

A SOMBRA COMO RECURSO IMAGÉTICO: DO TEATRO DE ANIMAÇÃO AO LIVRO INFANTIL

Márcia Cattoi Schmidt (PPGDESIGN/UDESC)
Célio Teodorico dos Santos (UDESC)

Resumo: Este trabalho propõe investigar a “sombra”, sua natureza efêmera e força expressiva nas artes visuais e no design, assim como seu recurso cênico e lúdico em manifestações teatrais ou artístico-culturais, que vão se transformando através do tempo pelas tecnologias vigentes. Trata de uma revisão bibliográfica de caráter exploratório e abordagem qualitativa. Os autores/pesquisadores estudados são Montecchi, Piragibe, Dias, Fávero, Merleau-Ponty, entre outros, com objetivo de apontar correspondências entre as disciplinas do teatro e do design de livro interativo para a infância a partir do uso da “sombra”. Os resultados apontam para um panorama de diálogos e relações entre mídias diversas, em um contexto complexo e mutante, que envolve alta tecnologia e demandas por experiências sensoriais.

Palavras-chave: Luz e Sombra, Ludicidade, Livro-brinquedo, Teatro de Sombras.

1. INTRODUÇÃO

Enquanto imagem e fenômeno, a “sombra” pode ser examinada a partir de várias disciplinas: física, artes, literatura, psicologia, entre outras. Este artigo propõe um estudo sobre a sombra no teatro e nos livros interativos a partir de revisão bibliográfica. Na linguagem formal do dicionário “sombra” é a claridade atenuada pela interposição de um objeto entre ela e a luz, forma-se então uma silhueta escurecida sobre uma superfície oposta à luz. A palavra “sombra” na literatura pode trazer a conotação de um perseguidor ou de anonimato. Ainda pode evocar a ideia de espectros, trevas ou infortúnios envolvendo a sua menção, numa abordagem metafórica. Discorrendo brevemente a respeito da visualização de luz e sombra e sua representação ou configuração na arte:

¹ Designer Gráfica pela Universidade do Vale do Itajaí, Licenciada e Bacharela em Artes Visuais, Especialista em Design de Superfície pela Universidade Federal de Santa Maria, Mestra e doutoranda em Design na Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil. mcattoi@hotmail.com.

² Bacharel em Desenho Industrial pela Universidade Federal da Paraíba; Mestre em Engenharia de Produção pela Universidade Federal de Santa Catarina, Doutor em Engenharia Mecânica pela Universidade Federal de Santa Catarina. Professor Adjunto do Departamento de Design e professor permanente do Programa de Pós Graduação em Design (PPG Design) da Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, Brasil. celio.teodorico@gmail.com.

Sabe-se que nossa visão é um fenômeno corpóreo-sensível-cognitivo, fisicamente resultante do encontro da luz — não a emanada diretamente de uma fonte, mas a refletida de seu prévio encontro com os objetos do mundo — com determinadas células de nosso olho especializadas funcionalmente de acordo com sua sensibilidade quer à cor, quer à forma, os chamados cones e bastonetes. (DIAS, 2006, p. 55).

O autor considera que nas artes visuais utiliza-se o procedimento da “luz e sombra”, o chamado *chiaroscuro*, para simular relevo e/ou profundidade pelo contraste, utilizando-se de gradações luminosas. Artistas de várias épocas criaram suas obras a partir do que viam, valendo-se de auxílio mecânico, ou apenas pela observação. Nos valores tonais (acromáticos) dos desenhos preparatórios do período clássico da pintura, por exemplo, é que se percebe o “(...) domínio técnico e científico de uma época para o entendimento do fenômeno da visão e da representação do mundo visível” (DIAS, 2006, p.56). O autor ressalta ainda que no trabalho pictórico é importante a compreensão da superfície das coisas, um fator interdependente nas questões de incidência da luz e da sombra.

Investigando o enigma do corpo, a visão e seu movimento em relação ao mundo, Merleau-Ponty (2004) amplia o conceito da criação de uma imagem pictórica que parte do real. O autor revela que um pintor oferece a revelação dos meios para que uma ideia das coisas torne-se real aos nossos olhos por: luz, iluminação, cor, sombra, reflexos.

