

Este material foi testado com as seguintes questões de acessibilidade:

- PDF lido por meio do software *NVDA* (leitor de tela para cegos e pessoas com baixa visão);
- Guia da *British Dyslexia Association* para criar o conteúdo seguindo padrões como escolha da fonte, tamanho e entrelinha, bem como o estilo de parágrafo e cor;
- As questões cromáticas testadas no site *CONTRAST CHECKER* (<https://contrastchecker.com/>) para contraste com fontes abaixo e acima de 18pts, para luminosidade e compatibilidade de cor junto a cor de fundo e teste de legibilidade para pessoas daltônicas.

Cinema de animação - do teatro de sombras à computação gráfica

Animation cinema – from shadow theater to computer graphics

Cine de animación - del teatro de sombras a la infografía



Gabrielle Araújo Ferreira Torres

Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Feira de Santana, Bahia, Brasil,

gabrielleftaraujo@gmail.com



Maria Aparecida Prazeres Sanches

Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), Feira de Santana, Bahia, Brasil,

mapsanches@uefs.br

Resumo: O plano de trabalho Cinema de Animação - do teatro de sombras à computação gráfica, promove discussões sobre as técnicas e filmes de países diversos, convidando animadores, artistas gráficos e outras pessoas conhecedoras das temáticas apresentadas nos filmes para cine debates, feitos através da plataforma Google Meet, sob orientação docente. O objetivo principal do projeto é a formação de plateia, através da promoção de discussões sobre as temáticas propostas. Foram desenvolvidos 13 eventos, possuindo um total de 118 integrantes, sendo 11 convidados debatedores. Em sua maior parte, os debates trouxeram temáticas profundas de uma forma acessível aos ouvintes. Observado que os eventos foram divulgados como um local de fácil acessibilidade, onde os indivíduos interessados poderiam participar de forma livre, possuindo apenas o requerimento de assistir ao filme discutido previamente, quando ocorria cinedebates. Os temas

possuíam temáticas e origens variadas, como uma visão psicanalítica do filme *A Viagem de Chihiro*, filme japonês; uma visão behaviorista do filme *Minha Vida de Abobrinha*, filme suíço e francês. Além de um mês dedicado aos artistas, onde animadores e artistas gráficos trouxeram seus trabalhos para falar sobre o processo de criação, a inspiração e outros detalhes dos seus trabalhos. O projeto promoveu cinedebates envolvendo diversos filmes de animação de diversos países diferentes para pessoas de várias regiões do Brasil, graças ao modo virtual que os cinedebates ocorreram, através da plataforma Google Meet. Além dos debates tendo filmes como base, o projeto também promoveu eventos convidando animadores e artistas que trabalham com design gráfico para promover conversações sobre seus trabalhos.

Palavras-chave: cinema; animação; cineclube.

Abstract: The work plan "Animation Cinema - from shadow theater to computer graphics" promotes discussions about techniques and films from different countries, inviting animators, graphic artists and other people that have knowledge about the themes presented in the films to debates made through the Google Meet platform, under the teacher's guidance. The main objective of the project is the formation of an audience, through the promotion of discussions on the proposed themes. 13 events were developed, with a total of 118 members, 11 of which were invited debaters. For the most part, the debates brought up deep themes in an accessible way to listeners, noting that the events were advertised as an easily accessible place, where interested individuals could participate freely, having only the requirement to watch the previously discussed film when the debates took place. The themes had varied themes and origins, such as a psychoanalytic view of the film *Spirited Away*, a Japanese film, a behaviorist view of the film *My Life of a Zucchini*, a Swiss and French film, in addition to a month dedicated to artists, where animators and graphic

artists brought their work to talk about the creation process, inspiration and other details of their work. The project promoted debates involving several animated films from several different countries for people from different regions of Brazil, thanks to the virtual mode in which the debates took place, through the Google Meet platform. In addition to film-based debates, the project also promoted events inviting animators and artists who work with graphic design to promote conversations about their work.

