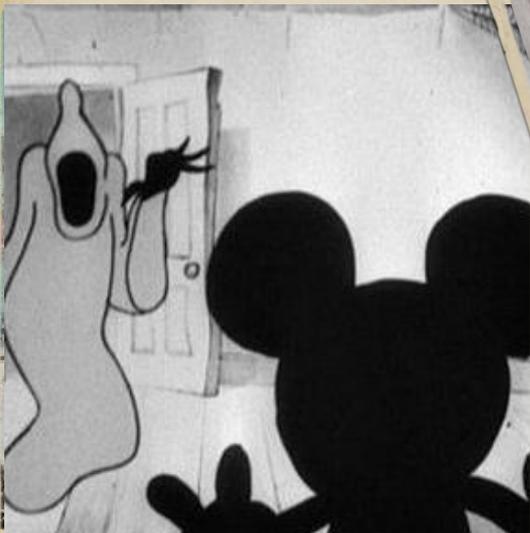


ANIMA MUNDO

1979
55/1
KUNST



55/1
KUNST



AUTORES

ANA LAURA

(TEXTO: CONCLUSÃO E DESIGN)

BELIT LUA

(TEXTO: INÍCIO DA ANIMAÇÃO)

CAIO VINÍCIUS

(TEXTO: LESTE EUROPEU E DESIGN)

DÉBORA MOTA

(TEXTO: ANIMAÇÃO JAPONESA)

GUSTAVO RAMOS

(TEXTO: SESSÃO BRASIL E DESIGN)

GABRIEL DE MORAIS

(TEXTO: INÍCIO DA ANIMAÇÃO E REVISÃO)

HENRIQUE CREMONEZZI

(TEXTO: ORIENTE MÉDIO E DESIGN)

RAÍSSA ANASTÁCIO

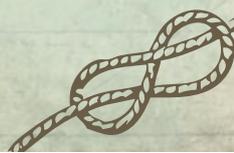
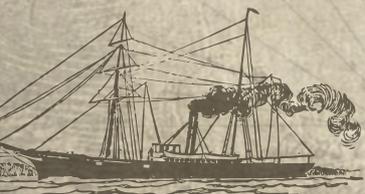
(TEXTO: SESSÃO BRASIL E DESIGN)

VANESSA SANTOS

(DIAGRAMAÇÃO E DESIGN)

THAIS ALVES

(TEXTO: SESSÃO BRASIL E DESIGN)



SUMÁRIO

O QUE É ANIMAÇÃO?.....03

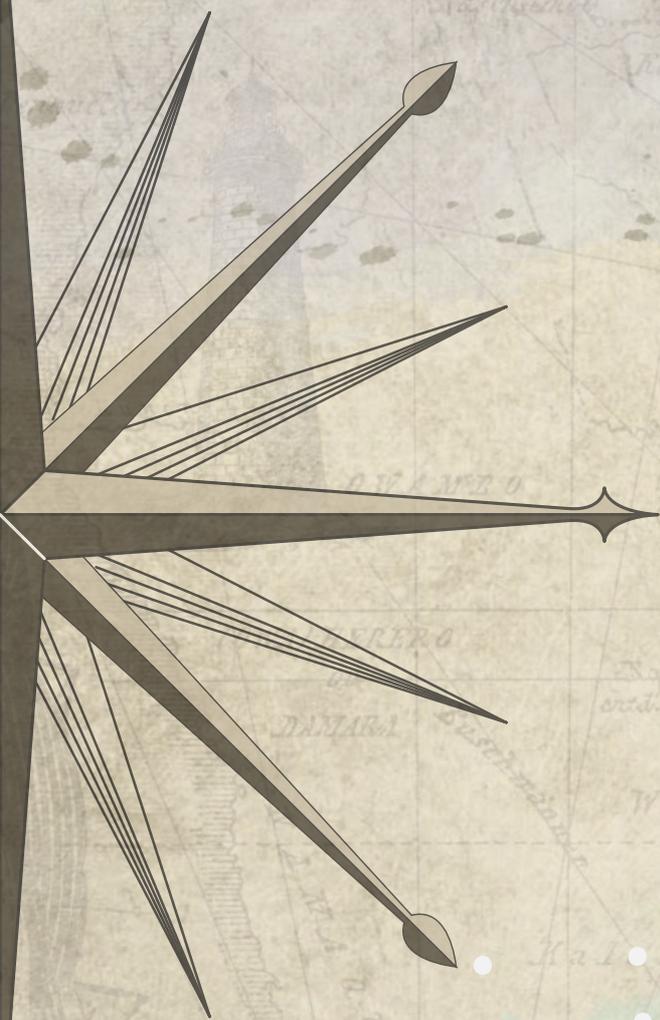
INÍCIO DA ANIMAÇÃO....04

ANIMAÇÃO JAPONESA...05

SESSÃO BRASIL.....07

LESTE EUROPEU.....11

ORIENTE MÉDIO.....15

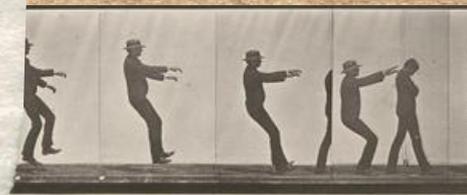
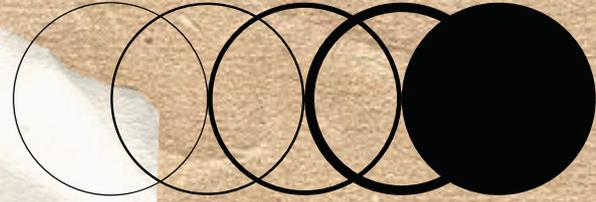


O QUE É ANIMAÇÃO?