Quando vejo através da espessura da água o revestimento de azulejos no fundo da piscina, não o vejo apesar da água, dos reflexos, vejo-o justamente através deles, por eles. Se não houvesse essas distorções, essas zebruras do sol, se eu visse sem essa carne a geometria dos azulejos, então é que deixaria de vê-los como são, onde estão, a saber: mais longe que todo lugar idêntico. A própria água, a força aquosa, o elemento viscoso e brilhante, não posso dizer que esteja no espaço: ela não está alhures, mas também não está na piscina. Ela a habita, materializa-se ali, mas não está contida ali, e, se ergo os olhos em direção ao anteparo de ciprestes onde brinca a trama dos reflexos, não posso contestar que a água também o visita, ou pelo menos envia até lá sua essência ativa e expressiva. É essa animação interna, essa irradiação do visível que o pintor procura sob os nomes de profundidade, de espaço, de cor. (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 45)

Sombras, transparências, reflexos em cores e movimentos, efeitos de luz e sombra: são essas as forças expressivas que ele aborda. São os elementos que carregam a essência daquilo que os produziu. Se manejadas

pela manifestação consciente, expressiva, ocorrem imagens que derivam de técnicas plásticas (físicas ou virtuais), resultado de observações e pesquisas com materiais, utilizadas em diversas manifestações. Extrapolam territórios e convergem linguagens pela tecnologia através dos tempos: a brincadeira com uma vela e a sombra das mãos, o elaborado espetáculo de formas animadas, as publicações envolvendo luz e sombra sobre um suporte que pode ser o livro, entre outras. Todas relacionadas ao ato de narrar alguma história ou fato.

2. AS SOMBRAS NO TEATRO

O teatro tradicional de sombras teve início em países como Índia e China de 2.500 a 3.000 anos atrás. Diferentes países também praticavam, como: Tailândia, Taiwan, Grécia, Indonésia, entre outros, sendo, portanto, uma linguagem milenar que se funda tanto na cultura quanto na religião dos povos. Chegou à Europa a partir do século XVIII, sendo Itália e França os países principais. Na Tailândia, escolas ainda buscam manter a tradição, inovando apenas em algumas particularidades (OLIVEIRA E ANDRADE, 2009) (Fig. 1).



Figura 1: Nang Yai performance no Wat Arun Festival, perto de Bangkok.

Fonte: Fotografia de Jukka O. Miettinen. Disponível em:

<<https://disco.teak.fi/asia/nang-yai-theatre-of-the-large-shadow-figures/>>

O chamado “Teatro de Sombras Contemporâneo” converge principalmente na Europa, América do Norte, Japão e Austrália; distinguindo-se: teatro de sombras com bonecos e objetos, teatro de sombras usando somente as mãos e teatro de sombra corpórea, que utiliza o corpo humano (OLIVEIRA E ANDRADE, 2009). Piragibe (2007) investiga o termo “contemporâneo” para mostrar que não se trata apenas de considerar um conjunto de manifestações, tendências e ideias avaliadas como padrão do momento presente, muito menos serve apenas para diferenciar do que passou. Essas limitações não dão conta do panorama dito contemporâneo: a multiplicidade, diversidade e densidade que conjuga tudo o que está acontecendo no Teatro de Animação, do qual o de Sombras faz parte.

Os avanços tecnológicos favoreceram experimentos com a luz. Lâmpadas halógenas com sua luz puntiforme proporcionam alta definição nas sombras, mesmo à distância. Elas também trouxeram mobilidade ao ator “sombrista” para andar pela cena e manejar silhuetas confeccionadas em vários materiais, além de objetos tridimensionais, que podem prover alguma profundidade aos personagens (OLIVEIRA E ANDRADE, 2009).

Segundo Montecchi (2007) - diretor do teatro Gioco-Vita (Itália) e um dos responsáveis pela renovação do teatro de sombras desde 1978, essas apresentações têm ultrapassado o espetáculo apenas ótico, de imagens em movimento, maquinários e técnicas do século XIX. Embora tenha evoluído como linguagem, num mundo onde a visão é o sentido dominante, o teatro de sombras precisa ser tratado com responsabilidade, conforme o autor, recomendando que quando a proposta é apenas com sombras reproduzidas, que se chame de “espetáculo de imagens em movimento” e não teatro.

