

**INSTITUTO FEDERAL DE GOIÁS
DEPARTAMENTO DE ÁREAS ACADÊMICAS
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL**

LAVINIA DE SOUZA PIRES

História da animação goiana: um mapeamento da produção cinematográfica entre 1999 a 2019.

Goiás/GO

2022



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E
TECNOLOGIA PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E
PÓS-GRADUAÇÃO
SISTEMA INTEGRADO DE BIBLIOTECAS

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO NO REPOSITÓRIO DIGITAL DO IFG - ReDi IFG

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Digital (ReDi IFG), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IFG.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- | | |
|--|---|
| ☐ Tese | ☐ Artigo Científico |
| ☐ Dissertação | ☐ Capítulo de Livro |
| ☐ Monografia – Especialização | ☐ Livro |
| ☒ TCC - Graduação | ☐ Trabalho Apresentado em Evento |
| ☐ Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____ | |

Nome Completo do Autor: Lavínia de Souza Pires

Matrícula: 20171100070145

Título do Trabalho: História da animação goiana: um mapeamento da produção cinematográfica entre 1999 a 2019

Autorização - Marque uma das opções

1. ☒ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso aberto);
2. ☐ Autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG somente após a data ____/____/____(Embargo);
3. ☐ Não autorizo disponibilizar meu trabalho no Repositório Digital do IFG (acesso restrito).

Ao indicar a opção **2 ou 3**, marque a justificativa:

- ☐ O documento está sujeito a registro de patente.
☐ O documento pode vir a ser publicado como livro, capítulo de livro ou artigo.
☐ Outra justificativa: _____

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

- i. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- ii. obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- iii. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás.

Goiânia
Local

04/07/2022
Data

Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

INSTITUTO FEDERAL DE GOIÁS
DEPARTAMENTO DE ÁREAS ACADÊMICAS
BACHARELADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

História da animação goiana: um mapeamento da produção cinematográfica entre 1999 a 2019.

LAVINIA DE SOUZA PIRES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Áreas Acadêmicas do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás, Campus Cidade de Goiás, como parte dos requisitos para obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Adérito Schneider.

Goiás/GO

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de
Goiás – Campus Cidade de Goiás

791.4334

P667h Pires, Lavínia de Souza

História da animação goiana: um mapeamento da produção cinematográfica entre 1999 a 2019 / Lavínia de Souza Pires; orientador, Adérito Schneider Alencar e Távora – Cidade de Goiás, 2022.

43 p.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia – Campus Cidade de Goiás, Departamento de Áreas Acadêmicas, Curso Bacharelado em Cinema e Audiovisual.

1. Cinema. 2. Animação. 3. História. 4. Goiás. I. Távora, Adérito Schneider Alencar e, orientador. II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. III. Título.



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS CIDADE DE GOIÁS

TERMO DE APROVAÇÃO DE TCC

Lavínia de Souza Pires

História da animação goiana: um mapeamento da produção cinematográfica entre 1999 a 2019

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) desenvolvido pela discente Lavínia de Souza Pires, do Bacharelado em Cinema e Audiovisual (Bacine), do Instituto Federal de Goiás (IFG) - Campus Cidade de Goiás, com o título **História da animação goiana: um mapeamento da produção cinematográfica entre 1999 a 2019**, sob orientação do Prof. Dr. Adérito Schneider Alencar e Távora, defendido em banca no dia **22 de junho de 2022**, com obtenção do resultado: **APROVADA** com nota **10,00 (dez)**.

Goiás, 27 de junho de 2022

(assinatura eletrônica)

Prof. Dr. Adérito Schneider Alencar e Távora

Presidente da Banca

(assinatura eletrônica)

Prof. Me. Guilherme de Castro Duarte Martins

Membro da Banca

(assinatura eletrônica)

Prof. Esp. Carlos Cipriano Gomes Júnior

Membro da Banca

Documento assinado eletronicamente por:

- **Guilherme de Castro Duarte Martins**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 27/06/2022 16:09:19.
- **Carlos Cipriano Gomes Junior**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 27/06/2022 16:08:35.
- **Aderito Schneider Alencar e Tavora**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 27/06/2022 15:41:57.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 27/06/2022. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 297409

Código de Autenticação: 171fe37afb



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás

Rua 02, Quadra 10, Lote 01 a 15, Residencial Bauman, Centro, CIDADE DE GOIÁS / GO, CEP 76600-000

(62) 3371-9019 (ramal: 9019)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus por ter me mantido no caminho durante este projeto com saúde e força para chegar ao fim. Sou grata aos meus familiares pelo apoio que sempre me deram. Agradeço principalmente aos meus pais e minha irmã que a todo momento estavam ao meu lado me incentivando, ajudando e aguentando meus momentos de crises.

Agradeço ao Instituto Federal de Goiás e ao curso de Cinema e Audiovisual pela oportunidade de explorar diferentes áreas do cinema. Deixo um agradecimento especial ao meu orientador pelo incentivo, pela dedicação e por me manter motivada durante todo o processo. Aos meus colegas de curso, que convivi intensamente durante os últimos anos, pelo companheirismo e pela troca de experiências que me permitiram crescer não só como pessoa, mas também como uma cineasta.

Agradeço também a todas as pessoas que me forneceram informações e materiais (livros, catálogos, documentos) necessários para que minha pesquisa pudesse ser realizada.

RESUMO

História da animação goiana: um mapeamento da produção cinematográfica entre 1999 a 2019.

O presente trabalho pretende apresentar um panorama histórico sobre o surgimento da animação mundial, nacional e regional. Em seguida, um mapeamento da produção cinematográfica em Goiás, tendo como objeto de estudo os três principais festivais relacionados ao cinema no estado: Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental (Fica); Goiânia Mostra Curtas; e Mostra Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-Metragistas – Goiás (ABD-GO). Diante da inexistência de pesquisas e levantamentos quantitativos das produções, definiu-se como objetivo principal a catalogação das produções durante o período de 21 anos (1999 – 2019), desenvolvendo uma pesquisa a partir de análise de catálogos dos principais festivais goianos. Concluindo com as principais tendências do cinema de animação goiano, apontando autores e obras de referências.

Palavras-chave: cinema, história, animação, Goiás.

ABSTRACT

History of animation in Goiás: a mapping of cinematographic production between 1999 and 2019.

The present work intends to present a historical overview of the emergence of world, national and regional animation. Then, a mapping of the cinematographic production in Goiás, having as object of study the three main festivals related to the cinema in the state: International Festival of Environmental Film and Video (Fica); Goiânia Show Short Films; and Exhibition Brazilian Association of Documentarian and Short Film Makers – Goiás (ABD-GO). Given the lack of research and quantitative surveys of productions, the main objective was defined as the cataloging of productions during the period of 21 years (1999 - 2019), developing a research from the analysis of catalogs of the main festivals of Goiás. Concluding with the main trends of animation cinema from Goiás, pointing out authors and works of references.

Keywords: cinema ,history, animation, Goiás.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 – Breve história da animação no cinema e seu conceito.	11
1.1 Cinema de animação e as invenções ópticas.	11
1.2 História da Animação Mundial.	13
1.3 História da Animação Brasileira.	15
1.4 História da Animação Goiana.	17
CAPÍTULO 2 – Mapeamento cinematográfico das produções goianas de animação.	21
2.1 Virada do século e a importância dos festivais.	21
2.2 Predomínio masculino nas produções de animação em Goiás.	27
CAPÍTULO 3 – O atual mercado goiano de animação.	30
3.1 Produtoras goianas da atualidade.	30
3.2 Autores e suas obras.	31
3.3 Projetos direcionados à animação em Goiás.	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	37
APÊNDICE A - Tabela de produções com nome, direção e ano.	40

INTRODUÇÃO

As primeiras produções audiovisuais de animação mundial foram exibidas entre 1906 e 1908, só alcançando o contexto brasileiro em 1917. O cinema de animação nacional encontrou e ainda enfrenta diversas dificuldades para o desenvolvimento da categoria no país. Isso resulta em uma existência tímida nos instrumentos de estudo acerca da animação. A realidade goiana não é diferente, obtemos poucos registros de estudos sobre o mercado, obras e produções de animações em Goiás.

A fim de ampliar os conteúdos em relação à animação goiana, esse trabalho tem como objetivo um mapeamento das produções cinematográficas do gênero utilizando os principais festivais de cinema do estado: Fica, Goiânia Mostra Curtas e Mostra ABD-GO. O período a ser estudado serão os anos de 1999 à 2019, pois os festivais foram criados nesta época.

No primeiro capítulo deste trabalho, será apresentado a definição do termo animar. Em seguida define-se o que é o pré-cinema de animação, destacando o surgimento dos brinquedos ópticos. Posteriormente, será feita uma breve contextualização sobre a história do cinema de animação no âmbito mundial, nacional e goiano.

No segundo capítulo, será mencionado o surgimento dos festivais e sua importância na história do cinema de animação em Goiás para então apresentar o mapeamento quantitativo referente às produções de filmes de animação entre os anos 1999-2019. Através do levantamento, apresentar dados e analisá-los pelas suas quantidades de produções, gênero predominante e o período de maior volume.

No terceiro capítulo, será abordado o mercado goiano de animação, evidenciando as principais produtoras do estado e os perfis dos profissionais da atualidade, enfatizando autores e obras que possuem presença em festivais nacionais e internacionais, trazendo relevância para o mercado do cinema de animação em Goiás, destacando também alguns projetos notórios no estado que possam futuramente trazer resultados, sejam de produções ou autores goianos.

CAPÍTULO 1 – Breve história da animação no cinema e seu conceito.

O termo animação é frequentemente associado ao cinema, mas existe em outros campos, assim como na televisão, jogos, publicidade, cada um tendo a ideia de incluir alma em algo que naturalmente não tem. Lucena Júnior (2001, p.29, apud BAHIA & BAHIA, 2021, p.16), ao analisar a palavra animação, aponta sua origem do latim *animare*, derivada da palavra *anima*, sendo traduzida como espírito ou alma. Portanto, animar é dar a ilusão de vida a algo inanimado ou sem movimento como objetos, desenhos etc, utilizando a técnica quadro a quadro.

