

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

JOÃO PEDRO HEIDE MONTESSO

KAUÊ ROSA ROCHA POMBO

MATHEUS VERGINASSI LEQUE

VICTOR FERRANDA LIMA LOGE

TRABALHO INTERDISCIPLINAR DE CONCLUSÃO DE CURSO

ANIMANAQ: ENSAIO SOBRE A ANIMAÇÃO ESTADO UNIDENSE E
JAPONÊS ATRAVES DE OS SIMPSONS E ONE PIECE

SÃO PAULO
2022

JOÃO PEDRO HEIDE MONTESSO
KAUÊ ROSA ROCHA POMBO
MATHEUS VERGINASSI LEQUE
VICTOR FERRANDA LIMA LOGE

TRABALHO INTERDISCIPLINAR DE CONCLUSÃO DE CURSO

**ANIMANAQ: ENSAIO SOBRE A ANIMAÇÃO ESTADO UNIDENSE E JAPONÊS
ATRAVES DE OS SIMPSONS E ONE PIECE**

Trabalho apresentado à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito para a obtenção do título de bacharel do curso de Design de Interação.

Orientador: Prof. Dr. Diogo Cortiz da Silva.

SÃO PAULO
2022

RESUMO

Animar é o processo de dar alma a algo sem vida ou movimento. Existem diversos tipos de animação, o suficiente para agradar os mais variados tipos de público, podendo ser crianças ou até idosos. Cada uma passa uma mensagem diferente e tem seu próprio intuito. Os Simpsons, animação produzida nos Estados Unidos, busca satirizar o estilo de vida americano e aborda diversos temas cotidianos, desde os mais bobos até os sérios, como racismo e homofobia. One Piece, produzido no Japão, conta a história de Luffy, um pirata que está em busca do grande tesouro, o "One Piece". Mesmo passando essa imagem de aventura, este anime aborda, também, temas sérios como corrupção e racismo em suas entrelinhas, mas de uma maneira totalmente diferente dos Simpsons. Isso se dá por conta das diferentes culturas e costumes que são empregados nesses dois países e de como os autores enxergam o mundo e visam retratá-lo, de maneira pessoal, para mostrar a realidade de uma forma descontraída e menos pesada.

Palavras-chave: Animação, temas sérios, culturas.

ABSTRACT

Animation is the process of giving soul to something lifeless or motionless. There are several types of animation, enough to please the most varied types of audiences, be they children or even the elderly. Each one conveys a different message and has its own purpose. The Simpsons, an animation produced in the United States, seeks to satirize the American way of life, and approaches several daily themes, from the silliest to the most serious, such as racism and homophobia. One Piece, produced in Japan, tells the story of Luffy, a pirate who is in search of the great treasure, the "One Piece". Even though it has this image of adventure, this anime also deals with serious topics such as corruption and racism between the lines, but in a totally different way from the Simpsons. This is because of the different cultures and customs that are employed in these two countries and how the authors see the world and aim to portray it, in a personal way, to show reality in a relaxed and less heavy way.

Keywords: Animation, serious topics, cultures.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 IMAGEM ILUSTRATIVA DO ANIME ONE PIECE (1999).....	15
Figura 2 IMAGEM ILUSTRATIVA DA SÉRIE OS SIMPSONS (1989).....	17
Figura 3 IMAGEM ILUSTRATIVA DE PERSONAGENS DE ONE PIECE.....	20
Figura 4 CENA DA SÉRIE OS SIMPSONS.	21
Figura 5 CENA DO ANIME ONE PIECE.	22
Figura 6 CENA DA SÉRIE OS SIMPSONS.	22
Figura 7 CENA DA SÉRIE OS SIMPSONS.	23
Figura 8 CENA DO FILME SIMPSONS: O FILME.....	24
Figura 9 IMAGEM ILUSTRATIVA DE PERSONAGENS DE ONE PIECE.....	25
Figura 10 CENA DA SÉRIE OS SIMPSONS.....	25
Figura 11 IMAGEM ILUSTRATIVA DE PERSONAGENS DE ONE PIECE.....	26
Figura 12 CENA DA SÉRIE OS SIMPSONS.....	27
Figura 13 CENA DO ANIME ONE PIECE.....	28
Figura 14 LOGO (ANIMANAQ)	29
Figura 15 PALETA DE CORES (ANIMANAQ).....	29
Figura 16 PALETA SECUNDÁRIA DE CORES (ANIMANAQ)	30
Figura 17 FONTE INTER BOLD	30
Figura 18 FONTE CHICLE	31
Figura 19 LINHA DO TEMPO (ANIMANAQ).....	31
Figura 20 CONVERSA DOS PENSADORES (ANIMANAQ).....	32
Figura 21 INFOGRÁFICO ONE PIECE (ANIMANAQ)	33
Figura 22 INFOGRÁFICO OS SIMPSONS (ANIMANAQ)	34
Figura 23 TEMAS ABORDADOS (ANIMANAQ).....	35
Figura 24 EXTRA (ANIMANAQ).....	36

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 TESTE DE USABILIDADE	36
-------------------------------------	----

Sumário

1. INTRODUÇÃO	8
1.1. QUESTÃO DE PESQUISA	10
1.2. HIPÓTESES	10
1.3. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS	11
1.4. METODOLOGIA	11
2. REVISÃO DE LITERATURA	11
3. TRABALHOS RELACIONADOS	15
3.1. ONE PIECE (1999)	15
3.2. THE SIMPSONS (1989)	17
4. ASSUNTOS ABORDADOS	18
4.1. CORRUPÇÃO	19
4.2. RACISMO	21
4.3. MEIO AMBIENTE	23
4.4. IMPORTÂNCIA DA HISTÓRIA	24
4.5. HOMOFOBIA	25
4.6. ABSOLUTISMO E POBREZA	26
4.7. XENOFOBIA	27
4.8. RELAÇÕES INTERNACIONAIS E GLOBALIZAÇÃO	27
5. IDENTIDADE VISUAL	28
6. TESTE DE USABILIDADE	36
7. CONCLUSÃO	38
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39

1. INTRODUÇÃO

O homem é responsável pela maneira de como o próprio pensamento foi desenvolvido. Juntamente de nossa evolução, foi se tornando presente um afastamento do pensamento daquilo que consideramos o "mundo real", sendo isso, tudo que está ao nosso alcance fisicamente, e assim, foi se formando uma distância cada vez maior entre a imagem e o seu referencial.

O resultado disso tudo é a nossa imaginação, que nos fornece as imagens. Passando a se tornar nosso meio de comunicação mais importante, seu desenvolvimento está diretamente ligado a evolução do nosso pensamento. Estando presente em nossa sociedade desde os tempos dos mais antigos ancestrais que possuímos, o "mundo imaginário" pode ser visto como o ponto de partida desta nossa história.

Com nossa capacidade única de imaginar, o ser humano vem se tornando mais próximo do mundo a partir do momento em que conseguimos nos afastar dele para refletir sobre ele. Criando assim, um mundo de imagens, que nos auxiliou a compreender melhor o mundo real no qual vivemos, pois aprendemos a conciliar o imaginário com a realidade.

Segundo Flusser (2007, p.130), um dos mais importantes pensadores da tecnologia e da comunicação do século XX, o significado da vida mudou junto da revolução da comunicação, ele diz que o homem é um animal alienado, já que com o tempo e a revolução do próprio pensamento, acabou perdendo seu contato direto com o significado dos símbolos e imagens que utilizava. Assim, foi de certa maneira, obrigado a criá-los, para poder ordená-los em códigos e por fim, conseguir atravessar essa distância que estava se criando entre o real e o imaginário. Então, através dos códigos, o ser humano foi capaz de dar um sentido ao seu mundo e por consequência a sua vida.

Esses códigos são algoritmos que, por meio de equipamentos técnicos, podem ser apresentados em forma de imagens em movimentos. Flusser aponta também que há um despropósito no abuso do conceito de "imaterial" e uma inadequada compreensão do termo informar. Informar se equipara ao processo de dar forma a algo, o que corresponde impor formas à matéria.