Ao transformar a sua natureza profundamente orgânica em algo mecânico, o teatro de sombras desvitaliza-se e, pouco a pouco, perde em teatralidade, em favor de uma espetacularidade fictícia. (MONTECCHI, 207, p. 70).

Para o autor, uma nova sintaxe com referências do cinema (enquadramento, montagem, sequência, câmera-lenta, entre outras) por si só também não proporcionou uma abordagem inovadora para o teatro e o

espectador contemporâneos. O animador, além de “energia motriz” precisa também proporcionar a “energia vital” à cena, uma vez que seu corpo ficava nos bastidores. A tela, separando animador e público, tornava a experiência similar à cinematográfica, a exemplo do *Chat Noir*, um cabaré francês do século XIX onde havia espetáculos de imagens em movimento. Sobre a renovação, afirma:

Na cena eram presentes duas realidades: suas trajetórias de sentido e de ação podiam ser paralelas, divergentes ou encontrar-se, mas eram sempre duas. (...) Depois do espaço, a relação tempo-movimento também era rompida: cabia ao animador administrar o conjunto de possibilidades que esta fragmentação de códigos havia criado. (MONTECCHI, 2007, p. 75).

Com o questionamento da falta de teatralidade, a presença corpórea do animador ganha espaço: ele expõe sua própria sombra, desloca-se pela cena, expressando-se por sons e gestos. Ademais, há movimento de telas, novos formatos são propostos, consolidando a ruptura do espaço tradicional (Fig. 2).



Figura 2: Espetáculo “Il Cielo degli Orsi”, de 2014, produzido por *Teatro Gioco Vita*, com direção de Fabrizio Montecchi. Fonte: Fotografia de Serena Groppelli. Disponível em: <https://wepa.unima.org/en/teatro-gioco-vita/#prettyPhoto/>.

A sombra não reproduz a realidade, mas revela um modo de manifestá-la. As sombras adquirem “vida” no momento da disposição, são efêmeras, mas instituem autêntica experiência visual. Na busca pelo teatral, a sombra habita o espaço livre, sobrepõe-se, dialoga com outras sombras e luzes, e como resultado, a animação contemporânea funde corporeidade e figura, sem negar a tradição técnica e histórica. (MONTECCHI, 2007).

No Brasil algumas companhias também têm pesquisado o teatro de sombras contemporâneo, como a Entreaberta Cia Teatral de Florianópolis, onde se observa no espetáculo “BRUX-“. A cena envolve personagens, atores

e cenários à frente dos espectadores e da tela na qual se projetam as sombras. São as duas realidades imagéticas expostas (Fig. 3).



Figura 3: Espetáculo BRUX- Realização de Entreaberta Cia Teatral, Direção de Alexandre Fávero, atuação de Fabiana Lazzari e Tuany Fagundes. Evento: “A Luz em Cena”, 2017. Fonte: Fotografia de Dayane Ros. Disponível em: <<https://bruxweb.wordpress.com/>>.

Segundo Fávero (2016), os valores estéticos da sombra provêm de várias fontes luminosas que se podem observar na natureza ou através das fontes artificiais: a luz mostra e a sombra modela o que é visível. O Teatro de Sombras acontece como manifestação artística em espaço preparado e grande pesquisa transdisciplinar.

3. AS SOMBRAS NOS LIVROS INFANTIS

Na contemporaneidade, novos recursos gráficos e famílias de fontes têm sido criados para favorecer ou dar expressão à experiência da leitura. Técnicas gráficas de ilustração e formatos inovadores são elaborados, surgem miolos e capas com texturas inusitadas, cores e materiais atípicos ou com propostas de customização. No livro “Peter e Wendy”, de J. Barry (Ed. Cosac Naify), a sobrecapa ou também chamada *jaquet*, pode tornar-se outro produto ao fixarem-se as extremidades. (SCHMIDT, 2017) (Fig. 4).



