

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE E AUDIOVISUAL

MARCO ANTÔNIO SOUZA DE ATHAYDE

**Cinema de Animação no Brasil – História e Indústria Moderna**

Brasília – DF

2013

MARCO ANTÔNIO SOUZA DE ATHAYDE

Cinema de Animação no Brasil – História e Indústria Moderna

Monografia para conclusão do Curso de Comunicação Social, habilitação em Audiovisual, pela Universidade de Brasília, sob orientação do Prof.º Gustavo de Castro.

Brasília – DF

2013

MARCO ANTÔNIO SOUZA DE ATHAYDE

Cinema de Animação no Brasil – História e Indústria Moderna

Monografia para conclusão do Curso de Comunicação Social, habilitação em Audiovisual, pela Universidade de Brasília, sob orientação do Prof.º Gustavo de Castro.

Banca Examinadora:

---

Prof.º Gustavo de Castro

---

Prof.º Ciro Marcondes

---

Prof.º Wagner Rizzo

Brasília – DF

2013

## RESUMO

O trabalho investiga a história da atividade de animação no Brasil desde as primeiras exibições registradas até a primeira década do século XXI para expor as razões responsáveis pelo atual crescimento da indústria no país. Descreve resumidamente a trajetória da animação mundial com ênfase na indústria norte-americana. A seguir explora o contexto histórico nacional relacionando os eventos principais. Então, analisa a produção nacional a partir do início do século XXI, destacando as obras e artistas mais proeminentes do período e a apresenta as ações governamentais de fomento a atividade de animação. O trabalho conclui com uma análise do processo histórico com finalidade de identificar os fatores responsáveis pelo atual momento do mercado de animação.

Palavras-chave: Animação, história, mercado, indústria, Brasil.

## **ABSTRACT**

The essay investigates the history of animation in Brazil from the first recorded screenings to first decade of the 21<sup>st</sup> century to reveal the reasons behind the current growth of the country's industry. It briefly describes the evolution of animation focusing on the American industry. Next it examines the Brazilian historical context relating major events. Then, it analyzes the national output from the beginning of the 21<sup>st</sup> century until today, specifying the most remarkable works and artists of the time and then presents government policies towards the stimulation of Brazil's animation industry. The essay concludes with an analysis of the historical process with the goal of identifying the factors responsible for the current state of the Brazilian animation market.

Keywords: Animation, history, market, industry, Brazil.

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	08
<b>1 HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO</b> .....	11
1.1 AVANÇOS TECNOLÓGICOS QUE PROPICIARAM A ANIMAÇÃO MODERNA .....	11
1.2 ORIGENS ESTÉTICAS .....	14
1.3 A INDÚSTRIA DE ANIMAÇÃO .....	17
1.4 A INDÚSTRIA AMERICANA .....	18
1.5 A ERA DE OURO DA DISNEY ATÉ HOJE .....	20
<b>2 HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO BRASILEIRA</b> .....	24
2.1 PRIMEIROS ANOS .....	24
2.2 DÉCADA DE 50 .....	26
2.3 DÉCADA DE 60 .....	27
2.4 DÉCADA DE 70 .....	28
2.5 DÉCADA DE 80 .....	31
2.6 DÉCADA DE 90 .....	32
<b>3 A INDÚSTRIA BRASILEIRA MODERNA</b> .....	35
3.1 PRODUÇÃO NACIONAL DO SÉCULO XXI .....	35
3.1.1 Ano 2000 .....	36
3.1.2 Ano 2001 .....	37
3.1.3 Ano 2002 .....	39
3.1.4 Ano 2003 .....	40
3.1.5 Ano 2004 .....	42
3.1.6 Ano 2005 .....	43
3.1.7 Ano 2006 .....	45
3.1.8 Ano 2007 .....	46
3.1.9 Ano 2008 .....	48
3.1.10 Ano 2009 .....	49

3.1.11 Ano 2010 .....	50
3.1.12 Ano 2011 .....	51
3.1.13 Ano 2012 .....	53
3.1.14 Ano 2013 .....	54
3.2 ATUAÇÃO GOVERNAMENTAL .....	57
3.2.1 Fundo Setorial Do Audiovisual .....	57
3.2.2 Proanimação .....	59
3.2.3 Animatv .....	60
3.2.4 Lei Federal 12.485/11 .....	61
<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>63</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>69</b>

## INTRODUÇÃO

Hoje, como parte da indústria de entretenimento, a animação encontra-se em uma fase de grande popularidade. Filmes como “A Era do Gelo” e “Madagascar” atraíram milhões de brasileiros aos cinemas em 2012<sup>1</sup>. Entretanto, filmes brasileiros de animação não encontram o mesmo sucesso das megaproduções internacionais, em sua maioria oriundas dos Estados Unidos, reflete uma dominação cultural que permeia a o mercado de entretenimento brasileiro, apontada por estudiosos como Paulo Emílio. A animação brasileira parece atingir maior sucesso na televisão, mas o mercado brasileiro ainda é dominado por conteúdo estrangeiro.

No Brasil, as primeiras exhibições de filmes de animação aparecem em uma época em que uma indústria de cinema norte-americana já estabelecida ramificava-se pelo mundo. Lá, a animação já havia se tornado um negócio e a realização artística se tornara apenas outra faceta da atividade. Antes mesmo do nascimento da animação brasileira, a norte-americana já atingira certa maturidade.

Como demonstrado neste trabalho, o atraso tecnológico marcará a história da animação brasileira até o início do século XXI, quando a popularização da Internet gera novas formas de distribuição de conteúdo e o acesso a técnicas de produção moderna barateiam o processo de confecção de projetos de animação. A Internet também foi responsável pela facilidade de compartilhamento de conhecimento e conectividade que permitiram a formação de grupos de interesse comum, em benefício de animadores aspirantes.

De certa forma, as dificuldades enfrentadas pela animação brasileira se refletem na quantidade de informações disponíveis sobre a sua história. O único trabalho publicado que aborda o assunto é “Experiência Brasileira no Cinema de Animação”, de Antônio Moreno, o qual é uma das principais bases deste trabalho. Escrito em 1978, o registro de Moreno não cobre eventos importantes da história da animação ocorridos posteriormente, como o acordo entre a National Film Board do Canadá e a Embrafilme para a instalação do primeiro curso profissional de animação no Brasil. Mais recentemente, o documentário “Luz, Anima, Ação”, ainda não

---

<sup>1</sup> BRASIL. Ministério da Cultura. Agência Nacional de Cinema. Informe de Acompanhamento de mercado:



lançado até o momento da finalização deste trabalho, procurará expor mais fatos sobre a história da animação brasileira.

A despeito desse legado desfavorável, profissionais da área de animação brasileiros proeminentes afirmam que a indústria de animação brasileira passa por sua melhor fase desde seu princípio. Nomes como Marcos Magalhães, Arnaldo Galvão e Paulo Munhoz, cuja importância ficará mais clara ao decorrer deste trabalho, concordam que os próximos anos da animação brasileira trarão maior crescimento e visibilidade para o gênero.

Destas afirmações otimistas, no entanto levando em consideração a história particular da animação brasileira, surgiram os questionamentos que incitaram a escrita deste trabalho. Afinal, visto os modelos de mercado já constituídos em países pioneiros como os Estados Unidos e a França, pode-se dizer que o Brasil possui uma indústria de animação de fato? Entende-se como indústria uma estrutura sustentável de produção e distribuição de conteúdo. Um questionamento adicional: por que a atual fase da animação brasileira é considerada especial e digna de tal otimismo por parte de profissionais?

Com isso em mente, este trabalho tem como objetivo principal compreender os eventos que configuraram o mercado de animação brasileiro moderno. Ademais, o trabalho procura identificar os fatores que distinguem o atual momento do mercado do resto da história.

Além da obra de Moreno, outro trabalho fundamental para a realização deste trabalho foi o livro “A Arte da Animação: Técnica e estética através da história”, de Alberto Lucena Júnior, um dos poucos escritos em língua portuguesa sobre o assunto.

Outra obra importante foi o trabalho de Sérgio Nesteriuk sobre a com um propósito bastante específico: ensinar como preparar projetos de séries animadas brasileiras de qualidade técnica e dramática. Em “Dramaturgia de série de animação”, lançado em 2011, Nesteriuk oferece análises de séries relevantes, além de um resumo da história da animação feita nesse formato.

No primeiro capítulo deste trabalho, será traçado uma trajetória histórica da animação, desde os primórdios até os dias atuais. Ênfase será dada aos eventos do começo do século XX que caracterizam o nascimento da indústria norte-americana de animação e sua ascensão comercial. Serão mencionados os principais

desenvolvimentos tecnológicos e as contribuições estéticas à linguagem da animação de empreendedores e artistas de grande relevância como Winsor McKay, Emile Cohl, Norman McLaren e Walt Disney.

No segundo capítulo, será focado o contexto histórico brasileiro, abrangendo um período que se inicia com a primeira animação brasileira e termina com a virada do século XXI, destacando-se obras e pessoas de maior influência.

No terceiro capítulo, será abordada a situação moderna da animação brasileira. Baseando-se no modelo de pesquisa do livro de Antônio Moreno, examinam-se as produções mais relevantes para a cena brasileira durante os primeiros anos do século XXI, estabelecendo-se o fim do anterior como clara divisão de fases. Devido à importância da atuação de instituições públicas brasileiras para a contínua sobrevivência da atividade não só de animação, mas audiovisual como um todo, uma seção é dedicada às principais ações governamentais que atualmente beneficiam a produção brasileira.

Nas considerações finais, os dados levantados pela pesquisa serão utilizados para a solução do problema de pesquisa, analisando-se o mercado de animação moderno, situando-o no contexto mundial e delineando possibilidades para o futuro.

## 1. HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO

Pode-se dizer que a animação decorre do desejo inato do ser humano em ver representada a beleza do movimento, ausente das artes primordiais. Desde as primeiras pinturas nas cavernas de paredes, passando por desenhos de Leonardo da Vinci, até pintores do século XX, a animação como a hoje a conhecemos continuou fora de alcance até muito recentemente na história da arte, ao contrário de formas de expressão artísticas como a pintura que são parte do legado humano há milênios.

Sobretudo, a história da animação é a trajetória conjunta de tecnologia e estética, uma combinação que a princípio tornou o registro do movimento uma realidade e em seguida continuou a conduzir a arte da animação em direção a novos patamares estéticos. Portanto, abordar o progresso da animação demanda atenção para o desenvolvimento estético e o aperfeiçoamento técnico, visto suas evoluções inseparáveis, para que não se perca a essência e singularidade da animação frente a outras artes.

De fato, o estudo da história da animação envolve uma apreciação dos avanços científicos e tecnológicos que ocorreram desde a Renascença até o século XX e seu impacto na sociedade ao longo do tempo. Estudar animação é também estudar fotografia, cinema e todos os inventos e aprimoramentos da linguagem visual que a trouxeram mais próxima da realidade.

### 1.1 AVANÇOS TECNOLÓGICOS QUE PROPICIARAM A ANIMAÇÃO MODERNA

Em seu significado mais geral, animação é processo de criação da ilusão de movimento através da exibição rápida de uma sequência de imagens estáticas que apresentam mínimas diferenças entre si. A palavra “animação” é de origem latina: deriva do termo *animare* (“dar vida a”). Associando o sufixo *-atio* ao verbo, temos *animatio*, nome significa “ato de dar vida”. E, embora tal termo só começou a ser

usado para descrever a representação de movimento através de imagens sequenciadas a partir do século XX, a busca pela animação é definitivamente antiga.

Durante a Renascença, Leonardo da Vinci tenta representar o movimento em seu famoso desenho “O Homem Vitruviano”, o qual mostra a figura de um homem e suas proporções e seus membros em duas posições distintas. Ainda mais antigas, as pinturas pré-históricas nas paredes de cavernas mostrando cenas de caça e dos animais caçados em si já contém tais esforços de representar o movimento em um meio estático<sup>2</sup>. Avançando mais na história, temos o pintor dadaísta Marcel Duchamp com sua obra *Nu descendo uma escada* que combina em um só quadro as várias posições no tempo de uma pessoa no ato de se mover.

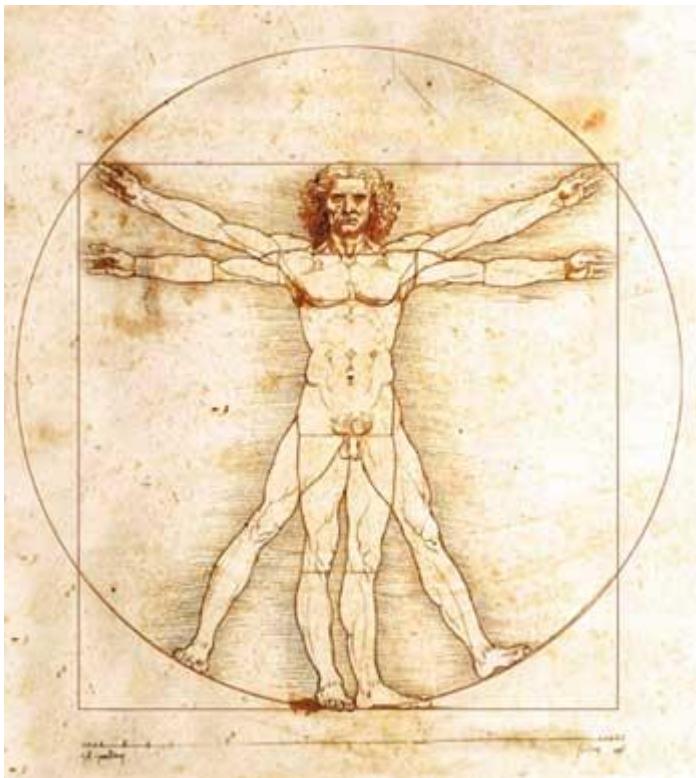


Fig. 01 – O Homem Vitruviano

Tal é o ímpeto de artistas através da história pela captura do movimento, porém não foi até o século XX que avanços tecnológicos tornaram viável a animação como a conhecemos hoje e esses são a culminação de três séculos de estudos científicos e técnicos pós-Renascença. Um dos primeiros inventores a contribuir para

---

<sup>2</sup> (LUCENA, 2005). p. 29.

o desenvolvimento da animação foi Athanasius Kircher, que em seu texto do ano de 1645 titulado *Ars Magna Lucis et Umbrae* (“A grande arte de luz e sombra”) detalha o funcionamento da lanterna mágica, de sua própria concepção. Em uma edição revisada do ano 1671, Kircher propõe o uso de seu aparato para a exibição de uma sequência de imagens de forma a contar uma história para o público.

O próprio Kircher não aplicou sua invenção dessa forma. Coube a pensadores e cientistas posteriores evoluir a linguagem da animação através do aperfeiçoamento de dispositivos como o de Kircher. O cientista holandês Pieter van Musschenbroek criou a primeira exibição animada com sua versão aprimorada da lanterna mágica. Já em 1794, Etienne Gaspard Robert eleva a invenção acima de mero brinquedo ótico e começa a explorar o potencial criativo da animação com seu espetáculo *Fantamasgorie*, de grande sucesso de público. Ao contrário de estudiosos anteriores, a contribuição de Robert foi de natureza artística, sua intenção através da técnica da lanterna mágica de criar uma experiência mágica para o público.

Mais posteriormente, a tecnologia da animação teve seus maiores avanços no século XIX, impulsionada pela curiosidade de certos cientistas em conhecer melhor o fenômeno do movimento além do advento da fotografia. Em 1824, Peter Mark Roget publica o artigo “The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects” (“A persistência da visão ao se tratar de objetos em movimento”) onde apresenta o conceito de retenção de imagens pelo olho humano: mostradas em sequência, em rápida frequência e com a iluminação certa, as imagens criam a ilusão de movimento que é o princípio por trás do cinema.

Sucederam-se vários aparatos óticos que demonstravam esse conceito: Em 1825, o taumatoscópio consistia de um disco com imagens na frente e no verso as quais se fundiam quando o objeto era girado rapidamente; O fenaquistoscópio de Joseph Plateau e o estroboscópio de Simon von Stampfer, dispositivos parecidos que usavam discos com desenhos em sequência movidos pelo próprio espectador; o zootoscópio de William Horner em 1834, usando o mesmo princípio dos discos, desta vez com as imagens colocadas em um tambor giratório; o praxinoscópio e as apresentações de Emile Reynaud atingiram grande popularidade nas últimas décadas do século XIX até a invenção do cinema pelos irmãos Lumière. Em contraponto a esses dispositivos de construção complexa, o *flipbook*, livrinho contendo sequências de desenhos ou fotografias que pareciam se mover quando as

páginas eram viradas rapidamente, se tornou imensamente popular e mais influente entre os primeiros animadores que qualquer um dos derivados da lanterna mágica, revelando a importância do desenvolvimento de narrativas ilustradas como progenitores da animação: “Os animadores pioneiros foram categóricos em apontá-lo como o brinquedo óptico que mais os inspirou” (LUCENA, 2005).

