



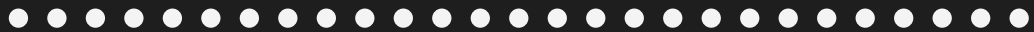
ANO LECTIVO 2019/2020

MESTRADO DE DESIGN MULTIMÉDIA

UC DE ARTE E MULTIMÉDIA

DOCENTE: PROFESSOR FRANCISCO PAIVA

TERRY GILLIAM



DISCENTE: BEATRIZ ALEXANDRE M10424



INDÍCE

1. Introdução.....	2
2. Conceitos.....	3
3. Contextualização histórica.....	6
3.1. Animação Cut-out e na Televisão.....	8
4. Análise de Obras.....	12
5. Exemplos Contemporâneos.....	15
6. Conclusão.....	18
7. Índice de Imagens.....	19
8. Biblio e Webgrafias.....	20





1. INTRODUÇÃO

Como primeiro trabalho para a Unidade Curricular de arte e multimédia foi-nos pedido que escolhêssemos um artista/autor ou designer para realizarmos uma análise descritiva e critica da sua obra, assim a minha escolha foi Terry Gilliam.

Terry Gilliam nasce em Minniapolis no Minnesota em 22 de Novembro de 1944, desde cedo que demonstrou uma inteligência e criatividade acima do normal facilitando assim a sua entrada na Occidental College na California onde se formou em ciência politica.

Apesar do seu curso se relacionar em pouco com a animação ou desenho durante a faculdade enviou inúmeros Cartoons e anedotas para a revista Help! localizada em Nova York onde, após se formar encontrou o primeiro trabalho como cartoonista e produtor da revista.

Quando a revista Help! faliu, Gilliam viu-se obrigado a ingressar no exercito uma vez que decorria a guerra do Vietnam, de forma a poder evitar a eventual ida para a guerra emigrou para Inglaterra onde teve o seu primeiro trabalho em televisão enquanto animador e diretor no programa de sketch's humorísticos "Do not Adjust your Set".

Gilliam foi animador, cartunista, comediante, ator, produtor e realizador sendo que este trabalho se centra na sua vertente enquanto animador na série Monthy Python.





Imagem 1 - Capa da Re-
vista “HELP!” por Terry
Gilliam, 1965

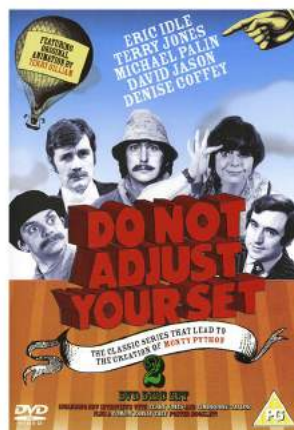


Imagem 2 - Capa do
DVD de “Do Not Adjust
Your Set” por Terry Gil-
liam, 1967



Imagem 3 - Capa do
DVD “Monthy Python’s
Meaning of Life” por
Terry Gilliam, 1983

2. CONCEITOS

Para compreendermos a relação do artista com a arte, tecnologia e técnica devemos não só diferenciar estas três terminologias e conhecer a evolução da técnica e da arte do ponto de vista histórico, justificando assim as escolhas e/ou apontando lacunas nos métodos utilizados até á altura.

● Arte.

Etimologicamente a palavra arte provém do latim ars que podia significar técnica, habilidade natural ou adquirida ou capacidade de fazer algo. Eventualmente a palavra arte passou a relacionar-se com a criação de objetos esteticamente belos. Foi a partir desta que surgiu ainda o termo de “artesão” e posteriormente “artista”.





Sabemos, claro, que não há um conceito definitivo que caracterize com exatidão o que é a arte e que estes conceitos variam consoante o contexto, perspectiva ou época.