Esse conceito é direcionado ao design, mas também pode ser aplicado e visualizado na animação, já que atualmente é formada por algoritmos e softwares para expressar, por meio de imagens em movimento, o real em um universo imaginário.

McKee (2006, p.92), em seu livro “*Story*”, diz que animação é um gênero formado por leis do metamorfismo universal, onde tudo pode ser criado e transformado, de maneira independente de normas físicas. Por isso, criatividade é fundamental para a formação de universos mágicos e fantasiosos, dando abertura para diversos tipos de animações como 2D, 3D, Stop Motion, Rotoscopia. Esse tema sempre chamou nossa atenção e notamos que há grandes diferenças entre animações orientais e ocidentais e que seria interessante estudar sobre.

É um meio de expressão muito abrangente e que desde o século passado vem tomando cada vez mais relevância e força. Por ser um meio onde não possui regras e limites, tudo pode acontecer e você pode se expressar da maneira que mais lhe for conveniente. Todos nós somos compostos pela soma de diversas experiências que vivenciamos, por isso, na hora de nos expressarmos, deixamos isso evidente de alguma maneira e o mesmo ocorre com animações.

Ao comentar sobre animação, a maior parte do que se é associado ao assunto, é relacionado aos Estados Unidos, país líder na indústria de animação, que foi alavancada pela Primeira Guerra Mundial, acontecimento histórico que contribuiu para fortalecer a indústria cinematográfica norte-americana, pois deixou de lutar com a concorrência de produtores europeus. Assim, popularizando seus produtos rapidamente em todo o mundo, ainda mais no ocidente.

Após isso, vem a popularização das animações japonesas no Brasil, por meio da TV Manchete, na década de 90, com a exibição da série de anime *Os Cavaleiros do Zodíaco*, foi possível reparar que esse tipo de animação tem se tornado cada vez mais importante na cultura ocidental também e, ao mesmo tempo, ainda é clara as diferenças existentes quando uma animação é feita no Japão ou nos Estados Unidos. Assim, achamos ser um tema de relevância e interessante de explorar os possíveis motivos dessas diferenças que são tão evidentes.

1.1. QUESTÃO DE PESQUISA

Levando em consideração tudo que foi escrito no tópico anterior, a pergunta precursora da curiosidade e os questionamentos a serem levantados, discutidos e pesquisados nesse trabalho é: “Como a animação estado unidense e japonesa podem representar o mundo de suas próprias maneiras, através de Os Simpsons e One Piece?”

1.2. HIPÓTESES

- Diferença em seus conteúdos: nos Estados Unidos, filmes e desenhos animados são mais considerados um meio para crianças e a maioria das animações feitas na América é voltado para esse tipo de público. Já no Japão, anime pode variar seu público-alvo de crianças para adultos. Isso pode levar a um choque de culturas, sendo algo apropriado para uma criança no Japão ser considerado algo inapropriado para uma criança da mesma idade nos Estados Unidos.
- Orçamento e tempo de produção: as animações japonesas são feitas de diversas maneiras para abordar todo tipo de assunto e público, por isso, geralmente, são lançadas semanalmente e são o entretenimento diário do público de maneira geral, assim os estúdios e animadores acabam tendo menos tempo e dinheiro durante sua produção, gerando a cultura de animações com episódios de até 30 minutos e muitas cenas com uma animação não muito detalhada, para ser economizado tempo e dinheiro na produção. Enquanto as animações americanas não são algo tão presente no dia a dia da maioria das pessoas, levando as produtoras a ter mais tempo para produzir e, em alguns casos, como a Disney-Pixar, muito mais orçamento também, gerando longas de animações muito mais grandiosos e detalhados.
- Quantidade de animações presentes no mercado: baseado à impressão que possuímos, parece que no Japão a quantidade de animações produzidas e disponíveis no mercado é significativamente maior, gerando assim, uma maior concorrência pelos meios de reprodução e pela cativação do público em sua história, acarretando, assim, um maior cancelamento de produções iniciantes ou até mesmo em andamento por não conseguirem impactar e acompanhar o mercado. Enquanto na América do Norte, por haver uma quantidade um pouco

menor de concorrentes, acaba facilitando a permanência no mercado, dando mais tempo para a história de desenvolver e encontrar um público próprio.

1.3. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

Nosso objetivo geral é tornar explícitas as diferenças que contém em animações produzidas no Japão e nos Estados Unidos, estruturando as informações por meio de um almanaque digital. E em específico, comentaremos sobre *Os Simpsons*, animação ocidental norte americana e *One Piece*, animação oriental japonesa.

1.4. METODOLOGIA

Serão realizadas pesquisas para estudos e comparações de materiais acadêmicos sobre as animações *One Piece* e *Os Simpsons* e sobre a história da animação dos Estados Unidos e Japão. Após se aprofundar sobre suas diferenças, fatos e curiosidades, montaremos um almanaque digital mostrando todas as informações coletadas.

2. REVISÃO DE LITERATURA

Além de McKee, existem alguns outros estudiosos da área que valem ser citados para melhor compreensão de diferentes pontos de vista sobre definições do que é uma animação.

No início do livro *“Le dessin animé: Histoire, esthétique, technique”*, de Duca (1948), Walt Disney fala sobre o desenho animado como pertencente a outro mundo, de fantasia e magia, um universo que está sempre te convidando para uma nova poesia.

Halas e Manvel (1979) trazem à tona que o prazer de mergulhar no gênero da animação está atrelado a mútua dependência entre um desenho e outro, sequencialmente, deixando a entender que se esse aspecto não estiver presente, se descaracteriza como animação.

Solomon (1987) declara que apenas a apropriação de sucessivos fotogramas, dando a impressão de movimento, é o pilar central da animação. Ele acrescenta também que animação é a única arte capaz de conceder ao movimento desenhado e a narrativa presente, uma expressividade única.

Guillén (1997), afirma que o desenho da animação é apenas uma das possibilidades técnicas para se retratar o gênero. Pois ele se estende em diversos retratos da humanidade ao longo de sua história, às animações de figuras recortadas, às sombras chinesas, às marionetes, ao cinema de bonecos e mais atualmente e popularmente, aos efeitos especiais presentes nos filmes e séries interpretados por atores. A habilidade de gerar encanto, em que sua origem se encontra na capacidade de dar vida à objetos inanimados, é descrita pelo autor como o grande e verdadeiro milagre da animação.

Lucena Júnior (2001, p.29) recorre à origem da palavra animação no latim, *animare* que significa dar vida. Ele aponta também que não seria produtivo simular o mundo real com os desenhos animados, ainda mais com técnicas convencionais. O fato de a animação possuir uma natureza simplificada exige que a narrativa seja mais condensada, impactando assim o ritmo, deixando-a mais acelerada.

Por fim, com um pensamento semelhante a Solomon, Jacques Aumont e Michael Marie (2006) entendem que a animação procede da sequência de cenas analógicas recheadas de movimentos gerando a sua expressividade.

O início da animação cinematográfica tem como marco o desenho “*Pobre Pierrot*” (*Pauvre Pierrot*, 1892), do francês Émile Reynaud, criador do praxinoscópio. E assim, a forma de arte e expressão começou a evoluir e ser notada, pouco mais de duas décadas depois deste primeiro marco, em 1908, já existia a possibilidade de realizar uma animação em um projetor moderno, surgindo então, “*Fantasmagorie*”, criado por Émile Chol. E em 1917 já é feito o primeiro longa-metragem de animação, “*El Apóstol*”, por Quirino Cristiani.

O marco seguinte nessa linha do tempo seria o surgimento do primeiro filme de animação sonorizado da história, “*Steamboat Willie*”, sendo o primeiro passo do que viria a se tornar o atual grande império de Walt Disney, e estrelando pela primeira vez o camundongo mais famoso do mundo: Mickey Mouse. A trilha sonora do filme foi tocada por uma orquestra dirigida pelo próprio Disney. E criados por Disney, Mickey e Minnie Mouse, rapidamente se tornaram populares no mundo todo, ganhando mais de 15 desenhos em apenas um ano (STEAMBOAT, 2012).