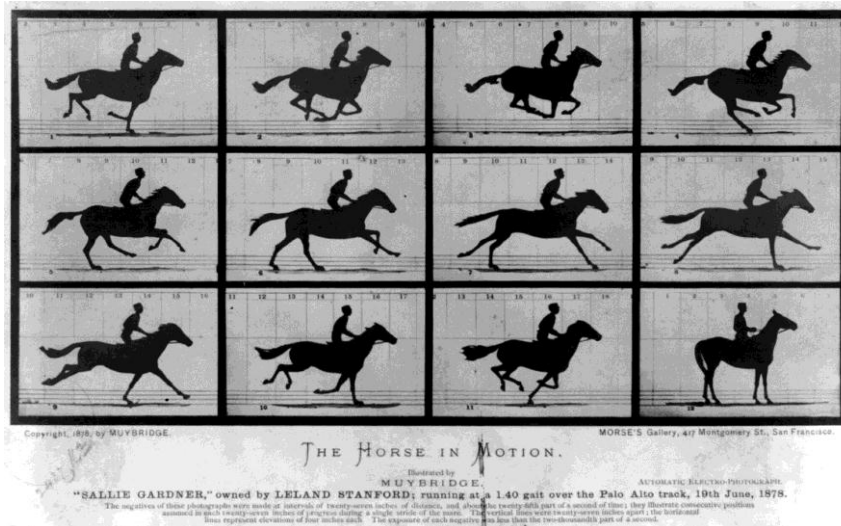


Fig. 02 – The Horse in Motion

Aproveitando-se de avanços tecnológicos da fotografia, Eadweard Muybridge realiza estudos sobre o movimento de humanos e animais, entre eles o influente *The Horse in Motion* de 1878. Nos anos seguintes, fotógrafos como Hannibal Goodwin contribuem para o aperfeiçoamento da película e em 1891 o inventor norte-americano Thomas Edison cria o kinetoscópio; baseados nesse, os irmãos Lumière desenvolvem o cinematógrafo, aparelho capaz de filmar e projetar imagens, dando início ao cinema. Após anos de progresso científico, enfim estava aberto o caminho para o desenvolvimento da animação cinematográfica moderna.

## 1.2 ORIGENS ESTÉTICAS

Como destaca Lucena, a história da animação até o século XX é principalmente o registro de progresso científico e tecnológico, enquanto uma linguagem ainda precisava ser desenvolvida:

Não há como existir dúvida de que até essa etapa do desenvolvimento da fotografia em movimento, temos apenas avanços tecnológicos – e só. Apertar o botão que põe uma câmera de filmar em funcionamento [...] estava muito distante do que se entendia (e ainda hoje se entende) por arte. (LUCENA, 2005)

No cinema estava a chave para novas formas de expressão visual e um número indeterminado de possibilidades criativas para artistas dispostos a explorá-lo. O segredo do seu potencial artístico não estava na captação fiel da realidade, mas em sua manipulação. O francês Georges Méliès foi o primeiro a utilizar o cinema para a criação de histórias e situações fantásticas e despertar o fascínio do público da época, popularizando os *trickfilms* – que influenciaram a criação dos primeiros filmes de animação nos anos seguintes.

Na animação, o ilustrador James Stuart Blackton entra para a história como realizador do primeiro desenho animado, *Humorous Phases of Funny Faces*, de 1906. Blackton fez da animação um negócio com sua produtora Vitagraph Company, com a intenção de explorar o apelo do ineditismo dos primeiros desenhos animados e a curiosidade que despertavam no público, despreocupado com originalidade. Logo saturou o mercado e a novidade dos filmes de efeitos se esvaiu.

Devido a isso, o cinema de animação havia se tornado artisticamente inerte: se em seus primeiros anos as técnicas de edição cinematográficas causavam espanto e admiração, a convivência e o acúmulo de conhecimento sobre as artimanhas do cinema trataram de desmistificar a “mágica” dos filmes de efeito. Fez-se necessária a intervenção de artistas de grande talento e audácia para levar adiante a animação como arte.

É então que o já renomado artista plástico francês Emile Cohl se envolve com o cinema. A entrada de Cohl no campo de animação se dá na virada do século XX quando chega ao seu conhecimento que um estúdio pretendia realizar filmes baseados em quadrinhos de sua criação. O estúdio propõe ao próprio Cohl a possibilidade de dirigir as adaptações. A Cohl é dada a honra de produzir o primeiro desenho animado realizado quadro a quadro, o filme *Fantasmagorie* de 1908. A Cohl também é atribuído vários avanços na linguagem da animação como a exploração da profundidade virtual do espaço da tela, metamorfoses que escapavam do domínio da realidade, mistura entre o cinema *live-action* e animação além de

melhorias ao sistema de captação de imagens já existente, todas ao serviço do crescimento criativo da linguagem cinematográfica animada.

Nos Estados Unidos, o talentoso desenhista Winsor McCay se estabelece como principal inovador da estética da animação no início do século XX, com sua imaginação fértil e a dedicação requerida para avançar a forma de emergente em direção a novas fronteiras plásticas. Em seus quadrinhos, McCay já desafiava os dogmas e clichés do meio, como exemplificado na história ilustrada *Little Nemo in Slumberland*. Anos mais tarde em 1911, McCay levará Little Nemo para o mundo da animação com o filme homônimo. Seu maior feito foi superar o estigma de moda dada aos filmes de animação e mostrar ao público de cinema que se tratava de uma forma de arte distinta. Assim como Cohl, as animações de McCay faziam uso do espaço tridimensional imaginado do desenho e de perspectiva, transformações e linhas dinâmicas, além de elementos de linguagem que o cinema *live-action* ainda não havia explorado.

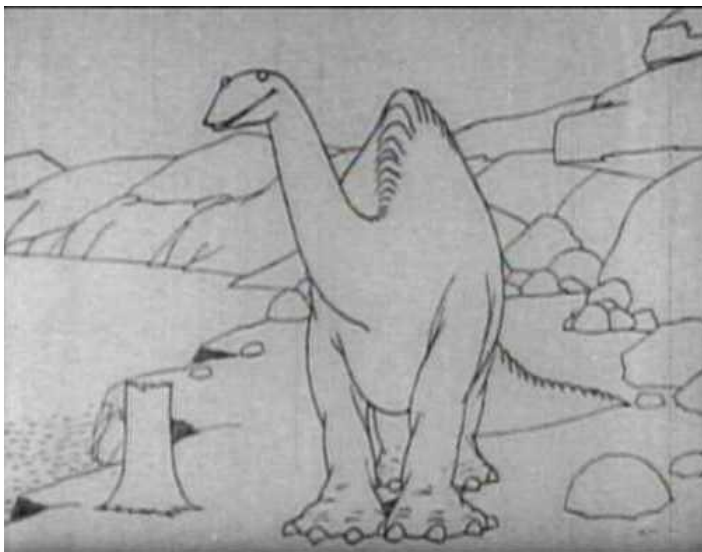


Fig. 03 – Cena de *Gertie the Dinosaur*

Seu maior feito seria o curta-metragem *Gertie the Dinosaur* de 1914, um marco por sua animação fluída e abundância de detalhes e a incorporação de princípios dramáticos que codificaram a criação de personagens de desenhos animados que o seguiram. A qualidade de *Gertie* foi resultado do exaustivo processo de desenho quadro a quadro incluindo o cenário estático, redesenhado mais de cinco mil vezes,



revelando as dificuldades técnicas que seriam o maior obstáculo para a viabilidade de uma produção estável de obras animadas.

### **1.3 A INDÚSTRIA DE ANIMAÇÃO**

A despeito das ricas contribuições de inovadores como Winsor McCay para a estética da animação até o momento e uma longa história de avanços tecnológicos, um semblante de indústria só se tornou evidente com a formação dos primeiros estúdios de animação. Numa época onde o cinema como um todo procurava seu lugar como atividade artística distinta com sua própria linguagem, os pioneiros se depararam com questões que impediam o estabelecimento de um mercado e a viabilização do animador como profissão. Até então, a produção de um filme animado era um processo demorado, exigente e especialmente caro. Além disso, a animação - em sua infância - não contava com o corpo teórico adequado, nem profissionais especializados: os primeiros estúdios foram fundados por artistas autodidatas que recrutaram e educaram jovens artistas para formar a primeira geração de profissionais da área. Foi, portanto, o esforço de pioneiros de extraordinário talento que impulsionou o desenvolvimento da animação durante as primeiras décadas do século XX, enfrentando o desafio de aperfeiçoar a produção de filmes para um ambiente comercial ao mesmo tempo em que exploravam os limites criativos dessa nova atividade.

De fato, a grande preocupação de artistas como McCay com o processo de industrialização da arte era a perda de seu valor artístico. Afinal a necessidade de baratear e acelerar a produção de animação implicaria alterações significativas à visão individual do artista. A animação como negócio precisaria se sujeitar a padrões industriais que garantissem um fluxo eficiente e, assim, o artista animador sacrificaria sua personalidade, sua obra deixando de possuir relevância cultural. De acordo com Lucena, não foi o que ocorreu:

Muito pelo contrário, verifica-se um fortalecimento da entidade artista/obra...

A animação soube superar esses obstáculos da mesma forma que se observa em outros momentos da história da arte em que, naturalmente, artistas mais talentosos [...] ocuparão postos de direção, determinando as diretrizes que fundamentarão a obra final, tratando de

atribuir-lhe unidade formal e coerência conceitual. (LUCENA, 2005)

Um dos benefícios da introdução de uma disciplina industrial assim como os sistemas avançados de produção foi a criação de oportunidades de trabalho para artistas que não fossem capazes de obter sucesso em carreira solo ou o que não o desejasse: podem se tornar parte da indústria como uma participante da produção em massa. Enquanto isso, artistas de grande talento em posições de controle ganham ferramentas para continuar a proporcionar contribuições artísticas.

Mais tarde, a introdução da informática no processo de concepção e produção de trabalhos de animação reacende a discussão sobre a dependência tecnológica nesse ramo artístico, com alguns declarando que as técnicas usadas para na produção de animação podem ser consideradas como arte em si. Lucena volta a enfatizar a diferença entre trabalhos artísticos e os utensílios técnicos que os possibilitam.

#### **1.4 A INDÚSTRIA AMERICANA**

Os primeiros estúdios norte-americanos surgiram logo antes da Primeira Guerra Mundial. Esse evento foi o maior responsável pela extensão da influência da indústria cinematográfica dos Estados Unidos pela Europa: a produção de entretenimento europeia afetada pela grande guerra, não ofereceu concorrência às produções americanas. Antes do final da Primeira Guerra, os norte-americanos já haviam se estabelecido como líderes no mercado europeu e essa dominação abriu o caminho para a autoridade cultural e comercial quase absoluta exercida pelos Estados Unidos no Ocidente até hoje.

O sistema industrial nasce de fato com as contribuições de John Randolph Bray ao mercado de animação norte-americano na década de 1910: Se a Winsor McCay se deve considerável crédito pelo aprimoramento da animação como arte, a Bray coube o estabelecimento da animação como um negócio competitivo. Bray trabalhou como desenhista de quadrinhos, quando viu potencial na animação e abriu seu estúdio Bray Productions em 1914.

Ciente que a indústria de animação precisava competir com produtores de filmes *live-action*, Bray implantou medidas para tornar a produção de animação mais eficaz. Baseado nas teorias trabalhistas de Frederick Taylor, Bray focou-se em diminuição de custos através da simplificação dos desenhos e aumento de produtividade através da divisão de trabalhos. Junto com melhorias na distribuição e uma preocupação com o *marketing*, Bray foi bem-sucedido em atender às exigências do mercado e formou um público que justificasse a produção em massa de desenhos animados.

Durante a década de 1910, a Bray Productions foi líder indisputável na produção de animação nos Estados Unidos e muitos animadores importantes começaram suas carreiras no estúdio como Max Fleischer e Walter Lantz. No entanto, não esteve livre de concorrência. A International Film Service, fundada pelo magnata William Randolph Hearst em 1915, não sobreviveu até a virada da década. Mais sucesso teve outro pioneiro da indústria de animação norte-americana, o canadense Raoul Barré que emigrou para os Estados Unidos e em 1914 fundou o primeiro estúdio exclusivamente de animação com seu parceiro e colega animador Bill Nolan. Juntos, desenvolveram técnicas que facilitaram e aceleraram sua produção e os permitiram continuar competitivos frente à Bray Productions.

Da empresa de Bray surge o principal avanço para o estabelecimento de uma indústria de animação. Earl Hud, funcionário de Bray, se torna o pioneiro no uso de desenhos em folhas de celuloide transparente, material mais conhecido como acetato no Brasil. A técnica permite que cenários e personagens sejam desenhados independentemente, possibilitando a reutilização desses primeiros sem a necessidade de redesenhá-los. Conseqüentemente, ambas as partes do quadro de animação se beneficiam de menores limitações – cenários se tornam mais artisticamente complexos e figuras animadas ganham maior autonomia de movimento.

As séries de desenhos animados surgem nessa época como resultado das melhorias no fazer de animação trazidas pelo desenvolvimento da indústria – em especial o uso de acetato - e a novas práticas empresariais dos estúdios como a Bray Productions. É, no entanto, de Emile Cohl, em um esforço solitário, a distinção de primeiro realizador de uma série com seu *The Newlyweds*, de 1913, adaptada dos quadrinhos de George McManus. No entanto, Cohl a realizou da forma artesanal

que utilizava em suas animações. Já a indústria norte-americana, com sua eficiência recém-adquirida, transformará a série animada em um produto de consumo em massa.

Séries de desenhos animados estrelando animais com características humanas se popularizaram. Entre esses animais antropomórficos que estrelaram as séries animadas da época, o mais influente foi o gato Félix, criado por Otto Mesmer e Pat Sullivan. Mesmer será o maior responsável pela identidade visual de Félix, o qual se inspira em parte nos trejeitos de Carlitos, personagem de Charlie Chaplin. Uma onda de imitadores seguiu-se e até hoje os conceitos estéticos e a linguagem desenvolvida por Mesmer se encontram no imaginário da animação.

Além da indústria norte-americana, encontram-se as contribuições estéticas de animadores como o russo Alexander Alexeieff, com sua técnica singular da tela de pinos, o alemão Oskar Fischinger, com suas obras de animação abstratas e o uso de desenhos diretamente na película, algo que se tornará a marca de outro animador, importantíssimo, o escocês Norman McLaren, o qual proporcionou contribuições cruciais à linguagem de animação com seus filmes abstratos e influenciou gerações de animadores com seu trabalho com a National Film Board do Canadá a partir da década de 40.

## **1.5 A ERA DE OURO DA DISNEY ATÉ HOJE**

Não é possível falar de animação sem abordar as contribuições de Walt Disney: é certo afirmar que sua influência foi tão profunda que a indústria cultural seria completamente diferente sem sua presença. Entre o período de 1928 e 1937, Disney produziu animações que se tornariam referências eternas de competência técnica e sensibilidade artística para animadores de todo o mundo. Além produzir vários filmes de curta-metragem estrelados por personagens que se tornaram clássicos como Mickey Mouse e o pato Donald, os estúdios Disney revolucionaram o mercado cinematográfico com seus filmes de longa-metragem como *Branca de Neve e os Sete Anões*, todos de estrondoso sucesso.

Os acréscimos de Disney à indústria podem ser divididos em três categorias: estéticas, técnicas e administrativas. Tratando-se de estética, os filmes produzidos

pelos estúdios Disney codificaram os paradigmas narrativos e dramáticos que se tornariam a base dos desenhos animados de ficção. Em termos administrativos, Disney efetuou estratégias empresariais que potencializaram o rendimento criativo de seus funcionários como a criação de programas de treinamento e grupos de estudos que elevaram ainda mais o padrão técnico de seus animadores. No campo da técnica, Disney introduziu inovações como a barra de pinos, o *pencil test*, a câmara de múltiplos planos e uma divisão de trabalho mais eficiente, da qual novos cargos surgiram como o ofício de *clean-up* (limpeza de rascunhos).

Nos anos 40, artistas que seguiam os princípios estabelecidos pelos estúdios Disney foram contratados pelos estúdios Warner e MGM, levando a animação em uma direção diferente. Os personagens anárquicos que nasceram neste período como o elenco da série de desenhos *Looney Tunes* da Warner e *Tom e Jerry* da MGM revitalizam as comédias animadas com sua ação incessante e caótica. A criação da United Productions of America, a UPA, introduz uma nova faceta da linguagem de animação que se distancia da fórmula Disney e desenvolve uma estética nova, com foco em formas geométricas simples e movimentos restritos ao plano bidimensional inspiradas na pintura.

A popularização da televisão abriu um novo mercado para as produções animadas. Surge o conceito de animação limitada para baixar custos e atender as demandas do público televisivo. Destacaram-se Bill Hanna e Joe Barbera com seus desenhos animados inspirados no formato *sitcom* e produzidos com eficiência para exibição contínua. Dos estúdios Hanna-Barbera nasceram clássicos como *Zé Colméia*, *Manda-Chuva*, e *Os Flintstones*, o último sendo o primeiro programa de televisão de desenho animado exibido durante o horário nobre norte-americano.

