

● Vânia Lúcia Quintão Carneiro
Brasil

Lecturas propositivas de TV y creación de guiones dibujados por adolescentes

Readings of TV from teenagers storyboards

El texto se concentra en el análisis de pequeñas narrativas audiovisuales (37), elaboradas en forma de guiones dibujados (tipo storyboard). Dichos trabajos fueron realizados por adolescentes de dos escuelas secundarias de Distrito Federal (Brasil), en el marco de un proyecto de investigación-acción apoyado por la Universidad de Brasilia. A través del análisis se pretende mostrar la adecuación de la estrategia de guiones dibujados en la construcción de proposiciones, las cuales surgen de la unión entre las capacidades creativas de los jóvenes y su posición como telespectadores, el análisis parte de la elaboración del marco teórico para el diagnóstico de sus competencias audiovisuales. Es necesario mencionar que los grupos de adolescentes no participaron anteriormente de ningún curso o taller audiovisual, hecho que se convirtió en el punto de partida para el desarrollo de una propuesta de educación audiovisual en escuelas.

This paper provides an analysis of 37 short audio-visual stories told in sketches (like a storyboard). These works were drawn by teenagers of two high-schools of Federal District, Brazil, within the framework of a project of investigation-action supported by the University of Brasilia. The aim of this analysis is to show the adjustment of the strategy of drawing sketches to the construction of proposals, which arise from the union joining of the creative capacities of the young people together with their position as viewers. It is necessary to mention that the groups of teenagers hadn't attended any courses or audio-visual workshops which become the starting point for the development of a proposal of media literacy in schools.

Narrativas audiovisuales, audiencia, adolescentes, creación audiovisual, telespectadores- autores, reflexiones críticas.
Audio-visual narratives, teenagers, audience, audio-visual creation, viewer-authors, critical reflections.

En este texto pretendo mostrar la adecuación que los adolescentes realizan al utilizar la estrategia de guiones dibujados (tipo storyboard) en la construcción de sus proposiciones sobre programación de TV y, a partir de esto, observar su competencia audiovisual. La elaboración de guiones constituye una parte del proyecto de investigación-acción: «Niño como productor audiovisual»: expresando su mundo y el de la TV desarrollado de 2000 a 2006 en escuelas de Brasilia y su entorno (DF) y la

❖ Vânia Lucia Quintão Carneiro es profesora de Universidade de Brasília (UNB) y posdoctoranda CAPES (vania@unb.br).

participación de estudiantes-becarios de pedagogía de la Universidad de Brasilia. El proyecto recibió el apoyo del Decanato de Extensión (PIBEX/DEX), Decanato de Posgrado (PIBIC/CNPQ) y FINATEC. Otro de los objetivos de la investigación-acción fue explorar procesos de creación y de lectura de mensajes audiovisuales que facilitasen a los niños y adolescentes un desarrollo más profundo de su comprensión de TV y su expresión audiovisual y, simultáneamente, conocer las posibilidades para la realización de los guiones dentro de las aulas comunes de escuelas públicas.

Partiré afirmando que la educación en comunicación constituye una estrategia fundamental para el desarrollo de la competencia audiovisual. Desde la conceptualización presentada por Ferrés (2006), en el documento-propuesta sobre criterios y dimensiones que la educación en comunicación audiovisual debería atender, se entiende por competencia audiovisual a la capacidad de un individuo para interpretar y analizar críticamente imágenes y mensajes audiovisuales, competencia que incluye sus potencialidades expresivas en el campo comunicativo.

Es necesario recordar a Paulo Freire (1983: 42), quien ya reconocía que el lenguaje audiovisual era irresistible y desempeñaba una contribución a la lectura del mundo. El autor se basa en el reconocimiento de que la lectura del mundo no se encierra en el ámbito de la palabra, el lenguaje audiovisual y la palabra escrita se complementan.