Keywords: cinema; animation; cineclub

Resumen: El plan de trabajo Cine de Animación - del teatro de sombras a la infografía promueve discusiones sobre técnicas y películas de diferentes países, invitando a animadores, artistas gráficos y otras personas conocedoras de los temas presentados en las películas a cine debates realizados a través de la plataforma Google Meet, bajo orientación docente. El objetivo principal del proyecto es la formación de una audiencia, a través de la promoción de discusiones sobre los temas propuestos. Se desarrollaron 13 eventos, con un total de 118 integrantes, 11 de los cuales fueron debatientes invitados. En su mayor parte, los debates sacaron a relucir temas profundos de manera accesible para los oyentes, destacando que los eventos fueron publicitados como un lugar de fácil acceso, donde las personas interesadas podían participar libremente, teniendo únicamente el requisito de ver la película comentada anteriormente, cuando se realizaron cine debates. Los temas tenían temas y orígenes variados, como una visión psicoanalítica de la película El viaje de Chihiro, una película japonesa, una visión conductista de la película Mi vida de calabacín, una película suiza y francesa, además de un mes dedicado a los artistas, donde animadores y artistas gráficos trajeron su trabajo para hablar sobre el proceso de creación, inspiración y otros detalles de su trabajo. El proyecto promovió cinedebates que involucran varias películas animadas de varios países diferentes para personas de diferentes regiones de Brasil, gracias a la modalidad virtual

en que se desarrollaron los cine debates, a través de la plataforma Google Meet. Además de debates basados en películas, el proyecto también promovió eventos invitando a animadores y artistas que trabajan con diseño gráfico para promover conversaciones sobre su trabajo.

Palabras clave: cine; animación; cineclub.

Data de submissão: 20/07/2022

Data de aprovação: 24/11/2022

Introdução

O Projeto Cinema: subjetividade, cultura e poder (CONSEPE/UEFS/113/2011), também conhecido como Projeto Sala de Cinema, foi originado em 2011 e promove cine debates para relacionar a subjetividade humana e a social com o apoio do cinema. Durante a pandemia de COVID-19, os eventos produzidos pelo projeto mantiveram-se graças à mudança de eventos presenciais para eventos exclusivamente virtuais, com a utilização da plataforma Google Meet. Após 10 anos, o Projeto Sala de Cinema dividiu-se em três eixos, sendo eles: O eixo de Gênero e Sexualidades, coordenado pela professora doutora Maria Aparecida Prazeres Sanches, o eixo de Educação e Decolonialidade, coordenado pelo professor doutor Alex Santana França e executado por Matheus Guimarães Costa e Carlos Vinícius Souza Silva, e o eixo de Subjetividade e Cultura, que possui o Projeto Cinema de *Animação - do teatro de sombras à computação gráfica*, coordenado por Gabrielle Araújo Ferreira Torres e o Projeto Cineclube Psi, coordenado por Alexandre Paim Bispo e um grupo de estudantes de psicologia. O cinema de animação é uma forma de arte antiga, que é observada desde o cinema mudo, possui seu primeiro desenho animado em 1892 por Émile Reynaud em seu praxinoscópio. Desde então, o cinema de animação passou por diversas transformações, como a criação de diferentes técnicas na forma de

animações 3D, 2D, Stop Motion e entre outros.(BEZERRA, L. R., 2012).

Com duração total prevista de 01 ano, o planejamento da segunda etapa consistiu em apresentar a produção do cinema de animação nacional, latino americano e dos principais centros de produção de cinema de animação no mundo. Para isso, o convite de profissionais, pessoas que possuam conhecimento sobre as temáticas do filme ou animadores para comentar sobre o processo de criação e o modelo usado para animar.

Desenvolvimento

A produção do cinema de animação envolve múltiplas habilidades, como o desenho, a computação gráfica, o design, a direção de arte, além das técnicas já envolvidas na produção cinematográfica de filmagem em película ou meio digital, como roteiro, direção, montagem etc. A relação da produção com as escolas e os estilos de animação favorecem a apreciação estética dos diferentes referentes culturais, característicos de cada pólo onde se origina a produção. O contato, desde cedo, pensando especificamente no público infanto-juvenil, propicia uma ampliação dos horizontes estéticos-culturais. A reflexão sobre temas importantes para a formação humana, assim como o desenvolvimento de uma relação de apreciação do cinema, especialmente da animação, diversifica as fontes para incluir a produção que não é acessível no circuito

comercial. Além de contato com as possibilidades lúdicas e de entretenimento, para o público adulto, o acesso à produção com informações sobre escolas, estilos, e aspectos culturais da produção cinematográfica de animação permite a utilização, por educadores e demais profissionais, de materiais disponíveis para abordagem de temas de interesse em seus campos específicos. A formação de plateia visa levar à comunidade acadêmica e comunidade externa o universo do cinema de animação, em geral pensada como conteúdo direcionado ao público infantil, ampliando para incluir a produção voltada para o público adulto.