Nos anos 70, Ralph Bakshi faria seu nome através da produção de filmes de animação tradicional de conteúdo adulto. Em direto confronto ao teor dos filmes de animação tradicional como os produzidos pelos estúdios Disney, a obra de Bakshi destacou-se pela introdução de temas como a violência, sexo e drogas em desenhos animados. O próprio Bakshi explica suas intenções artísticas<sup>3</sup>:

Homens crescidos sentados em cubículos desenhando borboletas pairando sobre um campo de flores, enquanto aviões americanos estão soltando

---

<sup>3</sup> BARRIER, Michael. **The Filming of Fritz the Cat, Part One**. Disponível em <<http://www.michaelbarrier.com/Funnyworld/FritzPartOne/FritzOne.htm>>. Acesso em nov. 2013.

bombas no Vietnã e crianças estão marchando nas ruas, é [algo] ridículo.  
(Tradução própria)

O filme *Fritz the Cat*, de 1972, baseada nos quadrinhos de Robert Crumb, é uma sátira penetrante sobre o hedonismo da juventude norte-americana. O choque causado pelo filme gerou novo interesse pela animação e cementou Bakshi como um diretor de grande sucesso, tornando a Bakshi Productions uma competidora direta dos estúdios Disney na época e estabelecendo uma alternativa aos desenhos animados *mainstream*. Além de *Fritz*, Bakshi realizou *Heavy Traffic* no ano seguinte, outro sucesso de crítica e mais um exemplo de animação que explora os limites intelectuais do gênero com sua abordagem de temas sociais.



Fig. 04 – Pôster do filme *Fritz the Cat*

A ascensão da computação gráfica marcou os anos 80 e animação digital começou a substituir as técnicas tradicionais. Os primeiros filmes de animação em 3D comerciais são produzidos. Em 1984, o videoclipe da canção *Money for Nothing* do grupo Dire Straits, dirigida por animadores que eventualmente fundariam o estúdio de animação *Mainframe Entertainment*, é exibido no canal MTV, um dos primeiros exemplos do uso de personagens humanas animadas por computador. Em 1988, a até então empresa de hardware Pixar lança o filme de curta-metragem *Tin*

*Toy*, dirigido por John Lasseter como forma de demonstrar as capacidades do software PRMan, atraindo a atenção dos Estúdios Disney.

Em 1989, os estúdios Disney lançam o longa-metragem *A Pequena Sereia*. O sucesso estrondoso do filme revitaliza a animação tradicional e nos anos seguintes, o lançamento de mais produções que se tornaram aclamadas como *A Bela e a Fera* em 1991, *Aladdin* em 1992 e *O Rei Leão* em 1994, resgatou o amor e respeito do público pela Disney que remetia aos tempos dourados de *Branca de Neve* e *Bambi*. Tal foi o ressurgimento do estúdio que o período entre 1989 e 1999 ficou conhecido como o Renascimento da Disney.

Os anos 90 também viram um crescimento ainda maior da animação com modelos 3D, tendo como maior responsável o estúdio Pixar, uma tendência que continuou com a virada do século XXI.

## 2. HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO BRASILEIRA

### 2.1 PRIMEIROS ANOS

O cinema brasileiro de animação tem seu início no ano de 1917, em uma exibição anunciada como a primeira de “caricaturas animadas”<sup>4</sup> no Brasil. Foi no Cine Pathé, em janeiro daquele ano, que ocorreu o evento, a exibição do filme intitulado “O Kaiser”, de autoria do cartunista Álvaro Marins, de pseudônimo Seth, ao qual hoje se atribui a reputação de pioneiro da animação brasileira. Trata-se de uma charge política sobre as ambições do imperador alemão Guilherme II voltando-se contra o próprio, no traço e estilo de outros trabalhos de Seth.



Fig. 05 – Cena de “O Kaiser”, 1917.

Meses mais tarde, outra exibição que se descrevia a primeira de caricaturas animadas ocorre no cinema Haddock Lobo: “Traquinagens de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço” foi protagonizado por personagens da revista infantil Tico-Tico e atraiu uma grande plateia cativada pela oportunidade de ver animadas as histórias que conhecia. O animador responsável pelo filme permanece desconhecido, sua realização sendo atribuída somente à produtora Kirs Filmes.

Outros filmes de animação surgem após os pioneiros nos anos seguintes: A série de desenhos animados “Aventuras de Bille e Bolle”, com produção e fotografia

---

<sup>4</sup> (MORENO, 1978). p. 65.



de Gilberto Rossi e desenhos de Eugênio Fonseca Filho, surgem a partir de 1918 em São Paulo, baseadas nos personagens das tiras *Mutt and Jeff* do cartunista americano Bud Fisher. Fora esses, a animação brasileira permaneceu em estase fora peças publicitárias até Luiz de Barros realizar um documentário animado sobre as operações do Dr. Benedito Montenegro em 1928.

No início da década de 30 se destacaria a dupla de artistas Luiz Seel e João Stamato, o último colega do pioneiro Seth. A dupla realizaria a animação “Macaco Feio, Macaco Bonito”, estrelando o personagem Chiquinho e inspirado nos desenhos animados dos irmãos Fleischer. A obra foi incluída no longa-metragem de Jurandyr Passos, *Panorama do Cinema Brasileiro* de 1968. Seel também produziria em 1930 o curta *Frivolitá*, sobre as peripécias de uma moça em sua busca por mais alguns momentos de sono.

No final da década de 30, o cearense Luiz Sá estrearia como animador com os curtas “As Aventuras de Virgulino” e “Virgulino Apanha”. O artista da revista *Tico Tico* e chargista notório no Rio de Janeiro dos anos 30, em sua incursão pela animação, teve como maior desafio a distribuição de seus filmes. Durante a visita de Walt Disney ao país, foi impedido pelo Departamento de Imprensa e Propaganda de mostrar seu trabalho ao lendário animador norte-americano. A obra animada de Sá foi considerada perdida até o colecionador e animador José Luiz Parrot encontrar partes do curta “Virgulino Apanha”. A sequência foi restaurada e fará parte do documentário “Luz, Anima, Ação”<sup>5</sup>.

O cineasta pioneiro Humberto Mauro também teve participação na história da animação brasileira, segundo Moreno, com “Dragãozinho Manso” de 1942, um filme de 18 minutos que utiliza manipulação de bonecos. No entanto, existem divergências sobre a classificação do filme de Mauro como legítima obra de animação<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> NEPOMUCENO, Marcos. *Documentário Luz, Anima, Ação recupera animação brasileira*. Blog Anima Mundi, jul. 2013. Disponível em: <<http://blog.animamundi.com.br/documentario-luz-anima-acao-recupera-animacao-brasileira>>. Acesso em 28 nov. 2013.

<sup>6</sup> RIBEIRO, Léo. *Humberto Mauro e a Animação Brasileira*. Disponível em: <[http://www.abca.org.br/?page\\_id=498](http://www.abca.org.br/?page_id=498)>. Acesso em 28 nov. 2013. O autor afirma que Antônio Moreno usou o nome e reputação de Mauro para enobrecer a imagem da animação brasileira em seu livro.

## 2.2 DÉCADA DE 50

Mais animações só seriam produzidas após a virada da década, resultado de encomendas do Serviço Especial de Saúde por filmes educativos que visavam informar o público sobre ações de prevenção contra certas doenças. A década também foi marcada pelo lançamento do primeiro filme de longa-metragem de animação brasileiro.

Em 1953, o animador Anélio Latini Filho lança o filme *Sinfonia Amazônica*, feito em preto e branco. Anteriormente, o ainda adolescente Anélio produzira curtas de animação com seu irmão Mário, entre eles “Os Azares de Lulu”. A preparação de *Sinfonia Amazônica*, no entanto, superou em ordens de magnitude a de qualquer curta até então realizado: o filme levou seis anos para ser produzido em um esforço solitário de Latini que se encarregou de todos os aspectos da animação e sincronização sonora, feitas com excelência profissional.

Os maiores empecilhos para Latini foram a imensa carga de trabalho necessária para a produção do filme – fez mais de 500 mil desenhos -, e a dificuldade em adaptar música estrangeira em domínio público à temática brasileira das cenas do filme, a qual foi forçado a utilizar por não ter sido capaz de conseguir autorização para uso de obras brasileiras.

O filme é produto da paixão de Latini pelo Amazonas e o folclore local. A história segue o ponto de vista das figuras folclóricas do Curumim e o Boto e seus encontros com várias lendas brasileiras, enquanto que o estilo remete aos clássicos dos estúdios Walt Disney.

*Sinfonia Amazônica* foi prestigiada no Brasil e no exterior, recebendo prêmios como a Estatueta Saci de Cinema de 1954 e o prêmio da Comissão Nacional do Folclore da UNESCO. Além disso, o filme teve ótimo desempenho comercial no circuito brasileiro. Infelizmente para Latini, o animador não desfrutou do sucesso financeiro de seu filme: as despesas com publicidade consumiram os lucros, além de desvios por parte de distribuidores que forjavam relatórios desonestos sobre os ganhos do filme em mercados regionais.

Latini eventualmente abandona o cinema de animação para trabalhar no mercado publicitário, insatisfeito com a falta de recursos financeiros para a indústria nacional e a preferência pela compra e exibição de obras estrangeiras.

Em 1954, Roberto Miller se interessa pelo trabalho do influente animador Norman McLaren. As animações experimentais de McLaren eram extremamente distintas dos desenhos animados de Walt Disney que Miller conhecia. Miller passa seis meses estagiando na National Film Board do Canadá sob a instrução de McLaren, então retornando ao Brasil onde se integra ao recente Centro Experimental de Ribeirão Preto, onde contribuiu para o avanço da linguagem de animação brasileira com filmes experimentais feitos com pintura diretamente na película, entre eles *Boogie Woogie*, *Sound Abstract*, *Rumba* e *O Átomo Brincalhão*. Após a dissolução do Centro Experimental, Miller se dedicará à criação de aberturas animadas para filmes de longa-metragem ao vivo como “*Lampião, Rei do Cangaço*” e “*A Ilha*”.

### **2.3 DÉCADA DE 60**

Em 1965, é realizado o I Festival Internacional de Cinema de Animação no Brasil, no Museu de Arte de São Paulo, onde se destaca o Centro Experimental de Ribeirão Preto, entre os artistas, Rubens Francisco Luchetti, Bassano Vaccarini, Roberto Miller e Ypê Nakashima.

A animação é usada nos filmes didáticos do Instituto Nacional de Cinema Educativo, o INCE, com destaque para *H2O* e a série *Alfabeto Animado*, dirigidos por Guy Lebrun, e uma série de 10 filmes sobre Física feita por George Jonas com animação de Daniel Messias, Regis Chieregatti e Ottomar Strelow, que combinava desenhos, *pixilation* e *live-action*.

Em 1967, os estudantes do grupo CECA (Centro de Estudos de Cinema de Animação) contribuem para o legado de animação brasileiro com a realização de várias curtas-metragens experimentais como “*O Palhaço Domador*” e “*O Coelho Sabido*”. Um ano depois, o grupo é desfeito e alguns de seus membros fundam o Grupo Fotograma, com propósito similar, o qual é dissolvido em 1969. Ex-

integrantes do grupo continuam a realizar animações como “Semente”, “Vida É Consumo” e “Filme de Animação Sem Título”.

## **2.4 DÉCADA DE 70**

Em 1971, o ilustrador de histórias em quadrinhos amazonense Álvaro Henrique Gonçalves completa o primeiro longa-metragem animado brasileiro em cores, “Presente de Natal”. Como Anélio Latini anteriormente, Gonçalves realizou seu filme inteiramente sozinho, trabalho que durou três anos. “Presente de Natal”, um marco da animação brasileira, foi, entretanto, um fracasso comercial: Gonçalves foi incapaz de alcançar distribuição adequada, sendo o filme exibido somente ao público da cidade de Santos, São Paulo.

Outros animadores da época dignos de nota, José Mário Parrot realiza o primeiro filme de animação brasileiro em computador, Balé de Lissajous e; o baiano Francisco Liberato desenvolve animações que simulam a estética das xilogravuras que ilustram livretos de cordel.

O animador nipo-brasileiro Ypê Nakashima lança o terceiro longa-metragem de animação brasileiro, Piconzé, em 1972. Nascido em 1926 no Japão, Nakashima cursou pintura na Escola de Belas Artes de Kyoto até ser convocado para servir no exército japonês durante a Segunda Guerra Mundial. Em 1956, muda-se para São Paulo com sua família onde rapidamente se integra à comunidade local e começa a pesquisar cinema de animação. Nakashima cria uma carreira no mercado publicitário com a ajuda de um colaborador, além de realizar vários curtas. Dez anos após chegar ao Brasil, começa a produção de seu longa-metragem de animação, enfrentado escassez de recursos e pessoal. Após seu lançamento, Piconzé ganha o prêmio Coruja de Ouro do Instituto Nacional de Cinema e é convidado a participar do Festival de Moscou.



Fig. 06 – Cartaz de Piconzé

Em 1969, um dos ex-integrantes do Grupo Fotograma utiliza a precariedade de recursos como uma escolha estética deliberada: Pedro Ernesto Stilpen, conhecido como Stil, realiza o curta “Batuque” usando papéis de embrulho animados ao som de Lourenço Fernandes e faz sucesso no Festival de Brasília. Aplicando o estilo próprio de seus cartuns em seus filmes de animação, Stil produz dois filmes em curtíssimo período de tempo, “Urbis” e “O Filho de Urbis”, com tempo total de realização de pouco mais de três meses. Stil afirma que os filmes são consequências da necessidade que sentia em criar histórias em quadrinhos animadas. Stil ganha o troféu Humberto Mauro de 73 com seu filme “Lampião ou Para Cada Grilo Uma Curtição”.

Junto com Antônio Moreno, Stil realiza “Reflexos” em 1974. Seria a vez de Moreno embolsar o troféu Humberto Mauro em 1975 com “O Canto do Cisne Negro”. Outras obras de Moreno da época foram “A Raposa e o Passarinho”, filme inspirado na estética de Emile Cohl, e “Reflexões ou Divagações Sobre Um Ponto Duvidoso”, combinando desenhos em acetato e imagens reais, técnica que usaria novamente em “Ícaro e o Labirinto” de 1975 e “Verdes ou Favor Não Comer a Grama” de 1976.

Stil, Antônio Moreno e José Rubens Siqueira - criador de “Emprise” e “Papo de Anjo” fundam o Grupo NOS para incentivar novos trabalhos e concorrência entre si. Siqueira, diretor de teatro e cinema ao vivo, realiza seu filme de maior prestígio em 1974, “PHM – Pequena História do Mundo”, um *travelling* ininterrupto de cinco minutos retratando a transformação de um macaco em homem e novamente em macaco. Além desse, produz “Hamlet”, sua criação favorita, a despeito das dificuldades de produzi-lo com falta de recursos financeiros; “Estrela Dalva”,

homenagem à cantora Dalva de Oliveira e; “O Lago”, filme dedicado à esposa. Após tais contribuições, Siqueira abandona a animação para se dedicar ao teatro.

Outro animador notável que se estabeleceu durante a década de 70 é o animador carioca radicado em São Paulo, Marcos Magalhães. Ainda adolescente, após visitar uma firma de animação publicitária, constrói sua própria mesa de animação, além de prepará-la para a captura em película dos desenhos. Seu primeiro filme foi “A Semente” de 1974, feito em Super 8 – formato ao qual tinha afeição. Magalhães participa de um curso de animação ministrado por José Mário Parrot, durante o qual produz o curta “A Pílula” usando a técnica de animação de recortes. Mais tarde realizaria “Cinco Sentidos” e também seu curta-metragem mais famoso, “Meow!”, premiado em no Festival de Cannes em 1982.

A aceleração da produção brasileira de curtas-metragens nas décadas de 70 e 80 se deve em parte a criação da Embrafilme em 1969 e as resoluções do Conselho Nacional de Cinema (CONCINE) que regulamentaram a Lei do Curta<sup>7</sup>. Na Resolução 18 de 1977, o CONCINE estabelece a definição de curta-metragem e regulamenta a exibição obrigatória de curtas brasileiros antes de longas estrangeiros. Em 1979, nova resolução, resultado de um acordo entre o CONCINE, a Associação Brasileira de Documentaristas e exibidores, estendeu o alcance da lei para todos os municípios brasileiros com mais de 100 mil habitantes e permitiu a exibição de filmes em 16 mm. No entanto, a ação exibidores, que produziam filmes de baixa qualidade ou compravam curtas a preço fixo com o mero propósito de cumprir a lei, afetou a produção nacional de forma negativa e feriu a reputação dos curtas-metragens brasileiros. A exibição compulsória de curtas brasileiros continuou até o ano de 1990, quando o CONCINE e a Embrafilme são extintos pelo presidente Fernando Collor e a Lei do Curta cessa de ser regulamentada.

Em um segmento mais bem sucedido financeiramente da animação brasileira, nomes como o de Walbecyr Ribas Camargo se destacam na produção de peças publicitárias inovadoras. Ribas começou sua carreira em 1959, quando tinha 17 anos de idade, com a realização de seu filme de animação, em preto e branco. Em 1966, cria o estúdio de animação Start Desenhos Animados para atender um mercado publicitário cujo potencial de crescimento Ribas reconheceu. Nas duas próximas décadas, Ribas realiza animações publicitárias que marcaram o imaginário

---

<sup>7</sup> Refere-se ao Artigo 13 da Lei Federal 6.281/75.

brasileiro. A estética psicodélica é uma marca dos comerciais produzidos pelo Start Anima, como a série de peças criadas para a Sharp nos anos 70. Combinando uma representação extravagante da flora e fauna brasileiras com cores exuberantes com imagens e transformações surrealistas, as peças extrapolam sua finalidade publicitária e ajudam a avançar a linguagem de animação brasileira, como evidenciado pelo reconhecimento artístico e a perenidade das imagens e personagens animadas pela Start: A barata distorcida da Rodox que implora misericórdia da dona de casa; o ligeiro gato das pilhas Eveready que evoca os clássicos pastelões da Warner e MGM, em comercial de 1976; o carismático Homenzinho Azul da Johnson & Johnson na peça “Banheira”, premiada com o Leão de Bronze em Cannes em 1978; A canção “Aquarela” de Toquinho ganha vida em um lindo comercial para a Faber-Castell feito em 1983.