Es así que el deseo de niños y adolescentes por expresarse audiovisualmente –alimentado cotidianamente por la TV– se manifiesta previamente a cualquier posibilidad de producción audiovisual, ellos ya se expresan audiovisualmente con recursos tecnológicos más precarios (Carneiro, 2000).

La televisión invita a que el espectador adopte la postura de productor; afirma Fiske (1989: 73) que «hay espectadores que escriben guiones utilizando conocimientos de las convenciones y estructuras de una telenovela, tal como un proceso profesional escribiendo un script. El motivo de este ejercicio es el placer que encuentra el espectador al comparar sus previsiones con lo mostrado en la telenovela».

En Estados Unidos debido al hecho de que el cine es «el ápice del glamour y del poder gran cantidad de personas comunes son motivadas a intentar escribir un guión; lo que todos desean es entrar en mundo del cine» (Arnold, 2006).

El papel del guión en el proceso de producción audiovisual es indiscutible. García Jiménez (2003: 27) entiende el guión como una «estructura subyacente» al proceso de creación audiovisual. El guión ordena toda la organización del proyecto audiovisual, contemplando la pluralidad de sus referencias técnicas, estéticas, económicas, industriales, socioculturales y políticas. El pauteo y estructuración del proceso de creación audiovisual desempeñan funciones esenciales: mantienen la continuidad narrativa y dramática; permiten organizar todos los elementos técnicos y humanos; ayudan a planificar las escenas y organizar la grabación; facilitan la continuidad de la edición del material grabado. ¿Podríamos considerar el guión dibujado como instrumento para la investigación de las competencias audiovisuales de los adolescentes?

1. El guión dibujado: limitaciones y posibilidades

El guión dibujado se constituye a través de la secuencia de dibujos complementados por un texto escrito. Del lado izquierdo, en los rectángulos, se dibujan las imágenes y del lado derecho se escribe el segmento de texto que se hablará. En varias ocasiones en lugar del texto que se va a hablar se escribe un texto explicativo de la imagen. Dentro de la ejecución del proyecto la elaboración de los guiones abarcaban una a dos hojas, muy cortos en extensión. A pesar de su simplicidad los guiones dibujados se aproximan a los gráficos tipo storyboard. El storyboard es un instrumento-llave para la visualización de escenas de un itinerario imprescindible en el proceso de creación de los dibujos animados. La realización de un storyboard conlleva un límite estrecho entre la visualización y narración, porque los storyboard explican la historia en imágenes (Wells, 2007: 36). El poder de los dibujos narrativos en el proceso de creación de las películas animadas no puede ser subestimado. Como explica Wells (2007), el storyboard es un instrumento muy versátil debido a su aplicabilidad en cualquier parte del proceso creativo; este posibilita a los artistas: analizar de forma activa, original y diversa cualquier tema desde simple anotaciones sobre las obras imaginadas a las obras concluidas o acabadas; probar ideas y planificar composiciones independientemente del medio en el que serán ejecutadas; y, lo más importante, el dibujo narrativo permite a los animadores pensar visualmente dialogando con su imaginación (Wells, 2007: 27).

Buckingham (2005: 210-211) considera que los guiones gráficos (storyboard), utilizados por profesores en la enseñanza de producción audiovisual, deben, en principio, capacitar a que los estudiantes piensen sistemáticamente la configuración global de su producción; en resumen, visualizar sus tomadas y secuencias. A pesar de reconocer a los guiones gráficos como elementos de la práctica profesional, el autor cuestiona su valor para los estudian-

tes en formación inicial; Buckingham argumenta que la no familiaridad con la forma los confunde, haciendo que los estudiantes se desvíen hacia la creación de «tiras e historietas cómicas» además de la existencia de estudiantes que se consideran inhábiles para dibujar y por lo tanto se encuentran inhibidos por el método.