Figura 4 – Capa da obra “Peter e Wendy”, de J. M. Barrie, com ilustrações de Guto Lacaz e projeto gráfico de Flávia Castanheira, Ed. Cosac e Naify, 2012. Fonte: <http://flaviacastanheiradesign.com.br/Peter/>

Esta característica inusitada do livro pode ser uma das formas de fazer com que o leitor mantenha um vínculo mais prolongado com a obra, explore aspectos da história ou torne-se sensível à conexão entre linguagens, estimulando-o a fazer associações entre forma e conteúdo. Integrando linguagem verbal e visual, o episódio do personagem “Peter Pan” ao perder a sua sombra no início da história serve de argumento para o projeto gráfico, que compõe elementos de luz e sombra, figuras chapadas, sombreadas, como se estivessem desgrudadas do papel. (Fig. 5) A própria sobrecapa transforma-se em uma luminária, se adicionarmos uma fonte de luz, projetando nas paredes as sombras das imagens impressas em preto (Fig. 4). (SCHMIDT, 2017).



Figura 5: Imagem interior da obra “Peter e Wendy”, de J. M. Barrie, com ilustrações de Guto Lacaz e projeto gráfico de Flávia Castanheira, Ed. Cosac e Naify, 2012. Fonte: <http://flaviacastanheiradesign.com.br/Peter/>

O livro-brinquedo integra-se ao conjunto de demandas por objetos interativos e lúdicos da atualidade, por ser um produto exploratório, que expande as possibilidades da leitura. Reverbera o que podemos chamar de “camadas de sentidos” que combinam textos: verbal, visual, design tridimensional do objeto, contexto, significados particulares, entre outras, e convida o leitor a participar da história com sua ação efetiva, a atividade sensoriomotora. Esse tipo de obra pertence ao repertório de objetos que tem o projeto criativo como princípio, em um enunciado amplificado, ao atravessar o texto verbal, o visual, a matéria, o aspecto lúdico envolvendo outros objetos e ações. Como no exemplo apresentado, “Peter e Wendy”, em que se pode separar uma parte, adicionar uma fonte de luz e produzir outro objeto (Fig. 4). Esse livro tem sua produção baseada na tradição, mas abre-se aos jogos entre linguagens, proposições inovadoras, conexões de significados, além de convidar à adição de um elemento externo à obra. A respeito do livro-brinquedo: “É pelo extraordinário de suas múltiplas narrativas que se reconhece, é nas proposições exploratórias que está predisposto o seu design” (SCHMIDT, 2017, p.117).

O livro japonês: “*Motion Silhouette*” de Megumi Kajiwara e Tathuhiko Nijima, é produzido sob demanda e explora o conceito de livro interativo. Proposta de livro-álbum (sem texto verbal) que utiliza a sombra mobilizando-se simplesmente uma página recortada por tecnologia de corte a laser. Um recurso difundido em outras áreas, ainda reduzido do ponto de vista editorial, porém, com apelo surpreendente. A atmosfera que estas imagens criam é particular e diz respeito às primeiras experiências da criança com seu corpo ou objetos do entorno e a luz, valorizando assim a memória e o imaginário infantil. Propõe a utilização de luminária ou *smartphone*, a mover-se livremente, desdobrando a narrativa com o gesto. Também há o movimento de manusear páginas. Os recortes e a luz provocam imagens lúdicas, poéticas, mutantes e com variações de significado entre as páginas opostas. Por exemplo: a forma de árvore seca pode tornar-se um relâmpago conforme o contexto impresso (Fig. 6), uma borboleta procura a flor enquanto cai na teia da aranha na página oposta, entre outras.



Figura 6 – “*Motion Silhouette*” obra de montagem artesanal com produção sob demanda, realizada por Megumi Kajiwara e Tathuhiko Nijima. Disponível em:

<https://www.area-visual.com/2014/10/motion-silhouette-libro-pop-up-con.html?m=1/>

Na obra “*Le Petit Chaperon rouge*” o conto de Charles Perrault e ilustração de Clémentine Sourdais recebe tratamento de duplo efeito – texto

verbal e impressão colorida de um lado, acabamento negro de outro para associar o cenário assustador da história com a própria sombra. (Fig. 7).



Figura 7: Livro “*Le Petit Chaperon Rouge*”, conto de Charles Perrault, ilustração de Clémentine Sourdais, Ed. Helium, 2013. Disponível em:

<https://pagefiddler.wordpress.com/2014/05/09/le-petit-chaperon-rouge-clementine-sourdais/>

Formas cheias e vazadas sugerem brincadeiras com iluminação dirigida. O papel de gramatura alta e o formato concertina (ou sanfona) permitem apoio em superfícies. Dessa forma, o conto pode ser narrado com o auxílio de uma luminária em movimento ou fixa.