Dado o Tempo e o Espaço como grandezas, os antigos compreenderam que o processo de mudança entre essas duas dimensões parte de um princípio, e a esse princípio nomearam "anima", ou "alma" no último latim, que deriva do proto indo europeu ane, o que indica "assoprar, respirar". Assim, com um raciocínio equivalente tanto na língua hebraica (neshamáh = respirar), como no grego antigo (psychê = soprar), a etimologia garante que a vida é o fenômeno de inspiração e expiração.

Portanto, um objeto animado é aquilo que realiza, para começo de conversa, essa pequena – e fundamental – alteração na forma. A partir desse movimento, outros são possíveis, e por essa razão, aquilo que se move tem vida. Mover-se é essencial ao ser vivente, o que é uma concepção teórica desde os tempos de Aristóteles e que ainda hoje se discute na filosofia da biologia. Além disso, considerando as limitações físicas de cada matéria (como volume, massa e inércia), atribuímos vida àquela forma que parece atuar por vontade própria. Por isso, Walt Disney declara que para a realização da "Ilusão da vida" em um desenho é preciso fazer acreditar que o mesmo é dotado de vontade e toma decisões, ou seja, pensa. Desse modo, a animação de uma ilustração requer dar conteúdo volitivo a uma forma material específica.

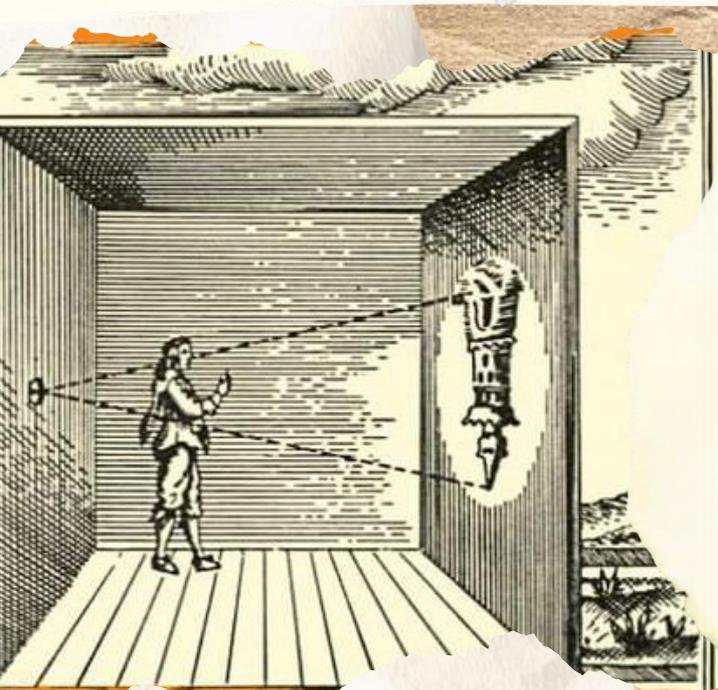
Então um dos primeiros estudos do animador é as leis da física, mesmo que ele vá subvertê-las todas em virtude da sua imaginação e necessidades narrativas. Logo, um exercício básico do iniciante em animação é o chamado bouncing ball, que consiste em experimentar o quicar de uma bola atribuindo vários pesos diferentes a fim de observar a alteração do seu volume.



INÍCIO DA ANIMAÇÃO

A origem da animação na qual conhecemos hoje é um tanto curiosa. Existem evidências de muitos séculos atrás sobre representações gráficas em gravuras rupestres que buscavam a produção do efeito de movimento através da imagem. Da mesma forma, no antigo Egito, o faraó Ramsés III construiu um templo para a deusa Isis com cento e dez colunas e, em cada uma, está desenhada a deusa em uma posição sequenciada diferente, gerando a ilusão de movimento.

Já no século 16, o físico Giambattista Della Porta foi responsável pela criação do instrumento chamado de câmera escura (uma caixa fechada, apresentando um orifício). A abertura estreita permitia a concentração da luz e, portanto, a utilização plena dos raios luminosos.



Nesse sentido, tal invenção foi fundamental para o desenvolvimento da animação, uma vez que, a partir dela, foi possível a construção da lanterna mágica em 1645, que se tratava de uma caixa com fonte de luz interior capaz de projetar slides que, por conseguinte, dariam origem a outras tecnologias como o taumatoscópio (1825), o fenaquistoscópio (entre 1828 e 1832) de Plateau e o zootoscópio (1834) de William Horner.

A partir disso, o pintor Emile Reynaud teve grande relevância ao criar o aparelho conhecido como praxinoscópio em 1877. Tal feito possibilitou ao artista a invenção do Teatro Óptico em 28 de outubro de 1892, data em que apresentou no museu Grevin, em Paris, a sua primeira projeção, encaminhando para o início do desenho animado no mundo. Dessa forma, o francês Emile Cohl exibiu o curta Fantasmagorie em 1908, composto de dois minutos de duração e dois mil desenhos, que ficou conhecido como o primeiro desenho animado feito.

