

# CIACT/SAD 09

(GT3 - Imagem, Edição e Tecnopoéticas)

## Potencialidades do cinema de animação como meio de comunicação

Thais Ferreira Nadur (UFMG)

João Elias de Figueiredo Azevedo (UFMG)

Dr. Marcelo Franco Porto (UFMG)

Dra. Renata Maria Abrantes Baracho (UFMG)

Dra. Rosilane Ribeiro da Mota (UFMG)

### RESUMO

A comunicação de projetos de sistemas de informação, sejam de engenharia ou de outras áreas têm impacto significativo na compreensão do conteúdo pelos espectadores. Essa pesquisa apresenta uma investigação bibliográfica da animação como meio de comunicação. Como exemplos são apresentados vídeos de divulgação do projeto de pesquisa “Sistema Transcolar Rural”, desenvolvido na Escola de Engenharia da UFMG. O conteúdo animado tem como finalidade a tradução da informação técnica produzida pelos projetos que são disponibilizados gratuitamente nas respectivas plataformas digitais para diferentes públicos. Essa pesquisa engloba valores estéticos e educacionais, analisando trabalhos correlatos, e buscando se adentrar na relevância da mídia da animação como disseminadora de conteúdo e provedora de acessibilidade. Os resultados apontam o aumento da visibilidade dos projetos e da comunicação com os usuários com o poder público.

Palavras-chave: Arte; Animação; Comunicação; Estética.

### ABSTRACT

*Communication of information systems, being that of engineering or other areas, has a significant impact on viewers' understanding of the content. This research presents a bibliographic investigation as the impact of animation as a communication medium. The examples are presented in the propagation videos of the research project “Sistema Transcolar Rural”, developed in UFMG Engineering School. The animated content has the goal of translating the technical information generated by the projects that are freely available on the respective digital platforms for different types of groups. This research encompasses aesthetic and educational values, analyzing correlated works, and seeking to investigate the relevance of the animation medium as a content spreader and accessibility provider. Increases the project's visibility and communication with the users from the public power.*

*Keywords: Art; Animation; Communication; Aesthetics.*

# CIACT/SAD 09

## INTRODUÇÃO

O projeto Transcolar Rural consiste em um sistema de geoprocessamento focado na geração de rotas otimizadas para alunos usuários do transporte escolar rural aplicado. Em se tratando de um sistema de uso a nível nacional, apresenta uma amplitude de processos inerentes às suas operações que lidam com uma grande coleta de dados geográficos referentes à escolas, servidores públicos e alunos (PORTO, 2018), e tem como objetivo otimizar os custos operacionais do transporte escolar rural nos municípios atendidos. O corpo de pesquisa que envolve o Sistema Transcolar é extenso, contando com profissionais acadêmicos de diversas áreas do conhecimento (PORTO, 2018), o que faz a produção acadêmica envolvendo o projeto possuir grande nível de detalhamento a respeito de suas funcionalidades, incluindo a adesão do sistema por diferentes estados e municípios. A possibilidade da transmissão da metodologia do sistema para além do meio acadêmico é relevante, pois a sua adesão e operação demandam uma base mínima de conhecimento a respeito dessas características. Nesse âmbito, a apresentação do sistema de forma simplificada se faz essencial para uma comunicação objetiva sobre sua operação para o público a ser atendido pela plataforma. O uso da animação nesse contexto exalta características intrínsecas à mídia quando empregada para conteúdos instrucionais e informativos, bem como seu potencial para representação visual. A alegorização e o apelo criativo muito possibilita a comunicação clara da informação técnica, como estabelecido por Frank Thomas e Ollie Jhonston “*Whether it is a philosophic concept, a natural phenomenon or a complex machine, animation can make it all come alive in the viewers imagination*”<sup>1</sup> (THOMAS, JHONSTON, 1995, p.526). O conteúdo ganha uma roupagem carismática inerente a animação, que tem como definição semântica a ação ou efeito de dar alma ou vida, e que, em seu potencial criativo, se estende para muito além da criação de percepção do movimento, utilizando-se da tecnologia (GUNNING, 2014, p3). De acordo com Norman McLaren ([s.d.],

---

<sup>1</sup> “Não importa se é um conceito filosófico, um fenômeno natural ou uma máquina complexa, a animação pode fazer tudo vir à vida na mente da audiência”(THOMAS, JHONSTON,1995, p.526, tradução nossa)

# CIA CT/SAD 09

apud GIL, 2018, p.46) “ Animação é a criação de vida onde esta, numa primeira instância, não existe. É emoção. É o sentimento oferecido pelo animador à sua criação e, posteriormente, ao espectador.” E, através de tais preceitos, foi elaborada uma série de vídeos animados, a fim de traduzir em uma linguagem audiovisual, operações que por vezes sequer possuem um componente imagético atrelado, contando com uma didática simples e objetiva, para a apresentação do sistema transcolar.