Existem, portanto, diferentes teorias no campo da estética e filosofia que tentaram ao longo dos séculos resumir este conceito, sendo que neste caso escolhi referenciar a definição dada por Collingwood que diz:

“de acordo com os princípios emanados por Collingwood, fazer arte significa fazer “a grande arte”, utilizando a imaginação e o pensamento para refinar a “excitação emocional” que se sente. Fazer arte é fazer com que a audiência sinta “emoções estéticas”, capazes de ampliar a consciência humana, favorecendo a ordenação e associação de representações. Fazer arte é fazer algo capaz de contar aos apreciadores os maiores segredos de seu mundo interior, os quais o próprio artista tende a desconhecer.”

Disponível em: <https://siteantigo.portaleducacao.com.br/>, autor desconhecido, ano desconhecido.

Sendo que podemos até fazer referência a um excerto da auto-biografia de Gilliam onde ele diz:

“Aside from putting on my magic shows and hammering away at my little blonde wood piano (...) I’d found one other reliable outlet for that instinct for showing off, which seemed to be so much stronger in me than my parents’ genes might have suggested. And that outlet was drawing. (...) You draw something and straight away it either works, or it doesn’t. That was (and indeed still is, on the ever rarer occasions when I get around to it) the delight of cartooning for me – the instant feedback. (...) – it’s more like a kind of performance. Quick – do it – then, Boom!”

Disponível em “Gilliam-esque” por Terry Gilliam, 2015.





● Técnica.

Etimologicamente a palavra técnica provém do grego Techne que podia significar arte ou ciência. Podemos considerar a técnica como a utilização de um sistema ou método para a concretização de um fim premeditado.

Segundo o dicionário Priberam: A técnica pode ser a “parte material da arte” ou o “conjunto dos processos de uma arte” .

“Uma técnica é um procedimento que tem como objetivo a obtenção de um determinado resultado, seja na ciência, na tecnologia, na arte ou em qualquer outra área. Por outras palavras, uma técnica é um conjunto de regras, normas ou protocolos que se utiliza como meio para chegar a uma certa meta.”

Disponível em: <https://conceito.de/tecnica>, autor desconhecido, ano desconhecido.

● Tecnologia.

Assim como a técnica a palavra tecnologia também tem origem etimológica na palavra grega technos (arte ou ciência) com a adição da palavra logia que quer dizer estudo.

“Historicamente tecnologia tem sido entendida como o conhecimento, mais especificamente aquele relacionado à competência de produzir, com controle efetivo do ambiente produtivo.”

José Eduardo Paiva, 1999.





“estudo daquelas atividades dirigidas para a satisfação das necessidades humanas que produzem alteração do mundo material.”

Gordon Childe, 1954.

Com estas definições podemos concluir que existe quase uma “co-dependência” destes conceitos, sendo a arte o produto da técnica aplicado pela tecnologia, é nesse sentido que pretendo analisar os trabalhos de Terry Gilliam, não no sentido puramente estético ou técnico, mas sim na maneira como estes são conciliados pelo artista.

3. CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

As obras/trabalhos que tornaram Terry Gilliam um nome de referência consistiam na sua maioria em animações Cut-out (de ilustrações ou fotografias), produzidas através da técnica de stop-motion. Estes trabalhos mostravam uma forma alternativa àquilo que era conhecido na animação para televisão, tornando o que seria uma série de comédia e sketch's numa experiência animada mais “imersiva”, apesar do artista assumir os elementos como “fictícios”.

“The job of an animator is to inject humanity into the bits and bytes of pixels.”

Terry Gilliam, ano desconhecido.





Imagem 4 - Frame de "Do It yourself Cartoon Kit" por Bob Godfrey, 1961



Imagens 5, 6 e 7 - Frames de "Monthy Python Flying Circus" por Terry Gilliam, 1974

De forma a fazer uma análise crítica dos seus trabalhos devemos ter conhecimento do contexto histórico e conceptual em que foram criados, a tradição da técnica e a evolução desta para aquilo que vemos hoje com o avanço da tecnologia, que provém naturalmente da automação das mesmas técnicas.