O personagem tinha que atuar, parecer ter um espírito, como nós. Tinha que ser convincente, parecer respirar e ter vida, estar inserido em uma história. As animações antecedentes a essa época não tinham um enredo muito detalhado ou bem trabalhado, os filmes eram baseados em piadas entrelaçadas que levavam o filme adiante. Isso tornou possível visualizar que as personagens não tinham personalidades, não estavam dentro de um conto e que o humor não era algo natural. Sendo assim, restando para a plateia apenas a empatia pelas piadas. Para Disney, o desenho animado é capaz de criar um universo bem expressivo e completamente original, as pessoas tinham de ver a animação como uma forma de arte de entretenimento.

Em 1932, com o objetivo de criar uma animação com cores, Disney se juntou a Technicolor, empresa que criou um sistema para usar as cores nos filmes animados, gerando o primeiro curta metragem colorido, "*Flowers and Trees*", resultando na clássica estética da Disney que todos conhecemos. E pouco depois, gerou o primeiro longa metragem sonorizado e colorido do estúdio Disney, *A Branca de Neve e os Sete Anões*, baseado no conto de fadas "*Branca de Neve*" dos irmãos Grimm. Com essa obra no mercado, Disney mostrou que a fantasia que atrai os adultos viria a ser um sucesso, fugindo da obviedade humorística nos enredos dos desenhos animados.

Assim, ele obteve um reconhecimento rápido e mundial, influenciando e marcando diversos artistas na história. Inclusive no Japão, que tem sua animação estereotipada até hoje, mas para falarmos disso, temos que entender essa origem.

Segundo Cristiane A. Sato, Osamu Tezuka, que teve papel importantíssimo na história da estética do mangá, foi fortemente influenciado por Walt Disney e Max Fleischer (criador da personagem Betty Boop):

Embora na origem sejam atividades distintas (mangás e animes), no Japão elas tiveram um denominador comum - alguém que lhes conferiu originalidade e características hoje qualificadas como "japonesas". É opinião pacífica que isso ocorreu graças à obra de um homem, cuja enorme capacidade produtiva e criativa tornaram seu nome um divisor de águas em ambas as atividades. A ele se atribui a criação do estilo de desenho de personagens de corpos magros, cabelos pontudos e olhos enormes, com cores vivas e contrastantes em histórias com forte conteúdo dramático, hoje imediatamente reconhecidos como "desenho japonês". (SATO, 2007. P. 125)

Além disso Tezuka também cria e populariza os movimentos em suas histórias em quadrinhos, retratando as pessoas com olhos brilhantes e grandes, com fortes expressões por meio de traços fortes, linhas de velocidade e onomatopeias, e até a mudança de planos e enquadramentos que hoje são utilizados no cinema.

Através de animes como *A princesa e o Cavaleiro*, *Astroboy* e *Kimba, o Leão Branco*, o público brasileiro teve contato com obras produzidas por Osamu Tezuka durante os anos de 1970.

O autor veio ao Brasil no dia 29 de setembro de 1984, sua presença aqui causou grande impacto na aceitação de mangás, sendo assim, a partir de sua visita, aumentou a produção de fanzines de muitos desenhistas brasileiros.

Além de Tezuka, há outros autores muito influentes e importantes na história dos mangás, como Shotaro Ishinomori e Leiji Matsumoto. Shotaro Onodera adotou o nome artístico Shotaro Ishimori no começo de sua carreira. Com 16 anos, em 1954, venceu um concurso para novos talentos e ganhou um convite para ser assistente de Osamu Tezuka, que na época já era um autor renomado. Em 1960, Shotaro produziu a versão em mangá de *Kaiketsu Harimao*, um dos primeiros super-heróis da TV japonesa. Nessa época, ele morava em Tokiwa, onde junto moravam vários outros jovens que viriam a ser a primeira grande leva de autores populares de mangás.

Leiji Matsumoto era o pseudônimo de Akira Matsumoto, autor que começou a fazer sucesso em 1971 com “*Otoko Oidon*”, uma série de crônicas sobre a vida de um Ronin (um jovem que se preparava para realizar exames e vestibulares para a Universidade). Época também em que ele começou uma série de histórias pequenas que se passavam na Terceira Guerra Mundial.

Possuía um estilo caracterizado por heróis trágicos: mulheres magras, altas e de aparência frágil, mas com uma forte determinação e, em alguns casos, poderes divinos. Sobre os homens, muitos tinham habilidades especiais que os destacavam dos demais, além da recorrente determinação.

Os animes que foram responsáveis por dar grande visibilidade para os mangás, já que as séries entraram primeiramente na TV e após um tempo pelo cinema. Época também que muitas editoras japonesas e estúdios de cinema e

animação começaram a fazer contratos de grande escala com diversos países ocidentais.

Faz cerca de dez anos que vem aumentando exponencialmente a quantidade de fãs da cultura pop japonesa e ainda mais dos animes. Jovens do ocidente que cresceram vendo desenhos animados tradicionais ficaram mais velhos e começaram ir em busca de algo cujo assunto e conteúdo seja mais adulto e, com isso migraram para o que consideravam mais vibrante e chamativo, os animes.

3. TRABALHOS RELACIONADOS

3.1. ONE PIECE (1999)



Figura 1 Imagem Ilustrativa da Série de anime One Piece.

Eiichiro Oda, criador de *One Piece*, nasceu no dia 1º de janeiro de 1975, em Kumamoto. Com 4 anos de idade, influenciado por Akira Toriyama, criador de *Dragon Ball*, decidiu que queria ser mangaká. Aos 17 anos, ele publicou seu primeiro one-shot, *Wanted!*, e graças a ela, ganhou o Tezuka Award, prêmio da revista *Weekly Shonen Jump* para novos talentos.

Oda achava que sua carreira não iria demorar para começar a ir para a frente por ser um mangaká premiado, porém, nenhuma de suas histórias originais eram aceitas por revistas e o mesmo até pensou em desistir. Após uma crise criativa, Oda deu início a um novo one-shot, chamado *Romance Dawn*, que mostrava o aspirante

a pirata Monkey D. Luffy usando poderes de borracha para resgatar o pássaro de uma garotinha. Este era o protótipo do que viria a ser um dos maiores mangás da história.

Apaixonado por piratas desde pequeno, Oda planejava *One Piece* como uma série de cinco anos, mas devido à popularidade e sua paixão por este universo, a história já se aproxima de três décadas de duração. Esta obra possui vários gêneros diferentes e o autor diz ser uma pessoa que se entedia facilmente, por isso, ele varia entre ação, comédia e momentos dramáticos para continuar motivado.

O processo de Oda foge do padrão para um mangá tão grande, ele gosta trabalhar com o menor número de assistentes possíveis e prefere desenhar a maior parte do mangá por conta própria.

One Piece possui nove sagas e tem previsão para ser encerrada na décima. A história começa com a saga East Blue, onde é apresentada a tripulação formada por Luffy, Zoro, Usopp, Sanji e Nami.

Com grandes números de cópias vendidas, a obra se tornou o mangá mais bem vendido da história, superando até as vendas das HQs do Batman em seus 83 anos, e se transformando no segundo quadrinho mais vendido da história, ficando atrás apenas do Superman, com 600 milhões de cópias vendidas. Com isto, Eiichiro Oda se encontra na lista dos dez autores de ficção mais vendidos de todos os tempos, ao lado de nomes como Sidney Sheldon, Agatha Christie e William Shakespeare.

Com o sucesso do mangá, veio uma animação pouco tempo depois e, no dia 20 de agosto de 1999, viria ao ar no Japão o primeiro episódio do anime. Chegou até a ser exibido na Cartoon Network, em 2006, e no SBT, em 2008. Havia falta de dublagem, mas isso não diminuiu a paixão de fãs que buscaram outras formas de continuar acompanhando o desenho e, anos depois, com a chegada de serviços de streaming, o contato com o anime foi facilitado. A Crunchyroll, que é um serviço de streaming especializado em distribuição de animes, passou a exibir *One Piece* em português, simultaneamente com o Japão, em 2013, a partir do episódio 619, no arco *Punk Hazard*. Atualmente, *One Piece* se encontra com 1034 episódios e mais de 1050 capítulos em seu mangá.