Ribas reconhece a importância do mercado publicitário como “laboratório prático” para animadores à procura de experiência, mas alerta para a rigidez de linguagem determinada por sua finalidade absoluta: Afinal, a peça publicitária é um produto encomendado por um anunciante com o exposto propósito de vender produtos. Todavia, a viabilidade econômica da animação publicitária impõe padrões profissionais que o cinema de animação não é capaz de satisfazer. O animador, pois, precisa escolher entre o trabalho publicitário rentável ou o sofrido processo de criação autoral, com escassez de recursos e sem expectativas de sucesso comercial.

## **2.5 DÉCADA DE 80**

Em uma exceção à realidade da maioria dos produtores de cinema de animação brasileiros, o cartunista Maurício de Sousa alcança sucesso comercial com produções de animação estrelando as personagens imensamente populares por ele criadas a partir de 1966, que em sua coletividade são referidos como A Turma da Mônica. A Maurício de Sousa Produções ganha experiência com a animação em peças publicitárias em que as personagens eram usadas como garotos-propaganda para produtos de anunciantes como a CICA. Em 1976, o primeiro filme de ficção protagonizado pelos personagens é produzido, “O Natal da

Turma da Mônica”, de excelente recepção pelo público. Os Estúdios Maurício de Sousa se tornariam o maior produtor de longas de animação no Brasil da década de 80, com o impressionante número de seis produções lançadas, todas de grande sucesso comercial: “As Aventuras da Turma da Mônica” em 1982; “A Turma da Mônica em a Princesa e o Robô” em 1983; “As novas Aventuras da Turma da Mônica” em 1986; “A Turma da Mônica e a Sereia do Rio” e “A Turma da Mônica em O Bicho papão e outras histórias” em 1987 e; “A Turma da Mônica e a Estrelinha Mágica” em 1988.

Fora os longas de Maurício de Sousa, somente outro foi produzido na década de 80: “Boi Aruá” do baiano Francisco Liberato em 1983, novamente utilizando um estilo de desenho inspirado pelas xilogravuras dos folhetins de cordel.

Seguindo os passos de Roberto Miller, Marcos Magalhães estagia na National Film Board do Canadá e firma um acordo entre a essa e a Embrafilme resultando na criação do Núcleo de Cinema de Animação do Centro Técnico de Audiovisual, o qual coordena entre os anos de 1985 e 1987. Uma nova geração de animadores é formada através dos cursos lecionados por profissionais canadenses, entre eles Aída Queiroz, César Coelho, Patrícia Alves Dias, Fábio Lignini e José Rodrigues. Como parte do mesmo acordo, outros três núcleos de animação regionais são criados no Ceará, no Rio Grande do Sul e em Minas Gerais. Da cena paulista, destacam-se os animadores Cao Hamburger, Hamilton Zini, Bruno de André e Arnaldo Galvão.

## **2.6 DÉCADA DE 90**

A produção audiovisual do início dos anos 90 é severamente afetada pela extinção da Embrafilme durante o Governo Collor, e o cinema de animação não foi exceção. Entre os poucos curtas produzidos, predominou-se experimentações estilísticas como em “Bach Experimental” (1991), “Circular” (1991), com destaque para o picante “El Macho” (1993) de Ennio Torresan Jr, uma paródia do machismo



sul-americano com trilha sonora de Herbert Vianna, feita com mais de seis mil desenhos<sup>8</sup>.

Em 1993, é criado o Festival Internacional de Animação do Brasil por um grupo de animadores participantes do Núcleo de Cinema de Animação do CTA. Conhecido como Anima Mundi, o evento ocorre todos os anos desde sua criação nas cidades do Rio de Janeiro e São Paulo, durante o mês de julho. A primeira edição do festival contou com diversas produções estrangeiras, no entanto poucos filmes nacionais foram inscritos – na terceira edição, nenhum. O festival, entretanto, continuou a crescer. Hoje, é o maior da América Latina, atraindo cerca de 80 mil pessoas a cada ano. Em 2012, o festival recebeu mais de 1500 inscrições. Desses, 448 filmes foram selecionados, sendo 80 brasileiros.

Além das mostras competitivas e não-competitivas, o evento oferece oficinas de animação gratuitas em seu Espaço Aberto e palestras com profissionais da área e outras personalidades da área. Disponível através de inscrições à parte, a diretoria do Anima Mundi também organiza o Anima Fórum, com palestras e debates sobre o mercado de animação.

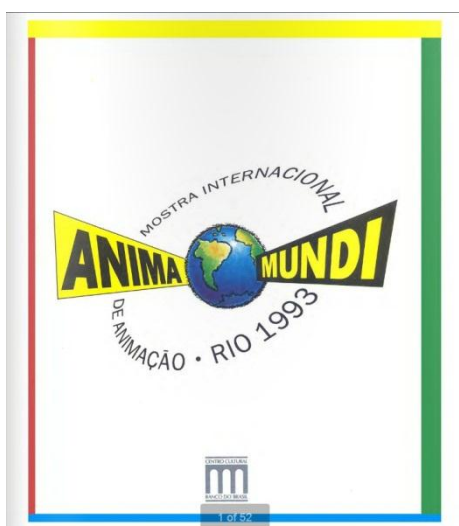


Fig. 07 – Capa do primeiro catálogo Anima Mundi de 1993

O primeiro longa-metragem de animação da década é uma adaptação das histórias em quadrinhos de Adão Iturrusgarai dirigida por Otto Guerra, experiente

<sup>8</sup> ENNIO Torresan Jr. - Animation Direction and Diversity Art. Sítio oficial do animador. Disponível em: <<http://www.enniotorresan.com/ennio.html>>. Acesso em 28 nov. 2013.

animador gaúcho e fundador da empresa Otto Desenhos Animados. “Rocky & Hudson, os Cowboys Gays” é uma sátira dos filmes de faroeste feito para um público adulto. Guerra teve extensa experiência no mercado publicitário, além de participar das produções de filmes infantis estrelando A Turma da Mônica e Os Trapalhões.

Em 1996, outro marco da animação brasileira é estabelecido com o lançamento do primeiro filme de longa-metragem brasileiro inteiramente computadorizado, Cassiopeia, dirigido por Clóvis Vieira. A produção do filme levou quatro anos, custando R\$1,5 milhões. A equipe de Vieira possuía 14 animadores utilizando 17 computadores 486 DX2-66 e o software gráfico Topas Animator, já considerado obsoleto na época. O filme é lançado meses após o norte-americano “Toy Story”, perdendo por pouco o título de primeiro longa-metragem de animação feito por computador.

### 3. A INDÚSTRIA BRASILEIRA MODERNA

#### 3.1 PRODUÇÃO NACIONAL DO SÉCULO XXI

Num período que compreende o final do século XX até os dias atuais, a animação brasileira em longa-metragem conheceu seu maior crescimento em toda a história, caracterizando uma significativa mudança nas expectativas de produção desses filmes, que até o momento eram escassos. O primeiro longa-metragem de animação brasileiro, *Sinfonia Amazônica*, é lançado em 1953 e marca o início da produção brasileira de filmes animados nesse formato. O segundo longa-metragem só apareceria 19 anos mais tarde com *Presente de Natal* de Álvaro Henrique Gonçalves. O intervalo seria menor entre este e o terceiro, *Piconzé* de Ypê Nakashima, lançado um ano após. Entretanto, isso não foi indicador de um aumento na frequência de produção e lançamento de longas, até a investida de Maurício de Sousa no cinema de animação a partir da década de 80.

No fim, a produção de longas nos primeiros 50 anos desde seu início no país se resume a 14 filmes. Desses 14, seis foram realizados por Maurício de Sousa com base em sua série de histórias em quadrinhos *Turma da Mônica*. Fora os sucessos comerciais de tais longas infantis, a presença da animação brasileira nas telas de cinema foi pequena.

Enquanto isso, a produção de filmes de curta-metragem, especialidade dos animadores brasileiros, continuou alta e cresce ainda mais após a virada do século: durante os primeiros quatro anos do século XXI, o número de filmes realizados (curtas e longas) foi maior do que a década de 90 em sua totalidade. Essa, por sua vez, superou a produção da década de 80 em quase dez vezes, revelando uma tendência de aumento de rendimento quase exponencial<sup>9</sup>.

Esse crescimento deve-se principalmente ao desenvolvimento e acessibilidade de avanços na área da informática. Hoje, equipamentos e software de animação diminuem os custos, o tempo de produção e a quantidade necessária de profissionais. Com isso, facilitam o trabalho dos animadores e o ingresso de novos profissionais na indústria, movendo-a cada vez mais para uma posição de alta

---

<sup>9</sup> HISTÓRICO BRASILEIRO. Disponível em: <[http://www.abca.org.br/?page\\_id=375](http://www.abca.org.br/?page_id=375)>. Acesso em 28 nov. 2013.

relevância econômica. Adicionado a isso, houve um aumento de investimentos públicos na área de animação, consequência de uma maior atuação de órgãos governamentais cientes da expansão do mercado de animação, além de ações legislativas que visam beneficiar a produtores de conteúdo brasileiro através de maior visibilidade em meios tipicamente repletos de material estrangeiro.

O resultado é um cenário completamente inédito para o mercado de animação brasileiro após a virada do século. Nunca foi tão grande o rendimento nacional nessa área: pela primeira vez, surgem sinais de formação de uma indústria no Brasil que seja realmente competitiva.

### 3.1.1 Ano 2000

Embora não nenhum filme de animação de longa-metragem tenha sido produzido, o último ano do século XX é significativo como um ponto de transição tecnológico, além da produção de influentes curtas por artistas brasileiros veteranos.



Fig. 08 – Cena do filme Almas em Chamas (2000)

Naquele ano, o experiente animador paulista Arnaldo Galvão dirige o curta *Almas em Chamas*, de roteiro de Flávio de Souza. O filme atrevido narra o adultério de um bombeiro com uma dançarina por ele obcecada com participação do fogo como forte elemento simbólico. Seu teor cômico-erótico trouxe a Galvão reconhecimento no Brasil e no exterior. Recebeu no Festival de Gramado prêmios de Melhor Roteiro e Júri Popular. Galvão começou sua carreira como cartunista e

ilustrador para publicações como O Pasquim e Folha de São Paulo quando se interessou por animação e começou a trabalhar com Maurício de Sousa. Antes de Almas, participou da equipe de animação responsável pela série de televisão Castelo Rá-Tim-Bum da TV Cultura além de dirigir vários comerciais<sup>10</sup>.

Nesse ano também ocorre a estreia do animador gaúcho Andrés Lieban como autor na cena de animação brasileira com seu curta Sinai. Lieban, nascido na Argentina e radicado em Porto Alegre, realiza seu primeiro filme seguindo uma nova tendência de produções criadas para distribuição pela Internet usando o software Shockwave Flash. Tal tendência foi percebida pelos organizadores do festival Anima Mundi quando criaram naquele ano a competição Anima Mundi Web<sup>11</sup>, direcionada para curtas de animação produzidos dessa forma.

Foi nesse formato que Lieban, até então incrédulo quanto às perspectivas comerciais da animação brasileira, encontrou uma maneira de criar com um número pequeno de animadores ou solitariamente e com baixíssimo custo, incentivado pela recepção de Sinai no festival, 2ª colocação na categoria votação popular. Desde então, Lieban é participante assíduo do Anima Mundi Web com seus filmes de curta-metragem feitos com o software Flash.

Sinai em si é um curta bem-humorado que reconta o conto bíblico dos Dez Mandamentos, desta vez com um Deus indiferente que não está particularmente interessado na devoção de Moisés e outros fiéis. No mesmo ano, Lieban produz outro filme premiado, Genoma 2020, curtíssimo que explora as possibilidades científicas – e cômicas – da manipulação genética em um futuro não tão distante. Ambas as produções são creditadas ao estúdio de animação fundado por Lieban, Laboratório de Desenhos - hoje conhecido como 2DLab.

### **3.1.2 Ano 2001**

O ano de 2001 é marcado pelo lançamento do primeiro longa-metragem de animação brasileiro do século XXI e o primeiro desde Cassiopeia, lançado cinco anos antes: O Grilo Feliz é uma produção do estúdio Start Desenhos Animados de

---

<sup>10</sup> (WIEDEMANN, 2004). p. 46.

<sup>11</sup> Hoje a competição é conhecida como Anima Multi, com foco em animações não somente para Internet, mas para plataformas múltiplas como cinemas de 360 graus e telefones celulares.

Walbecyr Ribas Camargo. Trata-se do primeiro desenho animado de longa-metragem feito pelo veterano da animação publicitária brasileira.



Fig. 09 – Cena do filme O Grilo Feliz (2001)

O Grilo Feliz é a história do personagem homônimo, um grilo que vive na floresta Amazônica cantando para seus amigos insetos, até a chegada do lagarto Maledeto que proíbe a música e captura a musa do Grilo. O projeto do longa nasceu 20 anos antes, com um tempo total de produção de 37 meses. Feito com técnicas tradicionais de animação, durante o período quase uma tonelada de papel foi utilizada: se empilhados, os lay-outs desenhados formariam uma torre de altura equivalente a um prédio de sete andares<sup>12</sup>. Nos cinemas, o filme foi exibido em 29 salas, com um público aproximado de 200 mil espectadores.

Três filmes de curta-metragem de animação que usam linguagem documental também se destacam naquele ano. O primeiro é o carioca A História da calcinha, de Eliane Gordeeff, que descreve a trajetória histórica das roupas íntimas femininas com bom humor e ao mesmo tempo relembra as animações para fins educativos dos anos 50 e 60.

O segundo filme é o *mockumentary* – espécie de filme de ficção satírico que aparenta ser um documentário – Onde Andará Petrócio Felker?, dirigido por Allan Sieber, com animação de Fernando Miller e Alexandre Geifman. O curta zomba da arte pós-moderna, representada pelo personagem de Petrócio Felker, e uma

---

<sup>12</sup> O GRILO FELIZ. Sítio oficial do filme. Disponível em: <http://www.ogrilofeliz.com.br/ogrilofeliz01/Curiosidades.html>>. Acesso em 28 nov. 2013.

audiência sem bom senso incapaz de discernir beleza verdadeira e mera pretensão. É uma abordagem típica de contracultura que também está presente em outras produções de Sieber.

Finalmente, do Ceará, o diretor Ítalo Maia experimenta o uso de técnicas diferentes na realização de um documentário biográfico que combina *live-action* com animação tradicional e *stop-motion* – tanto de bonecos quanto de atores. Em Patativa, curta sobre Patativa de Assaré, o próprio poeta popular participa do filme como personagem, desenhado e ao vivo, recitando alguns de seus versos ao som da trilha original de Adauto Oliveira. O produto é uma homenagem verdadeiramente onírica ao poeta. O curta tem animação de André Dias, Paulo Ítalo, Quiá Rodrigues, Ricardo Juliani e também de seu diretor.

### 3.1.3 Ano 2002

Brasília revela sua presença na cena de animação com o curta O Lobisomem e o Coronel, dirigido por Ítalo Cajueiro e Elvis Figueredo. O filme combina a moderna técnica de animação gráfica feita por computador com a tradição do cordel nordestino para narrar um conto sobre um coronel, sua filha, sua vaca favorita e o vaqueiro que dela cuida e como o aparecimento de um lobisomem numa noite de lua cheia transforma suas vidas, todo narrado por um cantador cego que também esconde um segredo. O curta brasiliense recebe o primeiro lugar no júri popular no festival Anima Mundi em 2002, além de outras premiações.

Também nesse ano, o paulista Alexandre Machado, mais conhecido pelo pseudônimo Ale McHaddo, faz sua estreia como animador de curta-metragem. Formado em artes plásticas pela Universidade de São Paulo (USP), McHaddo começou sua carreira profissional em 1993 ao fundar a empresa 44 Bico Largo com um grupo de colegas estudantes da USP. Durante a década de 90, a empresa criou uma série de revistas de histórias e quadrinhos e mais tarde entraria no mercado de jogos de computadores. Em 2006, a empresa se tornaria a produtora 44 Toons, dedicando-se exclusivamente à criação de desenhos animados.

Quanto ao primeiro curta de animação de McHaddo, A Lasanha Assassina é a história de uma lasanha que ganha vida e decide vingar-se de seus criadores,

narrada pelo mestre do terror brasileiro Zé do Caixão. Numa clara homenagem aos desenhos animados americanos televisivos, McHaddo recheia seu curta de referências – que vão desde Garfield a filmes de terror - e se diverte com os clichês: ora subverte, ora se conforma, sempre com o objetivo de colher risos. O filme é premiado em vários festivais como o de São Carlos e o de Goiânia.