“Pode-se considerar que o desenvolvimento da animação ocorreu em três ondas. A primeira se baseou na tecnologia do filme. [...] A onda evolucionária seguinte baseou-se na tecnologia do vídeo. [...] Agora, na virada do século, a animação se moveu para o computador.”

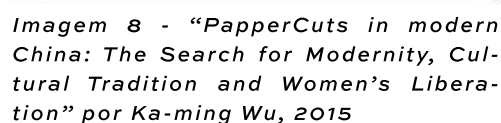
Laybourn, 1998



● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Naturalmente, os primeiros registos de recortes são também encontrados na China e eram utilizados (po exemplo) para decoração de janelas e feitos de papel de arroz como podemos ver na imagem 8.

Armağan Gökçearsıla, 2018





“Chinese people burnt or buried human and animal figures which made by paper with the dead. These figures in the form of paper, according to the belief, go along with the dead forever (CRLonline, 2017). Paper-cut was also related to social customs. “In the past, women in rural regions of China generally gathered after harvest in autumn and they made ornaments of paper-cutting. This was an indicator of the capability and skill of all young girls and brides” (Clearharmony.net, 2012).”

Armağan Gökçearsıla, 2018

Os teatros de sombras chinesas (que também recorriam a recortes) foram o que inspirou a primeiro exemplo de uma longa metragem com cut-out's por Lotte Reiniger em 1926, uma vez que o valor da animação tradicional era absurdamente caro e complexo, vários artistas viram-se obrigados a experimentar meios alternativos como este.



*Imagem 9 - Teatro de Sombras Chinesas
Autor desconhecido, ano desconhecido*



*Imagem 10 - Frame de “As Aventuras
do Príncipe Ahmed” por Lotte
Reiniger, 1926*

No entanto já em 1906 Blacktoun autor da primeira curta metragem de animação “Humorous Phases of funny faces” apresenta os créditos e algumas figuras a partir de cut-out's de papel como podemos observar na imagem 11.



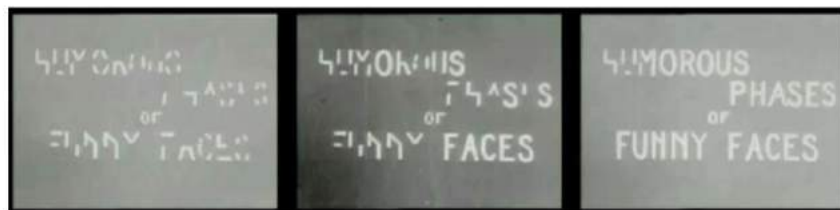


Imagem 11 - Frames de “Humorous Fases of Funny Faces” por J. S. Blackton, 1906

“Inicialmente o recorte era inteiramente animado de forma manual, sendo o que chamamos de recorte tradicional, neste processo uma placa de vidro mantém as figuras recostadas pressionadas contra a mesa de luz e o próprio animador é o responsável por mover os recortes, a câmara fica posicionada acima de todos os elementos utilizados em cena, criando os quadros a cada clique sequencialmente de forma linear”

LAYBOURNE, 1988

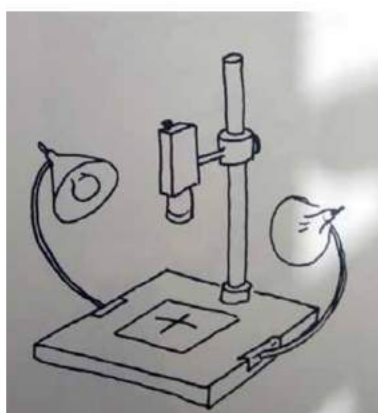


Imagem 12 - Mecânismo de animação de recorte tradicional, Kit Laybourn, 1988

Mais uma vez o obstáculo principal para a produção de animação para a televisão era a redução dos custos e complexidade que era exigida na altura.



“Com o evento da televisão e com os custos altos das produções de desenhos animados para o cinema, os animadores desenvolveram técnicas para simplificar o processo e diminuir custos, sem perder qualidade nessa migração da animação para a televisão.”