Desde otra perspectiva, aunque Gardner (1999) reconozca que la habilidad creativa principal, inculcada por televisión, se manifiesta al planear y elaborar guiones de escenas, considera que en la evaluación de las competencias audiovisuales es necesaria la grabación de las escenas con cámaras. El obstáculo, dentro de la ejecución del proyecto, reside en el hecho de que la mayoría de los niños no dispone de cámara de vídeo u otro instrumento tecnológico para filmar. Rescatando la propuesta de Ferrés (2005) existen dos criterios que deben regir los niveles de competencia:

- Interacción entre emotividad y racionalidad, incide sobre el ámbito personal. Se considera que una persona competente en comunicación audiovisual debe ser capaz de convertir la emoción en reflexión y la reflexión en emoción.
- Interacción entre lectura crítica y expresión creativa (incide en el ámbito operativo). Se considera que una persona competente en comunicación audiovisual es capaz de realizar un análisis crítico sobre los productos audiovisuales que consume y capaz de producir mensajes audiovisuales simples comprensibles y comunicativamente eficaces (Ferrés, 2005: 11). Por lo tanto, para Ferrés, también el nivel operativo es fundamental en la evaluación de las competencias audiovisuales y, además, está destinado a los estudiantes jóvenes con formación en comunicación audiovisual, aquellos que concluyen la enseñanza secundaria. Aunque esa propuesta analítica no se aplique al contexto inmediato –evaluación de las competencias de adolescentes a partir de guiones dibujados– ofrece apoyo a la comprensión de aspectos de esta competencia, la cual en el contexto de la investigación-acción se encuentra limitada al nivel de expresión vía dibujos y palabras.

2. Elaboración del guión: procesos de investigación y de creación

Como parte del proyecto de investigación-acción «Niño productor: expresando su mundo y la TV» se realizó una investigación (de 2000 a 2006) que buscaba encontrar las relaciones de 424 niños y adolescentes con la TV. Dicha investigación utilizó un conjunto de instrumentos, cuestionarios, redacciones y guiones elaborados en aulas. Una primera divulgación general de los datos obtenidos sobre las temáticas y formatos que niños y adolescentes propusieron fue hecha el 2005.

Los niños y los adolescentes continuaron el proceso de producción de pequeños mensajes empezando con la creación de guiones para los cuales utilizaron equipamientos de simple operación, disponibles en escuelas para la grabación de imágenes y sonidos. Esta fase final se cerró en diciembre de 2006, pero no será abordada aquí. Recientemente, en septiembre, he presentado un análisis en el congreso 5º SOPCOM en Portugal, la intención fue investigar las competencias de los niños (de 7 a 11 años) a través del análisis de la estrategia de guiones. En este nuevo trabajo selecciono 37 guiones que fueron trabajados sólo por adolescentes en 2005. El proceso de creación de los guiones consistía inicialmente en la escritura de un pequeño texto sobre el programa de TV que harían «si tuviesen» los recursos necesarios para producirlo, una cámara fue suficiente para establecer la complicidad. Se utilizó la hipótesis imaginaria «lo que harían si tuviesen», el objetivo era el provocar reflexiones e imaginación, paralelamente se perseguía captar percepciones, emociones y proposiciones de niños y adolescentes sobre televisión, sin que ellos estén limitados a la programación ofrecida por televisión. Rodari (1982) esclarece que la hipótesis fantástica «lo que acontecería si...» es una forma de estimular la imaginación, porque la posibilidad imaginada puede estar cargada de significados abiertos a las diversas interpretaciones, pudiendo adaptarse a muchas realidades. En el segundo momento se les solicitó transformar el texto escrito en el guión propiamente dicho. La elaboración de los guiones demanda una actividad creadora: contar historias a través de imágenes y sonidos, se caracteriza por ser una pre-visualización de algo que no existe concretamente, sólo se concretará en un producto audiovisual más tarde. Los guiones implican pensar en imágenes, palabras y sonidos en secuencia, un antever. Vigotsky (2003) define a la actividad creativa como toda realización creadora de algo nuevo que se refleje en un objeto del mundo exterior, fruto de construcciones mentales o construcciones emocionales inherentes al ser humano. De ahí que la actividad humana en la creación de nuevas imágenes o nuevas acciones no está limitada a la reproducción factual de lo vivido, constituye una actividad creadora. Aquella actividad que hace del hombre un ser proyectado hacia el futuro, que contribuye en la creación y modificación de lo presente.