John Halas e Roger Manvell, pioneiro da animação e do cinema, escreveram que “a arte essencial da animação – e aí reside sua magia particular – transforma aquilo que é essencialmente estático em algo essencialmente vivo” (1979, p.14, apud BAHIA & BAHIA, 2021, p.28). Assim como disse Richard Williams (2001, p.9), a animação é simplesmente fazer um monte de coisas simples – uma de cada vez. Um monte de coisas simples encadeadas, fazendo uma parte de cada vez em uma ordem que tenha sentido. Ambos autores enfatizam que, para dar a ilusão de vida, o desafio não se limita a produzir um objeto que salta, sua complexidade vai além de fazer uma xícara andar, é gerar a ilusão por meio do movimento, progredindo junto aos avanços tecnológicos.

As animações existem desde as técnicas de suas criações e se adaptam aos meios atuais. Sua história é enriquecida com novos profissionais, personagens e estúdios, juntos fortalecendo a categoria (FOSSATI, 2010, p.36). Esta arte pode, portanto, ser expressa através de diferentes meios, como uma simples montagem de múltiplas imagens lineares até os modernos processos de animação digital. Segundo Mckee (2006, apud FOSSATTI, 2010, p.36), a animação é sustentada pelas leis do metamorfismo universal, a partir das quais tudo pode ser criado e transformado, independente de padrões físicos. Assim, uma animação pode assumir a forma de um filme, um documentário, ou um vídeo curto e até mesmo um comercial de televisão (FOSSATI, 2010, p.36).

1.1 Cinema de animação e as invenções ópticas.

O cinema de animação surgiu em 1892¹, mas a arte de dar vida aos elementos inanimados veio antes. Esse caminho contém importantes avanços tecnológicos, devido à

¹ Disponível em: <https://asifa.net/what-we-do/international-animation-day/>

evolução da ciência. Desta forma os artistas puderam aproveitar os aparelhos de simulação da imagem para movimentar suas obras. Esses desenvolvimentos técnicos ficaram conhecidos como o pré-cinema de animação, denominados como brinquedos ópticos, sendo seus nomes, por exemplo, taumatroscópio, fenacistoscópio, zootropo, entre outros. (BAHIA & BAHIA, 2021, p.39-55)

A lanterna mágica foi uma invenção apresentada pelo cientista jesuíta Athanasius Kircher por volta de 1671. Essa criação funcionava com um caixa escura transportando uma fonte de luz, que inicialmente era de uma vela, e um tubo que permitia a passagem da luz para um vidro curvo, sendo ele o responsável por onde a luz entra, através dele as imagens eram projetadas em uma tela (VERMEIR, 2005 apud BAHIA & BAHIA, 2021, p.36). Em 1794, Étienne Gaspard Robert, conhecido como Robertson, em Paris, utilizou a lanterna mágica para a exibição do espetáculo *Fantasmagorie*, explorando o potencial criativo da animação com seu espetáculo (ATHAYDE, 2013, p.13). Algo que contribuiu para o avanço dos estudos acerca da ilusão ótica foi descoberto em 1824, a partir da observação da capacidade do olho humano de manter uma imagem na retina, por um instante, mesmo depois que imagem não é mais vista, esse conceito ficou conhecido como persistência retiniana. (BAHIA & BAHIA, 2021, p.43)

A pesquisa continua a evoluir, o que permite aprimorar as invenções. Em 1826, o taumatrópio foi desenvolvido pelo inglês John Ayron Paris, apresentado como uma ferramenta de animação composta de um disco com imagens na frente e no verso, as quais se fundiam quando o objeto era rapidamente girado. Entre 1828 e 1832, o fenacistoscópio do belga Joseph Plateau e o estroboscópio do austríaco Simon von Stampfer foram criados com manuseio semelhante. Eles utilizavam discos com desenhos em sequência movidos pelo próprio espectador. Logo, em 1834, o inglês William Horner elaborou o zootroscópio, com o mesmo princípio dos anteriores, desta vez com imagens colocadas em um cilindro giratório, separadas por uma pequena abertura que permitia a sensação de movimento (ATHAYDE, 2013, p.13).

Tempos depois, em 1860, foi desenvolvido pelo cientista francês Pierre Desvigner a invenção que ficou conhecida como folioscópio, que consistia em folhear um livreto, porém ele acabou sendo patenteado pelo inglês John Barnes Linnett em 1868, e ficou popular com o nome *flipbook* (livro mágico), sendo apontado como um objeto inspirador para as sequências narrativas (ATHAYDE, 2013, p.13). Émile Reynaud, em 1877, criou o praxinoscópio, a partir de um sistema de espelhos e lentes, em que as imagens eram projetadas na tela. Foi por meio deste recurso que, em 1892, Reynaud criou o Teatro Óptico, com a exibição de filmes

chamados por ele de *pantomimes lumineuse*. Os filmes eram coloridos, com trilha sonora e tinham uma duração de quinze minutos (JÚNIOR, 2009, p.10). Suas invenções se tornaram um marco para a história da animação.

Mais tarde, os irmãos Lumière exibem seu primeiro filme com o cinematógrafo, invenção que servia para capturar imagens e projetá-las, resultado que veio do desenvolvimento do kinetoscópio, invenção de Thomas A. Edison. (JÚNIOR, 2009, p.10). Deste modo, os princípios básicos da animação se demonstra mais antigo que o próprio cinema, criado pelos irmãos Lumière em 1895, já que Reynaud exibiu seu filme em 1892. Do cinema, a animação herdou a lógica narrativa, a montagem e os elementos do *mise-en-scène*.² (RIBEIRO, 2016, p.24)

1.2 História da Animação Mundial.

Nos primórdios do cinema de animação, os primeiros animadores não eram cineastas, mas artistas que viram na animação uma forma diferente de mostrar seu trabalho, com o uso de diferentes métodos e estilos visuais de inúmeras atuações. Como Lucena destaca, a história da animação até o século XX é principalmente o registro de processos científicos e tecnológicos, de modo que uma linguagem ainda não foi desenvolvida (2005, apud ATHAYDE, 2013, p.15). No final do século XIX, o francês George Méliès foi o maior precursor da criação do ilusionismo no cinema. Seu grande mistério tratava-se da manipulação do tempo, popularizando os *trickfilms*, (filmes de efeitos), contribuindo para os primeiros filmes de animação (FOSSATTI, 2010, p.39).

O ilustrador James Stuart Blackton, considerado o autor da primeira animação, feita em 1900, produz *The enchanted drawing*, e, seis anos mais tarde, *Humorous phases of funny faces*, classificada como o início dos desenhos animados. Ambos os filmes não tiveram o desenvolvimento de um personagem ou trama. No entanto, logo os filmes de efeitos deixaram de ser novos, a técnica já não era suficiente para o público, a narrativa se fazia necessária (JÚNIOR, 2009, p.12).

Foi então que, em 1908, o francês Émile Cohl produziu o *Fantasmagorie*, um filme com a influência dos quadrinhos e o primeiro a utilizar a técnica quadro a quadro, tendo atribuído avanços na linguagem da animação como mistura entre o cinema de ação ao vivo e animação (ATHAYDE, 2013, p.16). Em 1911, o estadunidense Winsor McCay lançou *Little nemo in*

² *Mise-en-scène*: encenação ou posicionamento de uma cena, está relacionada com a direção ou produção de um filme ou peça de teatro.

slumberland e, em 1914, *Gertie the dinosaur*, ambos contribuindo para a evolução da animação como perspectiva, fluidez e alguns princípios da animação.

No início, as animações eram demoradas, trabalhosas e demandam diversos desenhos. Então, em 1914, Earls Hurd criou a tecnologia de se usar folhas de acetato com os personagens, que seriam sobrepostas ao cenário para que não houvesse a necessidade de desenhar novamente. Com o avanço da estética e da linguagem, a animação se impôs com características próprias, permitindo que os filmes evoluíssem. Consequentemente, a animação passou por um processo de industrialização, tendo seu *boom* entre 1910 e 1940 (FOSSATI, 2010, p.40).

Outros nomes importantes do início da animação no mundo foram os irmãos Max e Dave Fleischer, que fundaram seu próprio estúdio e se tornaram populares com a criação de personagens como o Palhaço Koko, Popeye e Betty Boop. Paralelamente, Otto Messmer e Pat Sullivan criaram o Gato Félix, um personagem de grande popularidade inspirado nos trejeitos de Carlitos, personagem de Charlie Chaplin (ATHAYDE, 2013, p.19-20).

Na década de 1920, as tecnologias avançaram e as animações ganharam força. Entre o período de 1928 e 1937, Disney aparece e produz filmes que se tornaram referências de técnica e sensibilidade artística. Além dos curtas-metragens que consagraram personagens como Mickey Mouse e Pato Donald, os estúdios Disney executam longas cinematográficos como *Branca de Neve e os sete anões*. (ATHAYDE, 2013, p.20).

Com a chegada e a popularização da televisão, surgiram novas oportunidades para as produções animadas. A animação passou a ser limitada para baixar custos e atender as demandas do público televisivo. Neste período, o estúdio Hanna-Barbera, de Bill Hanna e Joe Barbera, tornou-se o principal nome nessas animações curtas, que muitas vezes não tinham muita qualidade e eram usadas para complementar o conteúdo para a televisão. O estúdio foi responsável por sucessos como *Scooby-doo*, *Os Flintstones* e o *Zé Colméia* (ATHAYDE, 2013, p.21).