## A COMUNICAÇÃO POR MEIO DA MÍDIA ANIMADA

A animação como meio de comunicação promove uma integração entre cores, texto, ícones e figuras em movimento que, a princípio, atrai a atenção do espectador, de forma a engajar com o conteúdo ali informado. Desse modo, a figura em movimento chama atenção por seu caráter lúdico, bem como o fato de que permeiam o imaginário do espectador, ao se tratar de representações já conhecidas, criadas a partir de uma vinculação autor-espectador a partir desse conhecimento, bem como linguagens pré estabelecidas culturalmente. Realizando, portanto, uma mediação das informações transmitidas entre o emissor e quem vai recebê-la. De modo que não apenas gere clareza na mensagem passada mas como engajamento efetivo do público para que tal clareza surja efeito. Assim como diz Naik et al

*Its ability (animation) to create movement and visual storytelling sets it apart from traditional static visuals (...). One of the key strengths of animation lies in its capability to grab attention (...) By employing movement, vibrant colors, and imaginative visuals, animation can instantly engage viewers and compel them to pay attention to the advertisement. (NAIK,SURYAWANSHI,ATRE, 2023,p.2628)<sup>2</sup>*

Além disso, percebe-se como a animação possui um caráter de síntese, principalmente em se tratando de conteúdos complexos, de difícil assimilação e compreensão. É nesse recurso

---

<sup>2</sup> “Sua habilidade (animação) de criar movimento e contar histórias visualmente se diferencia da visualização tradicional estática (...). Uma das chaves da animação está em sua capacidade de chamar atenção (...) empregando movimento, cores vibrantes e visuais imaginativos, a animação pode imediatamente engajar os espectadores e fazer com que tenham atenção no anúncio.” (NAIK,SURYAWANSHI,ATRE, 2023, p.2628, tradução nossa).

# CIACT/SAD 09

que foram baseadas escolhas estilísticas para a produção das animações. A animação como transmissora de mensagens é de grande valia pois tem a capacidade explicar em um curto tempo o que um texto precisaria de várias páginas de leitura para passar as mesmas informações, pois certos conceitos e ações são complicados de serem expressos em palavras e podem ser facilmente tratados com sucesso por meio da animação, facilitando muito a compreensão do conteúdo que deseja ser transmitido quando se trata de um assunto complexo, além de tornar a mensagem dinâmica e divertida (MEURER et al., 2021).

O interesse na produção de animações é divulgar o trabalho realizado no laboratório para diferentes públicos, portanto as animações produzidas aqui não tem um caráter especificamente comercial. Como pesquisa bibliográfica, foram encontrados diversos artigos relacionados a animação como comunicação para o marketing e a propaganda, mas poucos relacionados ao seu uso para pedagogia e o ensino por meio desse recurso de imagens em movimento. Rieber (1990), em seu artigo, apresenta como a condução de estudos a respeito da integração de animação no meio educacional possuem falhas metodológicas e conceituais. Porém há uma hipótese levantada por Wong et al. (2009).” baseada na teoria da carga cognitiva (*Cognitive load theory*) de que o aprendizado humano de certas ações se dá de forma mais eficiente quando a figura humana é imitada. Essa teoria sugere que a observação de uma animação com figuras humanas ativam o sistema de neurônios-espelho. Ou seja, aqui podemos perceber como a representação humana na animação é de extrema importância no entendimento cerebral de quem está observando uma animação, já que o ser humano aprende mais rápido e melhor quando vê outro ser humano. Isso é vantajoso para a linguagem da animação ao instruir sobre certos processos cognitivos e de aprendizado.

Dentre o acervo produzido para ajudar a compor a plataforma digital do Sistema Transcolar, os vídeos “Quem usa o Transcolar” e “Fase 1 - Transporte atual no município” são exemplos essenciais da didática do conteúdo elaborado na forma de animação para a plataforma. O material foi desenvolvido com base em pesquisas no campo da animação, comunicação e marketing a fim de estabelecer métodos eficazes de transmissão do conteúdo técnico do Sistema Transcolar para a audiência mais ampla possível.