ANIMAÇÃO JAPONESA

日本のアニメーション



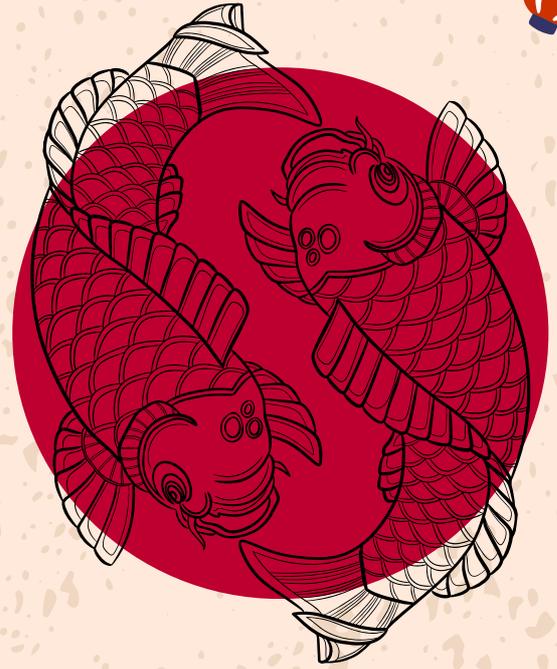
As animações japonesas permeiam o imaginário de uma boa parte dos jovens brasileiros e, por esse motivo, se faz necessária a abordagem sobre essas produções, as quais exercem bastante influência em quase todo o país. Estudos apontam que os primeiros filmes de animação japonesa datam do ano de 1917, porém, é comum que na história não haja demarcações absolutas e sim, aproximações com base no que se tem até o momento da pesquisa.



Sendo assim, muitos pesquisadores consideram que a animação japonesa mais antiga foi produzida em 1907 e se chama "Katsudo Shashin", no qual é uma cena animada de apenas três segundos de duração e apresenta um menino, vestido de marinheiro, escrevendo "Katsudo Shashin" em kanji (sistema de ideogramas do idioma japonês) e em seguida fazendo uma saudação. Em 1912, em Tóquio, ocorreu a primeira exibição da animação "Les Exploits de Feu Follet", feita pelo animador Émile Cohl.

Primeira animação: Katsudo Shashin (1907)
Primeira animação exibida: Les Exploits de Feu Follet – Émile Cohl (1912)

No ano de 1930, a animação se encontrava bem estabelecida no mercado e o governo japonês contratou animadores para a produção de curtas-metragens animados, com o intuito de desenvolver propagandas, principalmente pelo momento pós-guerra, que fomentou estratégias de reafirmação da identidade nacional. Sendo assim, o caráter folclórico e caricatural foi substituído pelo conservadorismo, com teor mais moralista e educativo, de maneira a reforçar os ideais nacionalistas japoneses. Além disso, outro aprimoramento foram as técnicas, a narrativa e a produção dos filmes em celulóides transparentes, o que tornavam as obras muito mais sofisticadas.



Nessa perspectiva, vale ressaltar que, ainda que as animações estivessem inseridas no contexto social, econômico e político específico, esses fatos não anulam o caráter artístico dessas produções. Como exemplo de animações desse período podemos citar: Taro Além Mar – Mitsuyo Seo (1938) e Momotaro é o maior – Sanae Yamato (1928). O período do pós Primeira Guerra Mundial ocasionou a ocupação norte-americana no território japonês “e devido a isso as animações, assim como diversos outros meios de comunicação, sofreram repressão da censura” (VALDICO; NOVAES, 2019, p. 87) e muitas animações foram adaptadas para o viés norte-americano, como por exemplo, o protagonismo animal, característica marcante do Walt Disney, fato que deixa evidente o quanto que o imaginário japonês foi afetado pela intervenção norte-americana.



SESSÃO BRASIL

Contexto histórico:

A animação brasileira foi uma das primeiras a surgir no mundo. Surgindo com as caricaturas animadas de Raul Pederneiras, em 1907.

- Em 1917, o Brasil, teve seu primeiro curta animado publicado chamado Kaiser, feito por Álvaro Martins, que teve como contexto a entrada do Brasil a Primeira Guerra Mundial, no curta mostra imperador Guilherme II colocando um capacete em sua cabeça representando o seu controle sobre o mundo, na sequência o planeta crescia e acabava engolindo o Rei da Prússia.

- O primeiro longa metragem foi lançado em 1953, dirigido e animado por Anélio Latini Filho, Sinfonia Amazônica conta a história de um pequeno Índio Curumi que conta diversas histórias do folclore amazônico



Raul Pederneiras



Kaiser



Anélio Latini Filho e seus personagens de Sinfonia Amazônica



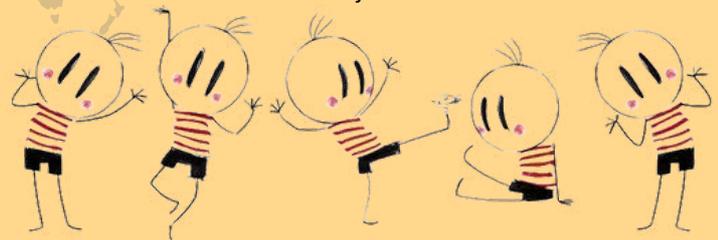
- Em 1966 foi lançado o primeiro curta-metragem em cores, produzido por Wilson Pinto em parceria com a Petrobrás, chamado Um Rei Fabuloso que contava a história do petróleo no Brasil.

- Já o primeiro longa-metragem com cores foi lançado em 1971, chamado Presente de Natal, produzido por Álvaro Henrique Gonçalves com recursos próprios e zero assistência estatal.