Mas a animação não se limitou aos Estados Unidos. No Canadá, o escocês, radicado canadense Norman McLaren revolucionou a animação tratando de temas filosóficos, abordados através da imagem, som, cor e ritmo. No Japão, após o fim da Segunda Guerra Mundial (1941-1945), a animação do país começou a sofrer uma forte influência estadunidense e as histórias começaram a se ocidentalizar, mesmo possuindo elementos tradicionais, já que muitos de seus desenhos e personagens são baseados em lendas culturais do país. A década de 1980 trouxe a popularização dos animes, termo que se denomina

animação para os japoneses. Muitos deles tendo suas representações nos mangás (quadrinhos japoneses), tornando-se também um produto de exportação.³

A ascensão da computação gráfica marcou a década de 1980 e o digital começou a substituir as técnicas tradicionais. Os primeiros filmes de animação em 3D comerciais foram produzidos nos anos 1990, tendo John Lasseter, aluno da CalArts – California Institute of the Arts, um dos primeiros a experimentar computação gráfica em suas obras. Lasseter é um dos fundadores da Pixar, que lançou o primeiro longa-metragem feito totalmente em computação gráfica: *Toy story*, em 1995. A empresa ainda abriu caminho para outros estúdios de animação computadorizada, como a DreamWorks Animation e a Blue Sky Studios, uma tendência que permaneceu com a virada do século XXI (ATHAYDE, 2013, p.22-23).

1.3 História da Animação Brasileira.

Com mais de 100 anos desde seu primeiro lançamento, a animação brasileira teve suas origens no ano de 1907, nas charges animadas de Raul Pederneiras, que as produziu para cinejornais. Dez anos mais tarde, em 1917, foi lançado o curta-metragem *Kaiser*, de Álvaro Marins, conhecido sob o pseudônimo de Seth. O filme foi retirado de uma charge política que mostrava o Imperador Guilherme II voltando contra si mesmo (ATHAYDE, 2013, p.24). Em seguida, no mesmo ano, Álvaro Marins lançou sua segunda animação, *As traquinagens de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagunço*, um curta-metragem de personagens da revista infantil *Tico-Tico*. (MORENO, 1978, apud, NUNES, 2019, p.11).

No final da década de 1920, a dupla de artistas Luiz Seel e João Stamato, o último colega do pioneiro Seth, lançaram a série animada *Brasil animado*. Juntos, produziram o curta-metragem *Macaco feio, macaco bonito*, com o personagem Chiquinho, e foi inspirado nas obras dos irmãos Fleischer (ATHAYDE, 2013, p.25).

Na década de 1930, Luiz Sá produziu o curta *As aventuras de Virgulino*, que encontrou dificuldade na distribuição de seu filme, vendendo o único exemplar para o dono de uma loja de projetores, que os cortou para oferecer pedaços aos clientes que compravam projetores. Em 1940, Anélio Latini e Mário Latini lançaram o filme mudo *Os azares de lulu*. O cineasta Humberto Mauro realizou, em 1942, *Dragãozinho manso*, um filme de 18 minutos que utilizou a manipulação de bonecos (GOMES, 2008, p.7).

³ Informações retiradas do site

<https://www.onzetrinta.com/single-post/uma-breve-hist%C3%B3ria-da-anima%C3%A7%C3%A3o-onzetrinta>

Foi, portanto, em 1953 que o primeiro longa-metragem brasileiro foi lançado. O responsável foi Anélio Lattini Filho, que após uma jornada de seis anos conseguiu apresentar a *Sinfonia amazônica*, um trabalho com recursos limitados e tendo que se adaptar tecnicamente. Realizado em seu improvisado “estúdio”, o filme foi produzido em preto e branco com películas de tipos diversos e baixa qualidade. *Sinfonia amazônica* teve influência do estilo Disney, sendo premiada tanto no Brasil quanto no exterior, recebendo prêmios como a Estatueta Saci de Cinema, de 1954, e o prêmio da Comissão Nacional do Folclore da Unesco (GOMES, 2008, p.8).



Frame do filme *Sinfonia Amazônica*, de Anélio Latini.

Nos anos 1960 foi realizado o I Festival Internacional de Cinema de Animação no Brasil, destaque para os artistas Rubens Francisco Luchetti, Bassano Vacarini, Roberto Miller e Ypê Nakashima. Houve também filmes sendo usados como materiais didáticos pelo Instituto Nacional de Cinema Educativo, destacando *H2O* e a série *Alfabeto animado*, ambos dirigidos por Guy Lebron. (ATHAYDE, 2013, p.27).

O primeiro longa-metragem animado com cores foi lançado somente no ano de 1971. *Presente de natal* foi produzido sem incentivo nenhum, seja ele estatal ou privado, pelo quadrinista Álvaro Henrique Gonçalves, porém não obteve sucesso. O animador japonês Ypê Nakashima lançou o terceiro longa brasileiro, chamado *Piconzé*, em 1972. Ele nasceu no interior do Japão e começou a se relacionar com os desenhos aos 14 anos, já fazendo coisas para o jornal. Pouco tempo depois de ingressar na faculdade de Kyoto, ele foi convocado pelo governo para servir na Segunda Guerra Mundial, em 1945, na cidade de Nagasaki, onde caiu a segunda bomba atômica. Logo depois, ele decidiu sair do Japão, chegando ao Brasil em 1956. Um ano depois, a televisão chega e ele começa a trabalhar na parte de comerciais de desenho animados. A ideia do longa surgiu em 1966. Tendo 80 minutos, ele leva entre cinco a seis anos, desde os primeiros traços do roteiro até a finalização do filme, fazendo tudo

sozinho. Outro animador notório foi José Mário Parrot, que realizou o primeiro filme animado brasileiro em computadores, *Balé de Lissajous* (ATHAYDE, 2013, p.28).

Com a parceria entre Brasil e o National Film Board do Canadá, a produção brasileira adquiriu solidez e constância, permitindo uma nova geração de animadores e núcleos de produção em animação, como o Núcleo de Animação de Campinas e o de Belo Horizonte (GOMES, 2008). Nos anos 1980, Marcos Magalhães lançou *Meow*, filme que venceu o Prêmio Especial do Júri de Cannes. Também nesta década surgiu os Estúdios Maurício de Sousa, criador da Turma da Mônica, se tornando o produtor de destaque de longas no Brasil. Com o uso da computação gráfica, as produções de animação ficaram mais baratas em meados da década de 1990. Em 1993, é criado o Festival Anima Mundi, um dos mais conceituados do mundo. A primeira edição não contou com muitas animações brasileiras, em sua maioria eram produções estrangeiras (ATHAYDE, 2013).

Em 1994, o primeiro longa da década é lançado por Otto Guerra, criador da empresa Otto Desenhos Animados. Seu filme *Rocky & Hudson, os cowboys gays* foi destinado ao público adulto, uma sátira dos filmes de faroeste. Mesmo com o crescimento das produções e aumento de profissionais, o final dos anos 1990 e início dos anos 2000 foram marcados pelas dificuldades e desenvolvimento da animação no país.

Nos dias atuais, apesar de o mercado nacional ainda ser dominado por estúdios estrangeiros (Disney, Pixar, Sony Pictures Animation), o Brasil também apresenta estúdios que atuam de modo independente contendo popularidade e relevância, como a Copa Studio, sediada no Rio de Janeiro, entre suas animações destaca-se o desenho animado *Irmão do Jorel*. A Combo Estúdio, que foi responsável pela produção da animação *Super Drags*, para a Netflix. Temos a Lightstar Studios, que possui em seu catálogo um dos principais filmes de animação brasileira, o *Rio 2096: Uma história de amor e fúria*.⁴

1.4 História da Animação Goiana.

Em Goiás, o surgimento da televisão em 1960 possibilitou a exibição das primeiras animações goianas. Com aumento de demandas publicitárias, produtoras foram surgindo e proporcionando um espaço para as animações. Em 1966, o casal de cariocas José Petrillo e sua esposa Dalele Achkar Petrillo, juntamente com Geraldo Moraes, fundaram a produtora goiana Truca – Cinema, Arte e Propaganda, sendo Dalel a primeira animadora do estado. Foi

⁴ Informações no site

<https://revospace.com.br/artigo/10-estudios-de-animacao-brasileiros-que-voce-precisa-conhecer/>

ela que iniciou e desenvolveu a categoria em Goiás, quase 50 anos após a obra de Seth, lembrando que de início eram voltados para o publicidade e comerciais, como Leite Ana Maria, Coca-Cola e também para a prefeitura e o estado (NUNES, 2019, p.14).

Na década de 1960, as primeiras animações foram produzidas em Goiás, mas por se tratar de uma produção trabalhosa, não havia fluidez de trabalho de comerciais em animação (NUNES, 2019, p.30). Nesse mesmo período, houve a primeira tentativa de se realizar um festival de cinema permanente na capital do estado. Em 1966, o Cine Teatro Goiânia foi palco da I Bienal Centro do Cinema Brasileiro (LEÃO, 2010, p.61). Em 1967, a produtora Bênio Produções Cinematográficas foi criada por João Bênio.

Na década de 1970, em Goiás, foram criadas algumas produtoras como a Take Filmes, por Antônio Eustáquio, Taquinho, João Bênio e Ronan Carvalho, a Kyno Filmes e, com a junção da Truca e a Telecine, criaram a Makro Filmes, com Makro e Kyno responsáveis pela maior parte dos comerciais do estado nas décadas de 1970 a 1990 (BENFICA & LEÃO, 1995, apud NUNES, 2019, p.17-18).

Ao longo de 1970, Martins Muniz trabalhou na Makro Filmes. Durante o seu tempo na produtora exerceu algumas funções, sendo uma delas a de animador. Muniz produziu desenho animado em *table top* (animação de mesa). O foco principal das animações era publicitário e comercial para televisão. Martins Muniz (2015, p.147) destaca que:

Algumas vezes a grade do *breack* da televisão era toda feita pela Makro, ela era superior aqui, vencia todos da concorrência. Eu fiz muito *table top*.⁵

Nessa mesma época, Muniz produziu um documentário intitulado *Belém para todos os tempos*, entre 1978 a 1980, tendo filmagens em *live action* e algumas animações (NUNES, 2019, p.18). Muniz (2015, p.148) em uma entrevista ao Fronteira Festival evidencia que a película do filme foi danificada, não tendo vestígio da obra. De acordo com Nunes (2019, p.18), essa teria sido a primeira experiência cinematográfica de animação em Goiás.