# CIACT/SAD 09

## VIDEO - QUEM USA O TRANSCOLAR

A animação “Quem usa o Transcolar” consiste em um vídeo didático que expõem aspectos importantes da operação do sistema: os tipos de usuários a serem cadastrados na plataforma Transcolar e suas diferentes classificações e possibilidades de interação com o sistema. A acessibilidade visual é um aspecto central da elaboração da animação, o que põe em questão a metodologia e estética escolhida para a representação do conteúdo proposto. Na construção estética, o acervo de animações produzidas possui em comum a representação pela aplicação do *motion graphics*<sup>3</sup>, comumente usado no campo do marketing e educação digital por seu potencial como linguagem audiovisual e sua imagética simplista.

A elaboração dos vídeos se dá primordialmente pela etapa de pré-produção onde características do Sistema Transcolar são compiladas em um fluxograma para trazer uma primeira concepção visual dos elementos a serem representados. Assim, a primeira característica comum apresentada na elaboração das animações se dá por meio dos textos que introduzem os vídeos, tópicos e figuras em tela. No entanto, a simples grafia demanda carisma, pois o texto estático tradicional perde sua força comunicativa quando exposto em um ambiente visual animado. Valmir Heckler et al.(2007), em sua pesquisa, expõe que o forte apelo das imagens em movimento é capaz de desestimular a leitura dos textos explicativos, levando a audiência a simples contemplação dos visuais digitais. Para contornar tal efeito, os textos sempre apresentam algum tipo de efeito visual ou movimento que lhes confere atratividade para que complementem a animação das figuras. São usados *fades*<sup>4</sup> e movimentos horizontais e verticais, por vezes de maneira combinada, fazendo com que os textos ganhem apelo visual, criando uma composição orgânica junto aos demais elementos animados. Assim, a objetividade linguística da escrita estabelece títulos carismáticos para as sessões animadas.

O vídeo tem duas partes: Uma seção na qual são apresentados os diferentes níveis de

---

<sup>3</sup> “O termo “motion graphics” é por vezes traduzido no Brasil como videografismo (VELHO, 2008, p.23), são gráficos animados que adotam elementos do design e do cinema de animação(LOBO, 2022, p1).

<sup>4</sup> Técnica cinematográfica de transição entre cenas envolvendo a alteração da opacidade das imagens.

# CIACT/SAD 09

gestão dentro do sistema e uma seguinte na qual são apresentados os tipos de usuários do sistema. A primeira parte busca uma certa clareza visual para a representação dos níveis de gestão do sistema por meio da representação geográfica da amplitude administrativa de cada nível. Um mapa do estado de Minas Gerais é colocado ao lado da figura do gestor representado por um pictograma. A cor do pictograma é correspondente ao nível de gestão regional representado pelo mapa, que simula um zoom à medida que especifica cada vez mais o nível de gestão. Aqui são identificados recursos usados para contornar um problema tipicamente associado à animação enquanto mecanismo de aprendizado: a sua natureza transitória. Apesar da animação facilitar a percepção temporal de certos conceitos, a informação é limitada pela transitoriedade, diferentemente de representações em imagens estáticas que disponibilizam a informação por um tempo ilimitado (SOUZA, ANO, apud LOWE e SCHNOTZ, 2008; WRIGHT, 1999). Para reforçar a fixação da informação, figuras como a dos gestores são sempre de semelhante estética e são apresentadas na mesma posição, assim ajudando a fixar a posição de gestão independentemente do nível que representa.

A segunda parte da animação utiliza os mesmos recursos e os incrementa utilizando a estratégia de usar partes humanoides animadas. O foco agora se dá no uso da plataforma e os tipos de usuários. Portanto, para representar a navegação pela interface, foram animadas mãos interagindo com tablets de forma sincronizada com um vídeo exemplificando o uso da plataforma, simulando assim a interação da figura humana com o sistema. Esse elemento é adicionado com base na hipótese do mimetismo apontada anteriormente por Wong et al.(2009), e produz um certo nível de verossimilhança que enfatiza a participação humana dentro do sistema.