El resultado del proyecto manifestó un dominio de la escritura en los adolescentes, aunque sus textos hayan sido cortos. Los guiones revelaron una mayor riqueza de información que los textos escritos: aunque algunos adoles-

centes se sintieron, en un primer momento, constreñidos en dibujar, alegando no saber dibujar, comprendieron el carácter provisional del guión como texto efímero, el cual todavía será transformado en un producto, sintiéndose más tranquilos. Los adolescentes descubrieron que con simples esquemas podían expresar ideas, producir sentidos y pre-visualizar un producto audiovisual, por lo tanto si los colegas entendiesen sus guiones, el objetivo se había logrado.

Considero, siguiendo a Vigotsky (2003: 37), que la actividad creadora es compleja y depende de diversos factores, los cuales asumen distintos aspectos en las diversas fases de la infancia. De ahí que la actividad creadora de los adolescentes se diferencia de la de los niños. Gardner (1999) observó los diferentes niveles de competencia en relación al entendimiento que los niños tienen sobre la televisión. Según este investigador, para construir su conocimiento el niño pasa por 'niveles de comprensión de la televisión'. Pero su conquista no será total ni homogénea, permaneciendo aspectos oscuros incluso en la adolescencia. Algunos aspectos complejos resultarán también complejos para los adultos. Para analizar los guiones dibujados como narrativas audiovisuales consideramos las dos relaciones definidas por García Jiménez (2003), la primera es la de la historia narrativa, «lo que se cuenta», la segunda es el discurso narrativo, «cómo contarlo».

3. Narrativas: racionalidad y afectividad

Los guiones fueron cortos, su extensión se adecuaba al tiempo disponible –una hora– en su realización. Aparentemente lo que cuentan y proponen los guiones en su narrativa es simple, pero cuando son abordados a partir de oposiciones binarias se observa la producción de sentido. Las oposiciones binarias son conceptos abstractos en conflicto –seguridad y peligro, bien y mal, esperanza y desesperación, inteligencia y estupidez– y ellos se concretan en personajes y acontecimientos que sustentan la narrativa, esto es el transcurso de lo abstracto a lo concreto. Este aspecto genera el consenso de varios autores que indican su relevancia en la producción de sentido; como explica Lévi-Straus (2007) el proceso de construcción de oposiciones binarias constituye el proceso universal de producción de sentidos. Al contrario de las historias de los niños que buscaban seguridad, en las narrativas de los adolescentes no hay final feliz. Las historias de los adolescentes manifiestan en muchos casos desequilibrio social.

En el corto texto de un estudiante de 16 años se observa la preocupación por la desigualdad social a partir de la oposición pobreza/riqueza: «niños pidiendo limosnas en las esquinas. Brasil, un país rico y con mucho potencial. Un país de crecimiento. La situación de este país tan rico. Este mundo no debería ser así» (PA3C). A cada uno de esos enunciados le corresponde un dibujo. El efecto que genera la contigüidad de una situación de pobreza seguida por una de riqueza activa un tercer significado: el problema social de la desigualdad.

Una estudiante de 17 años cuestiona la violencia en la escuela. (Violencia/Paz) presentando una situación ficticia donde una escuela es invadida por 4 jóvenes armados, cuya misión es exterminar a los alumnos (como si ejemplificara lo ocurrido en una escuela de los Estados Unidos). La historia finaliza con una pregunta (TF3P) cuya finalidad es abrir el debate sobre la violencia y la paz. Una de las temáticas predominantes en los guiones de niños fue la del medio ambiente y lo fue también para los adolescentes, su abordaje fue central o secundario y con entradas diversificadas. Se entiende por medio ambiente al conjunto de condiciones externas que influyen a todos los seres vivos (personas, animales y plantas) y elementos (aguas, aire, tierra).