Jose Eliezer Mikosz, 2002

Foi neste sentido que Gilliam encontrou um lugar para o seu trabalho e a oportunidade de expansão do mesmo.

“I think the limitations of cut-outs leads towards leads to comedy or violence. Movements are crude, ungainly and inelegant. It’s hard to be portentous or pretentious with this technique. However serious ideas can often be communicated very poerfully with humor”

Terry Gilliam, 2004

Se por um lado a técnica de cut-outs demonstrava um certo nível de limitações, estas foram assumidas estrategicamente pelo artista de forma a rebater a principal objeção económica encontrada, mas também usando a técnica a seu favor de forma humorística.



Imagem 13 - Frame de “Monty Python, the flying Circus” por Terry Gilliam, 1974



4. ANÁLISE DE OBRAS

No livro “Terry Gilliam: Interviews” por Terry Gilliam podemos encontrar algumas perguntas e respostas interessantes de forma a analisar o seu trabalho com uma maior clareza.

“ RW: Arguably, though, your work remains distinctive because it retains “energy”. Ultimately, that’s what I like about cartoons by Tex Avery or Chuck Jones. Over and beyond being funny , there is na in intrinsic “life” in the films wich distinguishes the from some of the now-dated lyricism and sentiment of Disney canon. Were you influenced by avery and Jones?

TG: I was and I wasn’t. Tex Avery and Chuck Jones were names I only discovered much later in life. I knew their cartoons. These are inescapable parts of my childhood (...) Only later did the worldear about Tex Avery and Chuck Jones, those. You knew Walt Disney but then everyone knew about Walt Disney. I’ve allways been naive in my aproach to things, Later in my career, I read a review of Python by George Melly and he refered to my cartoons as Max Ernst like, and I had never seen Max Ernst, so I looked him up and knew what he was talking about.”

Terry Gilliam, 2004.



Imagem 14 - Frame de “Monty Python, The Flying Circus” por Terry Gilliam, 1974



Imagem 15 - “Gala Éluard” por Max Ernst, 1924



Numa primeira análise estas imagens pouco se assemelham na técnica ou forma de expressão por um lado, por outro uma conclusão interessante pode ser retirada na minha opinião.

Max Ernst era um pintor surrealista que conjugava elementos de diferente “mundos” para se expressar e transmitir um certo desconcerto em quem os observava, assim como Gilliam.

Gilliam limitou-se a trazer parte do surrealismo que lhe é tão característico para o meio artístico que lhe foi pedido, neste caso a animação.

“TG: I entwine humor with the fantastical because it makes it a little more palatable, it avoids it becoming pretentious. (...) Every thing I do is ultimately about the conflict of fantasy and reality, between beauty and grotesqueness, between the serious issues and the comics. I don’t know which is winning at any point of my work. (...)”

Terry Gilliam, 2004.

O papel do humor é muitas vezes retirar o pessimismo da realidade, Gilliam olhava para animação da mesma forma, aceitava a realidade e desconstruía-a de forma a servir o conceito que procurava, a conjugação do humor com a sátira e da realidade com o fantástico podem ter sido o que resultou tão bem no seu trabalho.

Inconscientemente, Gilliam criou uma conexão da animação com o humor que não lhe é exclusiva mas que seria provavelmente indispensável para o sucesso do trabalho.

Ver vídeo em anexo.





A técnica de recorte, quando não recorre somente á utilização de ilustrações e fotografias criadas especificamente para um fim expecifico pode recorrer a fotografias já existentes, este fator torna possível a desconcontextualização de outras obras para disputarem emoções que antes não o fariam.

Seria impensável na Grécia antiga que a estátua de David por Michael Angelo fosse utilizada noutro contexto que não aquele para que foi criada, contudo a evolução da tecnologia da arte em geral, bem como, naturalmente, a do ser humano exigiram uma maior complexidade na construção e desconstrução de símbolos já existentes.