### **3.1.4 Ano 2003**

O ano marca o momento em que um grupo de animadores brasileiros decide se juntar pela primeira vez para formar uma organização que representasse sua classe profissional como um ofício oficialmente reconhecido. A Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) surge no décimo ano do festival Anima Mundi como resultado direto da integração proporcionada pelo evento. A princípio, o grupo consistia de 27 profissionais, entre eles Marcelo Marão, Marcos Magalhães, Antônio Moreno, Aida Queiroz, Andrés Lieban e Arnaldo Galvão. Hoje, possui pouco mais de 270 associados profissionais, além de aceitar animadores aspirantes como sócios observadores. Desde sua fundação, A ABCA apoia a produção e divulgação da animação nacional – por exemplo, é responsável pela realização no Brasil do Dia Internacional da Animação – e atua como representante da classe frente a órgãos e entidades governamentais com o propósito de promover políticas que beneficiem a atividade de animação no país.

Tratando-se de filmes, o brasiliense Ítalo Cajueiro retorna com outra animação baseada no cordel, *A Moça que Dançou Depois de Morta*. Cajueiro troca os modelos tridimensionais feitos em computador por xilogravuras originais feitas pelo autor da história, o cordelista J. Borges. O curta recebeu prêmio de melhor roteiro de animação no festival Cine PE em 2004, enquanto sua trilha sonora composta por Lito Pereira foi premiada na Mostra ABCD de Brasília e no Festival de Belém também no ano de 2004.

No Rio de Janeiro, animação de alta excelência se une ao folclore brasileiro num curta-metragem produzido pelo departamento de animação da Empresa Municipal de Múltiplos Meios (MultiRio), com direção de Humberto Avelar. *O Curupira* é o primeiro da série de desenhos animados *Juro que Vi*, que aborda lendas brasileiras.



A fluída animação da equipe de Avelar tem um propósito educativo, usando uma linguagem conhecida pelo público infantil que evita cair no tédio. Além disso, o roteiro teve contribuições de alunos da Rede Municipal de Ensino do Rio de Janeiro de forma a garantir a produção de uma história que seja bem recebida pelas crianças. O resultado do processo é um filme divertido de qualidade técnica superior que sucede em seu papel didático. Nos anos seguintes, a série Juro que Vi continuaria com os curtas O Boto e Iara em 2004, Matinta Perera em 2006 e Saci em 2008.



Fig. 10 – Juro Que Vi: O Curupira (2003)

O diretor de O Curupira, Humberto Avelar, começa sua carreira realizando animações publicitárias, além de animações para programas de televisão e vinhetas para a TV Globo. Formado pela Universidade Federal de Fluminense, atuou como professor de quadrinhos e animação e teve publicações no Jornal do Brasil. Voltou a trabalhar na TV Globo, desta vez como diretor da série de desenhos animados Sítio do Pica-pau Amarelo e com sua própria produtora, a Ópera Cartoon, realizou a série Vai dar Samba, cujo piloto foi selecionado para financiamento pelo AnimaTV.

E do diretor Marcelo Marão, vem o filme de animação mais escandaloso de 2003, um conjunto de vinhetas surreais que juntas formam o curta Engolervilha. Coordenado por Marão, um grupo de animadores por ele convidados realiza os segmentos que compõem a obra, completamente livres de requisitos. Esse trabalho coletivo recebe o prêmio de Melhor Filme Brasileiro no Anima Mundi. Contém

animações por Marão, Cláudio Roberto, Carlos D, Fábio Yamaji, Demian, Mórtimer Só e Fernando Miller.

Além desses, outros animadores retornam com novos curtas: Gordeeff cria uma metáfora visual sobre as relações humanas em *Relacionamentos*, deixando uma mensagem sutil, mas provocante; Ale McHaddo lança *O Fantasma da Ópera*, inspirado na linguagem dos desenhos animados de comédia dos anos 50 da Warner e MGM; Andrés Lieban anima a clássica canção de Toquinho em seu curta infantil *Aquarela*, premiado no Anima Mundi de 2003; Pedro Luá usa animação *stop-motion* para contar a história de um triângulo amoroso com destaque para os diálogos em *Sushi Man*, mostrando a versatilidade do gênero e ganhado o prêmio de melhor animação brasileira no Anima Mundi de 2003.

### 3.1.5 Ano 2004

O ano marca a volta das personagens da Turma da Mônica às telas de cinema: *Cine Gibi – O Filme* é o primeiro longa-metragem dos Estúdios Maurício de Sousa Produções desde *A Turma da Mônica* e *a Estrelinha Mágica* de 1988. Dirigido por José Márcio Nicolosi, o filme adapta algumas histórias populares dos quadrinhos para o cinema, com participação de personalidades brasileiras em *live-action* e referências a filmes estrangeiros influentes. *Cine Gibi* teve continuções lançadas exclusivamente em mídias domésticas, a mais recente, *Cine Gibi 6 – Hora do Banho*, em 2013.

Voltando aos curtas, A animação em 3D é usada para criar videoclipes singulares como *Túnel do Tempo*, canção do músico Roberto Frejat. É o resultado de uma colaboração entre o músico e o estúdio Consequência Filmes, que começou em 2002 com o videoclipe *Segredos*. Ambos estrelam uma caricatura do músico, o mais antigo descreve busca da personagem por um amor inatingível, o segundo é a jornada de seu cão desaparecido em busca do dono. Os clipes foram dirigidos por Maurício Vidal, Renan de Moraes e Léo Santos, com roteiro de Péricles Barros.

No curta de nome extenso *Desventuras de um Dia* ou *A Vida Não é um Comercial de Margarina*, a diretora Adriana Meirelles usa a animação para mostrar os eventos enfadonhos do cotidiano de uma mulher de uma forma bastante subjetiva

e engraçada. O corpo da personagem Luíza se distorce e se transforma em reação aos aborrecimentos do dia-a-dia, exibindo em seu próprio corpo animado seus sentimentos. Meirelles faz uso de técnicas diferentes de animação, como a rotoscopia e o *cut-out* digital.

Entre outros curtas de destaque, em Velha História de Cláudia Jouvin, o poema de Mário Quintana ganha vida através da técnica *stop-motion* – com a coautoria de Pedro Luá – e a narração de Marco Nanini; O mineiro Plutão, de Sávio Leite, é outra produção em *stop-motion* com sensibilidades inteiramente diferentes de Velha História, subversiva e chocante. Leite é o criador do Festival MUMIA (Mostra Udigrudi Mundial de Animação), com foco em animações de contracultura, ou *underground*.

### 3.1.6 Ano 2005

O cinema de animação infantil brasileiro estabelece recordes de público com o longa Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço. Dirigido por Moacyr Góes e Clewerson Saremba e roteiro de Flávio de S, o filme é lançado durante a temporada natalina de 2005. Ao final de sua exibição nos cinema, o longa foi assistido por quase 600 mil espectadores, arrecadando mais de R\$4 milhões nas bilheterias, o melhor desempenho comercial de um filme de animação brasileiro de longa-metragem até o momento.

Voltando à cena independente, o gaúcho Paulo Munhoz lança o curta Pax. Recebedor de vários prêmios como melhor animação brasileira no Anima Mundi de 2006, o filme de *stop-motion* descreve um debate entre quatro representantes de religiões em diferentes em busca de uma solução para a violência e a decadência moral do mundo contemporâneo com um tom cômico. Embora o curta de 2005 seja mais conhecido, não seria a primeira experiência do curitibano Munhoz no cinema de animação: sua estreia se deu com O Poeta, em 2001. Munhoz teve extensa formação acadêmica, com graduação em Engenharia Mecânica e pós-graduação em Computação Gráfica e foi um dos fundadores da Associação Brasileira de Cinema de Animação e possui sua própria produtora, Tecnokena Audiovisual e Multimídia.

Mais tarde, o cineasta fará ainda maiores contribuições para a animação brasileira com seus longas, a serem descritos posteriormente neste trabalho.



Fig. 11 – Tem um Dragão no meu Baú (2005)

A jovem animadora carioca Rosaria Moreira estreia como diretora de curtas com o *Tem um Dragão no meu Baú*, título que perfeitamente descreve o pequeno filme, de animação suave e direção de arte peculiar, financiado pelo Ministério da Cultura. Rosaria chama a atenção da cena carioca e é convidada a participar da segunda coleção de vinhetas organizada por Marão no ano seguinte, *Engoleduaservilhas*.

Do Amazonas, o diretor Alexandre Castro realiza solitariamente “Será que ela vem?”, uma animação computadorizada em cores, no entanto com inspiração das comédias do cinema mudo; Novamente do Sul, desta vez de Porto Alegre, *Os Olhos do Pianista* é um sensível *stop-motion* do diretor Frederico Pinto sobre um pianista e sua neta; o premiado curta carioca *Historietas Assombradas* (para crianças malcriadas) do diretor Victor-Hugo Borges explora o folclore brasileiro com a narração envolvente de Myriam Muniz.

### 3.1.7 Ano 2006

Em um feito inédito, dois filmes de animação de longa-metragem são finalizados no ano de 2006. O primeiro, *Brichos* é a aventura de três animais antropomórficos dirigida por Paulo Munhoz, resultado de quase cinco anos de produção e a primeira experiência do animador paranaense com um longa-metragem - e não seria a última. Incomodado com a hegemonia de filmes de animação americanos, Munhoz decide realizar um filme que expusesse a diversidade fauna e flora brasileiras que não estava presente nas produções estrangeiras. Embora tenha sido o primeiro longa-metragem de animação produzido no Paraná, *Brichos* não recebeu apoio local, seja dos governos do Paraná e Curitiba ou de empresários, sendo feito com recursos federais. Munhoz acredita que seu filme foi um importante passo para a geração de interesse público e privado na região. Exibido pela primeira vez no festival Anima Mundi de 2006, *Brichos* só iria para o circuito comercial de cinema no ano seguinte, atingindo público de sete mil espectadores.

O segundo longa do ano é uma comédia adulta baseada nos quadrinhos do artista Angeli, *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll*, dirigido por Otto Guerra. Segundo filme de longa-metragem de Guerra, *Wood & Stock* segue a linha provocante de seu primeiro, *Rock & Hudson*, contando a história de dois hippies envelhecidos e afeiçoados por seu passado e sua família heterodoxa. O propósito de Guerra é fazer uma crítica dos valores culturais atuais com personagens de uma geração anterior, inspirado pela obra de Angeli, do qual é admirador, criando um filme de animação inteligente com baixo custo.

Nesse ano, dois curta-metragens se tornariam os rudimentos de projetos de animação mais ambiciosos. O primeiro é *Amigão Zão*, de Andrés Lieban com seu estúdio 2DLab, a curta história de um garoto e seu amigo imaginário, um enorme elefante azul, - ou seria o garoto produto da imaginação do elefante? Em 2010, o conceito do curta seria a base de uma série de desenhos animados em uma coprodução brasileira e canadense. O filme em si é premiado como melhor curta-metragem de animação no festival Divercine em 2006.

O segundo é o curta-metragem de *stop-motion* paulista *Minhocas*, de Paolo Conti, um olhar sobre a tradicional relação entre pais e filhos que começam a se

despertar para o mundo, do ponto de vista dos anelídeos. Ganhador de vários prêmios, incluindo o de melhor curta infantil no Anima Mundi de 2006, o filme inspira-se nos trabalhos dos Estúdios Aardman<sup>13</sup> para narrar a primeira aventura da jovem minhoca Júnior acima do solo em que sua família habita. Conti eventualmente realizaria com o estúdio Animaking uma versão de longa-metragem de mesmo nome sobre a história de Júnior e seus amigos.

### 3.1.8 Ano 2007

Como no ano anterior, mais duas produções de longa-metragem são lançadas em 2007. A Turma da Mônica volta aos cinemas, desta vez após um curto intervalo, com Turma da Mônica - O Filme: Uma Aventura no Tempo, dirigido por Maurício de Sousa. Com público de mais de 500 mil espectadores, o filme é a segunda animação brasileira mais bem-sucedida nas bilheteiras, atrás de Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço.

Falando-se de um projeto mais pessoal, o experiente animador Alê Abreu lança o primeiro longa-metragem, O Garoto Cósmico. O filme foi o resultado de um longo processo de produção que se iniciou sete anos antes: a princípio, Abreu considerou dividir o filme em três partes, receoso que um longa-metragem não poderia ser completado em um intervalo de tempo razoável<sup>14</sup>. Com o apoio de patrocínios municipais, Abreu formou uma equipe de 150 profissionais para finalizar o longa, exibido pela primeira vez em fevereiro de 2007 no Cinesesc de São Paulo. O filme entrou no circuito comercial no ano seguinte, com exibição em aproximadamente 30 salas, atingindo um público de quase 40 mil espectadores.

Autor de livros infantis, Abreu usa de suas próprias experiências para cunhar um mundo animado nostálgico, em seus temas e cores, um estilo que serve de contraponto às hiperativas animações computadorizadas modernas. Em sua última participação cinematográfica, Raul Cortez dá voz ao simpático Giramundos, o qual revela a três crianças um mundo fantástico inspirado no imaginário circense.

---

<sup>13</sup> Produtora britânica de Fuga das Galinhas e da série de filmes Wallace e Gromit.

<sup>14</sup> ASSIS, Diego. *'Garoto Cósmico' faz tributo à simplicidade, diz autor*. G1, São Paulo, jan. 2008.

Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Cinema/0,,MUL252848-7086,00-GAROTO+COSMICO+FAZ+TRIBUTO+A+SIMPLICIDADE+DIZ+AUTOR.html>>. Acesso em 28 nov. 2013.



Fig. 12 – O Garoto Cósmico (2007)

Brasília revela outro talento na animação, o cineasta Alê Camargo. Dirigido por ele, o filme “Calango!” é um curta de animação 3D feito por estudantes da escola de audiovisual OZI entre outubro de 2006 e abril de 2007, a história de um calango faminto a procura de uma refeição, na linha de *Gone Nutty* de Carlos Saldanha. Não foi o primeiro trabalho de Camargo como diretor de animações em 3D: anteriormente realizara *Armadilha para Turistas* (2002), seu primeiro filme, e *A Noite do Vampiro* (2006), um tributo cômico ao expressionismo alemão e ao cinema mudo que simula técnicas de animação *stop-motion*.

Completando a lista de curtas de destaque do ano, o *stop-motion* mineiro *Casa de Máquinas* de Daniel Herthel e Maria Leite é produzido com verbas do *British Council* e do *Arts Council England*; *Passo*, de Alê Abreu, uma metáfora visceral feita com técnicas simples de animação tradicional; o curta cearense *Vida Maria*, de Márcio Ramos, um retrato da vida de uma menina nordestina pobre e seus sacrifícios, feito com animação 3D; Também do nordeste e também de animação 3D, o filme *Até o Sol Raiá* de Fernando Jorge e Leandro Amorim é uma homenagem à cultura da região, premiado como melhor curta de animação brasileiro pelo júri popular no Anima Mundi.

### 3.1.9 Ano 2008

O destaque do ano é o carioca Dossiê Rê Bordosa, do diretor César Cabral, vencedor do de melhor curta-metragem pelos júris populares do Rio de Janeiro e São Paulo no Anima Mundi de 2008 e de outros 71 prêmios. Realidade e ficção se intercalam nesse documentário pós-moderno que explora um dos maiores eventos do quadrinhos brasileiros, o assassinato da personagem Rê Bordosa por seu próprio criador, o cartunista Angeli. Originalmente, Cabral pretendia um tema mais abrangente, um documentário sobre a cena de quadrinhos paulistas dos anos 70 e 80. Durante a produção, decidiu fazer um recorte maior, focando-se na famosa personagem de Angeli e nos motivos que impeliram o artista a assassiná-la.

Os modelos de Cabral seguem fielmente o estilo de desenho de Angeli. O próprio participa do filme juntamente com outras pessoas reais entrevistadas – como o colega cartunista, Laerte -, no entanto transformadas em bonecos de *stop-motion* para o filme. Ao mesmo tempo, personagens fictícios são apresentados da mesma forma, uma técnica de linguagem que define o curta.

Calango Lengo: Morte e Vida Sem Ver Água é um trabalho do animador Fernando Miller que combina inspirações oriundas do desenho animado norte-americano com temas e locais brasileiros. A personagem principal é um calango nordestino, antropomórfico como *Tom e Jerry* e os famosos *Looney Tunes*, num enredo de perseguição onde o caçador é a Morte encarnada, representação da luta cotidiana contra a fome e a seca. Logo, o curta de Miller tem duplo propósito: por um lado, é uma homenagem aos clássicos estadunidenses com as piadas e desfechos conhecidos; por outro, retrata uma realidade dura, como um eufemismo visual. Anos mais tardes, Miller repetiria o modelo com o curta *Furicó e Fiofó* (2012), um tributo aos desenhos animados da década de 10 ambientado no Rio de Janeiro e protagonizado por duas crianças pobres.

Além desses, o brasiliense Alê Camargo retorna com mais um curta de animação 3D, *A Ilha*, uma sátira sobre solidão e insanidade causadas pelo dia-a-dia urbano; Com produção de Camargo e direção de Camila Carrossine e trilha sonora de Charles Tórres, o psicodélico curta 3D *Maria Flor*, vencedor de melhor trilha no Festival de Animação de Gramado; *O Anão que Virou Gigante* do diretor Marão, as queixas de um homem pequeno, a improvável história de como se tornou gigante e



as dificuldades de viver em uma sociedade de rótulos; A Princesa e o Violinista do gaúcho Guto Bozzetti, um conto de fadas feito com o estilo *cut-out* digital.

