



MUNICÍPIO DA ESTÂNCIA BALNEÁRIA DE PRAIA GRANDE

Estado de São Paulo
SEDUC - Secretaria de Educação

SEMANAS 11 e 12

SALA DE AULA



Disciplina: Arte

9º ano do Ensino Fundamental

ANIMAÇÃO

Animação significa "dar alma", ou seja, fazer animação significa dar vida a algo que não tem vida própria, que pode ser um objeto, um desenho. Ela é tão antiga quanto os primeiros desenhos feitos pelo homem nas cavernas, na pré-história devido aos desenhos de animais com mais patas do que o real, dando a ilusão de movimento.

A animação se baseia numa ilusão de ótica, a chamada "persistência retiniana", explicada por Peter Mark Roget, o conceito é de uma imagem captada pelo olho humano persiste na retina por uma fração de segundo. Se várias imagens forem projetadas de forma sequencial rapidamente, a retina as associa e a ideia é de movimento ininterrupto. Com isso somado às invenções da fotografia, em meados do século XIX, e do cinema, em 1895, ocorreu o desenvolvimento das técnicas de animação.

O primeiro longa-metragem de animação – *El Apóstol* – foi feito na Argentina, em 1917, por Quirino Cristiani. Outros nomes importantes do início da animação no mundo foram os irmãos Max e Dave Fleischer, que criaram a rotoscopia, uma técnica em que uma imagem real é filmada e projetada quadro a quadro em uma chapa de vidro. Também são conhecidos por terem criado os personagens Gato Félix (1920) e Betty Boop (1930).



Gato Félix e Betty Boop

Posteriormente, *Walt Disney* criou *Mickey Mouse*, em 1928, para competir com o sucesso do Gato Félix. Logo em seguida criou seus outros personagens e teve início a mais bem sucedida empreitada no reino da animação. Pode-se dizer que *Walt Disney* criou a linguagem da animação ao desenvolver narrativas tão criativas em seus desenhos.

A animação no Japão cresceu muito a partir dos anos 1960, chamada de "animes", esse termo, para os japoneses, denomina qualquer tipo de animação transitando entre diversos gêneros e mídias. Após o final da segunda guerra em 1945, a animação do Japão passa a ser muito influenciada pelos desenhos norte-americanos, particularmente da *Disney*, e começaram a se ocidentalizar. Ainda assim há marcas claras da cultura oriental, já que muitos de seus desenhos e personagens são baseados em lendas da cultura local. O mercado de animação japonês está hoje em segundo lugar no mundo, perdendo apenas para os EUA.

Uma das séries que iniciou a "febre" de desenhos japoneses no Brasil foi "Os Cavaleiros do Zodíaco", em meados dos anos 1980. Em seguida vieram muitos outros, como "Dragon Ball" e "Pokémon", que aqui chegaram em desenhos na TV, vídeos, games, álbuns de figurinhas, mochilas, enfeites para festas e variados produtos de consumo para crianças.

TAUMATRÓPIO

Palavra de origem grega: *thauma* = maravilhoso + *tropos* = giro, roda. Inventado por volta de 1825, este brinquedo ótico é um disco de papelão com uma imagem diferente de cada lado. Ao girar este disco as imagens se combinam formando uma só. Como exemplo, um desenho de um aquário de um lado e no outro o de um peixe. Ao girar temos a impressão de que o peixe está dentro do aquário.

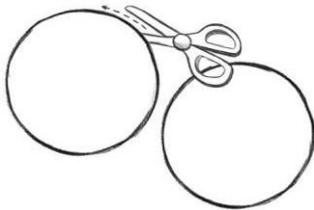
<https://poeira.com.br/como-fazer-um-taumatropio/>

1) Esta atividade consiste em construir um taumatrópio. Para isso, você precisará de:

- Folha de Papel ou Cartolina,
- Tesoura,
- Cola Branca ou Bastão,
- Um palito de churrasco ou um barbante,
- Lápis e canetinha para desenhar e colorir.

Passo 01: Recorte dois círculos de mesmo tamanho na folha de papel.

Dica: Você pode utilizar algum objeto redondo, como um copo, e traçar o seu contorno nas folhas para ajudar a fazer os círculos.



Passo 03: Cole os dois círculos com o palito ou o barbante entre eles como se fosse um sanduíche.

Obs.: Os desenhos devem ficar virados para o lado de fora.



Passo 02: Pense em um desenho que possa ser dividido em 2 partes e trace cada parte do desenho em cada um dos círculos.

Exemplos: um pássaro e um ninho, um vaso e uma flor, um homem e um chapéu, uma aranha e sua teia.



Passo 04: Gire o palito ou barbante e veja o seu desenho se unir virando um só.



Escolha o seu desenho e se divirta! Anexe o taumatrópio no caderno após a experiência.

Veja mais em:

Como animar desenhos sem animação - truque incrível

https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=l7J_T6hYtFA&feature=youtu.be