A progressão da animação é perceptível. Muito se mudou durante esses mais de 20 anos no ar: a popularidade do anime, os diretores e equipe de animação,

tecnologias e técnicas usadas etc. Antigamente, era uma longa-produção mediana, possuindo altos e baixos, mas produzir um anime sem pausas é uma tarefa difícil e *One Piece* conseguiu se sair muito bem nisso.

Um dos problemas é a dependência da staff regular e dos animadores que trabalhavam entre diferentes produções do estúdio **Toei Animation**. Então quando os principais animadores não estavam disponíveis por estarem trabalhando em outros projetos do estúdio, era necessário ir atrás de animadores que estavam disponíveis, ocorrendo assim uma mudança na animação e muitas vezes é notável ver as diferenças entre alguns episódios.

3.2. THE SIMPSONS (1989)



Figura 2 Imagem Ilustrativa da série Os Simpsons.

Matt Groening nasceu em 15 de fevereiro de 1954 em Portland, Oregon, nos Estados Unidos. Sempre gostou de desenhar e iniciou sua carreira artística em 1978 quando suas tirinhas “Life In Hell” foram publicadas na revista *Wet*. Trabalho este que chamou atenção de *James L. Brooks*, que era diretor da Fox e o convidou a desenhar vinhetas para o “The Tracey Ullman Show”.

A partir desses curtas com 30 segundos de duração da série de televisão “The Tracey Ullman Show”, surgiram *Os Simpsons*. Com uma reação tão positiva dos telespectadores, a animação evoluiu para um programa e estreou como um especial

de Natal de 30 minutos em 17 de dezembro de 1989 e cerca de um mês depois, em 14 de janeiro de 1990, viria a se tornar uma série regular.

A série que está a mais de 30 anos no ar, é uma comédia sobre aventuras do dia a dia do estereótipo exagerado da família norte-americana, com os acontecimentos de um episódio sendo desconexos dos outros. Pode ter uma citação ou referência a um acontecimento passado, mas isto não influencia na compreensão do episódio.

Com o passar dos anos nota-se a evolução na animação entregue pela obra, indo de algo mais áspero e rude, para uma animação limpa e nítida. Também passando de algo mais rápido e com muito movimento para algo mais suave e devagar. Como exemplo, podemos citar o cabelo da personagem Marge Simpson, que nos episódios mais antigos percebe-se que o cabelo dela se mexe muito de um lado para outro com movimentos como o de um chicote, enquanto nos episódios mais recentes ele praticamente não se move e tem movimentos muito mais sutis.

As mudanças que aconteceram estão presentes em todos os aspectos da animação, quando se coloca o primeiro e o último episódio lado a lado, as diferenças são claras e gritantes, porém, é necessário lembrar que elas vieram de forma gradual ao longo dos anos. Assim, assistindo os episódios de forma moderada e cronológica, como quem acompanhou durante os anos de lançamento, as mudanças são quase imperceptíveis.

Atualmente, *Os Simpsons* contam com mais de 30 temporadas, 671 episódios e um filme. A série já faturou 24 prêmios Emmy (o mais concorrido da televisão americana) e foi aclamado como o melhor programa de TV no século 20, segundo a revista americana Time, em 1999.

4. ASSUNTOS ABORDADOS

Estas duas obras citadas anteriormente possuem um impacto cultural, social e econômico muito grande devido à sua popularidade e influência.

Os Simpsons em seus episódios buscam satirizar e fazer diferentes críticas a nossa sociedade atualmente, sempre abordando temas atemporais e importantes de uma forma leve e fácil de ser compreendida.

Em *One Piece*, diferentes arcos e histórias se desenrolam durante os episódios, sempre de forma linear e contínua, e na maioria das vezes, os episódios dependem muito um do outro para compreensão da narrativa. Mesmo que seu foco não seja abordar temas atuais ou fazer críticas sobre o nosso mundo, nas entrelinhas, estão presentes assuntos importantes e que estão presentes no nosso cotidiano.

Neste tópico será comentado sobre temas sérios e atuais para nossa sociedade que estão presentes na série *Os Simpsons* e no anime *One Piece*.

4.1. CORRUPÇÃO

Em *One Piece*, corrupção é algo bem comum e presente em diversos arcos da história, mas, o cúmulo está na organização da Marinha. No anime, a Marinha é responsável por manter a paz e estabelecer a ordem, opondo-se ao lado “maligno” caracterizado pelos piratas, mas o autor da obra deixa claro que nem tudo pode ser visto apenas como bem ou mal, e sim que há outras perspectivas e coisas a serem vistas dentro desses dois lados.

Da mesma forma que o Luffy é considerado uma pessoa de bem, mesmo sendo um pirata (uma figura vista como “mau”), a Marinha possui ações duvidosas e dignas de um “vilão”. Porém, alguns personagens militares questionam essas decisões, como exemplo, o fato de acobertarem claras violações dos direitos humanos (fazem vista grossa ao leilão de escravos que há em Sabaody [ilha fictícia da série]). Oda mostra que, mesmo sendo uma organização seja corrupta, tem pessoas que se esforçam para fazer o bem e mudar as coisas, como exemplo os personagens Fujitora e a Tashigi.



Figura 3 Personagens Fujitora (esquerda) e Tashigi (direita) de One Piece.

Em *Os Simpsons* também é abordado esse tema, em diversos episódios. Porém, as histórias não são muito profundadas dado que precisa ser abordado e encerrado em um mesmo episódio.

Na terceira temporada, no segundo episódio (“A Verdade Sempre Triunfa”, de 1991), Lisa vai à capital do país e testemunha um escândalo de suborno no Senado. Depois faz duras críticas ao sistema de governo corrupto presente no país. Em uma soma de episódios, é mostrado que o próprio prefeito de Springfield é corrupto e até o chefe da Polícia local possui, no seu distintivo, a frase: “Suborno somente em dinheiro!” (décima quinta temporada).

Nem o próprio Brasil escapou disso. No episódio “O feitiço de Lisa”, a família Simpson viaja para o Brasil, no qual é representado como um país de valores fúteis, marcado por sexualidade, pobreza, futebol, carnaval, favelas e a corrupção, dentre outras características pejorativas.



Figura 4 Imagem Ilustrativa do episódio “O feitiço de Lisa”, de Os Simpsons.

O Brasil aparece em diversos outros episódios, em um deles, o “Os Simpsons na Copa do Mundo”, Homer é convidado para apitar jogos após diversos executivos da FIFA serem presos por corrupção. O próprio Homer é subornado para favorecer um time no final do torneio.

4.2. RACISMO

No universo do anime *One Piece* há inúmeras raças, desde humanos ou gigantes até criaturas peludas como os minks, mas uma destas raças é ignorada por puro preconceito: os homens-peixe. Por viverem embaixo d’água, no fundo do mar, essa raça é considerada “exótica” para o restante do mundo, então todo tipo de mito e mentiras sobre este povo se espalha com muita facilidade e faz a cabeça das pessoas, com que as observem como seres inferiores.

Quando Luffy faz uma visita na Ilha dos Homens-Peixe, vemos uma história fatídica onde a rainha Otohime tentou unificar o povo do mar com o povo da terra, mas o preconceito entre os povos acabou de uma maneira trágica. Este arco do anime tem como inspiração a questão do racismo que os afro-americanos sofreram em meados do século XX.

Até alguns personagens da obra lembram figuras do mundo real: a rainha Otohime tem traços semelhantes com Martin Luther King, enquanto Fisher Tiger já possuía um pensamento parecido com Malcom X.



Figura 5 Imagem Ilustrativa do episódio 545, do anime One Piece.

Na série *Os Simpsons*, em um episódio da vigésima segunda temporada, chamado “Monty, O Tolo” (2010), mostra-se um helicóptero a serviço da Fox News, cujo canal de notícias é considerado conservador.

Nele é possível ler o slogan “Não somos racistas, mas somos o nº1 entre os racistas”, evidenciando a hipocrisia presente no país e ainda alfinetar colegas da empresa, já que o Grupo Fox é a emissora que produz e veicula o desenho desde que foi ao ar pela primeira vez.



Figura 6 Imagem do episódio “Monty, O Tolo” (2010), da série *Os Simpsons*.