### 3.1.10 Ano 2009

A animação brasileira está novamente presente no circuito comercial de cinema com o filme O Grilo Feliz e os Insetos Gigantes. O longa-metragem é a continuação de O Grilo Feliz (2001), com o retorno das personagens do primeiro filme, como o protagonista Grilo Feliz, Bituquinho e Rafael, em uma nova aventura.

O longa é o segundo criado e produzido por Walbercy Ribas e o estúdio Start Anima, com codireção do animador 3D Rafael Ribas, filho de Walbercy. Para a continuação, o estúdio abandona a animação tradicional em favor dos gráficos 3D modelados e animados por computador, uma escolha incentivada pelas dificuldades e demora no desenvolvimento do primeiro filme, além do sucesso de produções internacionais de animação populares nas bilheterias brasileiras. O filme é exibido em 122 salas, um número mais de quatro vezes maior que o alcance do primeiro filme, atingindo mais de 300 mil espectadores.

Dois curtas-metragens se destacam no ano. O Divino, De Repente é um documentário híbrido de animação e *live-action* que utiliza várias técnicas na exposição de seu assunto, o repentista Ubiraci Crispim de Freitas, conhecido como Divino. No curta, o animador paulistano Fábio Yamaji demonstra sua maestria com diferentes formas de animar: a rotoscopia para capturar todos os detalhes do rosto de Divino em sua prose veloz; a animação tradicional com desenhos simples para ilustrar seus repentes; *stop-motion* que fascina Divino é usado no próprio.

Yamaji é outro influente animador do eixo Rio-São Paulo, com experiência em animação publicitária, vinhetas, videoclipes, montagem, além de autor de vários curtas experimentais. Divino, De Repente foi seu primeiro curta-metragem solo no formato 35mm, vencedor de 29 prêmios em festivais incluindo melhor animação brasileira pelo júri paulista no Anima Mundi de 2009.

Outro curta premiadíssimo, “Josué e o Pé de Macaxeira” é uma conto fantástico feito com animação tradicional sobre estrelando o personagem homônimo com fortes inspirações culturais nordestinas e impecável primor técnico. O curta de

Diogo Vegas foi o vencedor de melhor animação brasileira pelo júri popular carioca no Anima Mundi do ano, além de vários outros prêmios como melhor direção de arte em Gramado e o Children Choice Silver Award no Sapporo Short Fest de 2009.

Também em 2009, o ano de lançamento do programa AnimaTV, a animação brasileira começa a dar seus primeiros passos no estabelecimento de uma indústria de séries de desenhos animados comerciais. No festival Anima Mundi, são exibidos pilotos de futuras séries brasileiras como Meu Amigão de Andrés Lieban, Cordélicos da 44 Toons, Peixonauta da TV PinGuim e destaque para Escola Pra Cachorro da produtora Mixer, a qual já havia produzido uma temporada completa de 26 episódios.

### 3.1.11 Ano 2010

Linhas vivas em constante metamorfose e uma mensagem de paz e harmonia marcam o curta-metragem do diretor carioca Alexandre Bersot, “Imagine Uma Menina Com Cabelos De Brasil...”. O filme é a pequena jornada da menina com cabelos de Brasil que inicialmente rejeita sua identidade, mas eventualmente aceita as suas próprias peculiaridades – representadas por sua cabeleira espalhafatosa –, vencendo a discriminação e quebrando barreiras sociais, tudo ao som da canção *Imagine* de John Lennon. O curta recebe prêmios em vários festivais como o Anima Mundi, Locomotiva e o Festival Internacional de Cinema Infantil.



Fig. 13 – Eu Queria Ser um Monstro (2010)

Marcelo Marão e o modelador e animador Pedro Luá se juntam para o *stop-motion* *Eu Queria Ser Um Monstro*, premiado no Festival Locomotiva e no Anima Mundi. É uma história pacata, mas cativante sobre um menino como qualquer outro, que não gosta de tomar banho, não vai tão bem nos estudos, preocupa os pais e possui uma imaginação fora de controle, ilustrada com suave animação de Marão. Muito diferente de suas obras anteriores, o filme é uma dedicatória do diretor ao seu pai, um retrato das relações familiares e do desenvolvimento intelectual e emocional da criança.

Outro curta premiado no Anima Mundi, *Pombinha Branca* é um curta de animação em 3D baseado na cantiga de roda com direção de Fernando Augusto Dias. O filme tem ótimo desempenho no Festival Anima Mundi, alcançando segunda colocação no júri popular paulista e terceiro no carioca e vencendo o prêmio Núcleo de Animação de Campinas de melhor filme de estudante brasileiro.

Da cena mineira, dois curtas sensíveis fazem uso da animação para acentuar emoções: *Balanços e Milkshakes* foi o projeto de graduação dos diretores Erick Ricco e Fernando Mendes para o curso de Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais, uma narrativa sobre um romance juvenil entre um garoto de cabelos castanhos e uma menina de olhos grandes realizado com rotoscopia; *O Céu no Andar de Baixo* é o segundo trabalho de animação de Leonardo Cata Preta, uma poesia visual sobre um homem com uma deficiência física particular que o oferece uma perspectiva diferente e íntima da vida, seu hábito de fotografar o céu e um amor fadado a fracassar.

### **3.1.12 Ano 2011**

O cinema brasileiro atinge mais uma fronteira tecnológica através da animação com o lançamento do primeiro filme em 3D realizado no país: *Brasil Animado*, uma jornada pelas principais localidades do país na companhia dos cachorros animados criados por Mariana Caltabiano, em uma parceria entre a animadora e as produtora Globo Filmes e TeleImage. O filme, um híbrido de *live-action* com animação 2D, inicialmente não seria uma produção 3D. Por sugestão do diretor da Globo Filmes Carlos Eduardo Rodrigues, ao qual Caltabiano apresentara o roteiro, a tecnologia 3D

foi incorporada ao filme, com a direção do esterógrafa Marcelo Siqueira. Para atingir o efeito 3D, duas câmeras foram utilizadas para representar cada olho humano durante a captação das imagens reais, o que dificultou a exaustiva produção de 40 dias além da pós-produção complexa de filmes que fazem uso da tecnologia 3D que estendeu ainda mais o tempo de realização.

Previamente, Caltabiano realizara o longa-metragem *As Aventuras de Gui & Estopa* – espécie de meta-filme -, onde introduziu as personagens Stress e Relax no processo de produção de sua própria animação. Eventualmente, as personagens Gui e Estopa protagonizaram sua própria série homônima, sendo exibida no canal pago Cartoon Network e na TV Cultura.

O grande vencedor de melhor curta de animação em ambos os júris populares, *Bomtempo* é o trabalho autoral do ilustrador mineiro Alexandre Dubiela. O caminho de casa ao trabalho da personagem principal é o palco de mudanças climáticas súbitas e intensas, um olhar bem-humorado sobre a relação entre o ser humano e o tempo, ao qual está a mercê. Destaque para a maestria com que os vários fenômenos meteorológicos e suas transições repentinas são animados.

De Goiás, os diretores Márcio Júnior e Márcia Deretti adaptam as histórias em quadrinhos de terror de Júlio Shimamoto com o curta-metragem *O Ogro*. A história de um guerreiro em sua caça ao elusivo ogro e o cavaleiro que o adverte é contada em desenho de altíssimo contraste – usando apenas preto e branco sólidos –, criando uma atmosfera de escuridão e medo, com um final surpreendente. Vencedor de vários prêmios, especialmente em festivais *underground* ou de terror como melhor direção de arte na 9ª MUMIA e melhor filme em língua estrangeira no Killer Film Fest de Massachusetts.

O festival Anima Mundi promove em 2011 o primeiro Concurso Nacional de Animação para a Internet, em parceria com o Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB), com o objetivo de fomentar a realização de filmes de animação e a entrada de novos profissionais na indústria. Em sua primeira edição, o concurso tem como tema a água. O filme *Essência*, de Daniel Rabanéa, vence o concurso com um *stop-motion* delicado sobre a procura de uma criatura pelos últimos resquícios de água.

### 3.1.13 Ano 2012

“Brichos II – A Floresta é Nossa” é o segundo longa-metragem estrelando o grupo de animais antropomórficos brasileiros criados por Paulo Munhoz, o qual retorna ao circuito de cinema após seu longa anterior, *Belowars*, não atingir um público comercial. O segundo longa estreia no festival Anima Mundi e traz uma forte mensagem educativa de cunho ecológico, narrando a aventura dos habitantes da Vila dos Brichos contra investidores internacionais que pretendem adquirir as florestas brasileiras. Além disso, a melhora técnica é significativa, representando um avanço na qualidade de animação em relação ao primeiro longa de Munhoz, um reflexo da evolução industrial da animação brasileira. Para a continuação, Munhoz decide empregar menos pessoal, o que alonga o tempo de produção totalizando cinco anos, três dedicados ao trabalho de animação em si.

Quanto ao desempenho comercial, o filme teve alcance de 26 salas no circuito nacional, com público de 16 mil espectadores. Em festivais, *Brichos II* é finalista no Grande Prêmio de Cinema Brasileiro de 2013 nas categorias melhor longa infantil e melhor longa de animação e atinge segunda colocação na categoria melhor longa infantil no Anima Mundi de 2012.

Chega aos cinemas o longa-metragem *Peixonauta - Agente Secreto da O.S.T.R.A.*, baseado na série de televisão brasileira estrelando o personagem homônimo. *Peixonauta* é um exemplo de sucesso da animação comercial brasileira: o personagem e seu universo foram criados por Kiko Mistrorigo e Célia Catunda, fundadores do estúdio TV PinGuim em 1989. As aventuras de *Peixonauta*, um peixe que sobrevive fora de seu habitat natural graças a um traje especial similar ao de astronautas, e seus amigos, Marina e Zico, foram produzidas pelo estúdio de Mistrorigo e Catunda em associação com o canal a cabo Discovery Kids, onde a primeira temporada de 52 episódios de 11 minutos cada foi exibida a partir de 2009. A série imediatamente se tornou sucesso de audiência e foi exportada para mais de 80 países, passando a ser também exibida na TV Cultura a partir de 2013. No mesmo ano, a série ganha mais uma temporada de 52 episódios: com um orçamento de cinco milhões de reais, a temporada é produzida inteiramente com os recursos da própria TV PinGuim, ao contrário da primeira que se beneficiou de incentivos públicos.

O filme baseado na série teve exibição em 48 salas e público de sete mil espectadores. A produtora TV PinGuim planeja lançar mais um longa-metragem baseado no universo de Peixonauta em 2014, desta vez em 3D. O estúdio também tem mais três séries produzidas para exibição em 2014: Gemini 8, Sou + Surfe e Luna.

Os destaques do ano nos curtas-metragens são os filmes: Linear, de Amir Admoni com animação de Admoni, Fábio Yamaji e Thiago Martins, uma narrativa levemente surreal sobre o tédio de um ser diminuto responsável pela pintura de sinalização de trânsito nas estradas de São Paulo; Realejo, de Marcus Vinícius Vasconcelos, um detalhado trabalho de *cut-out* digital onde um ser luta contra seu próprio destino; O Acaso e a Borboleta, dos diretores Tiago Américo e Fernanda Correa com trilha sonora de Guto Teixeira, uma obra de rotoscopia que descreve a jornada do ser humano pelo tempo, pontuada pelos movimentos de uma borboleta, feito sem recursos públicos pelos dois cineastas por 5 meses.

### 3.1.14 Ano 2013

O ano traz ótimas expectativas para o mercado brasileiro de animação. O país se firma como produtor de série de desenhos animados para a televisão de sucesso. Várias séries brasileiras ganham uma segunda temporada em 2013: Historietas Assombradas de Victor-Hugo Borges; Meu Amigão Zão, do estúdio 2D Lab; ambas Tromba Trem e Carrapatos e Catapultas, vencedoras do AnimaTV. Do Copa Estúdio, responsáveis por Tromba Trem, há ainda mais uma série animada em produção, mais aos moldes dos desenhos americanos: intitulada *Cursed Mike and the Helmet*, terá 26 episódios de 22 minutos de duração cada. Além desses, mais de 30 outros projetos de animação estão em várias fases de desenvolvimento desde 2012<sup>15</sup>, impulsionadas pelo aumento de demanda por conteúdo audiovisual brasileiro por canais de televisão a cabo.

O longa-metragem de animação do ano foi a esperada estreia do cineasta Luis Bolognesi no gênero. Autor dos roteiros de Bicho de Sete Cabeças (2001) e Chega

---

<sup>15</sup> FONSECA, Rodrigo. Produção de seriados de animação brasileiros se firma com 30 novos projetos em curso. O Globo A Mais, jul. 2012. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/producao-de-seriados-de-animacao-brasileiros-se-firma-com-30-novos-projetos-em-curso-5502416>>. Acesso em 28 nov. 2013.

de Saudade (2007), ambos dirigidos por Laís Bodanzky, Bolognesi deixa o cinema *live-action* para dirigir o filme de animação 2D Uma História de Amor e Fúria. O filme é uma visão crítica da história do Brasil contada através de um homem imortal, dublado por Selton Mello, que nasceu na época do descobrimento do país e continua vivo por 600 anos e igualmente uma história de amor entre o imortal e a mulher Janaína, dublada por Camila Pitanga.

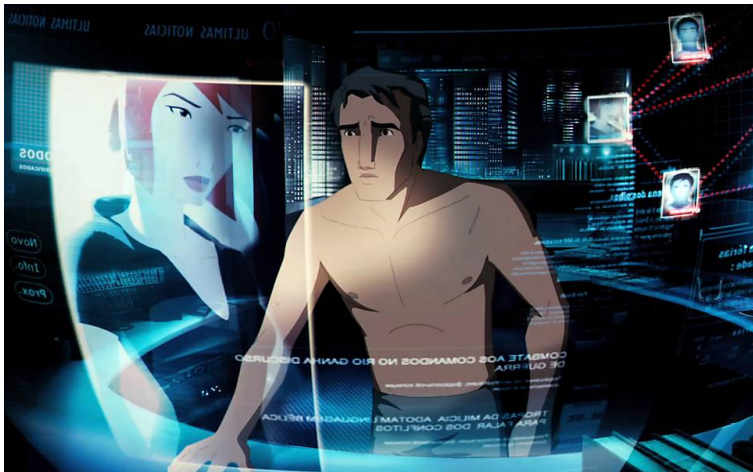


Fig. 14 – Uma História de Amor e Fúria (2013)

Originalmente concebido com o nome Lutas, a decisão de Bolognesi de realizar o longa-metragem em animação em favor do *live-action* foi influenciada por sua paixão por histórias em quadrinhos e o longo desejo de fazer um desenho animado. Além disso, cita as vantagens materiais que a animação oferece na concretização de cenas que seriam dispendiosas em um filme tradicional, visto que Uma História de Amor e Fúria lida com localidades do passado além de um futuro imaginado. Bolognesi inspirou-se nas animações japonesas que fazem uso de técnicas de animação limitada que cortam custos, mas mantêm um estilo peculiar.

No entanto, logo Bolognesi logo percebeu que a produção de um desenho animado era bastante distinta de um filme tradicional: com tempo de produção esperado de três anos, Uma História necessitou de seis para ser completado. O orçamento inicial de R\$3 milhões também não foi suficiente: ao final da produção, R\$5 milhões foram gastos.

A história do homem imortal interpretado por Selton Mello é dividido em quatro partes. A primeira se passa durante as primeiras décadas após o descobrimento do

Brasil; a segunda durante a Revolução da Balaiada no século XIX; a terceira durante o regime militar; a quarta em um Rio de Janeiro distópico. As três primeiras partes foram produzidas pelos estúdios Lightstar com codireção de Jean de Moura e Marcelo de Moura, a quarta por uma equipe de animadores dirigida por Bruno Monteiro.

O filme chegou aos cinemas brasileiros em Abril de 2013. Durante sua exibição, foi visto por cerca de 30 mil espectadores. Antes disso, ganhara o prêmio de melhor longa-metragem no Festival de Animação de Annecy, na França.

2013 verá o lançamento de outro filme de animação brasileiro ambicioso. Minhocas, o primeiro longa-metragem brasileiro de *stop-motion*, é baseado no curta-metragem de mesmo nome de Paolo Conti lançado em 2006. Com orçamento esperado de R\$10 milhões, é uma das produções de animação mais caras do país. Parte dos recursos foi provido pelo Fundo Setorial de Audiovisual, com produção pelo estúdio AnimaKing, Glaz Entretenimento e Globo Filmes.

Previsto para estrear nos cinemas brasileiros em Janeiro de 2014, O Menino e o Mundo é o segundo longa-metragem do diretor Alê Abreu, produzido pelo estúdio Filme de Papel. O filme nasceu de um devaneio de Abreu durante a produção de um documentário sobre canto latino: o menino, o qual batizou de Cuca, foi uma criação espontânea que se tornou base do argumento do filme, desenvolvido de forma não usual<sup>16</sup>. O filme recebeu o Prêmio especial do Júri no Festival Internacional de Animação de Ottawa, além do Prêmio Juventude na Mostra Internacional de Cinema de São Paulo.



Fig. 15 – O Menino e o Mundo (2014)

<sup>16</sup> ABREU, Alê. *O Menino e o Mundo: Gênese*. 28 jun. 2011. Disponível em: <<http://omeninoemundo.blogspot.com.br/2011/05/genese.html>>. Acesso em 28 nov. 2013.