## FASE 1 - TRANSPORTE ATUAL NO MUNICÍPIO

A segunda animação abordada aqui possui uma estrutura mais complexa por envolver um tema mais técnico: O método de coleta e processamento de dados do sistema transcolar. Em sua elaboração, optou-se por criar uma estrutura comum para representar as diferentes etapas do processamento de informação: servidores que fazem a coleta de dados a partir das informações

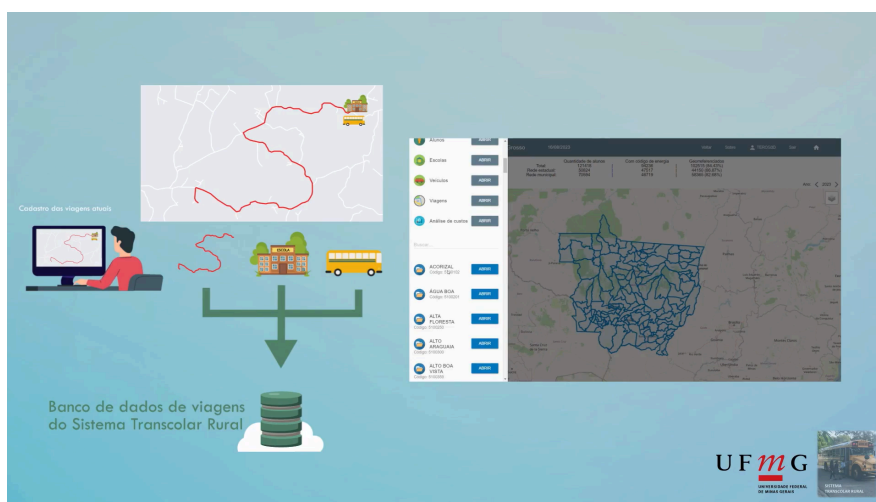
# CIACT/SAD 09

inseridas no sistema. A inserção de dados no sistema é representada pela figura de um usuário genérico que usa um computador em diferentes etapas: inserção de dados sobre alunos, viagens, veículos e parâmetros de custo. Assim, as etapas são animadas de forma simbólica para representar o funcionamento do sistema transcolar. E como complemento, são apresentadas gravações da plataforma do sistema em operação correspondente a cada processo.

A simplificação visual tem grande importância aqui. Seguindo a estética do *motion graphics*, a síntese se mostra essencial para buscar clareza na mensagem. Animações mais detalhadas podem confundir mais do que esclarecer e podem ser uma distração na transmissão da mensagem, portanto o foco se dá na relevância do detalhe, pois o detalhe aplicado por si só pode se tornar uma distração (LARGE, 1996, p 13). Os servidores ganham corpos bidimensionais simples e cores que os associam aos diferentes fluxos de dados representados por setas com cores representantes de cada etapa. E em proveito da simplificação dos elementos, o jogo de câmera permite construir fluxogramas animados ao final da apresentação das etapas, os compilando em uma composição única, permitindo que o processo mostrado seja revisado pela audiência graças ao tempo de tela que é dado à essas composições. Assim a animação, apesar de sua extensa duração de seis minutos, passa a ser subdividida em partes menores que se encerram na composição dos fluxogramas. Em complemento às estratégias antes usadas em “Quem usa o transcolar?”, essa nova elaboração busca reduzir os efeitos do já mencionado problema da transitoriedade da informação em conteúdo animado, estando de acordo com as possíveis soluções levantadas por André Pottes de Souza(2012) em “Animação Multimídia de Instrução”, e Paul Ayres(2007) em “*Making instructional animations more effective*”.

# CIACT/SAD 09

Figura 1- Fluxograma na animação “FASE 1 - TRANSPORTE ATUAL NO MUNICÍPIO”



Fonte: Acervo pessoal, 2024

## TRABALHOS CORRELATOS

Na análise dos trabalhos correlatos, encontramos animações produzidas no programa da universidade de Illinois, chamado SAWBO (*Scientific Animators Without Borders*) “*SAWBO seeks to employ new information and communication technologies in developing countries to deliver low-cost instructional animations pitched at low-literate audiences*”<sup>5</sup> (BELLO-BRAVO et al., 2011 apud MCGILLION, 2017 p.280) para o Timor-leste, um país em desenvolvimento no sudeste da Ásia. O objetivo das animações propostas é atuar como ferramentas de comunicação científica para disseminar conhecimento sobre agricultura para a população de trabalhadores, principalmente voltados à agricultura de subsistência.

Em comparação com o trabalho de animação realizado aqui para o sistema transcolar, foi notado que a representação da figura humana é de extrema importância, como já dito anteriormente, visto que nas animações realizadas para instrução e divulgação de teor científico utilizam desse recurso para aproximar o público e facilitar a identificação com as personagens

<sup>5</sup> SAWBO procura empregar novas tecnologias de informação e comunicação em países em desenvolvimento, entregando animações de baixo custo para públicos pouco alfabetizados.(tradução nossa)

# CIACT/SAD 09

representadas na obra audiovisual. Esse fator de identificação faz com que o público se simpatize pelas personagens e se relacione mais com o que é proposto em vídeo.