A obra colombiana “*El Teatro de Sombras Del Sr. Andersen*”, da Editora LuaBooks apresenta interatividade e ludicidade utilizando a dramaturgia impressa. A obra utiliza roteiro adaptado de histórias de C. Andersen, que pode ser apenas lido na forma tradicional ou criar um pequeno espetáculo de sombras. O conjunto da obra sugere uso da voz em cena, contendo palco simulado, cenários, suporte para o celular, e vários personagens em papel preto para serem manuseados através de palitos com terminações de velcro. Acopla a tecnologia digital em aplicativo (App “*Thea Tron*”) para plataforma IOS disponibilizada pela editora. Com esse aparato, o leitor consegue guiar a cena

com personagens, efeitos sonoros, controle da iluminação (Fig. 8 e 9), e pode ativar modo projetor (Fig. 10).

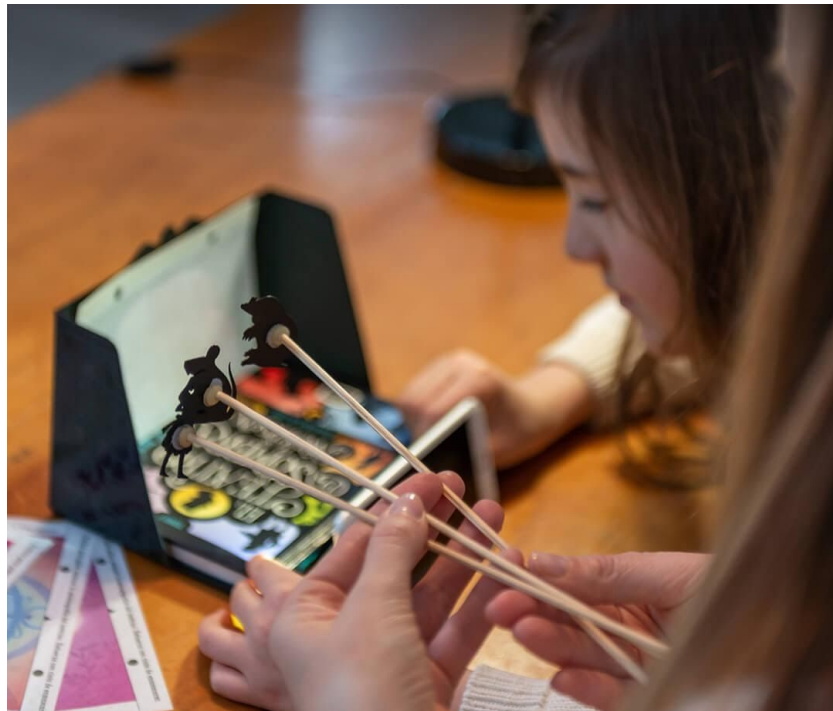


Figura 8: Livro “*El Teatro de Sombras del Sr. Andersen*” com uso de *smartphone*. Escrito e ilustrado por: Lizardo Carvajal, Ed. LuaBooks, 2019. Fonte: <http://www.luabooks.com/el-teatro-de-sombras-del-sr-andersen/>



Figura 9: Palco simulado do Livro “*El Teatro de Sombras del Sr. Andersen*” Escrito e ilustrado por: Lizardo Carvajal, Ed. LuaBooks, 2019. Fonte:

<http://www.luabooks.com/el-teatro-de-sombras-del-sr-andersen/>

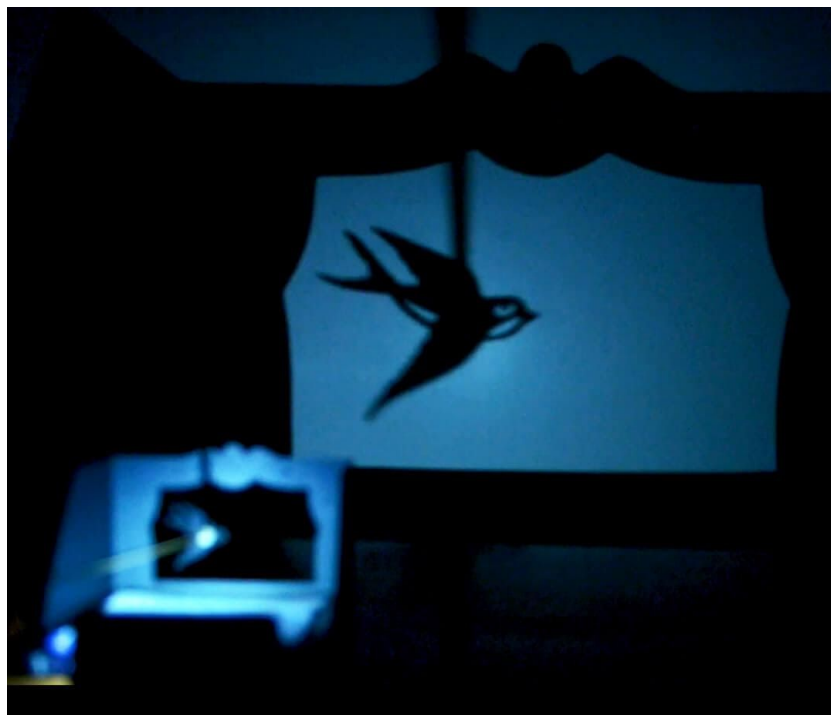


Figura 10: Modo Projetor do Livro “*El Teatro de Sombras del Sr. Andersen*” Escrito e ilustrado por: Lizardo Carvajal, Ed. LuaBooks, 2019. Fonte:

<http://www.luabooks.com/el-teatro-de-sombras-del-sr-andersen/>

A empresa LuaBooks tem editorial transmídia especializado em livros para infância e juventude. Outras obras do catálogo apresentam interações entre plataformas diversas, embora apenas o livro citado acima, até o momento, faça uso da linguagem do espetáculo de sombras.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As sombras são recursos imagéticos disponíveis e significativos. A natureza efêmera, os recursos cênico, lúdico e expressivo têm sido explorados nas artes visuais e no design editorial, assim como em manifestações teatrais ou artístico-culturais, que vão se transformando através do tempo pelas tecnologias vigentes e adquirindo autonomia enquanto gênero. Os efeitos visuais e a multiplicidade de linguagens operando simultaneamente no “Teatro de Sombras Contemporâneo” estão afinados à era da informação: cultura e

tecnologia se fundem em novos experimentos criativos. Além de revelar uma pesquisa intensa nas diversas linguagens que o compõe, e conquistar seu espaço na academia, atinge um resultado impactante, com público diversificado. O estudo de correspondências entre as disciplinas do teatro de sombras e das obras editoriais interativas contribui para compor um panorama dialógico entre mídias diversas a partir das sombras como imagens.

Os livros interativos (informativos, literários ou para entretenimento) têm inserido às suas publicações impressas, recursos provenientes de outros dispositivos. Estes sugerem a adição de iluminação simples e som ou podem funcionar como consoles de luzes e sons para a narrativa dos livros, através de aplicativos específicos. Dessa forma, aproximam-se de outras linguagens e, dentro delas, a cênica. Resguardando as diferenças evidentes de formato, tempo, agentes, dentre outras, destaca-se a aproximação ao Teatro de Sombras e, em especial, ao Teatro de Miniaturas, ou Teatro Lambe-lambe, uma invenção brasileira hoje difundida no mundo. Esta modalidade ocupa um espaço pequeno – uma caixa cênica – onde se apresentam espetáculos itinerantes de curta duração para uma pessoa por vez. O teatro Lambe-lambe pode ser visto em ambientes públicos e eventos da área.

No caso dos livros interativos estudados, o protagonismo fica a cargo do leitor, animador que dá vida aos personagens, mas que também é o espectador. O livro se torna, especialmente no último caso (Editora LuaBooks), complexo objeto brincante. O “usuário do sistema” transmídia dispõe de uma fruição e tempo individuais, repete e modifica a história como quiser. A leitura ocorre de outro lugar, não apenas como uma leitura contemplativa de textos e imagens, mas também como coautor da obra, que só se completa com a sua ação motora, o seu brincar. A portabilidade e a produção industrial facilitam a distribuição como qualquer livro, para uso individual, mas suas características cênicas sinalizam o envolvimento de outros agentes, numa leitura compartilhada entre amigos e familiares.