A trajetória do cinema de animação revela uma história que abarca importantes progressos técnicos. Inicialmente, tinha como foco o público infantil, atualmente observa-se a crescente adesão por parte de um público heterogêneo, estendendo-se do infantil, ao jovem e ao adulto. (FOSSATTI; CAROLINA LANNER, 2009.p.1)

As tecnologias digitais permitiram uma valiosa ampliação em relação aos recursos e efeitos de cena, que produziram grandes mudanças no campo do cinema de animação. Nos interessa conhecer a produção nacional, latino americana e das principais escolas mundiais, assim como festivais que reúnem a produção internacional, que tem ainda pouco espaço nas salas de cinema para divulgação, Para assim, estimular a formação de plateia a partir da discussão de obras da animação brasileira, latino americana e mundial, que podem ser assistidas de forma

gratuita. Sendo "um ambiente de troca de experiências entre educadores-pesquisadores com vistas à consolidação e multiplicação dessas iniciativas, bem como à formação continuada de professores e de estudantes universitários" (Projeto Cinema e Educação, UFRB, 2014). A experiência com atividades cineclubistas constituem um modo de difusão cultural e formação crítico-reflexiva através do cinema, que permite articular extensão e pesquisa em diversos campos do saber, em diálogo com a experiência cinematográfica. Para esse trabalho o cronograma é feito de maneira prévia, selecionando filmes com temáticas que podem ser inseridas com a proposta do mês.

Aproximação inicial com a animação e o projeto

A animação está presente na minha vida desde muito nova, com séries de animações infantis como *Pokémon* (1997), *Hamtaro* (1997), *Pica-Pau* (1940), *Os Ursinhos Carinhosos* (1985) e entre outros. Além de filmes como *O Rei Leão* (1994), *A Pequena Sereia* (1989), *Toy Story* (1996), *Procurando Nemo* (2003), *Vida de Inseto* (1998), *Os Incríveis* (2004), *Ratatouille* (2007), *Monstros S.A* (2021) e outros. Esse interesse por animação se manteve presente no decorrer da minha vida, com animações como *Hora de Aventura* (2010), *Steven Universo* (2014), *O Segredo Além do Jardim* e filmes como *A Viagem de Chihiro* (2001), *Homem Aranha no*

Aranhaverso (2018), *Soul* (2020), *Divertida Mente* (2015) e entre outros.¹

Eu conheci o projeto Sala de Cinema devido aos cine debates presenciais que aconteciam na biblioteca Julieta Carteado na Universidade Estadual de Feira de Santana, quando participei como ouvinte em alguns eventos com temas diversos, que me apresentaram temáticas de discussão que são de extrema importância em um sentido de aprimoramento do pensamento crítico e ampliação de entendimento sobre as questões sociais. Todos os cine debates, que presenciei antes de ingressar no projeto, foram extremamente ricos em conhecimento, o que fez com que, após o término do meu terceiro semestre no curso de Bacharelado em Psicologia, eu percebesse que o projeto poderia ajudar em inúmeras partes da minha vida acadêmica.

Minhas primeiras experiências com o projeto, e o grupo que o realiza, foram as melhores possíveis, observando o interesse e o esforço de todos os integrantes possuíam para a construção de eventos caprichados e que poderiam oferecer o máximo possível de conhecimento, diante do cuidado de convidar pessoas que possuem contato direto com a temática discutida e oferecendo as devidas leituras prévias para melhor entendimento do ouvinte. As temáticas dos cine debates eram escolhidas e organizadas durante reuniões semanais, onde o monitor

¹ As animações citados permearam meu universo infantil mas não fizeram parte das exibições no Sala de Cinema, só demonstra minha relação com o gênero.