4.3. MEIO AMBIENTE

Em Simpsons, ao decorrer da série, o estilo de vida norte-americano e seu consumismo desenfreado foi alvo de críticas diversas vezes. Na nona temporada, em um episódio (“O Empate dos Titãs”, de 1998), o consumismo dos Simpsons acarreta um gigante volume de dejetos e Homer desentende-se com o serviço de coleta. Com isso, ele decide concorrer ao cargo de Comissário de Saneamento da cidade.

Porém, para sustentar sua política irresponsável, suas ações acabam trazendo o lixo de cidades próximas também. O problema se agrava tanto que, no final do episódio, o prefeito opta por mover a cidade para longe do lixo, já que seria mais fácil que mover toda a sujeira.



Figura 7 Imagem do episódio “O Empate dos Titãs” (1998), da série Os Simpsons.

Esse tema também é a base do único filme da franquia dos Simpsons. Lisa avisa a cidade sobre os perigos futuros para a sociedade devido ao lago ser tóxico e poluído em Springfield, o prefeito então decreta que o lago deve ser mantido limpo e higienizado, conscientizando os cidadãos da cidade.

Porém, Homer acaba descartando as fezes de seu porco de estimação no lago, começando assim uma reação negativa no mesmo. Isso acaba causando grandes danos à cidade e a população. Com isso, o presidente dos Estados Unidos (Arnold Schwarzenegger) decide isolar a área por uma redoma gigante a prova de qualquer rompimento, a pedido da Agência de Proteção Ambiental.

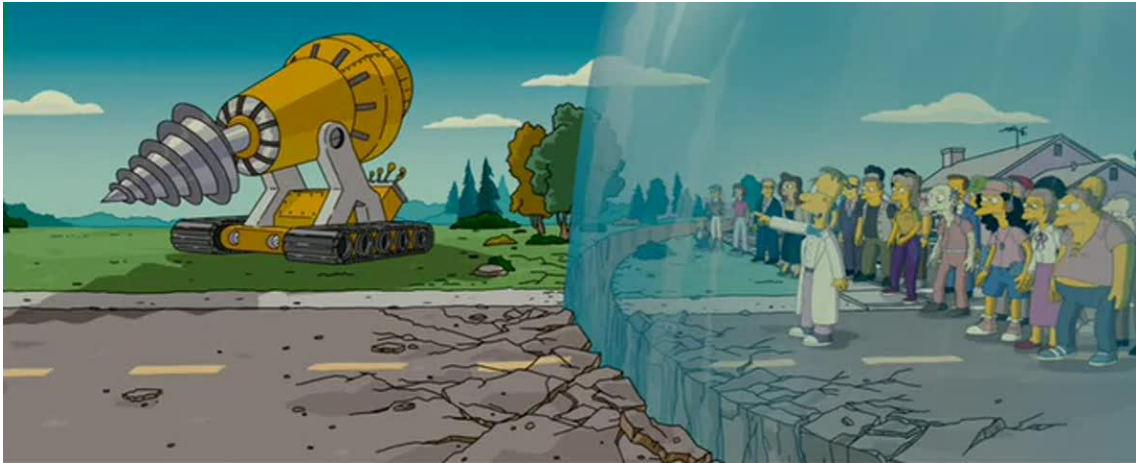


Figura 8 Imagem Ilustrativa de Os Simpsons: Filme.

4.4. IMPORTÂNCIA DA HISTÓRIA

O conhecimento de História é fundamental para as pessoas estudarem a vida do homem através do tempo, sua compreensão enquanto ser que constrói seu tempo. Da mesma forma que é fundamental para nós, em *One Piece*, arqueólogos e estudiosos habitavam a ilha de Ohara, um local recheado de livros e conhecimentos por todos os cantos.

Porém, a pesquisa começou a incomodar a Marinha pois os arqueólogos iniciaram estudos sobre o Século Perdido. Para evitar que a verdade fosse descoberta, a Marinha ordenou a destruição total da ilha. Nico Robin, arqueóloga do Bando do Chapéu de Palha, é a única sobrevivente de lá e ela investiga inscritos antigos que são capazes de revelar acontecimentos do passado.

O anime reforça a importância da História para a construção da civilização, tanto que um dos membros do bando é especializada nessa área. Por meio dos manuscritos é descoberto que há uma arma capaz de destruir o mundo todo, dando assim uma explicação para o interesse dos poderosos em acobertar isto.

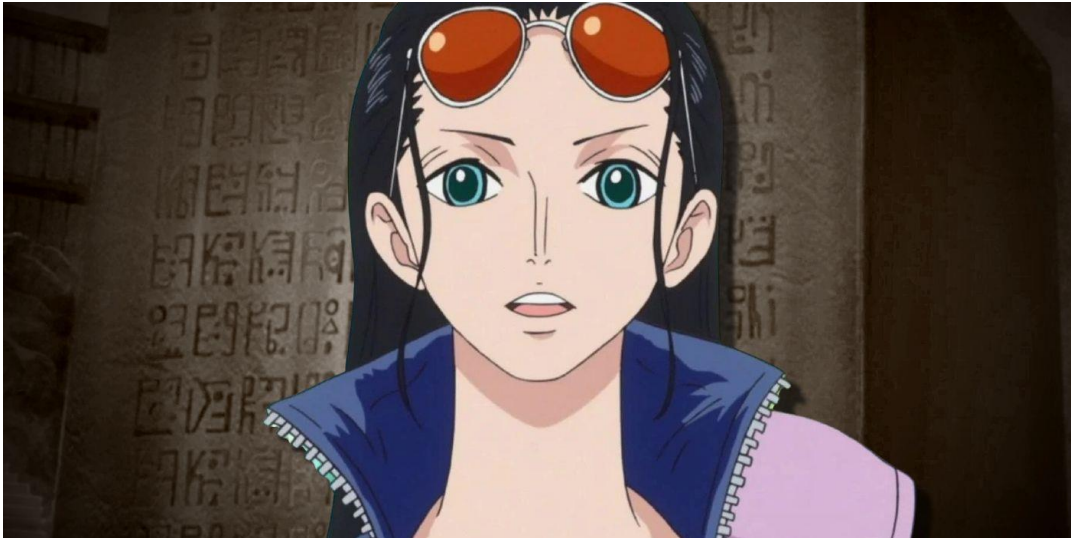


Figura 9 Imagem Ilustrativa da personagem Nico Robin, de One Piece.

4.5. HOMOFOBIA

No episódio “A Fobia de Homer” (oitava temporada, em 1997), um novo amigo da família, John, revela-se gay. Ao descobrir isso, Homer passa a temer que a sexualidade de seu amigo possa influenciar seu filho, Bart. Desta maneira, além de tomar atitudes para garantir a heterossexualidade do garoto (como levá-lo para caçar), ele se afasta de John.



Figura 10 Imagem do episódio “A Fobia de Homer” (1997), da série Os Simpsons.

Na décima sexta temporada, Homer enxerga uma oportunidade de ganhar dinheiro realizando casamentos homoafetivos. Neste mesmo episódio, Marge

Simpson, a matriarca da família, não consegue ir contra seu preconceito em relação à sexualidade de sua irmã Patty, que se revelou lésbica.

4.6. ABSOLUTISMO E POBREZA

Durante sua passada pela Grand Line, uma corrente oceânica que segue uma linha imaginária em *One Piece*, Luffy esteve em muitos reinos com problemas e em sua maioria era por conta de reis megalomaniacos que buscavam riqueza a qualquer preço, mesmo que para isso precisem sacrificar o bem de seu povo.

Crocodile, em Alabasta, não pensava duas vezes em deixar a população morrendo de sede por fazer parte de seu processo de enriquecimento. Há também Donquixote Doflamingo, que se tornou ditador de Dressrosa, transformando desafetos políticos em objetos sem memória e explorando a mão de obra da população para poder financiar o tráfico de armas para reinos próximos.



Figura 11 Personagens Donquixote Doflamingo (esquerda) e Crocodile (direita) de *One Piece*.

Por onde passou, o pirata Luffy funcionou como uma mini revolução, auxiliando as forças locais a acabar com as desigualdades dos monarcas que governavam. As soluções necessárias eram diferentes de acordo com o local: em Dressrosa, o poder voltou ao rei bondoso e preocupado que busca criar uma nação pacífica, já no Reino de Drum houve até eleição para que o povo decidisse quem deveria representá-los.