- Um dos maiores desafios para a animação brasileira foi a grande censura durante o governo novo de Getúlio Vargas. Uma das produções censuradas foi o curta As Aventuras de Virgolino do cearense Luiz de Sá, impedido pelo Departamento de Imprensa e Propaganda (DIP) de apresentar seu curta na visita de Walt Disney ao Brasil.

O Menino e o Mundo

Uma animação extremamente marcante para o Brasil é "O Menino e o Mundo" um longa-metragem brasileiro de 2013, indicado ao Oscar na categoria de Melhor Animação de 2016, contando a história de um menino chamado Cuca, que, na saudade de seu pai, sai de sua aldeia natal a procura dele na grande capital, dessa forma passando por uma emocionante aventura na qual Cuca conhece pessoas e ambientes bons e ruins, enxergando com a perspectiva fantasiosa de uma criança. Com críticas à ditadura militar, desmatamento, violência policial e más condições de trabalho nas indústrias, o filme nos faz pensar com seu final surpreendente e suas metáforas mais do que inteligentes, como o conceito do filme de engarrafar memórias e músicas. Mostrando como a música e a arte podem ser motores para a vida e a revolução, essa animação conquista o coração de todos seus espectadores e merece ser assistida, prometendo e garantindo um momento maravilhoso em seus 106 minutos de duração.



Indicado ao Oscar de melhor animação em 2016, perdendo a disputa para Divertidamente.

TURMA DA Mônica

A história da turminha mais famosa do Brasil começou em 1959, quando Maurício de Souza criou a primeira tirinha. Os primeiros personagens a surgirem eram o cãozinho Bidu e o cientista Franjinha. Cebolinha começou sendo um personagem secundário de Franjinha, fazendo sucesso e ganhando destaque, logo, se tornando o personagem principal. E ao contrário do que todos pensam a Mônica era apenas uma personagem coadjuvante, mas não demorou muito para ela conquistar o público e ganhar sua própria revistinha no final da década de 1960.

Em 1970, chegava nas bancas o primeiro gibi



“Mônica e sua Turma”, onde, pela primeira vez, reunia em um só lugar os personagens que tanto amamos, Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão. Com o sucesso foram publicadas diversas outras revistas e muitos outros personagens foram incluídos.

as outras revistas e muitos outros personagens foram incluídos.



Maurício de Souza

Todos os personagens criados por Maurício eram inspirados em sua família ou amigos. A turminha ficou tão famosa que se tornou a história em quadrinhos brasileira mais publicada no mundo, ganhando diversos prêmios ao redor do mundo.

Os personagens também estrelaram quatro longas-metragens de animação: As Aventuras da Turma da Mônica, em 1982, A Princesa e o Robô, em 1983, Cine Gibi, em 2004 e Uma Aventura no Tempo (2007), fazendo tanto sucesso que foram feitos filmes e séries live action da turminha.



IRMÃO DO JOREL

Uma animação tem se destacado bastante nos últimos anos, Irmão do Jorel que segue até sua recente 5ª temporada, uma animação focada na perspectiva do protagonista sem nome, o "Irmão do Jorel" uma criança de 12 anos e sua amiga Lara sobre diversas situações pelos episódios, passando por situações místicas e totalmente fantásticas até tramas mais pé no chão e corriqueiras no Brasil, a timidez e a insegurança do protagonista, com seus momentos de alegria fazem-nos simpatizar e torcer pelo garoto, com seu carisma natural e as diversas situações que participa tornam essa animação única.

O protagonista ao mesmo tempo que mostra cenas comuns das famílias e infâncias brasileiras, são usadas metáforas para conceitos como xenofobia, opressão no mercado de trabalho, dilema da arte como produto, e a mais gritante, representando os militares da ditadura militar como palhaços, agressivamente criticando esse horroroso período na história brasileira e ridicularizando os militares que cooperaram com ela, além de tratar de coisas como amadurecimento, despedidas, e até mais recentemente, conflitos com entidades dimensionais.

OS UNDER-UNDERGROUNDS

É visto na Nickelodeon a animação Under Undergrounds, uma animação brasileira que iniciou em 2016 e segue até hoje, focada em ser uma série musical com músicas originais em cada episódio, e apresentando metáforas para preconceito e os males da indústria musical, contando a história de um jovem músico Heitor de 15 anos, que cai em um buraco e vai parar em um mundo abaixo do nosso, onde habitam monstros com sua própria cultura e sociedade. Ganhando espectadores pela trama simples, mas bem escrita, um peso emocional bem colocado e músicas de qualidade, chama atenção pelas relações entre os personagens e como suas personalidades colidem e se desenvolvem.



Animação do Leste Europeu

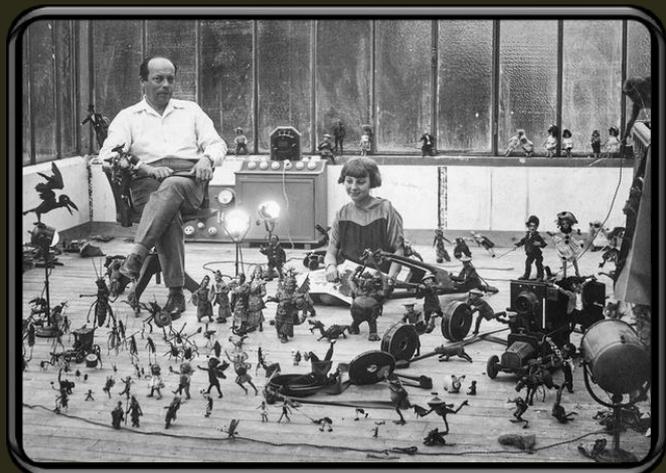
Logo no início do século XX, na Rússia, Ladislav Starevich traçava o início da animação de bonecos tridimensionais, utilizando insetos embalsamados, o criador foi um dos responsáveis pelo surgimento dessa técnica. Na década de 1910, desenvolveu articulações nos insetos que utilizava como bonecos das animações. Dessa maneira, com esse aperfeiçoamento, os movimentos e possibilidades artísticas aumentaram, trazendo, inclusive, mais verossimilhança nos filmes, fazendo L. Starevich ser um nome relevante para o desenvolvimento desse tipo de criação. Diante disso, é possível entender a importância do russo para o Stop Motion e, inclusive, para o que viria a ser desenvolvido em todo leste europeu.