Somente em 1997 que a primeira animação em ficção, feita no estado, foi lançada. Dirigida pela dupla composta por Dustan Oeven e Moisés Cabral, a animação de um minuto feita em *stop motion* (quadro a quadro), com o título *Uma história de família*, concorreu em festivais de animação como o Festival Internacional Anima Mundi, um dos festivais mais importantes da área (NUNES, 2019, p.18).

A partir de 1999, com a criação do Fica (Festival Internacional de Cinema Ambiental), o cinema de Goiás passou a explorar questões ambientais de forma mais sistemática. Graças

⁵ Informações retiradas do catálogo do II Fronteira Festival, 2015.

ao festival, a cinematografia goiana começou a amadurecer (LEÃO, 2010, p.67). Nesta primeira edição, os goianos Paulo Caetano e Eládio Garcia, produziram a segunda animação goiana, o curta *A lenda da árvore sagrada*, que levou o prêmio de Melhor Produção Goiana pela originalidade do tema e qualidade técnica. O trabalho também foi premiado em outros festivais nacionais (LEÃO, 2010, p.68-69).

Em caráter profissional, a dupla Dustan e Moisés criaram a Etnia Produções Cinematográficas (NUNES, 2019, p.21). E dessa parceria que durava desde 1997, utilizando a técnica *stop motion*, obras como *Entrevista do morcego*, *Abdução*, *Alternativa* – que acabou ganhando o prêmio de Melhor Produção Goiana no IV Fica – e o último curta juntos, *Mágoa de vaqueiro*. Logo após o último filme, a parceria terminou em 2006. Então, Dustan permaneceu independente trabalhando em curtas em *stop motion*⁶ (NUNES, 2019, p.22).

Em 1999, Euclides Neri Neto e Sirley Vieira criaram a FX Anime, primeira produtora de Goiás especializada em animação. Dois anos depois, em 2001, Jorge Abdala e Júlio Gonçalves lançaram a segunda produtora goiana especializada em animação, denominada Anima Filmes (NUNES, 2019, p.22). Em 2003, alguns filmes foram lançados com processo digital como *A viagem do Saci*, *A onça da mão torta* e o *Movimento das três raças*. No mesmo ano, a Mandra Filmes foi criada, produzindo seu primeiro curta-metragem *Carne seca*, dirigido por Ricardo de Podestá. Posteriormente, o filme ganhou o prêmio de Melhor Filme Goiano no III Festival Goiânia Mostra Curtas. Em 2004, Paulo Miranda lançou *Filme ilhado*, também da Mandra. A produtora conseguiu dirigir o primeiro filme financiado pela lei de incentivo à cultura, o *Peixe frito*, de Ricardo de Podestá, lançado em 2005, época em que a Mandra começou a ter mais solidez no mercado das animações (NUNES, 2019, p.23).



Frames da animação *O movimento das três raças*, de Michael Valim.

A Mandra possui diversos lançamentos notórios, como *Katteca*, de Raimundo Alves, um documentário que possui cenas em *live action* (ação ao vivo), que ganhou grandes prêmios importantes como Melhor Curta Goiano no VII Goiânia Mostra Curtas 2007. Também *Cattum* (2008) e *Rupestre* (2010), ambos dirigidos por Paulo Guilherme Miranda.

⁶ *Stop Motion*: técnica de animação quadro-a-quadro, usando modelos reais em vários materiais. Exemplo: massinhas, bonecos, etc.

Em 2012, foi o lançamento de *Destinação*, um curta que participou de diversos festivais como o 20º Anima Mundi e Mostra da ABD-GO (NUNES, 2019, p.24).



Frame da animação *Destinação*, de Ricardo de Podestá.

Com a transição dos anos 1990 para os anos 2000, os avanços tecnológicos, as leis de incentivo e a criação de festivais como o Fica e Goiânia Mostra Curtas fizeram com que a produção de animações no estado aumentasse. Assim, a área da animação pode dar seus primeiros passos na história, mostrando que a junção de fatores se faz necessária para o desenvolvimento da categoria no estado, principalmente as leis de incentivo.

Atualmente Goiás possui a Escola de Desenho Animado (EGDA), coordenada por Márcia Deretti e Márcio Jr, que também produzem e dirigem animações na produtora MMarte. Além de coordenarem o *Dia Internacional de Animação* em Goiânia. Alguns nomes importantes para a animação goiana já passaram pela EGDA sendo professores ou alunos, como Wesley Rodrigues, Rodrigo Nuso e Emerson Rodrigues. (NUNES, 2019, p.26-29)

CAPÍTULO 2 – Mapeamento cinematográfico das produções goianas de animação.

O Brasil enfrentou diversas dificuldades no desenvolvimento do cinema de animação no país e não foi diferente em Goiás. Isso reflete a quantidade de informações disponíveis sobre seu histórico. No que diz respeito à história nacional, algumas obras são conhecidas, como *Experiência brasileira no cinema de animação*, de Antônio Moreno, escrita em 1978, não trazendo registros atuais, portanto. Também há a mais recente *História da animação*, que aborda a origem, desenvolvimento e profissionalização, mas ainda não é um livro totalmente dirigido ao Brasil. Sobre o tema animação brasileira, o documentário *Luz, Anima, Ação* se expõe de forma mais completa.

Os registros da categoria em Goiás não são diferentes. Poucos trabalhos sobre o assunto foram produzidos no estado. Beto Leão se destaca com seus dois livros: *Goiás no século do cinema* (1995) e *Centenário do cinema em Goiás* (2010). Porém, pouco se fala sobre a animação goiana, especificamente. O mais notório no que diz respeito ao assunto foi publicado recentemente por Paulo Coelho Nunes, seu projeto de finalização de curso de Cinema e Audiovisual, da Universidade Estadual de Goiás (UEG), um estudo sobre o mercado e as políticas públicas goianas em que traz uma breve história dos primeiros momentos da animação no estado.

2.1 Virada do século e a importância dos festivais.

A década de 1990 proporcionou o desenvolvimento de alguns festivais pelo país, como o mais importante da categoria *Anima Mundi* (LEÃO, 2009, p.68-69). Em Goiás, surge o *Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental* (Fica) que somados aos eventos *Mostra da Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas* (ABD-GO) e *Goiânia Mostra Curta* (GMC) são os mais renomados do estado, tornando assim objetos do mapeamento das obras cinematográficas goianas, classificando animação goiana de acordo com as considerações dos festivais, uma vez que o filme foi catalogado como conteúdos estaduais. Como disse Beto Leão (2009):

É preciso falar de temas universais, mas também valorizar a riqueza da nossa cultura, tradição e cenários naturais, mas isso deve acontecer com uma estética

própria, com roteiros mais apurados e estruturas narrativas e de montagem melhores, não é apenas o fazer por fazer.⁷

O Fica foi o primeiro festival a ser fundado, sendo um dos mais importantes no contexto nacional. Criado em 1999 com o intuito de impulsionar a produção goiana, tornou-se referência nos debates sobre questões ambientais e na difusão do potencial de Goiás. Além de dinamizar o turismo e a economia local, o evento gera uma variedade de atividades relacionadas ao cinema e ao meio ambiente.⁸ Em 2019, quando o Fica completou seus 20 anos de criação, o festival, que era anualmente realizado pelo Governo Estadual de Goiás, por causa de dívidas relativas à edição anterior, acabou sendo substituído pelo *Festival Goyaz*, que foi criado com objetivo de dar continuidade ao legado do Fica.⁹

A primeira edição do Fica contou com a exibição da primeira animação brasileira em longa-metragem. No cenário goiano, o primeiro filme de animação no festival foi *A lenda da árvore sagrada*, de Paulo Caetano, que acabou ganhando o prêmio de melhor produção goiana. Podemos assim afirmar que:

A partir de 1999, com a criação do Fica, o cinema goiano passou a explorar de forma mais sistemática as questões ambientais. O cinema goiano começou a amadurecer a partir do Festival Ambiental. (LEÃO, 2009, p.67)

Com isso, as produções de animações, devido à temática do festival, acabavam se caracterizando com o tema. Um exemplo seria a animação de Paulo Caetano que traz como temática étnica um misto abstrato de imagens abordando a importância do berimbau na preservação da cultura negra, utilizando as influências do folclore regional (BRANDÃO & BERARDO, 2011, p.7)¹⁰.

Como ocorreu nos principais festivais nacionais e internacionais, a produção local também teve o seu espaço privilegiado. Muito embora fora de competição, o que somente ocorreria em 2001, quando a ABD-GO coordenou a 1ª Mostra ABD Cine Goiás durante o 4º Fica. (LEÃO, 2009, p.70)

O festival Goiânia Mostra Curtas foi criado em 2001 no Cine Lumière, localizado na capital goiana, com o objetivo de valorizar a diversidade de linguagens e formatos. Oferece incentivos para a produção, junto a empresas privadas do setor cinematográfico, além das leis de incentivo.