O design editorial contemporâneo tem sido tratado menos como um projeto típico de gestão de recursos, em um planejamento direto para a solução de um problema, e mais como o conjunto de escolhas e decisões que o designer toma, por um processo que baliza as suas qualidades e repertórios com o contexto, até um resultado particular. As questões de mercado, o desenvolvimento dos parques gráficos, as demandas dos leitores e o crescente interesse por valores sinestésicos, num cenário complexo como o atual, têm feito os designers explorarem soluções originais e até extravagantes, em certos casos, visando o sucesso comercial do produto e a satisfação do usuário. O bom design é o que permanece, em suma, projetos inovadores, compreensíveis e significativos, e que seus processos de fabricação (e ciclos de vida) sejam concebidos com respeito aos recursos naturais.

As obras transmídia são frutos de um momento de transição. A informatização global se estabelece em todos os níveis, universo onde dominam os aplicativos utilizados em dispositivos pessoais. As obras transmídia envolvem uma fluência nesses dispositivos. No mesmo contexto, a realidade aumentada é um sucesso em campos tão diversos como a medicina e os *games*. Entretanto, em uma visão macro, há busca por vivências táteis, prazerosas e personalizadas, como as hospedagens e ambientes de trabalho compartilhados e demandas por produtos que se transformam em fontes de experiências sensoriais. Além disso, há uma valorização da memória nos ambientes e objetos, da consciência ecológica – do *slow food* e *slow fashion*, por exemplo, para diminuir o ritmo do consumo pela sustentabilidade e ter a percepção da qualidade do produto. Aspectos e contextos com os quais se convive e, como pesquisadores, torna-se premente relacioná-los e analisá-los.

REFERÊNCIAS

DIAS, G. S. **Luz e Sombra – suas implicações históricas**. Versão virtual, 2006.
Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ars/v5n9/05.pdf>

FÁVERO, A. **Cartilha Brasileira de Teatro de Sombras: Estudos e propostas para criar e experimentar um teatro de sombras contemporâneo**. Versão virtual, 2016.
Disponível em:

http://www.spescoladeteatro.org.br/wp-content/uploads/2017/10/Cadernos-de-Luz_Carilha-Brasileira-de-Teatro-de-Sombras.pdf

MERLEAU-PONTY, M. **O Olho e o Espírito**. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.

MONTECCHI, F. **Além da Tela – Reflexões em Forma de Notas para um Teatro de Sombras Contemporâneo**. Móin Móin Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas Ano3 – Número 04 (p.63 - 80) – UDESC, 2007.

OLIVEIRA, F. L. de; ANDRADE, M. de. **Reflexões sobre o “ator-sombrista”: de um teatro de sombras tradicional para um teatro de sombras contemporâneo**. *Artigo Publicado nos Anais da II Jornada Latino Americana de Estudos Teatrais, 2009.

Disponível em:

<https://teatrodeanimacao.wordpress.com/revista-eletronica/reflexoes-sobre-o-ator-sombrista-de-um-teatro-de-sombras-tradicional-para-um-teatro-de-sombras-contemporaneo/>

PIRAGIBE, M. **Reflexões sobre o teatro de animação na contemporaneidade**. Móin Móin Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas Ano 3 – Número 04 (p.189-204) – UDESC, 2007.

SCHMIDT, M.C. **A Interface do Livro-brinquedo: uma abordagem do processo projetual**. Dissertação de Mestrado em Design, UDESC, 2017.

REFERÊNCIAS DE OBRAS INFANTIS

ANDERSEN, C. **El Teatro de Sombras del Sr. Andersen**. Cali: Editora LuaBooks, 2019. Disponível em: <http://www.luabooks.com/el-teatro-de-sombras-del-sr-andersen/>

BARRIE, J. M.; LACAZ, G. **Peter e Wendy**. São Paulo: Ed. Cosac e Naify, 2012. Disponível em: <http://flaviacastanheiradesign.com.br/Peter>

KAJIWARA, M.; NIIJIMA, T. **Motion Silhouette**. Produção sob demanda. Disponível em: <https://megumikajiwara.tumblr.com/> ; <https://www.area-visual.com/2014/10/motion-silhouette-libro-pop-up-con.html?m=1>

PERRAULT, C.; SOURDAIS, C. **Le Petit Chaperon rouge**. Paris: Ed. Helium, 2013.