Cinema de animação - do teatro de sombras à computação gráfica
Gabrielle Araújo Ferreira Torres • Maria Aparecida Prazeres Sanches

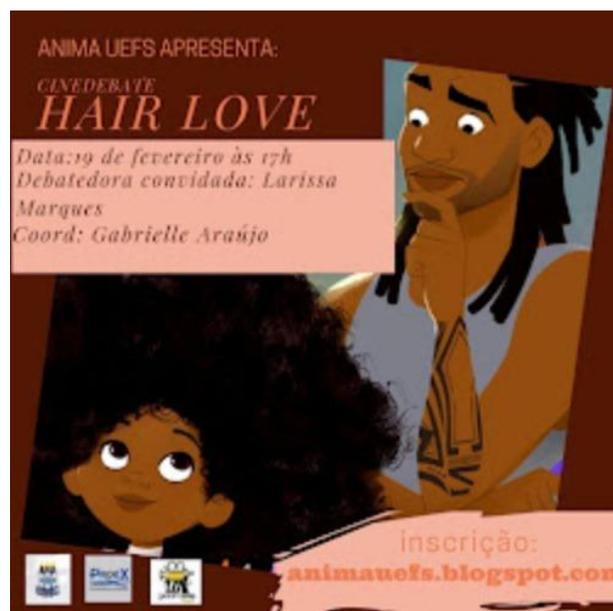
voluntário que encontrasse algum filme interessante, poderia gerar uma discussão, apresentava sua ideia e o resto do grupo opinava e se todos concordassem com a proposta, o projeto era organizado. Durante essas reuniões, também era discutido possibilidades de aprimorar os eventos sucessores, baseando-se nos anteriores.

Sala de Cinema – 30/04/2021



Fonte: Acervo do autor.

Cartaz do Primeiro Evento – Sala de Cinema – Hair - Amor pelo Cabelo 19/02/2022



Fonte: Acervo do autor.

O primeiro cine debate que coordenei foi sobre o documentário *Maíra está bem* (2017), dirigido por Juliana Lima, que trouxe o debate sobre a solidão da mulher negra, juntamente com a debatedora Ianah Maia. O evento mostrou-se ser um desafio para mim, principalmente por sempre ter sido uma pessoa extremamente tímida. O dia do evento se aproximava e eu me sentia cada vez mais ansiosa. Porém, no dia do debate, tudo fluiu com naturalidade, o que fez com que coordenar futuros eventos parecesse uma ótima ideia. Atualmente, devido às experiências que o Sala de Cinema me proporcionou, me sinto bem mais confiante e apta para coordenar eventos.

O projeto Sala de Cinema traz como um diferencial a abordagem de filmes, que correlacionam temáticas sobre o racismo, a identidade de gênero, a sexualidade entre outras questões, que deveriam ser melhor elaboradas na

sociedade. As discussões geradas por essas temáticas mostraram-se importantes, uma vez que o debatedor convidado é sempre uma pessoa com profundo conhecimento na área e que sempre visa ter uma fala acessível para que todos, independente do nível de conhecimento, tenham acesso ao conteúdo.

O Anima UEFS

Uma vez que passei anos da minha vida apaixonada por filmes e desenhos animados e todos os processos de criação que os rodeiam, o Sala de Cinema influenciou diretamente para que meu interesse por animação retornasse. Juntamente com a coordenadora do projeto, Prof. Ivone Maia de Mello, foi construído um plano de trabalho sobre o cinema de animação, com apresentação dos mais influentes trabalhos sobre as escolas de animação de vários países, tendo em mente a formação de plateia.

Segundo Carolina Lanner Fossatti em seu artigo “Cinema de Animação: Uma trajetória marcada por inovações (2009)”, a arte da animação é considerada mais antiga do que o próprio cinema, sendo observado nas pinturas rupestres, onde o ser humano era desenhado com vários braços e pernas para significar o movimento. Atualmente, o cinema da animação pode ser considerado uma das formas mais acessíveis de expressão de cultura, tomamos como exemplo as animações japonesas, que podem servir como um meio de conhecer culturas

diversificadas. Sendo que, em alguns casos, é o primeiro contato de indivíduos do ocidente com a cultura oriental.

A ideia do Anima UEFS surgiu, para o projeto originado no Sala de Cinema, a partir da lacuna de discussões sobre filmes animados, tendo em vista que projetos como o Sala de Cinema, geralmente, focam em filmes live action. Ou seja, filmes que utilizam pessoas reais como atores. O Anima UEFS possui interesse em apresentar que animações, independente do modo utilizado para a criação, não pode ser diminuído como um lazer puramente infantil, sendo possível ser utilizado também como meio acessível de gerar debates entre todas as idades. Vale ressaltar que filmes e séries com o gênero animação tendem a não ser valorizados pelo público mais velho, que acreditam ter ultrapassado a idade de “assistir desenhos”. Porém, existem muitas animações que debatem temas considerados adultos, a exemplo da série *Bojack Horseman* (2014). Para além, séries consideradas infantis podem ser utilizadas para apresentar temáticas diferentes para crianças, a exemplo a representação LGBTQIA+ encontrada nas séries *Steven Universo* (2013) e em *She-ha e as Princesas do Poder* (2018).