⁷ Fala retirada do site <https://auroradecinema.wordpress.com/2011/04/12/beto-leao-e-os-100-do-cinema-goiano/>

⁸ Informações retiradas do site <http://www.ficafestival2022.com.br/page/sobre>

⁹ Informações retiradas do site

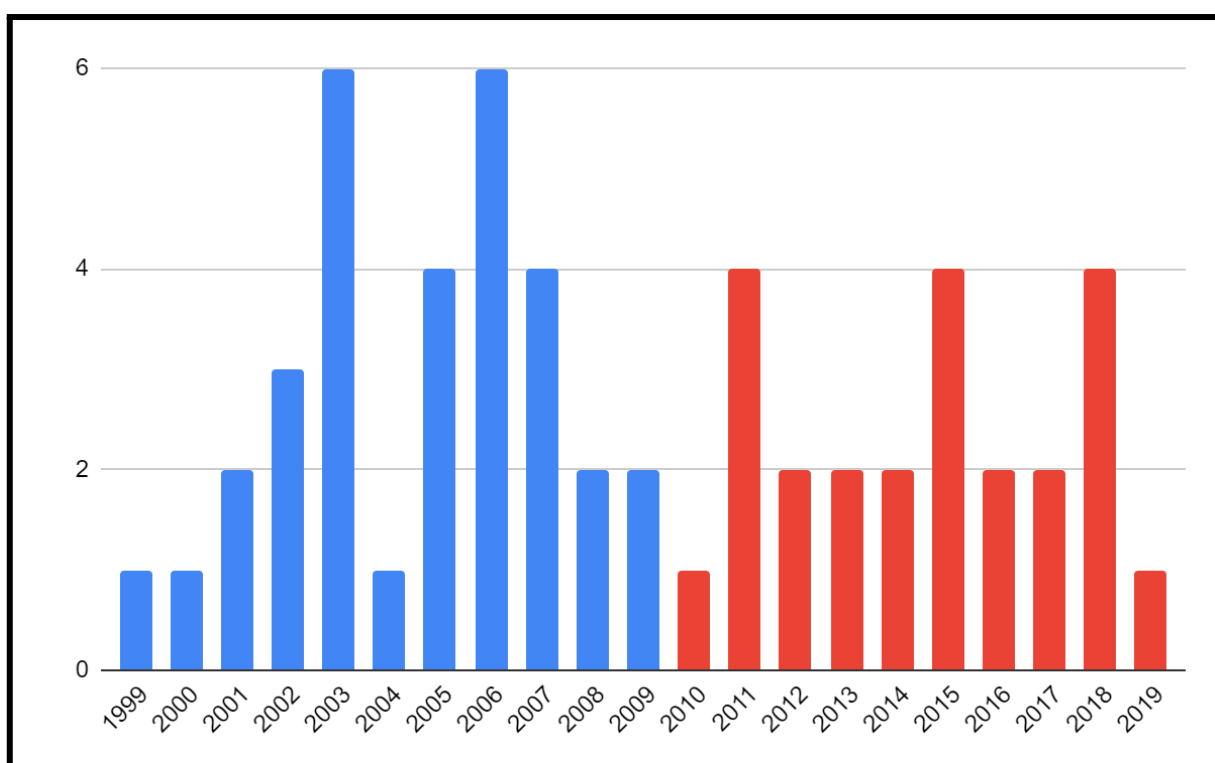
<https://sagresonline.com.br/festival-de-goyaz-substitui-fica-no-calendario-2019-em-goias/>

¹⁰ Informações: <http://www.anaisabecan2011.ufba.br/Arquivos/Brandao-Berardo.pdf>

Assim, a partir do início da década, a Goiânia Mostra Curtas – primeiro projeto do recém-criado Instituto de Cultura e Meio Ambiente (Icumam) – teve o mérito de apresentar aos goianienses um panorama nacional até então inédito da produção audiovisual independente em curta-metragem, com representantes de todas as regiões brasileiras, inaugurando uma espécie de “ritual” da cultura cinematográfica local que se repetiria a cada ano, mas sempre de um jeito diferente. por Carlos Cipriano, Especial 10 anos Goiânia Mostra Curtas.¹¹

Através do levantamento por meio de um *Dossiê do Fica*¹² e catálogos dos três festivais (Fica, Goiânia Mostra Curtas e ABD-GO), ao todo foram exibidas 60 produções goianas de animação¹³. Durante o período de 1999 a 2009, foram desenvolvidas 32 animações goianas, com o maior volume de criação nos anos de 2003 e 2006, ambos com 6 filmes.

Vale ressaltar que a existência de um *Dossiê do Fica* é de muita importância, porém algumas animações não obtiveram informações dos períodos de suas criações em consequência da escassez de referências, são elas: *Atlas*, de Dustan Oeven, *O rap dos bichos*, de Daniel Lima, e *Roque Pereira:mobiliário eco-sustentável*, de Alice Antunes.



Produções por ano.

¹¹ Informação retirada do site

http://www.goianiamostracurtas.com.br/GMC_2010/festival#:~:text=A%201%C2%AA%20Goi%C3%A2nia%20Mostra%20Curtas,Tocantins%2C%20Acre%20e%20Roraima

¹² Projeto realizado por Melissa Siqueira Borges, bacharel em Relações Internacionais pela PUC Goiás, em conjunto com a equipe do FICA, 2018.

¹³ Esse número pode sofrer alterações futuras devido a insuficiência de arquivos disponíveis.

Nos anos de 2010 a 2019, os números sofreram uma queda. Somente 25 produções foram desenvolvidas neste período, com destaque para os anos de 2011, 2015 e 2018, que obtiveram quatro produções, totalizando 12 produções em três anos, correspondente a metade da produção. É possível que com registros esses números possam ser amplos. O trabalho de registrar acontecimentos e da preservação de documento independente de qual formato ele seja, é um importante agente da memória social, sendo esse um dos fatores da insuficiência de catalogação dos festivais goianos, os estudos a respeito do assunto se fazem necessários.

Apesar da Cinemateca Brasileira ter tido sua origem em 1940, as atividades de preservação audiovisual são um tanto novas. Mesmo com os avanços na categoria, ainda é preciso ser feito alguns desenvolvimentos, como centros de preservação nas esferas municipais, estaduais e federais com criação de políticas específicas. (MENEZES, 2018).

A preservação da memória do cinema brasileiro é importante para conhecermos também a sua história, entendermos o seu desenvolvimento enquanto arte, a sua linguagem e a sua relação com os contextos históricos. (NORONHA, 2018)¹⁴

PRODUÇÕES DE ANIMAÇÕES POR ANO 1999 - 2019						
1999	A Lenda da Árvore Sagrada	-	-	-	-	-
2000	Entrevista com Morcego	-	-	-	-	-
2001	Abdução	Luzes da Madrugada	-	-	-	-
2002	Alternativas	Antropofagia	As Viagens de um Saci	-	-	-
2003	A onça da mão torta	A Vida não Vive	Carne Seca	Fotossíntese	Na Linha do Horizonte	O Movimento das Três Raças
2004	Filme Ilhado	-	-	-	-	-
2005	Banzo	Marionetes	Peixe Frito	Via de Mão Única	-	-
2006	Bartô	Caos	Mágoa de Vaqueiro	O pequeno AI	Qual é meu lugar?	Zoo

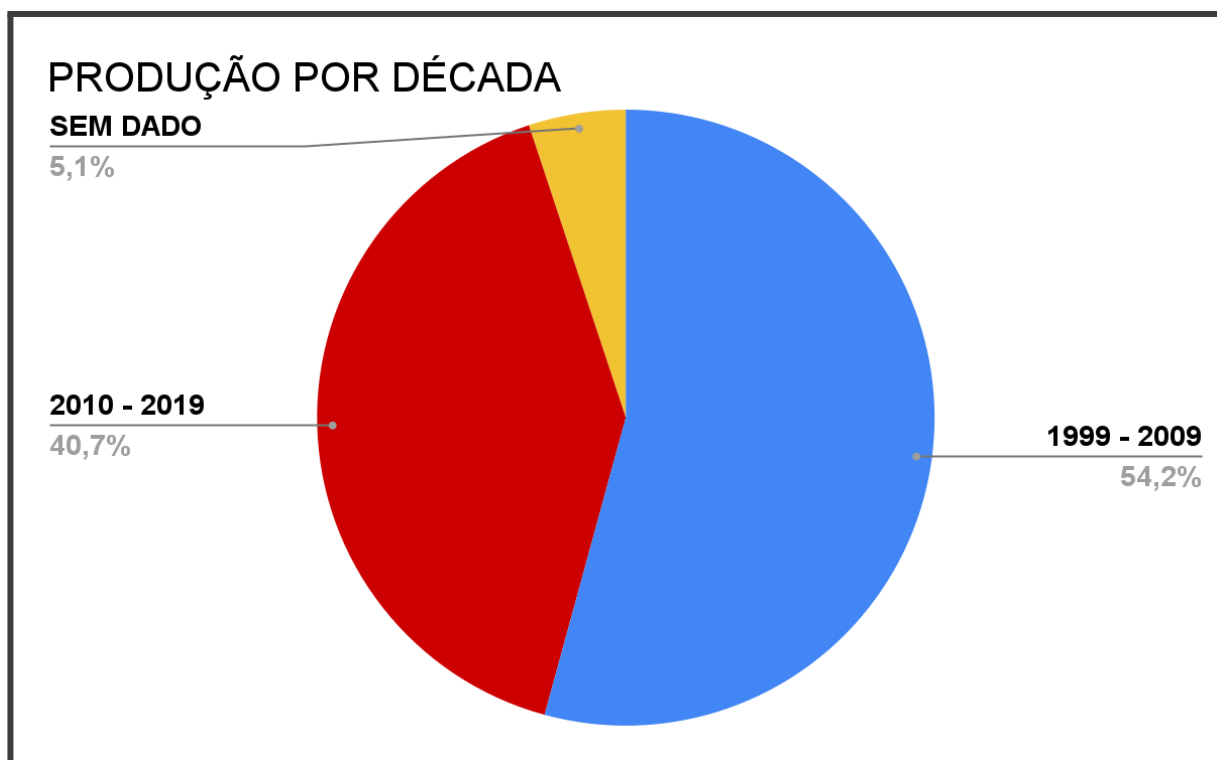
¹⁴ Fonte: <https://abcine.org.br/site/preservacao-e-difusao-pela-memoria-do-cinema-brasileiro/>

2007	Déjà Vu	Mocó Jack	O pescador de lata	14 Bis	-	-
2008	Augusto	Cattum	-	-	-	-
2009	Pedras como Passagem	Rupestre	-	-	-	-
2010	Verdade Absoluta	A Cor do Ouro	-	-	-	-
2011	O Ogro	In(Cômodo)	Por que as namoradas devem amar mais do que seus namorados?	TamanduAbandeira	-	-
2012	É uma Vez	Destinação	-	-	-	-
2013	Faroeste: Um Autêntico Western	História de Guerra	-	-	-	-
2014	Viagem na Chuva	Batalha das Máscaras	-	-	-	-
2015	Aniz, a Bruxinha Aprendiz	A Caça	Ana e a Borboleta	Insustentarte	-	-
2016	Vida de Boneco	A Noiva Coelhoinho	-	-	-	-
2017	Fome	O Violeiro Fantasma	-	-	-	-
2018	Os Causos da Bisavó	Maria Grampinho	O Evangelho Segundo Tauba e Primal	O Malabarista	-	-
2019	31 de Maço, Brazil	-	-	-	-	-
Sem Registro	Atlas	O Rap dos Bichos	Roque Pereira: mobiliário eco-sustentável	-	-	-

Fonte: Catálogo dos festivais Fica, Goiânia Mostra Curtas e ABD-GO.