Essas primeiras animações produzida pelo programa da faculdade SAWBO para o timor-leste analisadas no trabalho de McGillion (2017), também possuíam uma técnica de animação diferente das produzidas para o Nucletrans, mesmo que ainda sendo *cut-out*<sup>6</sup>, a produção dos desenhos ainda são em *bitmap*<sup>7</sup>, com cenários, perpetuando mais o estilo narrativo e linear de uma história sendo contada, se baseando mais no *storytelling*<sup>8</sup> e na ação das personagens, o que se diferencia das animações desenvolvidas aqui, realizadas majoritariamente em vetor e cujo o foco não era uma narrativa linear, mas personagens que indicam e representam, se assemelhando mais a infográficos animados, sugerindo uma maior proximidade com a técnica de *motion graphics* do que uma animação tradicional em que temos a estrutura de narrativa com início, meio e fim bem definidos numa linearidade. Os desenvolvedores também se utilizaram do humor de modo a gerar um maior nível de interação com o público alvo, que aqui, nas animações realizadas, não foi um recurso utilizado, visto que o público alvo em questão é bem diverso, tendo como objetivo não só a exibição para colaboradores, como para gestores, motoristas, secretários etc. Fora a intenção de passar maior objetividade com as informações apresentadas, por isso o humor aqui não se fez útil.

Outra questão levantada nas animações da SAWBO é o foco na ação das figuras representadas em detrimento do uso do diálogo, isso porque elas têm grande ênfase na possibilidade de serem transmitidas em todo o país, que de acordo com o artigo, boa parte do público alvo é semi-analfabeto ou analfabeto. Assim podemos concluir que as ações, às vezes, são muito mais explicativas e comunicam mais claramente do que um diálogo expositivo. É mais relevante passar uma informação por meio de ações, que convidam o espectador a participar também, de modo que seu interesse ao longo da narrativa permaneça, e portanto, sua atenção.

---

<sup>6</sup> Técnica de animação que consiste em dividir um personagem em várias partes, facilitando o processo, porém perdendo em fluidez da animação.

<sup>7</sup> Imagens em Bitmaps são imagens formadas por vários pixels, portanto se é aumentada de tamanho, ela perde resolução, diferentemente das usadas em vetor

<sup>8</sup> É a arte de contar, desenvolver e adaptar histórias utilizando elementos específicos — personagem, ambiente, conflito e uma mensagem — em eventos com começo, meio e fim

# CIACT/SAD 09

Agora, quando analisamos as animações mais recentes disponibilizadas no site da SAWBO, que possui diversos fins, e conseqüentemente, diversas técnicas de animação, podemos perceber grande influência das estratégias usadas advindas do motion-graphics, com grande influência do design e teorias da *gestalt*<sup>9</sup> para ressaltar a organização das formas no espaço, bem como a importância e a utilidade de seus elementos gráficos. Utilizando, assim, ícones, signos, e setas, que não só facilitam e guiam o olhar do espectador, como conectam os conceitos representados e de difícil assimilação. Outra questão se refere à percepção do maior uso de personagens em 3D à medida que as animações elaboradas vão ficando mais recentes. Um possível indício de uma tendência nas animações recentes a partir de uma melhora tecnológica, bem como influência cultural em consequência da maior intensidade do uso do 3D pelas referências mercadológicas que predominam o setor de animação e geram tais tendências.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise dos trabalhos correlatos em comparação com as animações realizadas para o Projeto Transcolar Rural da Escola de Engenharia da UFMG bem como uma diversidade de artigos para referências bibliográficas, percebe-se que houve uma iniciativa no sentido de seguir tendências a partir de trabalhos que já demonstraram eficácia na área. Além de seguir estudos que demonstram métodos para melhor reter a atenção, através da verossimilhança utilizando a figura humana, simplificação e controle da duração do conteúdo. Outra questão é acompanhar as teorias de design e motion para gerar fluidez e, a partir de figuras e símbolos, representar algo que necessitaria de muito tempo ou muitas palavras para ser explicado de outra forma. Assim, podemos perceber que as animações realizadas são uma síntese de um extenso conteúdo técnico produzido em laboratório, e, procurando simplificar tal questão, houve a pesquisa acerca do melhor material e do melhor meio com que propagar tal informação.