4.7. XENOFOBIA

Na vigésima temporada de *Os Simpsons* (no episódio 7, “Meus Mypods e Cabos de Vassouras”, de 2008), em um dos episódios é mostrado uma família de muçulmanos que se torna vizinha dos Simpsons. Após o filho dos estrangeiros ficar amigo de Bart, Homer passa a desconfiar de que são terroristas com planos de destruir um shopping da cidade.



Figura 12 Imagem do episódio “Meus Mypods e Cabos de Vassouras” (2008), da série *Os Simpsons*.

No final do episódio, Homer descobre que são família de um operário que é responsável pela demolição do prédio. Após a repercussão deste episódio, a comunidade islâmica fez um pedido de agradecimento aos produtores pela ajuda na desconstrução dos preconceitos relacionados a eles.

4.8. RELAÇÕES INTERNACIONAIS E GLOBALIZAÇÃO

Em nossa realidade há a ONU (Organização das Nações Unidas), reunindo representantes de todos os países para debates sobre problemas mundiais. Em *One Piece*, também há um encontro entre as nações do mundo, a Levely, que é realizado a cada quatro anos.

No mundo fictício desse anime, a diplomacia entre os países é algo de extrema importância, tanto que a já citada Ilha dos Homens-Peixes teve de batalhar muito para poder ter uma vaga e fazer parte deste encontro.

Atualmente na série, os personagens se encontram no país Wano, onde as fronteiras são fechadas como no Japão feudal, impedindo assim, a entrada e saída de pessoas no território. Com isso, o autor Oda tem trazido uma discussão do contato com outros países e culturas, que aconteceu por volta de 1854 quando o Japão abriu os portos para outras nações.



Figura 13 Imagem Ilustrativa do episódio 957, do anime One Piece.

5. IDENTIDADE VISUAL

Em nosso almanaque digital, visamos uma estética bem visual e interativa para chamar a atenção do leitor, de maneira que as informações presentes fossem passadas de forma descontraída e de fácil compreensão.

5.1. LOGO

Para a logo, escrevemos o nome do almanaque “*Animanaq*” utilizando uma escrita cursiva, com as cores sendo as mesmas que utilizamos no site, porém, com tons diferentes. A borda branca é para replicar a ideia de colagem, como se fosse um adesivo.



Figura 14 Logo Animanaq

5.2. CORES

Foram escolhidas quatro cores para serem utilizadas e, a partir delas, criamos uma variação de tons delas. Sendo elas, cores vivas, variando entre frias e quentes.



Figura 15 Paleta de cores (Animanaq)

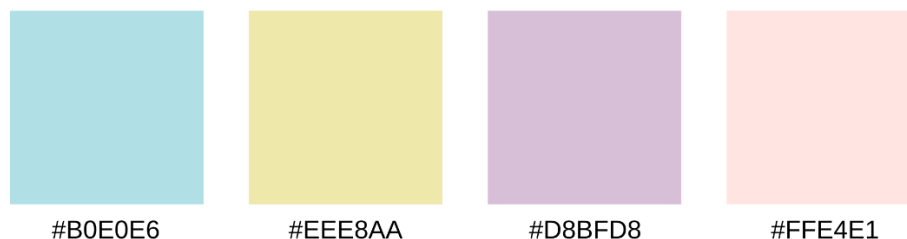


Figura 16 Paleta secundária de cores (Animanaq)

5.3. TIPOGRAFIA

Nos textos, foi utilizada a fonte **Inter**, **Semi Bold**, de tamanho 18. Sendo uma fonte legível e agradável, criada para leituras em telas de computadores.

**ABCDEFGG
HIJKLMNOP
QRSTUVWXYZ
YZ1234567
890aåbcde
fghijklmnop
qrstuvwxyz.**

Figura 17 Fonte Inter Bold

Na parte dos títulos, foi escolhido a fonte **Chicle**, por passar a impressão suave e descontraída, encaixando bem em um design divertido.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	;	:	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	()	@	

Figura 18 Fonte Chicle

5.4. LINHA DO TEMPO

Utilizamos uma imagem de uma televisão de tubo, para dar um ar nostálgico, e dentro dela é possível arrastar horizontalmente para visualizar a linha do tempo.



Figura 19 Linha do tempo (Animanaq)

5.5. PENSADORES

Buscando passar as informações de forma interativa, no tópico sobre as ideias e conceitos dos pensadores que selecionamos, utilizamos um texto informal, no formato de conversas em redes sociais, como no WhatsApp.



Figura 20 Conversa dos pensadores (Animanaq)

5.6. INFOGRÁFICO - ONE PIECE

Neste infográfico utilizamos o conceito de colagens e adesivos, mostrando a quantidade de episódios por arco em ingressos amarelos. Foram utilizadas setas para sinalizar a que arco as informações pertencem.



Figura 21 Infográfico One Piece (Animanaq)

5.7. INFOGRÁFICO - OS SIMPSONS

Por possuir menos texto que no infográfico anterior, não houve necessidades de ter caixas de texto. Foi utilizada a fonte **Inter** e a fonte própria do seriado *Os Simpsons*, com o texto em branco e, em algumas ocasiões, amarelo.

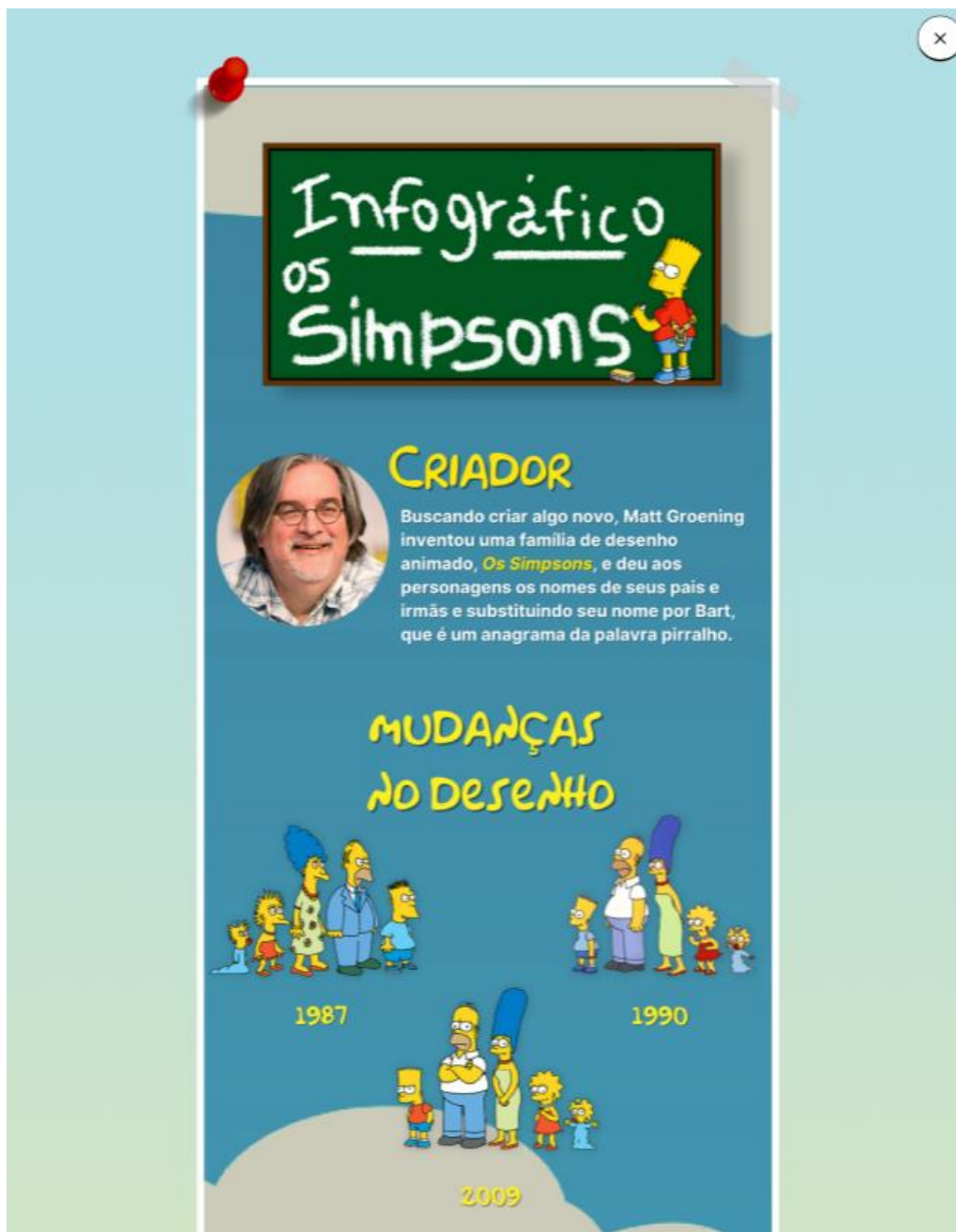


Figura 22 Infográfico Os Simpsons (Animanaq)