Somando os seis anos com maiores índices de filmes nos festivais, os números se assemelham aos nove anos da década de 2010, com o total de 24 produções. Essa queda nos

números possivelmente pode ser caracterizada pelas ausências de animações goianas durante os festivais nos anos de 2007, 2008, 2009, 2012, 2016, 2017 do Fica e em 2013 na GMC, no qual nenhuma animação de Goiás foi selecionada, ficando assim uma lacuna no mapeamento e na história goiana de animação. Percebe-se que os períodos de inexistência estão próximos aos anos de maior desenvolvimento de produções.



Fonte: Catálogos dos festivais Fica, Goiânia Mostra Curtas e ABD-GO.

Com isso, os anos de 1999 a 2009 correspondem ao total de 54,2% dos filmes de animação goiana nos últimos vinte anos, enquanto o período de 2010 a 2019 representam somente 40,7% e 5,1% encontram-se sem dados, caracterizando assim uma queda de desempenho e produções nos festivais de aproximadamente 13,5% em comparação a primeira década do século 21.

Durante o desenvolvimento dos festivais em Goiás, as animações goianas sempre possuíram destaque vencendo nas principais premiações, em sua maior parte os prêmios direcionados às produções goianas, acredito que se não houvesse mostras relacionadas ao cinema goiano as obras audiovisuais, principalmente animação, não possuiriam números significativos e de relevância durante sua história.

MOSTRA DIRECIONADA À PRODUÇÃO GOIANA	MOSTRAS NÃO DIRECIONADAS À PRODUÇÃO GOIANA	AMBOS TIPOS DE MOSTRAS
29	15	16

Fonte: Catálogos dos festivais Fica, Goiânia Mostra Curtas e ABD-GO.

As mostras destinadas à produção de Goiás correspondem a 48,3% do total, com 29 filmes selecionados nesta categoria, correspondendo pouco menos da metade do conjunto das obras ao longo dos 20 anos. A ausência de mostras goianas refletiria diretamente na quantidade de produções presentes no desenvolvimento da animação em Goiás, os anos de 2007, 2008, 2010, 2013 não haveriam filmes e outros sofreriam quedas numéricas.

Agora mostras não direcionadas à produção goiana representam 25% das obras com 15 eleitas, demonstrando a competência, evolução e a importância da animação goiana para a história e o amadurecimento do cinema em Goiás. Os 16 trabalhos selecionados para as ambas categorias equivalem a 26,7%, consolidando a soma das animações goianas. Assim, é notória a relevância das categorias que valorizam e estimulam as produções locais, contribuindo para o avanço e continuidade das animações goianas.

2.2 Predomínio masculino nas produções de animação em Goiás.

De acordo com o grupo *Women in Animation* (Mulheres na Animação), aproximadamente 60% dos estudantes na área de animação dos Estados Unidos e Europa são mulheres, porém o mesmo não acontece na transição para o mercado de trabalho, apenas 20% a 40% dos cargos profissionais são ocupados por mulheres.¹⁵ No Brasil a realidade não se difere, em um debate em relação a presença de mulheres no mercado de animação, a modeladora Adriane Puresa afirmou que:

“A formação é 60% de mulheres em cursos formais de animação, mas no mercado somos só 21% do setor. Quando muito, por vezes as mulheres conseguem ficar como diretora de produção, poucas são diretoras ou produtoras. Temos que nos impor mais. (PURASE, 2019)¹⁶

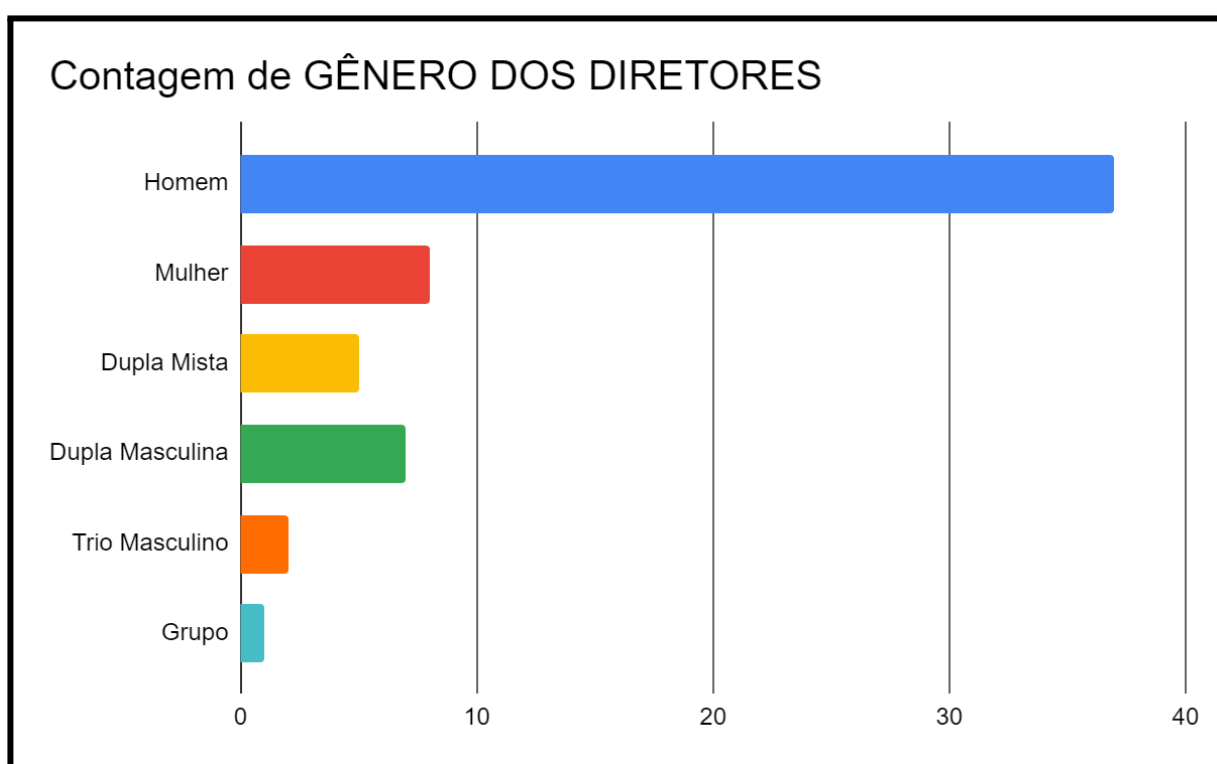
¹⁵ Fonte:

<https://garotasdomotion.com/por-que-existem-poucas-mulheres-na-animacao-e-o-que-nos-podemos-fazer/>

¹⁶

Fonte: <https://prodview.com.br/2019/12/03/max-2019-mulheres-no-mercado-de-animacao-janelas-e-modelos-de-negocio/>

Se trouxermos para a realidade goiana nas produções relacionadas aos festivais Fica, GMC e ABD-GO, os números confirmam a dominância masculina nas direções de filmes nos últimos 20 anos. São 37 animações dirigidas somente por homens, representando 61,7% das produções, enquanto apenas oito foram dirigidas exclusivamente por mulheres, com a taxa de 13,3% das animações. Considerando as produções que foram produzidas em duos ou trio masculino, o número sobe para 46 animações, totalizando em 76,7% dos trabalhos produzidos nos últimos anos.



Fonte: Catálogos dos festivais Fica, GMC e ABD-GO.

Na direção, Alice Antunes se destaca com três curtas-metragens produzidos, sendo eles: *Na Linha do Horizonte* (2003), *Déjà vu* (2007) e *Roque Pereira: mobiliário eco-sustentável* (sem informação). Também temos *Antropofagia* (2002), de Rochane Torres; *Os causos da bisavó* (2018) e *A cor do ouro* (2010), de Marly Mendanha; *Ana e a borboleta* (2015), de Isabela Veiga; e *É uma vez* (2012), de Ludielma Laurentino.

Já nos duos compostos por um homem e uma mulher as direções ficam por conta de Kátia Jacarandá e Amarildo Pessoa com duas animações que são: *A vida não vive* (2003) e *Via de mão única* (2005); Márcia Deretti e Márcio Jr. também com duas produções sendo elas: *O*

Ogro (2011) e *O Evangelho segundo Tauba e Primal* (2018); e por último Guilherme Mendonça e Jordana Prado com o curta-metragem *Verdade absoluto* (2010).



Frames da animação *O evangelho segundo Tauba e Primal*, de Márcia Deretti e Márcio Jr.

CAPÍTULO 3 – O atual mercado goiano de animação.

A animação em Goiás possui um setor abrangente. Dessa forma, existem profissionais atuando em diversas áreas, seja cinema, publicidade ou jogos. De acordo com Nunes (2019, p.27), uma característica dos profissionais desse mercado que trabalham no estado é que não possuem graduação em animação. Também destaca a realidade de que não há cursos de graduação em Goiás, mas sim cursos técnicos ou cursos de curta duração.

No estado de Goiás, temos o curso de Cinema e Audiovisual que se encontra atualmente na Universidade Estadual de Goiás (UEG), localizada na capital Goiânia, e Instituto Federal de Goiás (IFG), na Cidade de Goiás. Contudo, sua formação não tem seu foco em animadores. Somente o IFG possui uma matéria obrigatória na matriz curricular do curso, ofertada no sétimo período, denominada Computação Gráfica e Animação. Ainda que seja apenas uma dentre tantas outras, sua existência é de grande relevância. Talvez futuramente possamos vivenciar um curso de animação nas universidades goianas.