En las narrativas hay algunas propuestas simples que buscan relacionar la belleza de la naturaleza con la información a través de documentales sobre vida marina, la flora, fauna, diversidad de plantas, ríos, mares, bosques, etc.

En «deporte radical» la naturaleza no sólo se reduce a ser un objeto de contemplación, se propone la unión entre naturaleza y la práctica de deportes saludables. Una estudiante de 17 años plantea un programa que tiene como contenido la interacción de la naturaleza y deportes de riesgo (salud/sedentarismo) (BB3PF).

Otra adolescente de 17 años imagina un programa que mostrará la televisión y la humanidad en el futuro, la temática del medio ambiente se hace presente como algo vital. Aparecen los pares opuestos escasez/consumismo, utilidad/inutilidad, artificial/natural, a través de ellos busca sensibilizar a la teleaudiencia para que se valore la naturaleza como algo vivo, interactivo con el ser humano. El guión cuenta que en el año 3000 hay escasez de todo y se crea aire artificial, agua artificial, concluye mostrando la humanidad dependiendo más de las relaciones establecidas con el medio ambiente que de los avances tecnológicos, por ejemplo, la TV deja de existir. Se valoriza el aire y el agua naturales, «ya que lo que más importa es realmente lo que la naturaleza nos da» (A3PF).

Piaget (2001: 100) considera que la inserción del adolescente en la sociedad adulta «exige tanto un instrumento afectivo (sentimientos morales, sociales, ideales) como un instrumento intelectual: la posibilidad de considerar el futuro, de elaborar ideas posibles en el conectando la necesidades del momento».

En otras narrativas, existen elementos de la naturaleza empleados con un sentido metafórico para explicar conceptos abstractos:

- «Los peces nadando muestran que son libres en su hábitat como todo ser vivo debería estar, y no en un acuario (Libertad X presidio) (3MS).
- La filmación de una isla paradisíaca jamás vista a los ojos humanos y decodificarla en el corazón de las personas (JS3C).

Hasta la misma preocupación por la protección del medioambiente en detrimento de la protección de los niños puede ser cuestionada. La historia de una estudiante de 18 años muestra la protección de los bosques. «Aquí es el bosque de nuestro país, los árboles están protegidos de las quemadas y de los derrumbes». El texto concluye mostrando el abandono de niños. «Aquí están los niños que viven en las calles sin alimentación» (protección/abandono), proponiendo que los niños estén en escuelas y protegidos (VD3C).

Hay varias temáticas que también demuestran esos sentimientos ideales reflejados en diferentes derechos, igualdad, hogar, educación, información, seguridad y otros. En los guiones se critica la falta de vivienda para morar como en «La huida de las gallinas» (SM3PF); critica también el consumismo reflejado en «La persona que quiere todo» (dinero/amistad) (PL3P); la fragmentación de la familia es otra temática en «La infancia que nos fue robada» (seguridad/fin de la familia) (IB3P); discuten problemas específicos de los adolescentes como el embarazo, problematizando las responsabilidades de la niña y del niño (prevención/embarazo) IB3PF; su preocupación por compartir es otro elemento, reflejado en la igualdad como temática central en 'Unos y Otros' (egoísmo/solidaridad) (FA3P). La adolescencia según Piaget (2001: 100) se caracteriza por la elaboración de teorías a asimilar y por «la reforma de la ideología en todos los planos social, político, religioso, metafísico, estético». Afectivamente aparecen «sentimientos que tienen ideales como objetivos». Lo que permite que se afirme que racionalidad y afectividad están presentes en las narrativas de los estudiantes.