“I only started of with the Painting of famous artists because everybody knew them and understood them; and then I turned the minto something stupid. That always proves to be surprisingly amusing. It’s very youthfull and childish(...) and then there is surrealism. I love... Dali... De Chirico... All that world of great painters. I just listen them and... Wow!”

Terry Gilliam, 2004.



Imagem 16 - Frame da série “Monthy Python” por Terry Gilliam, 1969



Imagem 17 - Capa do licro Ani-mations of mortality por Terry Gilliam, 1978





Fundamentalmente Gilliam procurava incorporar várias formas de arte nas suas animações, complexando-as, desconstruindo-as e reformolando o sentido que lhes era dado inicialmente.

Ao animar estas figuras Guillian conseguiu, na minha opinião com sucesso, expandir as possibilidades dadas á tecnologia para se apropriar da arte sem a copiar, mas sim ao dar-lhe um novo significado, para além disto mostrou muitas possibilidades exploradas posteriormente por artistas inspirados no seu trabalho ou com a sua referência na criação de outros trabalhos, sejam eles de arte ou design.

“No final da década de 1970 e início da década de 1960, Terry Gilliam trouxe uma técnica simples de recorte unida a um estilo surreal, em sua série de animações para o programa “Monty Python's Flying Circus” (1969), ampliando interesse e a faixa etária do público de animação da época. O uso do aerógrafo na confecção das peças deu uma nova dimensão à técnica. Suas animações também contribuíram para divulgar a técnica do recorte, especialmente na Inglaterra”

Daniel Lima, 2009.

5. Exemplos Contemporâneos.

A técnica de cut-out adaptou-se, desde os tempos da arte e tradição da china antiga á criação da fotografia, vídeo, televisão e continuará a ser um meio utilizado pelos artista e designers uma vez que a mudança é inerente à condição humana, assim como a arte ou os sentimentos que os diferentes trabalhos nos despertam podem mudar ao longo do tempo.





Atualmente existem já softwares capazes de fazer animações cut-out digital com alguma facilidade e maior rapidez, podemos cortar as partes dos personagens a partir do Photoshop por exemplo, utilizar as camadas para nos guiarmos nas proporções construindo as diferentes posições dos personagens e transferi-las para um software como o after-effects ou blender onde trabalhamos a animação.

É precisamente pela acessibilidade dos materiais e a relativa facilidade de produção que esta técnica é ainda hoje vista como uma ótima introdução a amadores que procurem uma forma mais simples de animação.

Não só no humor as particularidades dos cut-outs foram aproveitadas positivamente, muitas séries infantis aproveitaram esta característica “desconcertada” ou “inacabada” para transmitir uma maior expressividade e trazer realismo aos personagens, temos exemplos como “Charlie e Lola” ou “Angela Anaconda”.



Imagem 18 - Frame de “Charlie e Lola” por Lauren Child, 2005-2008.



Imagem 19 - Frame de “Angela Anaconda” por C.O.R.E. Digital Pictures, 1999-2001.

“o caso da série “Angela Anaconda”, que usa fotografias das faces de seus atores. As fotografias dos atores são distorcidas digitalmente, para dar o aspecto caricato às faces que são misturadas com pinturas digitais na confecção das peças do corpo e dos cabelos.





Blair sugere distorções no formato da cabeça (stretch e squash) como uma forma de aumentar a intensidade da expressão facial na atuação e nas falas. Isto é feito com um conjunto de controles de distorção do rosto ou com a mudança das dimensões do rosto.”

Daniel Lima, 2009.

Apesar os constrangimentos de movimento nos personagens parecem limitadores, existem fatores que tornam a animação por cut-outs uma forma de expressividade muito particular, marcada principalmente pelos diferentes padrões e materiais representados, como a falta de concordância das diferentes partes de recortadas com a luz e a mistura do real com o imaginário.