Os filmes apresentados nos eventos do Anima UEFS possibilitaram discussões sobre diversos temas, como gênero, sexualidade, racismo e entre outros. No primeiro evento, foi discutido o curta de animação *Hair Love* (2019), vencedor do Oscar em 2020, tendo como ministrante do evento a estudante Larissa Ribeiro Marques. Com o curta foi possível abrir discussões em relação a questões sobre o

amor próprio e a coragem necessária para que pessoas negras com cabelo crespo ou cacheado consigam utilizar seus cabelos naturais, Em uma sociedade racista, que pressiona essas pessoas, a partir de um padrão estético embranquecido, a alisar o cabelo.

No segundo evento, onde foi discutido o curta In a Heartbeat - Nas Batidas do Coração (2017), foi possível, em conjunto com o convidado Murilo Arruda, discutir questões sobre a dificuldade de pessoas LGBTQIA+ em se reconhecerem e o preconceito enfrentado por esses indivíduos. No caso do curta, o personagem principal possui medo de se entregar romanticamente para o outro indivíduo. Entretanto, após não conseguir evitar demonstrar seu amor, representado no curta com o coração do personagem perseguindo o indivíduo desejado, recebe o olhar de julgamento dos indivíduos ao seu redor.

O terceiro evento do Anima UEFS possuiu o filme Minha Vida de Abobrinha (2016) como tema para o terceiro evento, tendo como convidado o psicólogo Dioene Carneiro, que possibilitou o diálogo sobre a dificuldade de reintegrar crianças que passaram por situações traumáticas. Abobrinha, personagem principal do filme, é uma criança que precisou ser levada ao orfanato após a morte de sua figura materna. Com isso, o personagem precisa se relacionar com outras crianças que também passaram por situações delicadas. A maneira delicada do filme trazer tópicos emocionalmente difíceis proporcionou um debate fluido e importante sobre traumas na infância.

O quarto filme escolhido para ser debatido foi o curta *Se Algo Acontecer... Te amo* (2020), tendo como convidada debatedora a estudante de psicologia da Universidade Estadual de Feira de Santana, Mariana Santa Bárbara. O curta conta, de forma simples e emocionante, a história de pais que enfrentam as dificuldades e dilemas no processo de luto após perder a filha, em uma fatalidade. A temática do filme possibilitou um debate muito participativo, onde a maior parte dos integrantes do evento se sentiram confortáveis em compartilhar histórias e fazer comentários que ajudaram a enriquecer o evento. É interessante evidenciar também, que a debatedora fez o uso da psicanálise, para possibilitar uma porta de entrada para conhecimentos que nem todos os participantes do evento possuíam.

O quinto evento possuiu como filme principal o curta *Vida Maria* (2007), que traz a história de uma menina chamada Maria, que faz parte de um ciclo. Maria, assim como todas as 'Marias' que vieram antes dela, tentava aprender a escrever, porém, devido a necessidade de trabalhar, os estudos são deixados de lado. O curta mostra a realidade difícil de muitas pessoas que vivem em situações de difícil sobrevivência. O cine debate possuiu a ajuda de Matheus Guimarães na coordenação e Josi Souza como convidada para abrir o debate, o que possibilitou um evento extremamente participativo.

No sexto evento, foi debatido a animação japonesa *Meu Amigo Totoro* (1988), que possuiu novamente a

participação de Mariana Santa Bárbara como convidada debatedora. O filme permitiu que houvesse um debate amplo sobre a importância de incentivar a imaginação das crianças, além de uma conversa sobre a importância de não deixar com que eventos decorrentes da vida endureçam o ser humano, fazendo com que ocorra a perda da 'criança interior', como afirmado no debate.

O sétimo evento possuiu o filme japonês A Viagem de Chihiro (2001) como filme central e tendo a psicanalista Fernanda Dumêl como convidada. A partir das reflexões que o filme proporciona, foi possível criar um debate acerca do amadurecimento, em outras palavras, o debate foi direcionado para o início do período em que a sociedade começa a demandar responsabilidade do indivíduo, fazendo com que seja necessário a passagem da fase infantil do desenvolvimento.

