Então, os personagens realizam comparações entre os testemunhos e os vestígios materiais do local, a começar pela datação, e observam que em determinados pontos os registros não coincidem. Além disso, os personagens visitam a comunidade de onde veio a acusada, avatar Kyoshi. Ali, localizam um santuário construído para a mesma e, a partir do recolhimento de mais relatos, percebem haver um impasse e choque entre as narrativas. O povo de Kyoshi comemora o seu nascimento como avatar, no mesmo dia em que, 670 anos antes, ela teria matado o líder Chin.

Tal enredo possibilita questionamentos que vão ao encontro da temática dos embates entre a memória individual de um grupo *versus* o aspecto universal do fato ocorrido, fazendo referência à forma como se dá a própria escrita da História. Em seu ensaio “*Não basta a história de identidade*”, Eric Hobsbawm aborda o passado como parte dos discursos de diversas instituições, sendo para muitas uma forma de se afirmar e de legitimar o seu

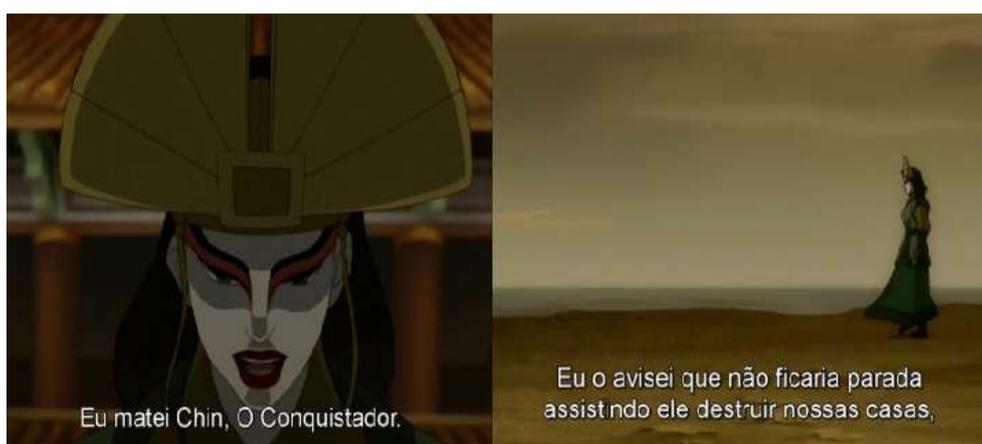
presente. Assim, essa história particular se veste de “anacronismo, omissão, descontextualização e, em casos extremos, mentiras. Em um grau menor, isso é verdade para todas as formas de história de identidade, antigas ou recentes”<sup>16</sup>.

Ao aplicarmos neste trabalho as assertivas que Rancière elabora acerca do cinema, o registro em sua representação estética tem “o poder da montagem que constrói uma história e um sentido, pelo direito que se arroga a combinar livremente as significações e limitar ou ampliar sua potência de sentido e de expressão”<sup>17</sup>.

O passado, a memória traumática da comunidade e o presente do avatar se encontram de igual forma em embate, introduzindo questões acerca da narrativa sobre o passado. Assim, o episódio da série animada levanta perguntas muito relevantes ao campo da História, como: a narrativa perpetuada pela tradição da comunidade é verossímil? Com que outros discursos a narrativa se confronta? Qual das narrativas se aproxima dos fatos em si?

Voltando ao episódio “O dia do Avatar”, chega o dia do julgamento e o prefeito apresenta a sua versão dos fatos de forma direta, enquanto Aang tenta reunir as evidências que os amigos apresentaram em sua defesa em um discurso, mas não consegue articular uma fala convincente.

Ao final, o espírito da avatar Kyoshi manifesta-se e acaba por confessar a culpa. A avatar revela que Chin era um tirano conquistador de terras no continente e, para evitar sua invasão, ela separa sua comunidade do continente matando acidentalmente Chin no processo.



**Figura 2** – A avatar Kyoshi conta sua versão dos fatos  
**Fonte:** *Série Avatar: a lenda de Aang – Episódio 5*

<sup>16</sup> HOBBSAWM, Eric. Não basta a história de identidade. In: *Sobre História*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013, p. 285.

<sup>17</sup> RANCIÈRE, *Op. cit.*, p.259.

A intervenção do espírito da avatar narrando o que ocorreu revela as lacunas de cada uma das versões até ali apresentadas, mostrando, assim, como cada narrativa se fragmentou, fazendo com que Chin virasse um herói para sua comunidade, da mesma forma que Kyoshi foi considerada como salvadora de sua tribo. O episódio termina com soldados da Nação do Fogo interrompendo o julgamento ao atacar a cidade e Aang salvando os habitantes locais. Dessa forma, o dia Anti-Avatar deixa de existir e cria-se um novo Dia do Avatar para recordarem o momento em que Aang os salvou.

Conforme discorre Paul Veyne, a escrita da história está relacionada com a reconstrução e interpretação de memórias, o que envolve a ordenação dos eventos, vestígios e ideias. De tal forma que “[...] em nenhum caso, o que os historiadores chamam um evento é apreendido de uma maneira direta e completa, mas, sempre, incompleta e lateralmente, por documentos ou testemunhos, ou seja, por tekmeria, por indícios.”<sup>18</sup>.