4. Guiones: creatividad y criticidad

Realizaré el análisis de los guiones desde el ámbito del discurso narrativo, tratando de observar cómo representan a través de los dibujos y palabras/sonidos sus historias, cómo pre-visualizan los programas que gustaría producir. La actividad de dibujar posibilita ver el mundo, pensarlo, fragmentarlo, reconstruirlo. Los adolescentes se apoyan en su experiencia de usuario de los medios audiovisuales e intentan pensar en lo que el espectador quiere ver.

Me interesa al mismo tiempo observar en los textos la manera de comunicarse por medio del lenguaje y sonidos utilizados, ya que muy pocos habían trabajado la oralidad expresada en el diálogo de sus guiones. Existe alguna excepción como los diálogos de una de las escenas de Embarazo (DA3P). En guiones como Deporte radical y Reality (sin show) el texto tiene la función de explicar la propuesta del programa, sus imágenes también cumplen esta función auxiliando al texto para transmitir la idea del programa; por esto, dichos textos se aproximan a los de videos de divulgación del programa. El texto de Deporte Radical: «mi programa tiene como contenido la interacción de la naturaleza y los deportes de riesgo. Dedicado sobre todo al público joven, ese programa contará con indicaciones de sitios para prácticas deportivas saludables, deportes con seguridad y preservación de la naturaleza. Su objetivo es dar consejos sobre una vida saludable para el público adrenalina, salud y aire libre es el mejor punto del programa. ¡Sea saludable usted también! ¡Practique deporte aprovechando la naturaleza!» (BB3PF, 17 años).

Se observa que las discusiones posteriores del guión Deporte Radical permitieron avanzar la propuesta en relación al contenido y la definición del público:

- «Hoy en día miles de personas llevan una vida sedentaria. Trabajan mucho, por ello, no tienen tiempo para practicar deporte.
- ¿Será posible que esas personas vivan saludables por mucho tiempo? Es sobre este problema que tratará el programa Vida Radical. Practicando deportes y cuidando su alimentación las personas serán más felices y saludables.
- ¿Será que todos tengan condiciones para practicar deportes? Mucha gente por motivos financieros no consigue tiempo para practicar deportes. Ocasionando muchos problemas para su salud.
- ¡No necesita tener dinero para practicar deportes! En las caminatas, por ejemplo, no se gasta dinero, los parques son una buena alternativa para quien no tiene dinero. CIEF y SEL son programas del gobierno para que las personas menos favorecidas practiquen deportes en todas las modalidades».

Es importante resaltar que el programa Deporte Radical estaba destinado también a los jóvenes pobres, la audiencia limitada a jóvenes de clase media siendo uno de los puntos más negativos que detectamos en las investigaciones de los programas para adolescentes en Brasil (Vivarta, 2003).

De un modo general, en los guiones elaborados por adolescentes la función del texto se encamina, sobre todo, a facilitar el entendimiento que las imágenes intentan narrar, quizás por la propia limitación de los dibujos, ellos ven al texto como un modo de complementación. Algunos guiones presentaron dibujos más detallados en los que se pueden observar dominio de elementos del lenguaje de la imagen y en algunas ocasiones una relación de diálogo con el texto.

Generalmente los dibujos son esbozos de trazos simples, lo importante era expresar una idea, una emoción, un sentido. Algo a destacar es que los adolescentes no presentan la espontaneidad e interés por dibujar que se observaba en los niños. Como explica Vigotsky (1990) a los adolescentes no les agrada dibujar, esta capacidad de dibujo en los adolescentes se limita a los que poseen talentos individuales, hábitos artísticos determinados o habilidades adquiridas en cursos de dibujos. Pero el énfasis en la producción de sentido permitió que las limitaciones de los adolescentes —«no saber dibujar»— fuesen minimizadas. Y si los colegas se interesasen en discutir el guión ya se cuenta con el objetivo garantizado.

