

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
INSTITUTO DE COMUNICAÇÃO E ARTES  
GRADUAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL

**VIVIANNE SILVA DE PAULA LOPES**

Cem anos do cinema de animação no Brasil e a experiência de elaboração do curta metragem “Lobinha além do Muro”.



**NITERÓI, RJ**

**2017**

VIVIANNE SILVA DE PAULA LOPES

CEM ANOS DO CINEMA DE ANIMAÇÃO NO BRASIL E A EXPERIÊNCIA DE  
ELABORAÇÃO DO CURTA METRAGEM “LOBINHA ALÉM DO MURO”

Projeto de Trabalho Experimental Simulativo, apresentado ao curso de Graduação em Produção Cultural da Universidade Federal Fluminense, Instituto de Comunicação e Artes – IACS, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Profº Drº Antonio Moreno

NITERÓI, RJ, 2017

VIVIANNE SILVA DE PAULA LOPES

CEM ANOS DO CINEMA DE ANIMAÇÃO NO BRASIL E A EXPERIÊNCIA DE ELABORAÇÃO DO CURTA METRAGEM “LOBINHA ALÉM DO MURO”

Projeto de Trabalho Experimental Simulativo, apresentado ao curso de Graduação em Produção Cultural da Universidade Federal Fluminense, Instituto de Comunicação e Artes - IACS, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Niterói, 20 de dezembro de 2017

BANCA EXAMINADORA

---

Profº Drº Antonio Moreno - Orientador  
Universidade Federal Fluminense

---

Profº Me. Luiz Carlos Mendonça  
Universidade Federal Fluminense

---

Laura de Cássia Lopes Carvalho  
Produtora Cultural

***Dedico este trabalho ao meu pai, meu eterno incentivador, amigo e protetor.***

***A minha mãe, pois sem ela não seria possível ter cursado a faculdade.***

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a Universidade Federal Fluminense pelos momentos maravilhosos de alegria e aprendizado;

Ao meu orientador Antonio Moreno pela paciência e atenção;

Aos professores, pela troca e dedicação;

Aos amigos da produção cultural por estarmos juntos nessa caminhada

***“Ninguém nasce feito, é experimentando-nos no mundo que nós nos fazemos”***

***Paulo Freire***

## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	10	
CAPÍTULO I - CEM ANOS DE ANIMAÇÃO NO BRASIL		
Primeiros registros .....	11	
Anos 1950 e 1960 e o aumento da produção .....	12	
Anos 1970 e 1980: A Lei do Curta e outras formas de fomento .....	14	
Anos 1990 e 2000: Retomada do Cinema Nacional, Anima Mundi e ABCA .....	19	
A Animação hoje 2017 .....	21	
CAPÍTULO II - UMA EXPERIÊNCIA DE REALIZAÇÃO .....		24
PROJETO CULTURAL LOBINHA ALÉM DO MURO		
Realização .....	25	
Público-alvo .....	25	
Resumo .....	25	
Apresentação .....	25	
Justificativa .....	27	
Estratégias de Comunicação .....	28	
Estudo dos Personagens .....	29	
Orçamento .....	35	
Cronograma .....	37	
CONCLUSÃO .....		38
BIBLIOGRAFIA .....		39

## **RESUMO**

O trabalho apresenta um breve relato histórico sobre o cinema de animação no Brasil no ano de seu centenário. Serão citados profissionais de extrema importância para o aprimoramento das técnicas cinematográficas que envolvem a animação, valorizando a relevância cultural dos produtos resultantes desse processo, como também as ações culturais expressivas e determinantes, de caráter público e privado, apontando fatores que permitiram ou estagnaram o crescimento do mercado da animação, consolidando-o nos dias atuais.

Como complemento do trabalho será apresentado no final o projeto de curta metragem de animação “Lobinha além do Muro”, com o objetivo de demonstrar como se elabora um projeto cultural de curta metragem de animação dentro dos moldes exigidos por editais brasileiros baseados nas leis de incentivo à cultura.

Palavras-chave: Cinema, Animação, Curta Metragem, Projeto Cultural.

## **ABSTRACT**

This dissertation presents a brief historical record of animation film in Brazil in the year of its centenary. The animation growth timeline will mention hugely important professionals for the improvement of cinematographic techniques, in this way, affording cultural relevance for the products resulting from the process, as also expressive cultural actions up, public and private, for the purpose to indicate factors that encouraged or stagnated the growth of the animation market, until consolidate it nowadays.