Ou seja, o fato em si não é alcançado pelos historiadores em sua busca pela reconstituição histórica. Na comparação entre vestígios e discursos, entre o particular e o universal, o pesquisador preza pelo compromisso com a verdade. Já que os eventos, engolidos pelo tempo, não podem ser alcançados, o máximo a que se chega é a descrição mais próxima dos fatos como foram. Corre-se, sem dúvida, o risco de diluir a História a uma mera narrativa, sujeita a interesses e intenções do sujeito que a narra, o qual tem o poder da escrita nas mãos. É justamente diante da possibilidade da história acorrentada a meras vontades, que a origem das narrativas disseminadas deve ser posta à prova, já que também fazem parte de processos históricos.

No entanto, se na atividade humana de reconstituição do passado o acontecimento não pode ser alcançado, na ficção torna-se possível vivenciá-lo. Assim, no que diz respeito a representação da memória inscrita em sua trama, o episódio “O Dia do Avatar” põe em questão o quanto do fato em si permanece nas narrativas perpetuadas. Evidenciando, dessa maneira, a importância do ofício do historiador, que comparando os discursos e deixando clara a primazia das evidências, volta-se para o universalismo e para a compreensão da história da humanidade.

Logo, para além da representação da realidade, o enredo oferece problemáticas que evidenciam como os discursos acerca do passado se confundem e se entrelaçam. O desenho retrata também o trabalho do historiador de reconstrução histórica, de apreensão das

---

<sup>18</sup> VEYNE, Paul. *Como se escreve a história*. Trad. de Alda Baltar e Maria Auxiliadora. Kneipp. 4ª ed. - Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1995, p.18.

evidências em meio à confusão de versões e discursos, concluindo-se em uma explicação mais complexa que envolve diversos fatores.

### **Considerações finais**

O desenho animado tomado aqui como exemplo, por mais historicamente inspirado que seja, é imaginativo e é uma fonte lúdica em que se abre a possibilidade de analisar aspectos conceituais do fazer histórico. A produção animada *Avatar: a lenda de Aang*, ao se propor construir uma narrativa repleta de características orientais, abre espaço para a elaboração de reflexões sobre a constituição da memória, do passado e da importância das narrativas na coesão social e na identidade de um povo. Exemplificando, ainda que de forma fictícia, como o que resulta em narrativas oficiais guarda, além da memória e dos fatos em si, uma complexidade de fatores e contribuições para se constituírem tal como passarão a ser disseminadas.

E, se é possível identificar traços da História no cinema, da mesma forma o desenho animado pode ser interpretado como produtor de discurso histórico, levando em conta as formas como assume suas representações e sua estética. No exemplo aqui analisado, o enredo interpreta a forma como os fatos humanos acontecem, são vivenciados, memorizados e reproduzidos ao longo do tempo. Nesse processo, a teia de construção da narrativa, tal como a historiografia, faz a História.

### **Referências bibliográficas**

#### **Livros**

FERRO, Marc. *Cinema e História*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992, pp.13-86.

HOBSBAWM, Eric. Não basta a história de identidade. In: *Sobre História*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013, p. 281-292.

NAPOLITANO, Marcos. Fontes audiovisuais: a história depois do papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org). *Fontes históricas*. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2008.

VEYNE, Paul. *Como se escreve a história*. Trad. de Alda Baltar e Maria Auxiadora. Kneipp. 4ª ed. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1995.

#### **Artigos**

AVELINO, Yvone Dias; FLÓRIO, Marcelo. História Cultural: o cinema como representação da vida cotidiana e suas interpretações. *Projeto História*, São Paulo, n.48, p.7, Dez. 2013.

GUIMARÃES, Leandro Belinaso; FANTIN, Monica. O cinema e os filmes de animação em contextos formativos. *Educ. foco*, Juiz de Fora, v. 21 n. 1, p. 141-156, mar. 2016 / jun. 2016.

MARTINS, India Mara. “Desejo de Real” e busca pelo “Realismo”. *Revista ECO PÓS*. v. 15, n. 3, p.52-57, (2012): Imaginando o real: novos realismos.

PEGORARO, Celbi Vagner Melo. O cinema de animação: Uma nova fronteira nos estudos da comunicação. *Revista ECO PÓS*. v. 15, n. 1 (2012): Mundo Imagem: Fotografia e Experiência.

SILVA, Renata Cristina da. Apropriações do termo avatar pela cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. *Revista Contemporânea*, Ed.15, Vol.8, N.2, p. 120-131, 2010.

TRINCHÃO, Glaucia Maria Costa; OLIVEIRA, Lysie dos Reis. A História contada a partir do desenho. *Feira de Santana, Anais*, p.156-164, 1998.

VASCONCELLOS, Andréa Colin. Desenho animado, uma fonte histórica. *Revista Encontros – ANO 13 – Número 24 – 1º semestre de 2015*.

### **Teses e Dissertações**

COELHO, Davi de Barros. O cinema de animação entre o real e o imaginário. *In: Amazônia animada. A representação da região amazônica no cinema de animação brasileiro*. Rio de Janeiro, 2012. 293p. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

### **Desenho animado**

Avatar: a lenda de Aang (2005-2008). Michael Dante DiMartino e Bryan Konietzko. EUA. Produção: Nickelodeon. 22-24 min. Cor.

### **Sites acessados**

<http://www.mundoavatar.com.br/>. Acesso em: 08 jan de 2019.