5.8. TEMAS

Na parte de temas que foram abordados, colocamos um degradê, das cores que escolhemos, no fundo (assim como nas duas figuras anteriores). Foi utilizado também a estética de colagem e caixas de texto, por ser um conteúdo mais extenso.

Homofobia

No episódio "A Fobia de Homer" (oitava temporada, em 1997), um novo amigo da família, John, revela-se gay. Ao descobrir isso, Homer passa a temer que a sexualidade de seu amigo possa influenciar seu filho, Bart. Desta maneira, além de tomar atitudes para garantir a heterossexualidade do garoto (como levá-lo para caçar), ele se afasta de John.



Imagem do episódio "A Fobia de Homer" (1997), da série Os Simpsons.

Na décima sexta temporada, Homer enxerga uma oportunidade de ganhar dinheiro realizando casamentos homoafetivos. Neste mesmo episódio, Marge Simpson, a matriarca da família, não consegue ir contra seu preconceito em relação à sexualidade de sua irmã Patty, que se revelou lésbica.

Xenofobia

Na vigésima temporada de Os Simpsons (no episódio 7, "Meus Mypods e Cabos de Vassouras", de 2008), em um dos episódios é mostrado uma família de muçulmanos que se torna vizinha dos Simpsons. Após o filho dos estrangeiros ficar amigo de Bart, Homer passa a desconfiar de que são terroristas com planos de destruir um shopping da cidade.

Figura 23 Temas Abordados (Animanaq)

5.9. EXTRA

Nesse tópico há três vídeos que possuem relação com o almanaque, sendo dois deles sobre a progressão da animação de *One Piece* e *Os Simpsons* ao decorrer dos anos e o vídeo restante é sobre um episódio de *Os Simpsons* que o desenho faz paródia à um anime, mudando seus traços e história. Possuindo a estética de colagem também.

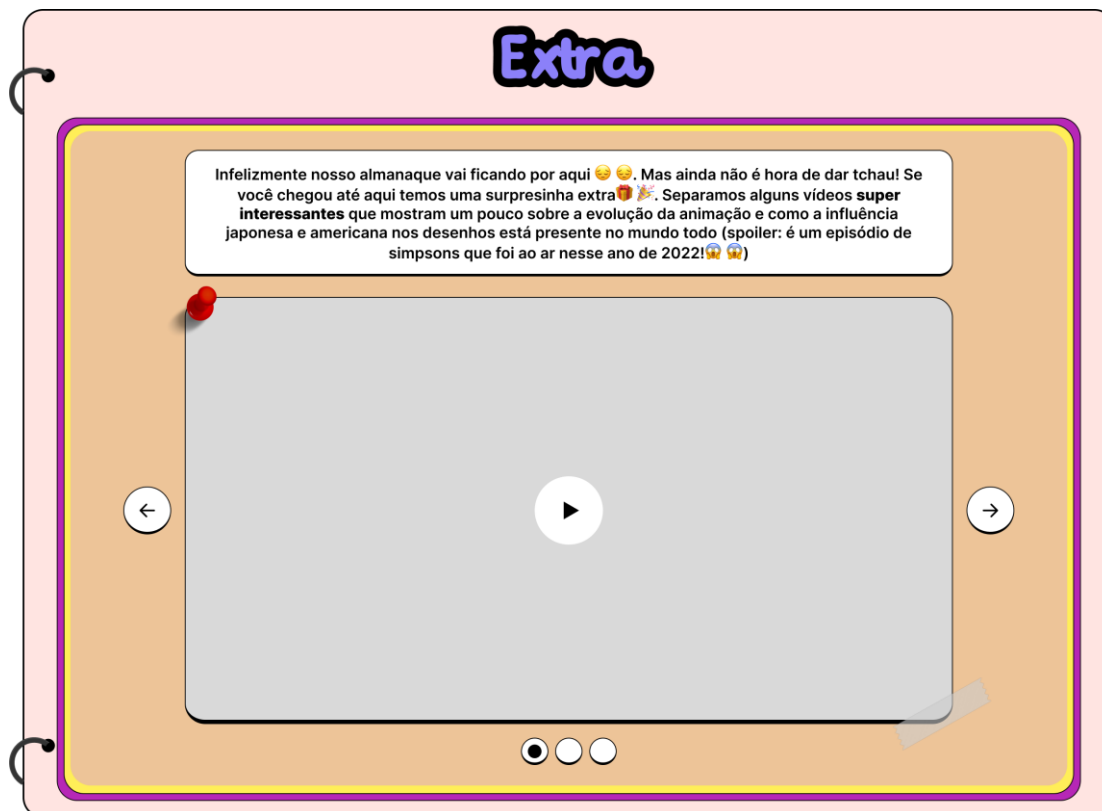


Figura 24 Extra (Animanaq)

6. TESTE DE USABILIDADE

Utilizando o protótipo no Figma, foram feitos alguns testes básicos de usabilidade em nosso site. Buscamos diferenciar os usuários testados em faixa etária, gostos pessoais e conhecimento sobre os temas abordados no almanaque. Resultados obtidos:

Tabela 1 Teste de Usabilidade

Usuários	Chegar ao fim da conversa dos pensadores	Achar o tópico de "Marineford" de One Piece	Achar os vídeos extra presentes no almanaque
Homem (22 anos)	15 segundos	18 segundos	23 segundos
Mulher (18 anos)	16 segundos	26 segundos	25 segundos
Homem (53 anos)	21 segundos	35 segundos	30 segundos

Pelos resultados não terem se diferido muito e por todos os objetivos propostos serem concluídos, ficamos satisfeitos com as conclusões do teste por apresentarem que, mesmo com usuários bem diferentes entre si, foi possível o acesso e aproveitamento do nosso almanaque de maneira simples e eficiente.

De forma geral, os comentários feitos pelos usuários durante a aplicação do teste foram positivos em relação ao visual e as diferentes apresentações dos conteúdos presentes. Foram observados também alguns comentários negativos sobre o incômodo com o fluxo de navegação, que ao fechar um modal, a navegação voltava ao topo da página ao invés de continuar de onde havia parado. Estes comentários feitos já haviam sido previstos por serem um protótipo do Figma e que já estão corrigidos na versão final.

7. CONCLUSÃO

Apesar das diversas opiniões e conceitos que analisamos ao longo do ano e durante nosso empenho neste trabalho, tivemos a percepção de que a animação não pode ser restringida a simples definições, pois ela é tão infinita quanto a imaginação humana.

Vimos que conforme foi necessário para sociedade, nosso pensamento e imaginação foi se moldando e nos ajudando a evoluir, e assim continuará sendo. Agora, em um mundo mais conectado do que nunca, espalhar seu próprio pensamento nunca foi tão fácil, e um método para isso, que vem tendo cada vez mais espaço e relevância, é a animação, justamente por andar ao lado da imaginação humana junto também de seus limites além do horizonte. Porém, outra coisa que também podemos destacar nela, é que por ser um método principalmente visual de comunicação, ela facilita a transmissão de ideias que por outros meios poderiam ser mais difíceis de serem explicados.