Un ejemplo de la simplicidad del dibujo expresando la idea del programa puede verse en el guión de la propuesta reality (sin show) (UM3P, 17 años). Considerando las limitaciones de recursos técnicos y equipamientos, la propuesta del reality (sin show) parece adecuada, porque sólo requiere una cámara en mano, dejándose guiar por lo imprevisto y por lo inusitado se puede tener un programa de éxito o de fracaso, en este caso el intento requiere del riesgo. Concluyendo, a pesar de la simplicidad y de la pequeña dimensión de los guiones, estos revelan una amplia mirada de los adolescentes sobre el mundo como un fenómeno complejo. No se conforman con la posición del espectador que contempla el mundo, insisten en participar como ciudadanos, con un papel y metas de interferencias en la vida social. Los adolescentes realizan propuestas no sólo para una TV de calidad sino también persiguiendo un mundo socialmente más justo, una humanidad en armonía con el medioambiente.

El guión se volvía un instrumento que además de permitir prever y discutir el producto final permitía otra mirada sobre la televisión y el mundo de hoy. Como Paulo Freire había afirmado, en relación a la lectura de las palabras, podemos decir que la lectura del mundo precede a las competencias audiovisuales requeridas en televisión.

El guión dibujado se convirtió en un pre-texto para activar el deseo de expresarse y de aprender más sobre el mundo y sobre el lenguaje audiovisual. Punto de partida para una formación en comunicación audiovisual sistematizada, con recursos técnicos necesarios para la transformación de guiones en vídeos y de telespectadores en coproductores.

Referencias

- ARNOLD, W. (2006): Quem quer ser roteirista? Aparentemente, todo mundo. Seattle, Post-Intelligencer. Consultado en 20/04/07: (<http://noticias.uol.com.br/midiaglobal/outros/2006/04/20/ult586u348.jhtm>).
- BUCKINGHAM, D. (2005): Educación en medios. Barcelona, Paidós.
- CARNEIRO, V. (2007): Os roteiros desenhados por crianças como instrumento de investigação de percepções e competências audiovisuais junto a audiências infantis. 5º SOPCOM. Braga, Universidade de Minho.
- CARNEIRO, V. (2005): Um desafio da TV na escola: o expressar-se com linguagem audiovisual para melhor analisar a TV e educar hoje. Relatório de pesquisa. Brasília, FE, UNB. Apoios: PIBIC, DEX E FINATEC.
- CARNEIRO, V. (2000): Criança produtora audiovisual: expressando o mundo e o da TV. Projeto de pesquisa e extensão. Brasília, Decanato de extensão e de Pesquisa, UNB.
- FERRÉS, J. (2006): «La competencia en comunicación audiovisual: propuesta articulada de dimensiones e indicadores», en *Quaderns del CAC*: 25: 9-17.
- FREIRE, P. y GUIMARÃES, S. (1984): Sobre educação: diálogos. RJ, Paz e Terra.
- FISKE, J. (1989): *Television Culture*. London/New York, Routledge.
- GARDNER, H. (1999): Arte, mente e cérebro. Uma abordagem cognitiva da criatividade. Porto Alegre, Artes Médicas Sul.
- GARCIA JIMÉNEZ, J. (2006): *Narrativa Audiovisual*. Madrid, Cátedra.
- LEVY-STRAUSS, C. (2007): *Mito y Significado*. Madrid, Cátedra.
- PIAGET, J. (2001): *Inteligencia y afectividad*. Buenos Aires, Aique.
- Quintão, V.L. (2005): «A TV de crianças e adolescentes com câmera à mão...», em *Revista Comunicar*, 25, Huelva.
- RODARI, G. (1982): *Gramática da Fantasia*. 6 ed. São Paulo, Summus
- STRASBURGER, V.C. (1999): Os adolescentes e a mídia: impacto psicológico. Porto Alegre, Artmed.
- WELLS, P. (2007): *Fundamentos de la animación*. Barcelona, Parramón.
- VIGOTSKY, L.S. (1990): *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid, Akal.
- VIVARTA, V. (Org.) (2003): *Remoto Controle-Linguagem, Conteúdo e Participação nos programas de Televisão para Adolescentes*. São Paulo, ANDI & UNICEF & Editora Cortez.