O oitavo evento apresentou uma mudança no formato dos debates, o estudante de Física, na Universidade Estadual de Feira de Santana, e artista gráfico Luis Ribas foi convidado para conversar com os participantes sobre criatividade e todo o processo de criação de uma arte. A ideia inicial para o oitavo e os seguintes eventos era chamar um animador para conversar sobre a criação de uma animação de forma íntegra e acessível para o público. Entretanto, devido à falta de disponibilidade desses profissionais, tornou-se difícil conseguir criar um evento com essa temática.

O nono evento possuiu como convidado o artista gráfico e musicista Neilton Carvalho, que apresentou como sua carreira musical está interligada com a arte gráfica. No evento foi observado que o artista foi o criador de capas de discos, além de possuir outras pinturas autorais. Neilton apresentou também como a arte pode ser utilizada de forma terapêutica pelos indivíduos, como forma de relaxamento.

O décimo evento teve como convidada a animadora e desenhista Rafaela Feliciano, que compartilhou suas experiências como estudante de animação, além de exemplos de animações autorais e criações gráficas. Rafaela Feliciano compartilhou também a dificuldade de produção, visto que poucos minutos de animação podem demandar vários meses de trabalho.

O décimo primeiro evento teve como convidada a redatora publicitária e artista gráfica Nathália Abreu, que apresentou suas experiências da época que trabalhava com comissões, seu processo criativo e outros detalhes de seus trabalhos. Este evento precisou terminar mais cedo devido à invasão de um grupo de pessoas na sala do evento pela plataforma Google Meet, onde as interrupções fizeram com que a continuidade do evento fosse impossível.

O décimo segundo evento alterou novamente a forma do debate, possuindo apenas a coordenação como guia para o debate. Foi apresentado dois curtas no início do evento; o curta Um Pequeno Passo (2018) e Escolhas da Vida (2015), a partir das temáticas apresentadas nos filmes foi

possível promover uma discussão sobre a importância do apoio familiar na vida do indivíduo em formação. No primeiro curta, *Um Pequeno Passo*, essa temática pode ser observada no incentivo do pai da personagem principal, sendo indispensável para a sua conquista. Já no segundo curta, *Escolhas da Vida*, a falta de compreensão da figura paterna do personagem laranja faz com que, aos poucos, sua cor e seu ânimo desapareçam, perdendo seu interesse na vida até que o personagem azul entende e o incentiva a voltar a ser como era.

O décimo terceiro teve como debatedora a estudante de psicologia Mariana Santa Bárbara, o evento possuiu o curta de animação *Achados e Perdidos* (2014) como base para um debate sobre o envelhecimento e o acolhimento. Essa edição possibilitou reflexões sobre a necessidade de uma rede de apoio para pessoas idosas e acolhimento para os indivíduos que lidam com doenças como o Alzheimer.

Considerações Finais

A maioria das pessoas participantes do evento são estudantes de psicologia, da Universidade Estadual de Feira de Santana, sendo possível observar também uma grande variedade de estudantes de outros campos, como Letras, Direito, Economia, Pedagogia, Engenharia da Computação, Ciências Biológicas, Engenharia Civil, Ciências Econômicas, História, Letras com Francês, Música, Física, Letras com Inglês e Geografia. Em relação a outras instituições,

coletivos, movimentos sociais e grupos, foi observado pessoas da UFBA, UNIFACS, FAT, CUCA, UEMG, UNICAMP, UNEAL, Faculdade Santíssimo Sacramento, Faculdade Pitágoras de Londrina, UNIASSELVI e Coletivo Cultural MOVIAFRO. A faixa etária dos participantes variou bastante, porém foi observado que todos eram maiores de 18 anos. O gênero também foi bem variado, possuindo como maioria mulheres cisgênero. Foram encontrados indivíduos de Feira de Santana, cidades de Pernambuco, São Paulo e Minas Gerais. Foi possível observar também, que a maioria das pessoas interessadas no projeto são alunos de graduação, porém também foi possível observar pessoas com o ensino médio completo, um servidor público da UEFS e uma professora do centro de educação básica da UEFS. Foram desenvolvidos 13 eventos, possuindo um total de 118 integrantes, sendo 11 convidados debatedores. Os convidados possuíam formações variadas, variando entre estudantes do ensino superior, psicólogos, antropólogos e entre outros.