Por acompanharmos a trajetória de *Os Simpsons* e de *One Piece*, que são animações relativamente recentes, mas que já estão a décadas consecutivas no ar, podemos ver claramente as evoluções tecnológicas que vem ocorrendo com o tempo. Mas vale lembrar que, cada uma vem de um extremo do mundo, sendo de países com culturas e costumes completamente diferentes e que influenciam seus autores e animadores na hora de fazer seu trabalho. Mesmo assim, por estarmos tão conectados com o mundo todo hoje em dia, podemos ver semelhanças nas obras que apesar de tão distantes, atingem grandes massas. Ambas, cada uma de sua própria maneira, vem criticando aspectos da sociedade ao longo dos anos e que ainda são muito presentes, como racismo, xenofobia e homofobia por exemplo.

Desta maneira, vimos a verdadeira beleza da animação. Ela pode ser o que quiser, quebrando a dureza da realidade, podendo abordar diversos assuntos, da maneira que lhe convém, sendo uma ferramenta perfeita para transmitir qualquer ideia para qualquer público, basta saber quem você quer atingir e como.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, Lilian. **A IMPORTÂNCIA DE SE ESTUDAR A HISTÓRIA**: A história tem uma relação direta com o homem em seu tempo. [S. l.], 2018?. Disponível em: <https://escolakids.uol.com.br/historia/a-importancia-de-se-estudar-a-historia.htm#:~:text=A%20história%20é%20uma%20ciência,ser%20que%20constrói%20seu%20tempo..> Acesso em: 30 out. 2022.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel (ed.). **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papirus, 2006. Acesso em: 11 jun. 2022.

BENDAZZI, Giannalberto (ed.). **Quirino Cristiani: The Untold Story of Argentina's Pioneer Animator**. [S. l.], 1996. Disponível em: <https://www.awn.com/mag/issue1.4/articles/bendazzi1.4.html>. Acesso em: 12 jun. 2022.

BREINER, Meredith Geaghan; DESIDERIO, Kyle. **How the look of 'The Simpsons' has changed over three decades of 2D animation**. [S. l.], 8 jun. 2021. Disponível em: <https://www.insider.com/how-simpsons-2d-animation-aesthetic-changed-over-time-cartoon-evolution-2021-5>. Acesso em: 21 set. 2022.

DUCA, Lo (ed.). **Le dessin animé: Histoire, esthétique, technique**. Paris: Prisma, 1948. Acesso em: 11 jun. 2022.

É REALIZAÇÕES. **Vilém Flusser**. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.erealizacoes.com.br/autor/vilem-flusser>. Acesso em: 11 out. 2022.

ÉL APOSTOL. In: **Quirino Cristiani, The Untold Story of Argentina's Pioneer Animator**. Disponível em: <http://www.awn.com/mag/issue1.4/articles/bendazzi1.4.html>. Acesso em: 14 jun. 2022.

Erwin. **Akira Matsumoto - 'Leiji Matsumoto'**. [S. l.], 15 maio 2021. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/akira-matsumoto-leiji-matsumoto/20785>. Acesso em: 10 out. 2022.

PRADO, Laryssa Moreira. **Primeiros Desenhos Animados nos Estados Unidos e no Brasil: Empoderamento Espectatorial e Feminino**. [S. l.], 9 set. 2017. Disponível

em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0135-1.pdf>.

Acesso em: 9 out. 2022.

GARCIA, Fábio. **6 temas sérios abordados por One Piece**: Fantasia pirata de Eiichiro Oda não foge de temas do mundo real. [S. l.], 21 out. 2020. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/anime-manga/one-piece-temas-serios#4>. Acesso em: 21 out. 2022.

GUILLÉN, José Mascardó (ed.). **El cine de animación: En más de 100 longametrajés**. Madri: Alianza, 1997. Acesso em: 12 jun. 2022.

HALAS, John; MANVELL, Roger (ed.). **A técnica da animação cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979. Acesso em: 11 jun. 2022.

HUMAN, We Are (ed.). **Os Simpsons: conheça as principais críticas sociais já abordadas no desenho**. [S. l.], 20 mar. 2017. Disponível em: <https://blog.wearehuman.com.br/2017/03/20/os-simpsons-conheca-as-principais-criticas-sociais-ja-abordadas-no-desenho/>. Acesso em: 21 out. 2022.

Jamie. **The evolution of animation – a timeline**. [S. l.], 2018. Disponível em: <https://www.fudgeanimation.com/2018/11/the-evolution-of-animation-a-timeline/>.

Acesso em: 30 out. 2022.

JÚNIOR, Alberto Lucena (ed.). **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2005. Acesso em: 12 jun. 2022.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá e Animê**: Ícones da Cultura Pop Japonesa. [S. l.], 18 maio 2014. Disponível em: https://fjisp.org.br/site/wp-content/uploads/2014/04/Manga_e_Anime.pdf. Acesso em: 9 out. 2022.

MARASCIULO, MARILIA. **6 filmes que mudaram a história da animação**: Em outubro de 1892 foi registrada a primeira exibição de imagens animadas do mundo. Conheça as produções consideradas marcos do cinema. [S. l.], 30 out. 2018. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/10/6-filmes-que-mudaram-historia-da-animacao.html>. Acesso em: 30 out. 2022.

MCKEE, Robert (ed.). **Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros**. Curitiba: Arte e Letra, 2006. Acesso em: 12 jun. 2022.

NAGADO, Ale. **Shotaro Ishinomori - Rei do Mangá**: A trajetória de um dos maiores gênios da cultura pop japonesa!. [S. l.], 23 abr. 2022. Disponível em: <https://www.blogsushipop.com/post/shotaro-ishinomori#:~:text=Seu%20nome%20verdadeiro%20era%20Shotaro,logo%20no%20começo%20de%20carreira>. Acesso em: 11 out. 2022.

PALHÃO, Marcela. **“OS SIMPSONS”**: CINCO EPISÓDIOS QUE CITAM O BRASIL. [S. l.], 15 fev. 2019. Disponível em: <https://siterg.uol.com.br/cultura/2019/02/15/os-simpsons-cinco-episodios-que-citam-o-brasil/>. Acesso em: 21 out. 2022.

RATIER, Rodrigo. **Qual a história dos Simpsons?**: Seguimos os primeiros "Dã!" de Homer e companhia, deciframos os enigmas insondáveis da série e relembramos os episódios inesquecíveis da família mais amada do planeta. [S. l.], 4 jul. 2018. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/qual-a-historia-dos-simpsons/>. Acesso em: 20 out. 2022.

RIBEIRO, Pedro Henrique. **NO RASTRO DO CHAPÉU DE PALHA: 25 ANOS EM BUSCA DO ONE PIECE**. [S. l.], 3 ago. 2022. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/especiais/no-rastro-do-chapeu-de-palha-25-anos-em-busca-do-one-piece/>. Acesso em: 12 out. 2022.

SIMPSONS, Wiki (ed.). **Matt Groening**. [S. l.], [entre 2018 e 2021]. Disponível em: https://simpsons.fandom.com/pt/wiki/Matt_Groening. Acesso em: 20 out. 2022.

SOLOMON, Charles (ed.). **The art of animated image: An anthology**. Los Angeles: The American Film Institute, 1987. Acesso em: 11 jun. 2022.

Tecmundo (ed.). **The Simpsons**. [S. l.], [2021?]. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/the-simpsons>. Acesso em: 20 out. 2022.

WIKI, The Disney (ed.). **Steamboat Willie**. [S. l.], 2016. Disponível em: https://disney.fandom.com/wiki/Steamboat_Willie. Acesso em: 12 jun. 2022.

WINTERS, Chris. **The Evolution Of ‘The Simpsons’ Animation Over The Last 32 Years**. [S. l.], 2021. Disponível em: <https://12tomatoes.com/evolution-of-the-simpsons-animation/>. Acesso em: 21 set. 2022.

Y.G.P. **Como a animação de One Piece melhorou? Confira os principais motivos!** [S. l.], 19 maio 2022. Disponível em: <https://sakugabrasil.com/como-a-animacao-de-one-piece-melhorou/#:~:text=A%20equipe%20de%20animação%20de,muito%20boa%20para%20a%20produção>. Acesso em: 20 out. 2022.