As a complement to this dissertation, will be present at the end, a short animation film project, called “Lobinha além do Muro”, with the aim of demonstrating how a cultural project is elaborated along the lines required by open calls based on laws of culture incentive.

**Key Words:** Film, Animation, Short film, Cultural Project

## APRESENTAÇÃO

Em 2017 a animação brasileira completou um século. Em 22 de janeiro de 1917 foi exibido o primeiro filme de animação da história do país: Kaiser, do cartunista Álvaro Marins. Um curta metragem exibido no Rio de Janeiro, no antigo cinema Pathé da Avenida Rio Branco.

Ao longo de seu centenário, o cinema de animação se consolidou como potência artística e cultural, fazendo com que o país seja reconhecido atualmente no âmbito internacional, através de filmes exibidos em importantes premiações e festivais.

No primeiro capítulo, o trabalho vai apresentar um breve relato sobre os marcos do centenário da animação, apontando os principais nomes envolvidos e períodos históricos em que a técnica da animação se destacou por sua relevância no cenário cinematográfico nacional.

Desta forma, a etapa inicial do trabalho irá apontar as principais políticas adotadas no setor público e privado para fomentar as ações que envolvem o audiovisual brasileiro, contextualizando a pesquisa teórica para a elaboração da segunda parte da pesquisa.

O Segundo capítulo do trabalho será voltado para a descrição detalhada do projeto “Lobinha além do muro”, com o objetivo de apresentar sua idealização e planejamento através do processo de elaboração e enquadramento de projetos culturais baseado nos parâmetros de editais e leis de incentivo à cultura do Brasil.

“Lobinha além do muro” foi pensado para ser inserido na diversidade do campo do cinema nacional, projetando-o a buscar patrocínio para sua execução através dos incentivos fiscais e ações governamentais que predominam as possibilidades de captação de projetos culturais na atualidade.

## CAPÍTULO I

### CEM ANOS DE ANIMAÇÃO NO BRASIL

#### PRIMEIROS REGISTROS

O marco inicial da trajetória da animação no Brasil se deu em 22 de janeiro de 1917, quando foi exibido no antigo Cine Pathé, localizado na Cinelândia, no Rio de Janeiro, o filme “Kaiser”, curta metragem criado pelo cartunista Álvaro Marins, que utilizava o pseudônimo Seth. Mas na década anterior, através de algumas caricaturas animadas pela Companhia de Marco Ferrez e Filhos, distribuidora de filmes do Rio de Janeiro, que era responsável pela exibição em diversas salas da cidade, além de algumas rápidas cenas animadas nos cinejornais dos irmãos Alberto e Paulino Botelho, produtores que foram pioneiros na história do cinema brasileiro, é possível verificar os primeiros registros da animação no Brasil.

Antonio Moreno narra em seu livro: *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*, a trajetória de Seth, na experiência cinematográfica de Kaiser:

(...) O Jornal “A Noite”, em sua edição de 13 de janeiro de 1917, informava aos leitores que “dentro de alguns dias”, estaria em exibição no Cinema Pathé a “primeira tentativa” de exibição de “caricaturas cinematográficas animadas”, realizadas por Álvaro Marins, que o público conhece pelo pseudônimo de Seth”. (...) Esse filme intitulava-se “O Kaiser”, e nele aparecia, em traço caricatural, a figura de Guilherme II, para quem as atenções, durante a Primeira Grande Guerra, se voltavam, sentado diante de um globo terrestre, cobrindo-o com um capacete, dando a entender que tinha o domínio sobre o mundo. Porém o globo foi crescendo e engoliu o Kaiser. Noutra piada do filme, aparecia Nilo Peçanha explodindo numa gargalhada de progressão crescente (MORENO, 65, 1978).

Além do filme Kaiser, outra produção brasileira de 1917 foi divulgada como a primeira produção cinematográfica de caricaturas animadas, o filme de nome “Traquinices de Chiquinho e seu inseparável amigo Jagungo”, os protagonistas eram os personagens da revista infantil Tico Tico. Não há registro do animador dessa obra, apenas da produtora Kirs Filme.