O retorno das pessoas que participaram dos eventos do Anima UEFS foram todos positivos, afirmando que os debates permitiram um espaço acolhedor o que fez com que as participações, na forma de perguntas e comentários, sendo através do bate papo escrito ou ligando o microfone, se tornassem algo fácil e convidativo. Muitos também afirmaram que apresentar um filme de animação como base para iniciar um diálogo profundo sobre a temática apresentada facilitou a compreensão e o interesse pelo

tema. Nos casos dos eventos que possuíam um artista como debatedor, os participantes afirmaram que o modo em que a temática foi apresentada fez com que o interesse deles pelo design gráfico e a animação aumentasse.

Sinto que o projeto Sala de Cinema está sendo uma ótima influência tanto para a minha vida acadêmica quanto para além dela, ajudando principalmente com minha timidez extrema, que realmente atrapalhava bastante minhas interações. Sendo que, atualmente consigo até coordenar um evento, o que antes era absolutamente inimaginável. O Sala de Cinema me influenciou até mesmo a criar um plano de trabalho, algo que eu não possuía ideia de como funcionava.

Referências

ACHADOS E PERDIDOS. DIREÇÃO: ÀSA LUCANDER. REINO UNIDO DA GRÃ-BRETANHA/IRLANDA DO NORTE. 2014.

BEZERRA, LARISSA ROGÉRIO. **HISTÓRIA DO DESENHO ANIMADO E SUA INFLUÊNCIA NA FORMAÇÃO INFANTIL**. *IN*: ENCONTRO CEARENSE DE HISTORIA DA EDUCAÇÃO (ECHE), 11. ENCONTRO NACIONAL DO NÚCLEO DE HISTÓRIA E MEMÓRIA DA EDUCAÇÃO (ENHIME), 1. 2012, FORTALEZA. ANAIS... FORTALEZA: IMPRECE, 2012. P. 1182-1195.

NAS BATIDAS DO CORAÇÃO. DIREÇÃO: ESTEBAN BRAVO, BETH DAVID. PRODUÇÃO: RINGLING COLLEGE OF ART AND DESIGN. ESTADOS UNIDOS: YOUTUBE. 2017.

DIVERTIDA MENTE. DIREÇÃO: PETER DOCTER. PRODUÇÃO: WALT DISNEY STUDIOS, PIXAR ANIMATION STUDIOS. ESTADOS UNIDOS: WALT DISNEY STUDIOS MOTION PICTURES. 2015.

FOSSATTI, CAROLINA LANNER. CINEMA DE ANIMAÇÃO: UMA TRAJETÓRIA MARCADA POR INOVAÇÕES. *IN*: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 7. 2009, FORTALEZA. ANAIS... FORTALEZA: ALCAR, 2009.

HORA DA AVENTURA. DIREÇÃO: LARRY LEICHLITER. PRODUÇÃO: KELLY CREWS, PENDLETON. ESTADOS UNIDOS: WARNER BROS TELEVISION. 2010.

HOMEM ARANHA NO ARANHAVERSO. DIREÇÃO: BOB PERSICHETTI, PETER RAMSEY, RODNEY ROTHMAN. PRODUÇÃO: SONY PICTURES ANIMATION, MARVEL ENTERTAINMENT. ESTADOS UNIDOS: SONY PICTURES RELEASING. 2018.

HAMTARO, DIREÇÃO: OSAMU NABESHIMA, RIRUKO KAWAI. PRODUÇÃO:
TMS ENTERTAINMENT. JAPÃO: TV TOKYO. 2000.

HAIR LOVE. DIREÇÃO: MATTHEW A. CHERRY, EVERETT DOWNING JR.,
BRUCE W. SMITH. PRODUÇÃO: SONY PICTURES RELEASING. ESTADOS UNIDOS:
SONY PICTURES RELEASING. 2019.

MONSTROS S.A. DIREÇÃO: PETER DOCTER. PRODUÇÃO: WALT DISNEY
PICTURES, PEXAR ANIMATION STUDIOS. ESTADOS UNIDOS: BUONA VISTA
PICTURE DISTRIBUTION. 2021.

MINHA VIDA DE ABOBRINHA. DIREÇÃO: CLAUDE BARRAS. PRODUÇÃO:
ARMELLE GLORENNEC, ÉRIC JACQUOT, MARC BONNY. FRANÇA/SUIÇA: GEBEKA
FILMS. 2016.