Destacam-se na filmografia do diretor "The Cameraman's Revenge" (1910) e The Insects' Christmas (1913), ambos com o uso de insetos embalsamados como personagens.

Diferente de tudo o que foi desenvolvido em grandes mercados de animação, como os EUA, o movimento de Stop Motion no Leste europeu ganhou muito destaque no século XX ao trazer técnicas incomuns - e até mesmo excêntricas - das animações ocidentais que tomavam conta do mercado.

Nesse sentido, é importante entender como esse estilo é reflexo de sua cultura e, de certo modo, características dessa estética já estavam presentes antes do surgimento do cinema e, portanto, refletiram no estilo de produção que viria a surgir no Leste da Europa.

Muitos são os fatores que fizeram a animação em Stop Motion dessa região europeia se diferenciar das demais. Em primeiro plano, a presença histórica e cultural do teatro de marionetes na região da antiga Tchecoslováquia (hoje República Tcheca) é uma influência direta ao estilo de animação que viria a ser produzida no século XX. Desde o século XVI, a prática de apresentações públicas desses espetáculos com bonecos é muito recorrente nessa região do globo. Assim, esse estilo artístico, já inserido na cultura daquele povo, permaneceu mesmo com a mudança do meio (no caso, do teatro, para as telas de cinema).



Starewicz com sua filha, Nina Star.



Outro fator determinante para o desenvolvimento desses filmes é o contexto político que estão inseridos, ainda que diferentes diretores em anos distintos tenham contribuído para o Stop Motion Tcheco, o contexto político, mesmo não sendo uniforme durante os anos, acabou influenciando no cinema. Por ter um regime mais fechado, com menos influências do mercado cinematográfico como indústria, a animação de Stop Motion manteve-se mais forte, fazendo com que a estética e essa técnica de criação perpetuasse por mais tempo, o que não ocorria em países como os EUA, já que, nesse período, a produção de animações norte-americanas já eram feitas de uma forma mais industrial.

Tratando mais especificamente da linguagem cinematográfica, ainda que o aspecto mais chamativo seja a construção e movimentações dos bonecos utilizados, as produções dos principais diretores dessa onda de filmes, Jan Svankmajer, Jiri Trnka e Karel Zeman possuem, normalmente, uma narrativa mais experimental, menos expositiva. Isso ocorre, pois, influenciados pelo contexto político do país, principalmente relacionado às censuras em certos temas, os criadores tiveram de desenvolver uma forma menos literal para criticar a falta de liberdade. Nesse sentido, uma produção menos expositiva, que faz críticas de forma mais visual e menos explícita se faz necessário, fazendo com que a linguagem cinematográfica nessas produções fosse lapidada.



KAREL ZEMAN:

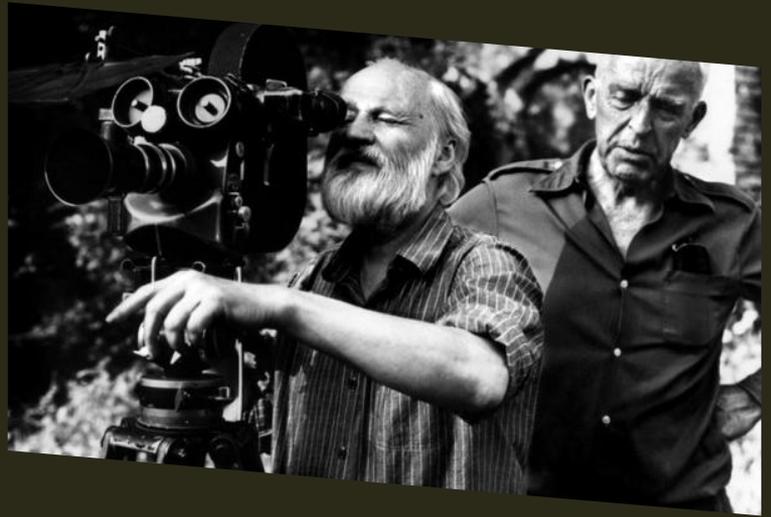
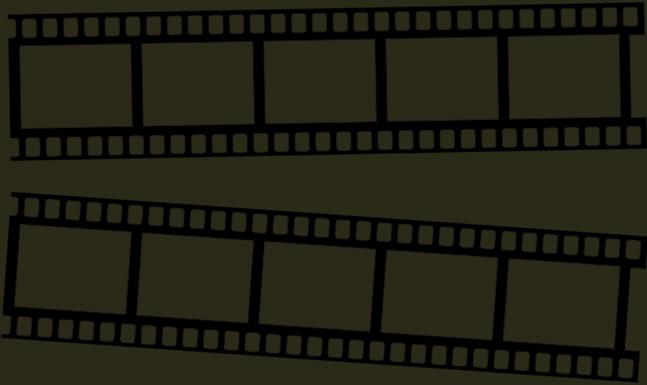
Inspirace (1949)

Uma importante produção para a filmografia de Karel Zeman, "Inspirace" é leve, delicado e uma ode a criação artística, que se desenvolve em detalhes pequenos, o autor, com sua imaginação, cria e sonha mundos fantásticos, um verdadeiro voyeur do mundo.