Mais recentemente, no canal de Youtube do jornal “Observador” a designer Raquel Martins, para a reconstituição das entrevistas feita pelo juiz Ivo Rosa a José Sócrates, utilizou esta técnica de uma forma particularmente interessante como podemos observar nas imagens seguintes.



Imagens 20 e 21 - Frames de “Sim Sr. Juiz” por Raquel Martins, 2019.

As fotos a preto e branco, como vemos também regularmente no trabalho de Gilliam, facilitam as possíveis dificuldades com a luz e o padrão que é apresentado atrás mantém o fator apelativo trazido pela cor e formas geométricas básicas como círculos e quadrados, também podemos notar





que foi adicionada uma textura de papel ao fundo para aumentar o efeito de mimicar a técnica de recorte tradicional.

Também o facto de ser uma reconstrução pode relacionar-se com a escolha da técnica, uma vez que torna a animação mais realista, interessante visualmente e, de certa forma, remete-nos a associarmos as vozes aos personagens mais facilmente.

6. CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho procurei através das obras de Terry Gilliam encontrar os fundamentos, repercussões no seu trabalho, através da exploração das diferentes teorias da arte e da evolução da técnica e tecnologia presentes.

Após esta exploração conclui que o cut-out é, foi e será uma inspiração para muitos artistas e designers multimédia, sabemos que funciona enquanto conceito e que podemos aplica-lo em situações específicas como séries humorísticas, sátiras ou animação infantil e que este é um meio largamente utilizado em projetos experimentais.

A evolução da tecnologia (desde a fotografia á animação digital) foi obviamente um fator que facilitou a concretização de trabalhos de muitos artistas e designers e que é principalmente recomendada a iniciantes, contudo um animador experiente poderá fazer trabalhos cujo conceito passe pela utilização desta técnica por motivos mais específicos.

Em suma, penso que o cut-out e o legado de Terry Gilliam enquanto animador tiveram um papel importantíssimo no desenvolvimento e aceitação





desta técnica enquanto possível meio de expressão visual provado pelo sucesso e reconhecimento das animações da série “Monty Python” e das aclamadas curtas criadas por Gilliam. Para além disto a criatividade demonstrada na sua carreira inicial enquanto animador terá sido também o que o catapultou para o mundo da produção e realização.

7. INDÍCE DE IMAGENS.

<i>Imagem 1 - Capa da Revista “HELP!” por Terry Gilliam, 1965.....</i>	<i>1</i>
<i>Imagem 2 - Capa do DVD de “Do Not Adjust Your Set” por Terry Gilliam, 1967.....</i>	<i>1</i>
<i>Imagem 3 - Capa do DVD “Monthy Python’s Meaning of Life” por Terry Gilliam, 1983.....</i>	<i>1</i>
<i>Imagem 4 - Frame de “Do It yourself Cartoon Kit” por Bob Godfrey, 1961.....</i>	<i>7</i>
<i>Imagem 5 - Frame de “Monthy Python Flying Circus” por Terry Gilliam, 1974.....</i>	<i>7</i>
<i>Imagem 6 - Frame de “Monthy Python Flying Circus” por Terry Gilliam, 1974.....</i>	<i>7</i>
<i>Imagem 7 - Frame de “Monthy Python Flying Circus” por Terry Gilliam, 1974.....</i>	<i>7</i>
<i>Imagem 8 - “PapperCuts in modern China: The Search for Modernity, Cultural Tradition and Women’s Liberation” por Ka-ming Wu, 2015.....</i>	<i>8</i>
<i>Imagem 9 - Teatro de Sombras Chinesas Autor desconhecido, ano desconhecido.....</i>	<i>9</i>
<i>Imagem 10 - Frame de “As Aventuras do Príncipe Ahmed” por Lotte Reininger, 1926.....</i>	<i>9</i>
<i>Imagem 11 - Frames de “Humorous Fases of Funny Faces” por J. S. Blackton, 1906.....</i>	<i>10</i>
<i>Imagem 12 - Mecânismo de animação de recorte tradicional, Kit Laybourn, 1988.....</i>	<i>10</i>
<i>Imagem 13 - Frame de “Monty Python, the flying Circus” por Terry Gilliam, 1974.....</i>	<i>11</i>
<i>Imagem 14 - Frame de “Monthy Python, The Flying Circus” por Terry Gilliam, 1974.....</i>	<i>12</i>
<i>Imagem 15 - Imagem 15 - “Gala Éluard” por Max Ernst, 1924.....</i>	<i>12</i>
<i>Imagem 16 - Frame da série “Monthy Python” por Terry Gilliam, 1969.....</i>	<i>14</i>
<i>Imagem 17 - Capa do livro Animations of mortality por Terry Gilliam, 1978.....</i>	<i>14</i>
<i>Imagem 18 - Frame de “Charlie e Lola” por Lauren Child, 2005-2008.....</i>	<i>16</i>
<i>Imagem 19 - Frame de “Angela Anaconda” por C.O.R.E. Digital Pictures, 1999-2001.....</i>	<i>16</i>
<i>Imagem 20 - Frame de “Sim Sr. Juiz” por Raquel Martins, 2019.....</i>	<i>17</i>
<i>Imagem 21 - Frame de “Sim Sr. Juiz” por Raquel Martins, 2019.....</i>	<i>17</i>