### **3.2 ATUAÇÃO GOVERNAMENTAL**

A imensa maioria das produções de animação brasileiras é feita em parte com recursos públicos. Não só essas, a produção nacional de conteúdo audiovisual continua dependente de financiamentos e investimentos por parte de órgãos e entidades públicas municipais, estaduais e federais.

Desde a extinção da Embrafilme em 1990, a criação de leis de incentivo beneficiaram a indústria audiovisual nacional como um todo: A Lei de Incentivo à Cultura de 1991; a Lei de Incentivo ao Audiovisual de 1993; a Medida Provisória 2.228-1 de 2001 que estabelece a Política Nacional de Cinema e cria o Conselho Nacional de Cinema e a Agência Nacional do Cinema, a Ancine, e Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica, o CONDECINE.

Além dessas, deve-se nota ao recente desenvolvimento de leis e programas que atuam mais agressivamente para estimular a indústria nacional, incluindo o setor de animação.

#### **3.2.1 Fundo Setorial do Audiovisual**

Criado em 28 de dezembro de 2006 e regulamento em 12 de dezembro de 2007, o Fundo Setorial do Audiovisual<sup>17</sup> foi uma grande conquista para a indústria audiovisual brasileira, incluindo o setor de animação. O fundo é constituído de recursos do FNC – Fundo Nacional da Cultura – alocados em uma categoria de programação específica destinados ao uso exclusivo em programas e projetos de desenvolvimento relacionados a toda cadeia produtiva da realização de obras audiovisuais.

A maior diferença entre o FSA e outras políticas públicas voltadas ao desenvolvimento da indústria audiovisual é sua aplicação em todas as etapas da criação cinematográfica, desde a produção até a exibição do produto pronto. Para isso, o fundo estabelece linhas de atuação que visam beneficiar cada etapa da cadeia produtiva independentemente. Essas linhas correspondem a quatro categorias de programas aos quais os recursos são destinados: Linha A, voltada

---

<sup>17</sup> Criado pela Lei Nº 11.437/2006, regulamentado pelo Decreto Nº 6.299/2007.

para a produção cinematográfica; Linha B, voltada para a produção independente de conteúdo audiovisual para a televisão; Linha C, voltada para a aquisição de direitos de distribuição de longas cinematográficos e; Linha D, voltada para a comercialização de longas brasileiros no mercado de exibição.

Os recursos do FSA se originam principalmente do CONDECINE e do FISTEL - Fundo de Fiscalização das Telecomunicações. A partir de 2011, com a Lei 12.485, o CONDECINE passou a ser devido por quaisquer empresas que se utilizem de meios de distribuição de conteúdo audiovisual, incluindo as de telecomunicações e operadoras de televisão por assinatura, mudança que aumentou ainda mais a receita do FSA. De acordo com a Lei 12.845/11, no mínimo 30% dos recursos devem ser destinados a produções nas regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste.

O orçamento do FSA tem crescido a cada ano. Em 2007, eram R\$38 milhões para uso em investimentos e financiamentos para projetos nas quatro linhas de atuação. Em 2011, a receita foi de R\$227 milhões e em 2012, somente até o mês de julho R\$205 milhões haviam sido disponibilizados, incluindo parte do orçamento não utilizado durante o ano anterior.

Vários projetos de animação foram selecionados para recebimento de recursos do FSA desde sua criação, totalizando 37 em todas as linhas de atuação. Com 20 projetos contemplados até 2012, a Linha B – voltada para a produção televisiva –, através do Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro (PRODAV), contém a maior parte da presença de produções de animação brasileira beneficiadas pelo fundo. Entre elas: Brichos, da Tecnokena; “Osmar, A Primeira Fatia do Pão de Forma” e “Bobolândia, Monstrolândia”, ambos da 44 Toons; Meu Amigãozão, da 2DLab; X-Coração da A. R. Bozzetti Audiovisuais; a segunda temporada de Historietas Assombradas, de Victor-Hugo Borges e produção de Glaz Entretenimento; As Aventuras de Fujiwara Manchester, da Buba Filmes em parceria com a UM Filmes de Arnaldo Galvão.

Na Linha A, os projetos de longa-metragem de animação selecionados que ainda não foram finalizados são: A Turma do Pererê – O filme, com direção de Marcos Magalhães e produção da Filmes do Rio de Janeiro; Aventuras do Avião Vermelho, de Camila Gonzatto e Frederico Pinto; Até que a Esbórnica nos Separe e A Cidade dos Piratas, da Otto Desenhos Animados; Bugigangue no Espaço e “Osmar,

a 1ª Fatia do Pão de Forma, O Filme”, da 44 Toons; Tarsilinha e o segundo filme de Peixonauta, da TV PinGuim.

### **3.2.2 Proanimação**

O Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira foi criado pelo Ministério da Cultura através da Portaria Ministerial nº 68 de 10/12/2008. Trata-se de um grupo de ações com o objetivo de fomentar a produção de animação brasileira, cuja coordenação é delegada à Secretaria de Audiovisual – SAV. O programa inclui planos voltados para o desenvolvimento de uma indústria brasileira de animação forte como uma pesquisa socioeconômica do mercado de animação brasileiro, ações de capacitação em parceria com o Centro Técnico Audiovisual – CTAv - e a Associação Brasileira de Cinema de Animação, programas de estímulo à produção nacional e ações de incentivo ao uso de novas mídias para distribuição de conteúdo animado.

Entre as ações, duas serão mencionadas neste trabalho: Política para o Desenvolvimento da Animação Brasileira – Proanimação, e I Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras, o Animatv.

O Proanimação, estabelecido em 2009, é um conjunto integrado de ações que visa à estruturação de uma indústria de animação brasileira economicamente sustentável nos dez anos seguintes a sua criação. A meta é aumentar a participação das produções nacionais no mercado de animação para 25% até 2019, abrangendo todos os meios de comunicação, desde televisão à telefonia móvel e jogos eletrônicos. As ações estão sendo planejadas e executadas em parceria com a Secretaria de Política Cultural, no contexto do Programa para o Desenvolvimento da Economia da Cultura – Prodec, com a participação de representantes da SAV, da Cinemateca Brasileira, do Animatv, da ABCA, do CTAv e da Associação Brasileira de Produtores Independentes de Televisão (ABPITV).

Integrando o Proanimação, três programas de fomento e três linhas de apoio serão constituídos para o alcance de seus objetivos. Os programas serão focados em: formação; infraestrutura, pesquisa e desenvolvimento; e fomento. Já as linhas auxiliares serão voltadas para diagnóstico, comunicação e preservação.

Espera-se que R\$760 milhões sejam investidos durante os dez anos do Proanimação.

### 3.2.3 AnimaTV

O AnimaTV é o nome pelo qual é mais conhecido o Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras, ou mais precisamente a sua primeira edição. Um dos programas integrantes do Proanimação, o AnimaTV é uma realização da SAv, da Secretaria de Políticas Culturais, da Empresa Brasil de Comunicação (TV Brasil), da Fundação Padre Anchieta (TV Cultura), da ABEPEC - Associação Brasileira das Emissoras Públicas - com o apoio institucional da ABCA, no âmbito do Programa Nacional de Estímulo à Parceria entre a Produção Independente e a Televisão, o qual foi instituído pelo Ministério da Cultura por meio da Portaria nº 19 de 07 de maio de 2008.

Durante o ano de 2009, 257 projetos de 17 estados brasileiros foram inscritos para a seleção do AnimaTV. Com o intuito de estabelecer padrões de qualidade e disseminar técnicas de produção e estratégias de distribuição, o AnimaTV também ofereceu oficinas de formatação de projetos em oito capitais brasileiras, além de prover consultorias nas áreas de arte, comercialização, narrativa, produção e transmídia.

Baseados nos critérios previstos no regulamento do concurso - entre eles a criatividade das propostas, o potencial de formação da audiência e de coprodução internacional, a adequação à faixa etária pretendida e a viabilidade de realização-, 30 projetos foram pré-selecionados para a segunda fase de propostas ao vivo (*pitching*), dos quais 17 foram escolhidos para a produção de pilotos de 11 minutos de duração e um projeto completo de série (*bible*). Os 17 pilotos escolhidos foram: A Princesa do Coração Gelado, de Zu Escobar; Abílio e Traquitana, de Henrique Barone; Bolota e Chumbrega, de Frederico Pinto; Hiperion, de Bruno Vidigal; Historietas Assombradas, de Victor-Hugo Borges; Arara Rara, de Fred Mathias; Miúda e o Guarda Chuva, de Victor Cayres; Nave Sub-D, de Pedro Aguilera; Piratas Versus Ninjas Versus Robôs Versus Caubóis, de João Penna; Platz na Cidade, de Paulo Miyada; Scratch, de Fred Luz; Vai dar Samba, de Humberto Avelar; Vivi

Viravento, de Alê Abreu; Wilbor, de Rodrigo Gava; Zica e os Camaleões, de Ari Nicolosi; Tromba Trem, de Zé Brandão; e Carrapatos e Catapultas, de Almir Correa.

Os pilotos foram ao ar pela TV Brasil, TV Cultura e outras emissoras associadas à ABEPEC, começando a partir de 25 de janeiro de 2010. Após a exibição dos pilotos, dois projetos foram escolhidos para a produção de temporadas completas de 12 episódios: "Tromba Trem" e "Carrapatos e Catapultas". As duas séries foram vencedoras da segunda etapa de seleção, ganhando um contrato de coprodução de R\$950 mil e exibição em Rede Pública de Televisão.

Embora somente dois projetos tivessem sido escolhidos para continuar produção, os coordenadores do AnimaTV também realizaram trabalhos de prospecção de parcerias com produtoras internacionais para a concretização dos projetos selecionados, participando em mostras internacionais como a Upto3' de Toronto, o MIPJunior de Cannes e o Expotoons, em Buenos Aires.

### **3.2.4 Lei Federal 12.485/11**

A Lei 12.485 de 2011 representa uma significativa alteração no mercado audiovisual, com novas regras de funcionamento da distribuição de conteúdo audiovisual de acesso condicionado e obrigações para prestadores de tais serviços. Mais conhecida como Lei da TV Paga, trata-se de uma atualização da legislação brasileira que regula esse tipo de atividade no país, levando em consideração o panorama contemporâneo das telecomunicações brasileiras.

A Lei, regulamentada pela Ancine através das Instruções Normativas 100 e 101, estabelece conceitos relevantes à atividade de empresas de telecomunicação de acesso restrito e necessários para a compreensão das novas exigências impostas às emissoras: Espaço qualificado, a totalidade da programação de um canal pago, excluindo-se conteúdos jornalísticos e programas de auditórios ancorados por apresentador, manifestações de eventos esportivos, conteúdo veiculado em horário eleitoral gratuito, jogos eletrônicos, propaganda política, conteúdos religiosos, concursos, publicidades, tele vendas, conteúdos religiosos ou políticos, propaganda política obrigatória; Horário Nobre, período de maior audiência diária, o qual corresponde a sete horas em canais infantis, divididas entre os

períodos de 11h às 14h e 17h às 21h, e seis horas para os demais canais, correspondentes ao período de 19h às 24h; Canal Brasileiro de Espaço Qualificado, um canal de programação cuja empresa programadora é brasileira de acordo com os critérios listados na Lei e cuja programação durante o horário nobre seja composta por conteúdos classificados como Espaço Qualificado.

Dados esses conceitos, a Lei estabelece cotas mínimas de exibição de conteúdo brasileiro para os assinantes. Canais de Espaço Qualificado deverão veicular no mínimo três horas e meia de conteúdo nacional em horário nobre, das quais metade deverá ser produzida por produtoras brasileiras independentes, isto é, sem vínculo ou coligação com canais pagos ou provedores de televisão por assinatura. Quanto aos pacotes oferecidos aos assinantes, a cada três canais em um pacote, um deverá ser brasileiro de espaço qualificado.

Os objetivos da lei são recuperar a competição no setor e incentivar a indústria audiovisual brasileira. As repercussões são indubitavelmente significantes: Estima-se que 20 mil horas de conteúdo brasileiro deverá ser veiculado em canais pago a cada ano. A demanda por conteúdo brasileiro será ampliada, criando mais oportunidades de emprego para profissionais de todas as áreas de produção, além de estimular o estabelecimento e qualificação de instituições de formação.

Para a animação, a lei representa um enorme impulso para a indústria de desenhos animados infantis nacionais. Canais como Discovery Kids já incluem séries brasileiras como Peixonauta e Meu Amigãozão, ambas com segundas temporadas a serem exibidas este ano.

## CONCLUSÃO

Não há dúvida que a animação brasileira atravessa sua fase mais fértil. Esse crescimento de produtividade é mais bem visualizado através do número de filmes inscritos no Festival Anima Mundi a cada ano, desde sua criação em 1993. Trata-se de um salto nada menos que espantoso. Até o ano de 1992, 171 filmes de animação haviam sido produzidos no país. Em comparação, de 1993 até 2010, 2.600 filmes brasileiros foram inscritos no festival.

O próprio Anima Mundi seria uma das causas dessa transformação, sua história de desenvolvimento se confundindo com a da animação brasileira durante seus mais de 20 anos de existência. Após alguns anos de baixa produção em meados da década de 90, o número de filmes brasileiros inscritos no Anima Mundi cresceu ano a ano. Hoje, os filmes nacionais são a maioria dos inscritos no festival.

Logo, o Anima Mundi representa um ponto de virada na história do cinema brasileiro. Por isso, após examinar as causas que o originaram, ou seja, processo histórico que culminou em sua criação, e seus efeitos na indústria, tornou-se evidente a estrutura responsável pela situação atual da cena brasileira, um momento de expansão comercial e criativa sem precedentes.

Como apresentado neste trabalho, durante a maior parte de sua história, a animação brasileira pode ser descrita como o esforço heroico – ou seria insano – de artistas obcecados em dar vida a desenhos, recortes, objetos com baixíssimos orçamentos e sem o retorno comercial que os permitiria sobreviver de sua arte somente.

É uma história feita de exemplos como o de Anélio Latini Filho, que dedicou seis anos de sua vida em uma jornada árdua e solitária até a finalização do primeiro longa-metragem de animação brasileiro. O que nos Estados Unidos era feito por dezenas de animadores, Latini fez sozinho. Sinfonia Amazônica, sucesso de público, não trouxe a Latini nada além de reconhecimento artístico. Sua terrível experiência com o mercado de animação fez com que Latini fosse perdido para a produção publicitária.

Tal foi o caminho de quase todos os animadores brasileiros. Em uma entrevista à Revista Cinearte em 1930, Seth descreve como continuou a usar as técnicas de animação que havia aprendido.

Creio que fui eu o único artista brasileiro [...] que conseguiu durante algum tempo produzir sistemática e seguidamente alguma coisa no gênero. E de que forma? Aplicando-as à propaganda industrial.<sup>18</sup>

Outro pioneiro do cinema brasileiro, Ypê Nakashima, trabalhara com publicidade até decidir realizar Piconzé, uma “loucura” de acordo com seus conhecidos<sup>19</sup>. A extenuante produção de seu longa-metragem incluiu não só o processo de animação em si, mas o treinamento de animadores para auxiliar Nakashima. Talvez pela natureza extremamente fatigante do labor a que se submeteu, Nakashima faleceu em dois anos após o lançamento de Piconzé.

Durante sua carreira como animador, Walbercy Ribas produziu e dirigiu cerca de dois mil filmes de animação encomendados. Ribas tem quase 50 anos de experiência com o gênero, começando na década de 60 com a fundação do estúdio Start Desenhos Animados. Somente no ano de 2001 realizou um longa-metragem de animação, “O Grilo Feliz”. Em outras palavras, Ribas, em sua longa trajetória profissional, sentira que finalmente havia chegado o momento adequado para a produção de um longa-metragem, 30 anos após sua entrada no mercado.

Então, o que haveria mudado durante esse intervalo de tempo?

A produção nacional começa se intensificar a partir da década de 70. Um dos principais motores dessa aceleração é a criação da Empresa Brasileira de Filmes Sociedade Anônima – Embrafilme – em 12 de setembro de 1969 a partir do decreto-lei nº 862. A empresa estatal esteve envolvida nos mais importantes desenvolvimentos do cinema de animação durante as décadas de 70 e 80. Ela representou a primeira ocasião em que o Estado brasileiro considerou a atividade cinematográfica como parte essencial de sua política pública cultural. Não seria somente uma entidade reguladora, mas o recurso através do qual o governo interviria diretamente na cadeia produtiva cinematográfica. O propósito era conciliar os interesses dos setores cinematográficos, desde produtores a exibidores, com preferência ao produto nacional. Desconsiderando as implicações políticas por trás de tais atos do Governo militar da época, pode-se afirmar que a criação da

---

<sup>18</sup> CINEARTE: Revista de cinema. Rio de Janeiro: Pimenta de Mello, ano 5, n. 222, 1930.

<sup>19</sup> QUEM foi Ypê. Projeto Ypê Nakashima. 2009. Disponível em:

<[http://www.nucleovirgulino.com.br/ypenakashima/ype\\_quem.htm](http://www.nucleovirgulino.com.br/ypenakashima/ype_quem.htm)>. Acesso em 28 nov. 2013.



Embrafilme foi benéfica para a produção cinematográfica brasileira, e aqui se inclui também o cinema de animação, como será delineado posteriormente.

Sendo primariamente composta por filmes de curta-metragem, a cena de animação brasileira também foi impulsionada pela criação e regulamentação da Lei do Curta na década de 70.