Karel Zeman



Jan Švankmajer



Alice (1988)

Baseado no romance "Alice no País das Maravilhas", de Lewis Carroll's, "Alice", dirigido por Jan Švankmajer, é uma versão esteticamente única, já que utiliza do stop motion para criar o tom surrealista na obra de Carroll's. Aqui, o coelho branco o qual a garota persegue apresenta uma aparência grotesca, as criaturas, feitas de ossos, empalhadas, ganham um uma fisionomia amedrontadora. Alice, que alterna entre humana e boneca ao longo do filme, precisa arrumar uma forma de sair desse pesadelo. Jan Švankmajer, com toda a influência da cultura de marionetes do leste europeu, e impulsionado pelo movimento surrealista do país, criou uma obra que se destaca das adaptações ocidentais pelo seu caráter bizarro na forma da construção dos bonecos.



Food (1992)

Food (Jídlo), dirigido por Jan Svankmajer, apresenta em sua composição uma estética surrealista marcante, aqui o diretor cria uma obra riquíssima no que diz respeito a sua forma e na composição dos personagens, que têm suas expressões potencializadas pelo uso das técnicas de animação, as quais deixam ainda mais evidente o caráter surreal do curta. Influenciado por restrições políticas no seu país, Jan trabalha o aspecto crítico da indústria, da política e da própria arte em uma das suas principais obras



Jiří Trnka



Ruka (1965)

Obra prima de Jiří Trnka, Ruka (The Hand) funciona como uma alegoria sobre autoritarismo e, em certa medida, sobre o fazer artístico. Na história, um artesão começa a ser importunado por uma mão gigante que tenta convencê-lo a esculpir uma estátua. O curta chama a atenção principalmente pela expressão do personagem principal, mesmo sendo um boneco de madeira. Um filme crítico, criativo e metalinguístico



Perák a SS (1946)

Se diferenciando das demais produções de Jiří Trnka, "Perak SS", que retrata Hitler e seus soldados de maneira satírica, diverge das produções mais conhecidas do diretor, haja vista que o curta é menos experimental em sua forma e ainda não utiliza o stop motion com bonecos na composição de seus personagens, o que, posteriormente, viria a se tornar sua marca. Nessa obra, Hitler e seus soldados são retratados de maneira cômica, como se a cada plano Jiří Trnka estivesse ridicularizando o ditador. Seja em um momento no qual ele aparece, como um animal, farejando o chão, ou até mesmo quando ele confunde uma placa com um comunista. Ainda que seja o primeiro filme animado para adultos do diretor, Jiří já apresentava seu caráter crítico em seu primeiro trabalho, o que viria a ser lapidado posteriormente, com seus outros filmes, como "Ruka" (1965)



ANIMAÇÃO NO ORIENTE MÉDIO

الرسوم المتحركة في الشرق
الأوسط

Filmes animados oriundos do Oriente Médio dificilmente conquistam espaço com o público ocidental, ainda mais no que diz respeito às exibições em cinemas e em circuitos de festivais.

De fato, mesmo que haja desinformação em relação às produções animadas locais (e até audiovisuais como um todo), elas desempenham um grande papel na sociedade médio-oriental, visto que possuem um cunho artístico extremamente popular e são amplamente produzidas e exibidas na região.

Além de serem estimadas pela própria audiência local, as animações do Oriente Médio carregam consigo um caráter forte de difusão de sua cultura, de maneira a expandir uma identidade muito própria que diz muito sobre as pessoas e os hábitos locais, uma vez que tais produções estão recheadas de uma personalidade muito expressiva, que se manifesta nos próprios traços e na própria linguagem dos filmes.

Assim, é importante expandir a visibilidade dessas animações, que representam uma gama de obras muito únicas, fruto de um conjunto de animadores de muito valor que desenvolvem projetos enraizados em sua cultura. Isso tem como consequência a manifestação de uma experimentação muito própria de uma linguagem artística que diz muito sobre sua identidade.

O curta animado “Waves ‘98”, do diretor Ely Dagher, é uma obra de origem libanesa que venceu a Palma de Ouro de 2015 que trata sobre a ânsia por um futuro igualitário em meio a um cenário turbulento. A história se passa na capital do país em um ambiente conseqüente da guerra civil no Líbano, momento em que a região passou por um processo de divisões internas que resultou em um período de conflitos armados entre grupos muçulmanos e grupos cristãos.

Como fruto dessa situação, a animação conta a história de um garoto (Omar) que vive em meio aos destroços da guerra e se depara com um elefante robótico gigante que o faz ter contato com uma outra realidade surreal. A partir desse encontro, o filme abraça a poesia e explora a saída de um ambiente tão desolado e confuso.

Para retratar o contexto tortuoso que permeia o filme, o diretor faz o uso de traços realistas e de imagens reais da cidade, a fim de estabelecer a natureza desoladora do dia a dia de Omar, além de optar pelo uso de cores acinzentadas, que representam a expressão melancólica do personagem. No entanto, com sua fuga de realidade para um mundo onírico que acolhe e revigora sua identidade, o garoto lida com um embate fragmentador: o conforto do escapismo não é suficiente, o mundo real continua problemático.