PEQUENA SEREIA. DIREÇÃO: JOHN MUSKER E RON CLEMENTS. PRODUÇÃO:
WALT DISNEY FEATURE ANIMATION. EUA: BUANA VISTA PICTURES
DISTRIBUIÇÃO 1989.

PROCURANDO NEMO. DIREÇÃO: ANDREW STANTON E LEE UNKRICH.
PRODUÇÃO: PIXAR ANIMATION E WALT DISNEY PICTURES. ESTADOS UNIDOS:
THE WALT DISNEY COMPANY. 2003.

POKÉMON. DIREÇÃO: KUNIHICO YUYAMA. PRODUÇÃO: OLM, INC. JAPÃO:
TV TOKYO, KIDS STATION. 1997.

PICA-PAU. DIREÇÃO: WALTER LANTZ, BEM HARDAWAY. PRODUÇÃO:
WALTER LANTZ. ESTADOS UNIDOS: UNIVERSAL PICTURES. 1940.

REI LEÃO. DIREÇÃO: ROGER ALLER E ROB MINKOFF. PRODUÇÃO: WALT
DISNEY FEATURE ANIMATION. ESTADOS UNIDOS: BUANA VISTA PICTURES
DISTRIBUIÇÃO. 1994.

UM PEQUENO PASSO. DIREÇÃO: ANDREW CHESWORTH, BOBBY PONTILLAS. PRODUÇÃO: ANDREW CHESWORTH, BOBBY PONTILLAS. ESTADOS UNIDOS: 2018.

STEVEN UNIVERSO. DIREÇÃO: ELLE MICHALKA, NICK DEMAYO. PRODUÇÃO: CARTOON NETWORK STUDIOS. ESTADOS UNIDOS: WARNER BROS. TELEVISION. 2019.

SE ALGO ACONTECER...TE AMO. DIREÇÃO: MICHAEL GOVIER, WILL MCCORMACK. PRODUÇÃO: GILBERT FILMS, OH GOOD PRODUCTIONS. ESTADOS UNIDOS: NETFLIX. 2020.

SOUL. DIREÇÃO: PETE DOCTOR. PRODUÇÃO: WALT DISNEY STUDIOS, PIXAR ANIMATION STUDIOS. ESTADOS UNIDOS: WALT DISNEY STUDIOS MOTION PICTURES. 2020.

O SEGREDO ALÉM DO JARDIM. DIREÇÃO: ROBERT ALVAREZ, LARRY LEICHLITER, EDDY BRUCE, KEN BRUCE. PRODUÇÃO: PERNELLE HAYES. ESTADOS UNIDOS: WARNER BROS. TELEVISION. 2015.

TOY STORY. DIREÇÃO: JOHN LASSETER. PRODUÇÃO: WALT DISNEY PICTURES, PIXAR ANIMATION STUDIOS. ESTADOS UNIDOS: BUONA VISTA PICTURE DISTRIBUTION. 1996.

VIDA DE INSETO. DIREÇÃO: JOHN LASSETER. PRODUÇÃO: DARLA K. ANDERSON E KEVIN REHER. ESTADOS UNIDOS: BUONA VISTA PICTURES DISTRIBUIÇÃO. 1998.

A VIAGEM DE CHIHIRO. HAYAO MIYAZAKI. PRODUÇÃO: STUDIO GHIBLI. JAPÃO: TOHO. 2003.

Cinema de animação - do teatro de sombras à computação gráfica

Gabrielle Araújo Ferreira Torres • Maria Aparecida Prazeres Sanches

OS INCRÍVEIS. DIREÇÃO: BRAD BIRD. PRODUÇÃO: PIXAR ANIMATION STUDIOS. ESTADOS UNIDOS: WALT DISNEY STUDIOS MOTION PICTURES. 2004.

OS URSINHOS CARINHOSOS. DIREÇÃO: DAVE MARSHALL. ESTADOS UNIDOS. 1985.

RATATOUILLE. DIREÇÃO: BRAD BIRD. PRODUÇÃO: WALT DISNEY PICTURES, PIXAR ANIMATION STUDIOS. ESTADOS UNIDOS: WALT DISNEY STUDIOS MOTION PICTURES. 2007.

VIDA DE MARIA. DIREÇÃO: MÁRCIO RAMOS. PRODUÇÃO: JOELMA RAMOS, MÁRCIO RAMOS. CEARÁ/BRASIL. 2007.