Assim como os cursos, as produtoras também contêm um papel fundamental no desenvolvimento das produções de animações em Goiás, seja para o cinema ou outra modalidade, algumas que se destacam nesse mercado são: Caolha Filmes, Mandra Filmes, Mmarte Produções, Tubo Comunicação Inteligente, Animatriz Studio, FX Anime Produções, Pitombo Studio, Província Studio e Macaco Hábil¹⁷ (NUNES, 2019, p.37). Apesar de serem apenas nove empresas, são de grande importância para o progresso de produções de filmes e festivais no estado.

3.1 Produtoras goianas da atualidade.

Como apresentado anteriormente, Goiás contém algumas produtoras relacionadas à animação com notoriedade. Cada uma se dispõe de diferentes características de trabalho, sendo algumas delas:

A Caolha Filmes, uma produtora criada em 2016 por Iuri Moreno, diretor/roteirista, e Lara Moreno como produtora executiva. Em seu primeiro ano, realizaram duas curtas-metragens: *Lápis sem cor*, direção de Iuri Moreno, e *Canto do rio: uma convivência pós-várzea*, dirigida por Ricardo Edilberto. Em 2017, lançaram o 1º Lanterna Mágica -

¹⁷ 4º Lanterna Mágica - Pannel: “Animação em Goiás: produção e fomento”, 2021.
https://www.youtube.com/watch?v=Pk2vFRJHXus&t=2197s&ab_channel=CaolhaFilmes

Festival Internacional de Animação, o único com a temática no estado. A Caolha tem como foco produções de animação e conteúdos destinados ao público infantil e infantojuvenil. Em 2018, Iuri dirigiu o terceiro curta-metragem da empresa intitulado *O Malabarista*, um filme que obteve sua exibição em diversos festivais pelo mundo, além de ganhar prêmios. De acordo com a página da produtora no *instagram*, o curta participou de 201 festivais, em 44 países, vencendo 33 prêmios.¹⁸



Frames da animação *O malabarista*, de Iuri Moreno.

MMarte é uma produtora que abrange diversos setores culturais, seus fundadores são Márcia Deretti e Márcio Júnior. A empresa é responsável pelo evento *Dia Internacional da Animação* e o projeto de formação *Escola Goiana de Desenho Animado*, além de obter oito curtas em seu catálogo, sete deles feitos em animação. Em 2017, a MMarte também adentrou o mercado editorial, publicando quadrinhos, literatura, poesias e estudos sobre cinema, como *Cidade de sangue* (Márcio Júnior e Júlio Shimamoto), *Cidade sombria* (Org. Adérito Schneider) e *Diversidade na animação brasileira* (Org. Sávio Leite).¹⁹

A Mandra Filmes é uma empresa voltada para a animação 2D, 3D, motion graphics, criação, desenvolvimento e rig de personagens, além de outros ramos como som e edição. Suas obras audiovisuais notáveis nos festivais goianos são *Destinação*, *TamanduAbandeira*, *Cattum*, *Peixe frito* e *Carne seca*. Em seu quadro de colaboradores apresenta nomes como Paulo Miranda, Ricardo de Podestá, Thiago Camargo, Isabela Veiga, Rildo Farias, Wesley Rodrigues, entre outros.²⁰

3.2 Autores e suas obras.

Algumas animações goianas, além de participarem dos principais festivais em Goiás, possuem presença em festivais importantes não somente no Brasil mas também em internacionais, como Anima Mundi, Animalatina, Cine Luso Espírito Mundo - Bruxelas,

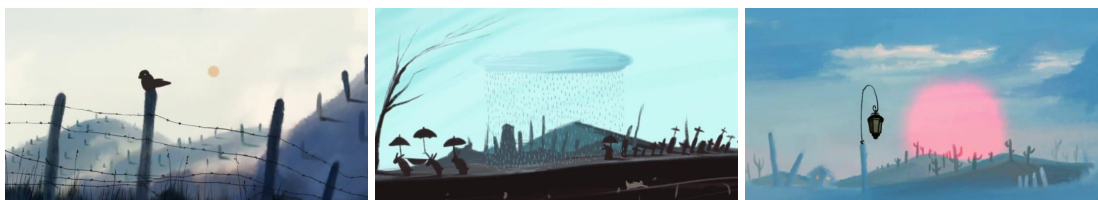
¹⁸ Fonte: <http://www.gofilmes.org.br/associadas/caolha-filmes/>

¹⁹ Fonte: <https://www.mmarteproducoes.com/mmarte>

²⁰ Fonte: <https://www.mandra.com.br/> 4º Lanterna Mágica - Painel: “Animação em Goiás: produção e fomento”, 2021. https://www.youtube.com/watch?v=Pk2vFRJHXus&t=2197s&ab_channel=CaolhaFilmes

Lobo Fest Film Festival, Fantaspoa, entre outros. São diversos autores já citados, cada um com sua característica estética visual e narrativa, desenvolvendo filmes com diferentes técnicas.

Wesley Rodrigues é animador, ilustrador e quadrinista, influenciado por Hayao Miyazaki, ilustrou inúmeros livros. Na edição do Anima Mundi 2018, foi um dos homenageados nacionais. Sua primeira participação no festival ocorreu em 2006, com o curta *Marionetes*, exibido na Mostra Infantil. Esse trabalho possibilitou que outros pudessem se desenvolver. Formado em Design Gráfico pela Universidade Federal de Goiás, iniciou sua carreira no Café 19, um estúdio criado por jovens estudantes sonhadores. Em 2013, dirigiu a animação *Faroeste: um autêntico western*, esse curta recebeu vários prêmios importantes como o de melhor animação brasileira no Anima Mundi pelo júri popular, melhor animação e melhor curta pelo público no Festival de Brasília e melhor animação no Animage. Em 2014, lançou o curta *Viagem na chuva* e em 2017, *O violeiro fantasma*²¹. No painel sobre animação goiana do 4º Lanterna Mágica, afirmou que estava produzindo seu primeiro longa-metragem intitulado *O reino dos pássaros*. Hoje, além de representar a animação goiana no âmbito nacional, Wesley é um dos grandes nomes da animação brasileira.



Frames da animação *Faroeste: um autêntico western*, de Wesley Rodrigues.

Iuri Araújo é animador tradicional 2D e artista de desenvolvimento visual, possui experiência em Game Art. Guilherme Araújo é ilustrador e animador. Ambos são mestres em cultura visual pela UFG, participaram do *International Summer School Program in Character Animation in GOBELINS*, tem participação de seus projetos de animação em diversos festivais no mundo como Anima Mundi, Encounters, ANNY e Short Film, vencendo no Berlin Short Films LAFA e US Hollywood Int'l Golden Film Awards. No cenário goiano, Iuri Araújo dirigiu o curta *Batalha das máscaras* e Guilherme Araújo com a direção de *Aniz, a bruxinha aprendiz*, além de outros trabalhos como animadores. Juntos são sócios da Província Studio, onde produzem animação 2D, design de personagens, games e ilustrações para filmes, obtém também várias parcerias como a TED-Ed²².

²¹Fonte: https://issuu.com/festanimamundi/docs/anm2018_0720_catalogo_mioloecapa_ma

²² Fonte: <http://provincia.network/>

Isabela Veiga é formada em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual pela Universidade de Brasília (UnB), fez mestrado em Arte e Cultura Visual pela UFG. Atualmente trabalha para uma grande produtora em Goiás. Suas especialidades são edição, assistente de direção, roteiro e direção, possui *Ana e a borboleta* como um de seus filmes autorais, este sendo feito em animação.

Flávio Gomes é professor, animador e um grande pesquisador na área da cultural visual. Formado em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico pela UFG, possui especialização em Arte Contemporânea, mestrado em Cultura Visual, doutorado em Arte e Cultura Visual, todos pela UFG. Além de ter ministrado aula em diversas universidades do estado de Goiás, também é um pesquisador na área de produção audiovisual, principalmente referentes a animação em stop-motion. Na produção de curta-metragens suas obras de destaque são *Maria grampinho* (2018) e *Vida de boneco* (2016), vencedor de vários prêmios incluindo o de Melhor Curta Metragem de Animação de 2017 no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro.



Frames da animação *Vida de boneco*, de Flávio Gomes.

Assim, podemos perceber que o perfil do profissional goiano está associado a uma formação em artes visuais e design gráfico. Embora não houvesse uma formação diretamente relacionada à animação, eles conseguiram seguir carreira como animadores. Também é importante destacar que a maioria de suas qualificações foram conquistados em Goiás, ainda que buscando uma formação complementar em outros lugares, é relevante que os primeiros passos da jornada foram feitos em território goiano.

Acredito que apesar da defasagem do mercado do cinema de animação goiano em volume de produção em relação ao Rio de Janeiro e São Paulo, as animações goianas têm reputação e competência para competir em festivais nacionais e internacionais.

3.3 Projetos direcionados à animação em Goiás.

Em Goiás, apesar de não obter faculdade de graduação em animação, existem alguns cursos de curta duração, seja técnico ou minicursos. Além das duas universidades mencionadas anteriormente e da EGDA, em Goiânia dispõe de uma escola que possibilita cursos relacionados à animação 3D, desenvolvimento de jogos e arte digital (SAGA). Também existem cursos oferecidos gratuitamente pelas faculdades, um exemplo seria o Curso de Animação e de Plataforma Google para Educação, direcionada para professores e Criação de animação com Scratch, visando estudantes do ensino fundamental, foi ofertado em 2021 pelo IFG - Câmpus Anápolis.²³

Outro projeto interessante é o Ilha da Imaginação, um programa cultural lançado em 2019, que através de cursos e oficinas itinerantes de leitura e audiovisual desperta a criatividade e ensina uma profissão às crianças e adolescentes de São Simão e região. As aulas são gratuitas e os alunos podem encontrar uma infraestrutura completa na sede do projeto, para poderem então desenvolver seus trabalhos audiovisuais. De acordo com o site do programa, a Ilha da Imaginação atende cinco cidades (São Simão, Inaciolândia, Quirinópolis, Paranaiguara, em Goiás e Ituiutaba em Minas Gerais), já receberam diversas crianças e adolescentes, pois são seu público alvo, tendo mais de 100 alunos formados. Para participar, os alunos devem estar matriculados em instituições públicas. O projeto oferece os seguintes cursos: Formação em Leitura e Animação; Avançado em Leitura e Animação; 3D em Leitura e Animação; Capacitação de Monitoria; Oficina Itinerante de Contação de História e Live Action; Oficina Brincando na Ilha: Aprendendo a fazer seu próprio filme em animação; Workshop para professores online.²⁴

Independentemente de não serem muito os cursos, os que existem e já existiram são importantes para a ampliação e conhecimento acerca da presença do cinema de animação em Goiás. Passo a passo, a categoria ganha vida e se propaga. Quem sabe no futuro, não veremos os filmes desses alunos serem reconhecidos, pois eles poderão ser os futuros animadores goianos.