“Waves ‘98” representa a realidade de diversos jovens do Líbano (assim como do Egito, da Síria, do Iraque...) que estão mergulhados em uma vida sem perspectivas, ou oportunidades de trabalho, à espera de uma mudança que nunca chega.

Outra obra que merece destaque por sua abordagem muito única acerca do cenário histórico-político é a animação jordaniana “The Way to Palestine” (ou “The Road to Palestine”) – do original, “al-Tariq Illa Filastin” – da diretora Layaly Badr. Nesse curta-documentário de 1985, uma garota de sete anos, Layla, vive com seus pais em um campo de refugiados fora da Palestina, lugar onde ela e seus amigos descrevem como imaginam a Palestina, apesar de nunca realmente a terem conhecido.

A animação faz o uso de um traço infantil para retratar o abismo presente entre o sonho distante das crianças e a realidade em que elas foram forçadas a encarar desde muito cedo.

O cenário desolador dos refugiados palestinos que tanto marcou a diretora do filme é expresso não de forma violenta e agressiva, mas sim aos olhos de uma garota inocente, o que amplia ainda mais o sentimento de horror e sofrimento.

Com isso, o filme representa a natureza apavorante da opressão desorientando a imaginação das crianças, o que é refletido por meio de uma simplicidade tocante que diz muito sobre o presente e sobre a dificuldade de encontrar esperança para o futuro.

CONCLUSÃO

A ANIMAÇÃO EXTERNALIZA UMA INDIVIDUALIDADE DE MANEIRA LIVRE POR MEIO DE TRAÇOS, CORES E TRANSFORMAÇÕES DE FORMAS, POSSIBILITANDO E EXALTANDO O UNIVERSO DO SURREAL.

O TRANSCENDENTE LIVRE MANEJO DAS VARIAÇÕES DE REALIDADES EXPRESSAS EM UMA TELA TORNA POSSÍVEL EXPLORAR O LÚDICO E A SUBJETIVIDADE, DE MANEIRA QUE, DIFERENTEMENTE DE UM LIVE ACTION – O QUAL, MESMO EM SUA MANEIRA DE FICÇÃO E/OU EFEITOS VISUAIS AINDA É DELIMITADO POR ALGO REAL E PALPÁVEL –

CONCRETIZA A TRANSMISSÃO DE IDEIAS PRÓPRIAS E IMPRATICÁVEIS, SEM LIMITES DO PALPÁVEL, ALÉM DE EXPRESSAR HIPÉRBOLES VISUAIS PELO EXAGERO DE MOVIMENTOS E TRACEJADOS, ENFATIZANDO AÇÕES, SENSAÇÕES E SENTIMENTOS.



POR MEIO DE UMA ANIMAÇÃO, PERCEBEMOS SUAS RAÍZES CULTURAIS, INFLUÊNCIAS HISTÓRICAS, INTENÇÕES AUTORAIS E SUA TRANSMISSÃO DE SENSAÇÕES. A PONTE ENTRE O ANIMADOR E O ESPECTADOR. A INSURGÊNCIA DE UM PENSAMENTO. A ESPONTANEIDADE DE UM TRAÇO. A ABERTURA DE QUEM ASSISTE EM RELAÇÃO AO QUE SE É VISTO.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GUIMARÃES, G. B. C.; GINO, M. S. HISTÓRICO E DESENVOLVIMENTO DO STOP-MOTION E DOS PERSONAGENS ARTICULADOS NO CINEMA DE ANIMAÇÃO. REVISTA ELETRÔNICA EXTENSÃO EM DEBATE, [S. L.], V. 1, N. 1, 2014. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://WWW.SEER.UFAL.BR/INDEX.PHP/EXTENSAOEMDEBATE/ARTICLE/VIEW/1173](https://www.seer.ufal.br/index.php/extensaoemdebate/article/view/1173). ACESSO EM: 23 AGO. 2023.

[HTTPS://WWW.LAYERLEMONADE.COM/MOTION-DESIGN/ANIMACAO](https://www.layerlemonade.com/motion-design/animacao)

[HTTPS://INSTITUTODECINEMA.COM.BR/MAIS/CONTEUDO/HISTORIA-DA-ANIMACAO-NO-BRASIL](https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/historia-da-animacao-no-brasil)

[HTTPS://NOSSAENERGIA.PETROBRAS.COM.BR/CONHECIMENTO/10-COISAS-QUE-VOCE-NAO-SABIA-SOBRE-A-HISTORIA-DA-ANIMACAO-BRASILEIRA/](https://nossaenergia.petrobras.com.br/conhecimento/10-coisas-que-voce-nao-sabia-sobre-a-historia-da-animacao-brasileira/)

[HTTPS://ESCOLAPROARTE.COM.BR/HISTORIA-DA-TURMA-DA-MONICA/](https://escolaproarte.com.br/historia-da-turma-da-monica/)

[HTTPS://GUIADOFUTURO.COM.BR/HISTORIA-TURMA-DA-MONICA/](https://guiadofuturo.com.br/historia-turma-da-monica/)