8. BIBLIO E WEBGRAFIAS.

shorturl.at/enPV4 - “DEFINIÇÃO DE ARTE da EDIÇÃO DE 2014 do COMPÊNDIO EM LINHA DE PROBLEMAS DE FILOSOFIA ANALÍTICA” por Aires Almeida, 2014.

<http://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/Arte/> - Dicionário Português do Brasil Michaelis.

<https://seer.dppg.cefetmg.br/index.php/revista-et/article/view/249/250> - “Um estudo acerca do conceito de tecnologia” por José Eduardo Machado de Paiva, 1999.

https://monoskop.org/images/2/2a/Kosuth_Joseph_1969_2006_A_arte_depois_da_filosofia.pdf - “A arte depois da filosofia” por Joseph Kosuth, 1969.~

<https://www.jsod-cieo.net/journal/index.php/jsod/article/view/138/125> - “CUT-OUT ANIMATION AS A TECHNIC AND DEVELOPMENT INSIDE HISTORY PROCESS” por Armağan Gökçearsan, 2018.

https://www.academia.edu/177072/Inova%C3%A7%C3%A3o_Tecnol%C3%B3gica_e_Desenho_Animado - “Inovação Tecnológica e Desenho Animado” por Jose Eliezer Mikosz, 2002.

<https://books.google.com.br/books?id=IVkkDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-PT#v=onepage&q&f=false> - “Frame-by-frame Stop Motion. The guide to non-puppet photographic animation techniques” por Tom Gasek, 2017.

shorturl.at/ekulP - “REDUZINDO LIMITES: TÉCNICAS PARA APERFEIÇOAR MOVIMENTOS EM ANIMAÇÕES DE RECORTE DIGITAL.” por Rayana de França, 2017.



<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/JSSS-82KGMM> - “Animação de recorte do stopmotion ao digital”, por Daniel Lima, 2009.

shorturl.at/dioM2 - “Collingwood e a Teoria da Arte Como Expressão”, autor desconhecido, ano desconhecido.

https://criticanarede.com/est_tarte.html - “Teorias da arte”, por Cláudio F. Costa, 2005.

shorturl.at/iuPRU - “Terry Gilliam: Interviews”, por Terry Gilliam, 2004.

<https://www.youtube.com/watch?v=5iEucSh9Yzg> - “Sim Sr. Juiz. EP1 Sócrates riu-se da falência do bes.” por Observador, 2019.

https://www.youtube.com/watch?v=Sn_xZakTMUY - “Monty Python. The Hand” por Terry Gilliam, 1979.

Gilliam, Terry, “Guilliamesque, A Prepostumous Memoir”, 2015