Por mais técnico e complexo que o sistema transcolar possa ser, parte da cadeia lógica

---

<sup>9</sup> Teoria que foi iniciada na Alemanha no início do século XIX e os primeiros anos do século XX e que diz respeito à percepção que temos sobre a forma. No design, seus fundamentos básicos são a segregação, semelhança, unidade, proximidade, pregnância, simplicidade e fechamento. Essas leis são muito utilizadas na área de design até hoje.

# CIACT/SAD 09

dessa operação pode ser resumida e simplificada por meio do conteúdo animado produzido, seguindo tendências de design voltado para marketing, educação e estabelecendo métodos para que a linguagem visual da animação mais benéfica e orgânica para a transmissão da informação.

## REFERÊNCIAS

- AYRES, Paul; PAAS, Fred. Making instructional animations more effective: A cognitive load approach. *Applied Cognitive Psychology: The Official Journal of the Society for Applied Research in Memory and Cognition*, v. 21, n. 6, p. 695-700, 2007. Disponível em: <<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/acp.1343>> Acesso em: <01/04/2024>
- GIL, Catarina. O advento da animação digital: da animação 2D tradicional ao 3D. *OMNIA - Revista Interdisciplinar de Ciências e Artes*, v. 8 n.1, p. 45-52, 2018. Disponível em: <<https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/56710>> Acesso em: <26/03/2024>
- GUNNING, Tom. Animation and alienation: Bergson's Critique of the Cinématographe and the Paradox of Mechanical Motion. *The Moving Image: The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, Hollywood, v. 14, n.1, p. 1-9, 2014.
- HECKLER, Valmir; SARAIVA, Maria de Fátima Oliveira; OLIVEIRA FILHO, Kepler de Souza. Uso de simuladores, imagens e animações como ferramentas auxiliares no ensino/aprendizagem de óptica. *Revista Brasileira de Ensino de Física*, v. 29, p. 267-273, 2007. Disponível em:<<https://www.scielo.br/j/rbef/a/3T3bD3LBysdnDNFS8CBgNq/>> Acesso em: <02/04/2024>
- LARGE, Andrew. Computer animation in an instructional environment. *Library & Information Science Research*, v. 18, n. 1, p. 3-23, 1996.v Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0740818896900286>> Acesso em: <18/03/2024>
- LOBO, Ronilson Moraes. Produção em Motion Graphics, metodologias e práticas. *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste*, 2022.
- MCGILLION, Chris. Animation as a science communication tool in Timor-Leste. *Science Communication*, v. 39, n. 2, p. 278-285, 2017. Disponível em: <<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1075547017696164>> Acesso em:<07/03/2024>
- MEURER, Leonardo et al. *O uso da animação 2D como ferramenta do marketing*. 2021.
- NAIK, Mandar; SURYAWANSHI, Yogesh; ATRE, Avadhut. Unleashing the power of animation in marketing: Insights and implications. *The Online Journal of Distance Education and e-Learning*, v. 11, n. 2,p. 2621-2630, 2023. Disponível em: <<https://www.tojsat.net/journals/tojdel/articles/v11i02b/v11i02b-107.pdf>> Acesso em: <05/03/2024>
- SOUZA, André Pottes de. *Animação Multimídia de Instrução (AMI) visualizada em Dispositivo de Interação Móvel (DIM).Um estudo exploratório acerca da influência da flexibilidade de*

# CIACT/SAD 09

*interação sobre a visualização da informação e a realização da tarefa*. Dissertação de Mestrado em Design. PPGDesign, Universidade Federal do Paraná, Curitiba. 2012

THOMAS, Frank.; JOHNSTON, Ollie. *The illusion of life : Disney animation*. New York: Hyperion, 1995.

VELHO, João Carlos Pacheco Rodrigues. *Motion graphics: linguagem e tecnologia - anotações para uma metodologia de análise*. Dissertação de Mestrado em Design, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

WONG, Anna et al. Instructional animations can be superior to statics when learning human motor skills. *Computers in Human Behavior*, v. 25, n. 2, p. 339-347, 2009. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563208002239>> Acesso em:<20/03/1024>

## **Como citar este texto:**

NADUR, Thais F.; AZEVEDO, João E. F.; PORTO, Marcelo F.; BARACHO; Renata M. A.; MOTA, Rosilene R. Potencialidades do cinema de animação como meio de comunicação. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 9, 2024, Belo Horizonte. *Anais do 9º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais 2024*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2024. ISSN: 2674-7847. p.1-12.