[HTTPS://SEGREDOSDOMUNDO.R7.COM/TURMA-DA-MONICA-ORIGEM/#:~:TEXT=MAUR%C3%ADCIO%20DE%20SOUSA%20%C3%A9%20O,E%20PESSOA%20PR%C3%B3XIMAS%20DO%20CARTUNISTA.&TEXT=OS%20PERSONAGENS%20DA%20TURMA%20DA,EUI%20DE%20V%C3%A1RIAS%20GERA%C3%A7%C3%B5ES](https://segredosdomundo.r7.com/turma-da-monica-origem/#:~:text=MAUR%C3%ADCIO%20DE%20SOUSA%20%C3%A9%20O,E%20PESSOA%20PR%C3%B3XIMAS%20DO%20CARTUNISTA.&text=OS%20PERSONAGENS%20DA%20TURMA%20DA,EUI%20DE%20V%C3%A1RIAS%20GERA%C3%A7%C3%B5ES)

[HTTPS://WWW.DENTRODAHISTORIA.COM.BR/BLOG/ENTRETENIMENTO-E-DIVERSAO/PERSONAGENS-DA-TURMA-DA-MONICA/](https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/entretenimento-e-diversao/personagens-da-turma-da-monica/)

[HTTPS://OS-UNDERUNDERGROUNDS.FANDOM.COM/PT-BR/WIKI/OS_UNDER-UNDERGROUNDS](https://os-underundergrounds.fandom.com/pt-br/wiki/os_under_undergrounds)

[HTTPS://PERIODICOS.UNB.BR/INDEX.PHP/LINHASCRTICAS/ARTICLE/VIEW/32148/32214](https://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/32148/32214)

[HTTPS://WWW.PAPODECINEMA.COM.BR/FILMES/O-MENINO-E-O-MUNDO/](https://www.papodecinema.com.br/filmes/o-menino-e-o-mundo/)

[HTTPS://WWW.LOBATO.COM.VC/2022/06/O-SITIO-CHEGA-AO-CARTOON-NETWORK/](https://www.lobato.com.vc/2022/06/o-sitio-chega-ao-cartoon-network/)

[HTTPS://IRMAODOJOREL.FANDOM.COM/PT-BR/WIKI/IRM%C3%A3O_DO_JOREL](https://irmaodojorel.fandom.com/pt-br/wiki/irm%C3%A3o_do_jorel)

[HTTPS://PERIODICOS.UFPE.BR/REVISTAS/DEBATESINSUBMISSOS/ARTICLE/DOWNLOAD/239720/31943.](https://periodicos.ufpe.br/revistas/debatesinsubmissos/article/download/239720/31943)

[HTTPS://WWW.PORTALINTERCOM.ORG.BR/ANAIS/NACIONAL2017/RESUMOS/R12-0916-1.PDF](https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0916-1.pdf)

[HTTPS://VIMEO.COM/512227375](https://vimeo.com/512227375)

[HTTPS://EDUCACAO.UOL.COM.BR/DISCIPLINAS/HISTORIA/GUERRA-NO-LIBANO-CONFLITO-ENVOLVEU-CRISTAOS-E-MUCULMANOS-DO-LIBANO.HTM](https://educacao.uol.com.br/disciplinas/historia/guerra-no-libano-conflito-envolveu-cristaos-e-muculmanos-do-libano.htm)

[HTTPS://BOOKS.GOOGLE.COM.BR/BOOKS?ID=SBQKDWAAQBAJ&DQ=ANIMATION+MIDDLE+EAST&LR=&HL=PT-BR&SOURCE=GBS_NAVLINKS_S](https://books.google.com.br/books?id=SBQKDWAAQBAJ&dq=animation+middle+east&lr=&hl=pt-br&source=GBS_navlinks_s)

[HTTPS://CINEFESTIVALS.COM.BR/WAVES-98-DE-ELY-DAGHER/](https://cinefestivals.com.br/waves-98-de-ely-dagher/)

[HTTPS://WWW.OBSERVATORIODAIMPRENSA.COM.BR/DIRETORIO-ACADEMICO/_ED746_A_EVOLUCAO_DA_ANIMACAO/](https://www.observatoriodaimprensa.com.br/diretorio-academico/_ed746_a_evolucao_da_animacao/)

[HTTPS://VIMEO.COM/ONDEMAND/WAVES98?AUTOPLAY=1](https://vimeo.com/ondemand/waves98?autoplay=1)

[HTTPS://WWW.PORTALINTERCOM.ORG.BR/ANAIS/NACIONAL2017/RESUMOS/R12-0916-1.PDF](https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0916-1.pdf)

JORNAL DA PUC: FANTÁSTICO UNIVERSO DOS ANIMES. RIO DE JANEIRO, 29 AGO. 2019. DISPONÍVEL EM: < [HTTP://JORNALDAPUC.VRC.PUC-RIO.BR/CGI/CGILUA.EXE/SYS/START.HTM?INFOID=11859&SID=47](http://jornaldapuc.vrc.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?inford=11859&sid=47) > . ACESSO EM: 07 AGO. 2023.

VADICO, L.A.; NOVAES, V.D.P. A INFLUÊNCIA DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL NAS ANIMAÇÕES JAPONESAS: UM HISTÓRICO DE CARACTERÍSTICAS E INFLUÊNCIAS QUE SÃO OBSERVADAS ATÉ OS DIAS DE HOJE. REVISTA DEBATES INSUBMISSOS, CARUARU, V. 2, N. 5, P. 79-106, JAN. 2019. DISPONÍVEL EM: [HTTPS://PERIODICOS.UFPE.BR/REVISTAS/DEBATESINSUBMISSOS/ARTICLE/DOWNLOAD/239720/31943](https://periodicos.ufpe.br/revistas/debatesinsubmissos/article/download/239720/31943). ACESSO EM: 07 JUL. 2023.