²³ Fonte:

<https://www.ifg.edu.br/comunicados-campus-anapolis/186-ifg/campus/jatai/noticias-campus-jatai/26620-campus-oferece-curso-de-animacao-e-de-plataforma-google-para-educacao>

²⁴ Fonte: <https://www.ilhadaimaginacao.com.br/#>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho busca fazer um mapeamento da produção cinematográfica que Goiás possibilitou exibir nas primeiras duas décadas do século XXI, desenvolvendo um levantamento através dos festivais Fica, GMC e ABD-GO, apontando as animações goianas que participaram dos mesmos. Entende-se que a história da animação goiana obtém uma carência de fontes bibliográficas e de acesso a acervo, principalmente em caráter da identificação dos filmes existentes no cenário em Goiás. Assim, surgiu a necessidade de produzir um estudo sobre animação goiana por meio de uma pesquisa quantitativa apresentando as obras audiovisuais de Goiás relacionadas ao cinema de animação.

Como apresentado neste trabalho, durante parte de sua trajetória, a animação brasileira e goiana pode ser retratada pelos esforços de artistas apaixonados que, mesmo com baixos orçamentos, dão vida a seus desenhos e objetos. Isso fez com que muitos animadores trabalhassem na publicidade, televisão e outros meios para se sustentarem. Em Goiás, assim como no âmbito nacional, muitos animadores precisaram passar por dificuldades em seu início de carreira, porém com o surgimento de festivais relacionados ao cinema, uma esperança pode ser vista.

No sentido de divulgar o trabalho dos animadores após o surgimento dos festivais, foi pensado a princípio em uma pesquisa que permitisse dispor da quantidade de produções expostas ao mercado audiovisual goiano, possibilitando um relatório e criando tópicos acerca da história da animação em Goiás. Através de um mapeamento cinematográfico por meio dos catálogos dos festivais, foi possível realizar um levantamento das produções.

O estudo também identifica o mercado atual goiano, que mesmo atrás, em relação aos grandes centros de produção cinematográfica no Brasil e no mundo, se apresenta em desenvolvimento e com grandes obras notórias no mercado nacional e internacional. Um exemplo a ser dito é o animador Wesley Rodrigues, que não somente representa Goiás no cenário brasileiro, mas também o Brasil no contexto mundial.

Por fim, é importante destacar que mesmo com um volume de produções significativamente baixo em relação a outros estados, Goiás permite ser um território promissor no desenvolvimento da animação. Talvez com estudos abrangentes acerca do assunto, os números de filmes possam adquirir um considerável aumento dos registros históricos.

Espero que o atual estudo possa ser somente uma abertura para pesquisas futuras. Assim como o meu desejo de continuar explorando os catálogos para que, com maior intensidade, os festivais sejam mapeados, abrangendo a história da animação goiana. Além disso, pretendo avançar neste mapeamento quantitativo aqui feito de forma preliminar e me debruçar sobre essas produções a partir de uma análise qualitativa, ou seja, abordando esse acervo com mais profundidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ATHAYDE, Marco Antônio Souza De. **Cinema de Animação no Brasil - História e Indústria Moderna**. Tese (Graduação) - Curso de Comunicação Social, Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

BAHIA, Ana Beatriz; BAHIA, Sophia. **História da Animação**, Curitiba: Intersaberes, 2021.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Categorias de narrativas no cinema de animação atualização dos valores éticos de Aristóteles segundo Edgar Morin**. Tese (Doutorado) - Faculdade de Comunicação Social Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

GOMES, Andréia Prieto. **História da animação brasileira**. Centro de análise do cinema e do audiovisual, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008.

JÚNIOR, Cassimiro Carvalho Chaves. **Arte, Técnica e Estética - Investigação: Animação Cinematográfica**, Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Multimeios do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 2009.

LEÃO, Beto. **Centenário do Cinema em Goiás 1909 - 2009**. Goiânia : Gráfica e Editora Kelps, 2010.

MORENO, Antônio. **A experiência brasileira no cinema de animação**, ed. Arte Nova, Rio de Janeiro, 1978.

NUNES, Paulo Coelho. **Animação Goiana: um estudo sobre o mercado e políticas Públicas**. Tese (Graduação) - Faculdade de Cinema e Audiovisual, Universidade Estadual de Goiás, Goiânia, 2019.

RIBEIRO, Marcos Buccini Pio. **Trajetória do Cinema de Animação em Pernambuco**. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.

FILMES:

CALVERT, Eduardo: **Luz Anima Ação**, Felipe Haurelhuk. Brasil, Ideograph, 2013.

CATÁLOGOS:

Goiânia Mostra Curtas 2001

Goiânia Mostra Curtas 2002

Goiânia Mostra Curtas 2003

Goiânia Mostra Curtas 2004

Goiânia Mostra Curtas 2005

Goiânia Mostra Curtas 2006

Goiânia Mostra Curtas 2007

Goiânia Mostra Curtas 2008

Goiânia Mostra Curtas 2009

Goiânia Mostra Curtas 2010

Goiânia Mostra Curtas 2011

Goiânia Mostra Curtas 2012

Goiânia Mostra Curtas 2013

Goiânia Mostra Curtas 2014

Goiânia Mostra Curtas 2015

Goiânia Mostra Curtas 2016

Goiânia Mostra Curtas 2017

Goiânia Mostra Curtas 2018

Goiânia Mostra Curtas 2019

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2002

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2003

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2006

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2007

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2008

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2009

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2010

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2011

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2013

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2014

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2015

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2016

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2017

FICA - Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental - 2018

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2002

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2003

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2006

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2007

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2008

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2009

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2010

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2011

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2012

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2013

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2014

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2015

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2016

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2017

Mostra ABD-GO - Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas - 2018

APÊNDICE A - Tabela de produções com nome, direção e ano.

NOME	DIREÇÃO	ANO
A Lenda da Árvore Sagrada	Paulo Caetano, Eládio Garcia Sá Teles	1999
Entrevista com o Morcego	Dustan Oeven e Moisés Cabral	2000
Abdução	Dustan Oeven	2001
Luzes da Madrugada	Paulo Caetano	2001
Alternativas	Dustan Oeven	2002
Antropofagia	Rochane Torres	2002
As Viagens de um Saci	Dustan Oeven e Moisés Cabral	2002
A onça da mão torta	Ricardo Edilberto Pereira	2003
A Vida não Vive	Kátia Jacarandá e Amarildo Pessoa	2003
Carne Seca	Ricardo George	2003
Fotossíntese	Júlio Gonçalves	2003
Na Linha Do Horizonte	Alice Antunes	2003
O Movimento das Três Raças	Michael Valim	2003
Filme Ilhado	Paulo G.C Miranda	2004
Banzo	Paulo Caetano	2005
Marionetes	Wesley Rodrigues e Guilherme Araújo	2005
Peixe Frito	Ricardo de Podestá	2005
Via de Mão Única	Kátia Jacarandá e Amarildo Pessoa	2005
Bartô	Luiz Botosso e Thiago Veiga	2006
Caos	Rômelo Carvalho	2006
Mágoa de Vaqueiro	Dustan Oeven e Moisés Cabral	2006
O pequeno AI	Wederson Arantes	2006
Qual é meu lugar ?	Alex Jean Alves da Paixão	2006
Zoo	Daniel Lima	2006

14 bis	Guilherme Giardinini	2007
Déjà Vu	Alice Antunes	2007
Mocó Jack	Luiz Botosso e Thiago Veiga	2007
O pescador de lata	Neuber Dias	2007
Augusto	Fernando Côrtes, Diogo Castanheira e Bruno Godinho	2008
Cattum	Paulo Miranda	2008
Pedra como Passagem	Grupo Empreza	2009
Rupestre	Paulo Miranda	2009
A Cor do Ouro	Marly Mendanha	2010
Verdade Absoluta	Guilherme Mendonça e Jordana Prado	2010
In(Cômodo)	Rodrigo Horse	2011
O Ogro	Márcio Jr. e Márcia Deretti	2011
Por que as namoradas devem amar mais do que seus namorados?	Iuri Araújo	2011
TamanduAbandeira	Ricardo de Podestá	2011
Destimação	Ricardo de Podestá	2012
É uma Vez	Ludielma Laurentino	2012
Faroeste: Um Autêntico Western	Wesley Rodrigues	2013
História de Guerra	Rildo Farias de Sousa	2013
Batalha das Máscaras	Iuri Araújo	2014
Viagem na Chuva	Wesley Rodrigues	2014
A Caça	Thiago Camargo e Ricardo de Podestá	2015
Ana e a Borboleta	Isabela Veiga	2015
Aniz, a Bruxinha Aprendiz	Guilherme Araújo	2015
Insustentarte	Thiago Ottoni	2015
A Noiva do Coelhoinho	Rafael Franco	2016

Vida de Boneco	Flávio Gomes	2016
Fome	Rildo Farias de Sousa	2017
O Violeiro Fantasma	Wesley Rodrigues	2017
Maria Grampinho	Flávio Gomes	2018
O Evangelho Segundo Tauba e Primal	Márcia Deretti e Márcio Jr.	2018
O Malabarista	Iuri Moreno	2018
Os Causos da Bisavó	Rosa Bernardo	2018
31 de Março, Brazil	Emerson Rodrigues	2019
Atlas	Dustan Oeven	
O Rap dos Bichos	Daniel Lima	
Roque Pereira: mobiliário eco-sustentável	Alice Antunes	