Ademais, observou-se durante um período que corresponde aproximadamente ao tempo de existência da Embrafilme os primeiros passos em direção a uma união estável dos profissionais de animação. Anteriormente, artistas da área haviam se agrupado em maneiras diversas. Um dos primeiros exemplos foi o Centro Experimental de Ribeirão Preto da década de 50, cujo artista mais visível foi Roberto Miller. Vale aqui lembrar que as experiências de Miller com a National Film Board do Canadá traz ao Brasil a influência de Norman McLaren pela primeira vez, que começam a modelar a linguagem brasileira.

Uma década mais tarde, o Centro de Estudos de Cinema de Animação seria mais um de tais grupos a contribuir para os avanços da linguagem de animação brasileira. Esse também seria dissolvido, alguns de seus ex-integrantes formariam em 1969 um novo grupo, nomeado Fotograma, do qual fez parte o importante animador Stil. Após o fim do Grupo Fotograma, Stil criaria com Antônio Moreno e José Rubens Siqueira o informal Grupo NOS, mero pretexto para a produção de filmes por seus três membros, o grupo existiu somente para incentivá-los a criar mais.

Nenhum desses grupos representou uma verdadeira tentativa de integração profissional. A classe de animadores permanecia até então separada. Um dos primeiros esforços a modificar esse cenário seria a criação do Núcleo de Cinema de Animação de Campinas por Wilson Lazaretti em 1977, o qual existe até hoje sob a direção do próprio criador e seu amigo e colega animador, Maurício Squarisi.

Para tal propósito de integração e formação de profissionais, a atuação da Embrafilme se mostrou imprescindível. Em 1978, é lançado o registro de Antônio Moreno da história da animação brasileira: “Experiência Brasileira no Cinema de Animação” foi uma obra financiada pela Embrafilme com o intuito de difundir interesse por esse gênero de cinema. Em uma ação integrada com a Coordenadoria de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – firma um acordo de cooperação técnica e cultura entre Brasil e Canadá durante a década de 70. O

acordo resulta na vinda do animador canadense Jean-Thomas Bedard para a realização de uma palestra sobre a NFB, em 1981. Naquele ano, Marcos Magalhães produziu o aclamado curta de animação “Meow!”. O reconhecimento internacional de obras brasileiras como a de Magalhães revelou a importância desse tipo de cinema para o desenvolvimento cultural do país e pode ser considerado um dos fatores que impulsionou as ações de incentivo governamental à produção de animação. Para Magalhães, representaria uma oportunidade de estágio na NFB financiado pela parceria Embrafilme – CAPES, novamente trazendo conhecimento e técnicas de animação canadenses para o Brasil.

Em 1985, em conjunto com a NFB, a Embrafilme estabelece o Centro Técnico de Audiovisual (CTAv). Com o ele, também é criado o Núcleo de Cinema de Animação do CTAv, mediante proposta de Marcos Magalhães de difundir o cinema de animação como verdadeira atividade profissional. Foram identificadas as principais localidades onde era realizada animação e instalaram-se núcleos em oito cidades brasileiras. Dos cursos providos pelo Núcleo, surge um novo grupo de animadores influentes. Entre eles, César Coelho, Aída Queiroz e Léa Zagury, que anos mais tarde, junto com Marcos Magalhães criariam o Festival Internacional de Animação Anima Mundi.

Percebe-se o importante papel dessa iniciativa para o nascimento de uma nova geração de animadores, mais qualificados e integrados, que seriam a base das transformações que ocorreriam na década seguinte. Logo, nota-se como a atuação governamental proporcionada pela Embrafilme foi essencial, abrangendo mais que financiamento através de editais de produção e finalização, em suas ações decisivas de suporte à produção e formação profissional de cineastas.

A extinção da Embrafilme paralisaria a produção audiovisual nacional, no entanto já haviam sido consolidados os mecanismos e agentes que acarretaram as transformações da indústria brasileira durante as duas próximas décadas.

Em um depoimento à Revista Filme Cultura, o animador brasileiro Marcelo Marão enfatiza a importância do festival Anima Mundi e, conseqüentemente, o papel dos animadores que o criaram<sup>20</sup>:

---

<sup>20</sup> MARÃO. O Natal dos Animadores. **Filme Cultura**, n. 60, p. 27, 2013.

Em uma pequena sala de 100 lugares no centro do Rio, um evento exibiria filmes de animação durante uma semana. [...] Os responsáveis pelo evento eram quatro animadores - Marcos Magalhães, Aída Queiroz, César Coelho e Léa Zagury – que haviam se conhecido em um curso de animação ministrado na Embrafilme na década de 80 em cooperação com o National Film Board do Canadá. [...] Ali, naquela semana, começava o que seria a nossa profissão hoje.

Marão descreve bem como as atividades desenvolvidas durante o evento ajudaram a fomentar uma indústria nacional. As oficinas e palestras oferecidas no festival foram de vital importância para a geração de novos profissionais. Marão foi somente um dos animadores brasileiros que se anexaram firmemente ao festival: Andrés Lieban também ressalta como sua carreira atrelou-se à história do festival.

O crescimento da cena de brasileira culmina na criação da Associação Brasileira de Cinema de Animação em 2003. Foi o momento em que os animadores brasileiros finalmente formariam uma organização de classe forte que os representasse, algo que o animador Walbercy Ribas tentara durante a década de 70 com a fundação da ABRACAM - sigla que significa o mesmo que ABCA. Porém, a iniciativa de Ribas não teve êxito: ainda não era o momento.

Afinal, a ABCA é o resultado de décadas de desenvolvimento do mercado de animação, apoiado por um evento unificador da classe de grande escala, tal é o Anima Mundi. As políticas públicas e os investimentos diretos de entidades governamentais a partir da virada do século são consequências diretas da força política que associação da classe proporcionou.

Programas como o Proanimação e o AnimaTV que nasceram dessa crescente presença da animação continuarão a ser o principal mecanismo de fomento à indústria nacional. Nota-se que atuação governamental foi fundamental para a sustentabilidade econômica dos mercados audiovisuais de países como a França, Canadá e até mesmo os Estados Unidos.

Outros fatores determinantes para este momento inédito da indústria são os avanços tecnológicos e a facilidade de acesso a ferramentas de produção, os quais se desenvolveram e continuam a se desenvolver com rapidez impressionante desde o início deste século.

Conclui-se que a cena de animação brasileira realmente atravessa sua melhor fase. A produção de animação nacional de entretenimento finalmente encontra na televisão a demanda para sustentar uma indústria. Embora filmes de longa-

metragem continuem a ser um empreendimento arriscado<sup>21</sup>, nunca foi produzido tantos filmes dessa natureza como nos últimos 15 anos, com um número considerável de produções ainda a serem finalizadas e lançadas nos cinemas brasileiros. Conclui Sérgio Nesteriuk:

A criação e produção de longas-metragens e de séries de animação no Brasil vivem, portanto, seu momento mais expressivo. [...] Se este cenário se desenhou, em linhas gerais, em menos de 10 anos, a perspectiva para os próximos 10 é bastante otimista [...], contanto que não haja um retrocesso nas ações governamentais de incentivo já propostas.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> MACHADO, Marta. Desafios do Longa. **Filme Cultura**, n. 60, p. 16, 2013.

<sup>22</sup> NESTERIUK, Sérgio. Indústria Animada. **Filme Cultura**, n. 60, p. 15, 2013.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Instrução Normativa nº 100 de 29 de maio de 2012**. Diário Oficial [da República Federativa do Brasil], Brasília, DF, 4 jun. 2012. Seção 1, p. 23.

**FILME Cultura**: Revista trimestral de cinema. n. 60, 2013. 100 p.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **A Arte da Animação**. 2. ed. São Paulo: Senac, 2005.

MORENO, Antônio. **Experiência brasileira no cinema de animação (a)**. Rio de Janeiro: Artenova, 1978.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Sérgio Nesteriuk, 2011.

RAMOS, Fernão; MIRANDA, Luiz Felipe. **Enciclopédia do cinema brasileiro**. 2. ed. São Paulo: Senac, 2000. p. 25-26.

WIEDMANN, Julius. **Animation Now**. Ed. Taschen, 2004. p. 46.

## REFERÊNCIAS ELETRÔNICAS

ANIMA Mundi. **Relatório Anima Forum 2010**. Disponível em:  
<[http://issuu.com/festanimamundi/docs/relatorio\\_forum\\_2010\\_final\\_impresao](http://issuu.com/festanimamundi/docs/relatorio_forum_2010_final_impresao)>.  
Acesso em 28 nov. 2013.

ANIMA Mundi. **Relatório Anima Forum 2011**. Disponível em:  
<[http://issuu.com/festanimamundi/docs/relatorio\\_forum\\_2011\\_impresao\\_sem\\_marc\\_a](http://issuu.com/festanimamundi/docs/relatorio_forum_2011_impresao_sem_marc_a)>.  
Acesso em 28 nov. 2013.

ANIMA Mundi. **Relatório e Palestras Anima Forum 2012**. Disponível em: <[http://issuu.com/festanimamundi/docs/relatorio\\_2012\\_web\\_alterado](http://issuu.com/festanimamundi/docs/relatorio_2012_web_alterado)>. Acesso em 28 nov. 2013.

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ. Notícias. **Animação de professor da UTFPR, “Carrapatos e Catapultas” pode ter segunda temporada financiada pelo Prodav**. Curitiba, 11 fev. 2011. Disponível em: <<http://www.utfpr.edu.br/estrutura-universitaria/diretorias-de-gestao/dircom/noticias/noticias/animacao-de-professor-da-utfpr-201ccarrapatos-e-catapultas201d-pode-ter-segunda-temporada-financiada-pelo-prodav>>. Acesso em 28 nov. 2013.

BUBA Filmes. **Sítio da produtora Buba Filmes**. 2013. Disponível em: <<http://bubafilmes.blogspot.com.br/>>. Acesso em 25 nov. 2013.

BRASIL. Ministério da Cultura. Agência Nacional de Cinema. Fundo Setorial do Audiovisual. **Chamadas Públicas Encerradas**. Disponível em: <<http://fsa.ancine.gov.br/como-participar/chamadas-publicas/chamadas-publicas-encerradas>>. Acesso em 28 nov. 2013.

BRASIL. Ministério da Cultura. Agência Nacional de Cinema. Superintendência de Acompanhamento de Mercado. **Filmes Brasileiros Lançados - 1995 a 2012**. Disponível em: <<http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/DadosMercado/2102.pdf>>. Acesso em 28 nov. 2013.

CAMARGO, Paulo. **Brichos 2 encara seu grande desafio**. Gazeta do Povo, jan. 2013. Caderno G. Disponível em: <<http://www.gazetadopovo.com.br/cadernog/conteudo.phtml?tl=1&id=1340292&tit=Brichos-2-encara-seu-grande-desafio->>>. Acesso em 28 nov. 2013.

CATALDI, Bruna. **Estreia nacional de Brichos – A Floresta é Nossa!**. **Blog Anima Mundi**. 15 jul. 2012. Disponível em: <<http://blog.animamundi.com.br/estreia-nacional-de-brichos-a-floresta-e-nossa/>>. Acesso em 28 nov. 2013.

CATALDI, Bruna. **Entrevista com Tiago Américo, diretor do premiado “O Acaso e a Borboleta”**. Blog Anima Mundi. 30 ago. 2012. Disponível em: <<http://blog.animamundi.com.br/entrevista-com-tiago-americo-diretor-do-premiado-o-acaso-e-a-borboleta/>>. Acesso em 28 nov. 2013.

COPA Studio. **Copa Studio – Nossos Projetos**. Rio de Janeiro. Disponível em: <[http://www.copastudio.com/copa\\_dw/projetos.html](http://www.copastudio.com/copa_dw/projetos.html)>. Acesso em 28 nov. 2013.

COPA Studio. **Tromba Trem**. *Blog oficial de Copa Studio*. Disponível em: <<http://trombatrem.blogspot.com.br>>. Acesso em 27 nov. 2013.

FISCHER, Neuber. **“Peixonauta” já foi vendido para 82 países**. RD1, 14 out. 2013. Disponível em: <<http://rd1.ig.com.br/televisao/peixonauta-ja-foi-vendido-para-82-paises/210181>>. Acesso em 28 nov. 2013.

GOMES, Andréia Prieto. **História da Animação Brasileira**. 2008. Disponível em: <<http://www.cenacine.com.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira1.pdf>>. Acesso em 28 nov. 2013.

LUCCA, Guss de. **"Brasil Animado" inaugura 3D em produções nacionais**. iG, São Paulo, jan. 2011. Disponível em: <<http://ultimosegundo.ig.com.br/cultura/cinema/brasil+animado+inaugura+3d+em+producoes+nacionais/n1237963357123.html>>. Acesso em 28 nov. 2013.

LUZ, Sérgio Ruiz. **Criadores de 'Peixonauta' vão lançar primeiro longa em 3D**. Veja São Paulo, 21 jun. 2013. Disponível em <<http://vejasp.abril.com.br/materia/estudio-pinguim-peixonauta>>. Acesso em 28 nov. 2013.

MARÃO Desenhos Animados. **Marão Filmes – Engolervilha**. Disponível em: <<http://www.maraofilmes.com.br/engolervilha>>. Acesso em 28 nov. 2013.

O2 FILMES. **Minhocas na reta final**. 1 nov. 2013. Disponível em: <[http://o2filmes.com.br/2088/MINHOCAS\\_NA\\_RETA\\_FINAL](http://o2filmes.com.br/2088/MINHOCAS_NA_RETA_FINAL)>. Acesso em 28 nov. 2013.

MIRANDA, Sheyla. **Ale Mchaddo - Nossa Aposta**. Bravo!. Disponível em: <<http://bravonline.abril.com.br/materia/ale-mchaddo-nossa-aposta>>. Acesso em 28 nov. 2013.

NEPOMUCENO, Marcos. **Lista: 5 videoclipes nacionais com animação**. Blog Anima Mundi, 16 jun. 2013. Disponível em: <<http://blog.animamundi.com.br/lista-5-videoclipes-nacionais-com-animacao/>>. Acesso em 28 nov. 2013.

NEPOMUCENO, Marcos. **Vídeo: papo com Marcelo Marão, homenageado do ANIMA MUNDI 2012**. Blog Anima Mundi, 30 jul. 2013. Disponível em: <<http://blog.animamundi.com.br/marcelo-marao/>>. Acesso em 28 nov. 2013.

NEPOMUCENO, Marcos. **Uma História de Amor e Fúria ganha “Melhor Longa” em Annecy**. Blog Anima Mundi, 17 jun. 2013. Disponível em: <<http://blog.animamundi.com.br/uma-historia-de-amor-e-furia-ganha-melhor-longa-em-annecy/>>. Acesso em 28 nov. 2013.

NEPOMUCENO, Marcos. **Uma História de Amor e Fúria concorre à vaga no Oscar 2014**. Blog Anima Mundi, 5 nov. 2013. Disponível em: <<http://blog.animamundi.com.br/uma-historia-de-amor-e-furia-concorre-a-vaga-no-oscar-2014/>>. Acesso em 28 nov. 2013.

PORTA Curtas. Sítio de catalogação e exibição de filmes de curta-metragem brasileiros com patrocínio da Petrobrás. 2013. Disponível em: <<http://portacurtas.org.br/>>. Acesso em 28 nov. 2013.

SCHNEIDER, Carla. **“Dossiê Rê Bordosa”: Biografia, Autobiografia e Elementos Transmidiáticos**. 2012. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/site/?p=15196>>. Acesso em 28 nov. 2013.



SKERZO Cinema. **Bio**. Skerzo Cinema. Sítio de Fábio Yamaji. 2013. Disponível em: <<http://www.skerzocinema.com/index.php/bio/>>. Acesso em 27 nov. 2013.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. **História de Dez Anos de Produção Digital Inclui Brasileiros**. Ciência e Cultura, São Paulo, v. 58, n. 3, jul. set. 2006. Disponível em: <[http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=s0009-67252006000300021&script=sci\\_arttext](http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=s0009-67252006000300021&script=sci_arttext)>. Acesso em 28 nov. 2013.

VILICIC, Filipe. **Peixonauta: desenho ecologicamente correto é campeão de audiência**. Veja São Paulo, 18 set. 2009. Disponível em: <<http://vejasp.abril.com.br/materia/peixonauta-desenho-ecologicamente-correto-campeao-de-audiencia>>. Acesso em 28 nov. 2013.

VIRGILIIS, André de. **Entrevista com Andrés Lieban, autor de Meu AmigãoZão**. Blog Anima Mundi. 27 jun. 2012. Disponível em: <<http://blog.animamundi.com.br/entrevista-andres-lieban>>. Acesso em 28 nov. 2013.

## VÍDEOS

**SÍTIO do PicaPau Amarelo – animação**. Entrevista com Humberto Avelar. Direção: Sandra Monte. 29 mar. 2011. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=boXqSeZ3hIU>>. Acesso em 24 nov. 2013.

**GRILO Feliz e os Instetos Gigantes / Making Of (o)**. Direção: Felipe Santiago e Tiago Marinho. zinga, 2010. HDV (12min). Disponível em: <[http://www.zinga.com.br/projeto\\_detalhe.php?codeps=NjN8fHxEQVRB](http://www.zinga.com.br/projeto_detalhe.php?codeps=NjN8fHxEQVRB)>. Acesso em 28 nov. 2013.