Durante a década de 20 destaca-se algumas produções do cineasta Alberto Botelho, animações no seu cine-jornal de atualidades e documentários, dentre outras pequenas produções, mas é somente em 1928 que ocorre outro marco no cinema de animação do Brasil, através do Curta “Macaco feio, macaco bonito” do

produtor/animador Luís Seel, com fotografia de João Stamato, com o personagem Chiquinho da revista Tico Tico. A cópia original do filme está arquivada na Cinemateca Brasileira, em São Paulo, além disso, o filme pode ser encontrado no documentário Panorama do Cinema Brasileiro, 1968, de Jurandir Passos Noronha. É, portanto, considerado o mais antigo filme de animação do Brasil preservado.

As primeiras décadas do cinema de animação no Brasil são marcadas por dificuldades dos produtores de se firmarem no mercado pioneiro, com pouco domínio técnico e mercado para produção e exibição dos produtos cinematográficos.

Na década de 30 o chargista Luís Sá tornou-se um marco dentro deste contexto, pois através do filme “As aventuras de Virgulino” (1938/1939), buscou um encontro frustrado com Walt Disney, que viera para o Brasil numa visita diplomática, pela campanha da “política da boa vizinhança”, durante a Segunda Guerra, porém, o DIP – Departamento de Imprensa e Propaganda do Governo Vargas, não autorizou o encontro, por considerar o trabalho de Luís Sá de baixo conteúdo artístico, desencadeando a partir desse episódio, a decadência do trabalho em animação do chargista.

Em 1942, Humberto Mauro marca a pequena produção dos anos 40 com o filme infantil “O dragãozinho manso”, 18 minutos, produzido pelo INCE – Instituto Nacional do Cinema Educativo, que em tudo parece com animação de bonecos, mas na realidade os estes foram manipulados e a filmagem foi direta.

## **ANOS 1950 E 1960 - AUMENTO DA PRODUÇÃO**

A partir dos anos de 1950 o aumento no que se refere ao número de produtores do cinema de animação no Brasil é significativo, e, em 1952, o Serviço Especial de Saúde incentivou a produção, contratando para seu material de campanha, uma série de filmes com temática de prevenção de doenças, saúde e higiene como “Maneco, o sabido”, “Limpeza e saúde” e “Os dentes”.

Em 1953, foi produzido no Brasil o primeiro longa-metragem de animação, “Sinfonia Amazônica” de Anélio Lattini Filho. Além de ter sido produzido em preto e branco, Anélio o produziu sozinho durante seis anos, sendo um grande desafio no aprimoramento das técnicas de criação do cinema de animação.

O filme conta a história de sete lendas brasileiras, e dentre algumas peculiaridades de sua produção, como a valorização da cultura popular através das histórias animadas, as músicas que compõem a produção são estrangeiras, pois “Guarani” de Carlos Gomes

e “Imbapara” de Lorenzo Fernandes não foram autorizadas para compor o projeto, assim, clássicos de Schubert, Wagner e Liza compuseram a trilha sonora.

Apesar do filme “Sinfonia Amazônica” ter resultado em premiações e destaque do Brasil no cenário cinematográfico internacional da época, o idealizador Lattini não usufruiu dos créditos financeiros que o filme proporcionou, pois não teve retorno das distribuidoras do país que em sua maioria não repassaram a verba. Lattini sobreviveu de pequenas produções, com foco nos anúncios publicitários.

Já na segunda metade dos anos 50, surgem novos profissionais que contribuem com o crescimento da linguagem de animação no país, e, nos anos 60, surge fundação do Centro Experimental de Cinema de Animação de Ribeirão Preto, importante movimento de reflexão e prática, através de animadores como Bassino Vaccarini e Francisco Lucchetti, que buscavam divulgar o gênero de animação através de seus trabalhos.

Roberto Miller, outro artista brasileiro, após uma temporada no Canadá, volta para São Paulo influenciado pelo trabalho desenvolvido no National Film Board e, passa a integrar o Centro Experimental de Ribeirão Preto, contribuindo assiduamente com produções, recebendo diversas premiações do gênero.

Em 1962 foi realizado o Festival de Cinema de Animação de São Paulo e, em 1965, o I Festival Internacional de Cinema de Animação no Museu de Arte de São Paulo, e, na exibição dos filmes na categoria nacional, destacou-se as produções do Centro Experimental de Ribeirão Preto.

Antônio Moreno, destaca na obra de Roberto Miller:

Com a desativação do Centro Experimental de Ribeirão Preto, Roberto Miller segue com suas produções e se dedica também à criação de títulos de abertura de filmes brasileiros “ao vivo” de longa metragem, como “Lampião, Rei do Cangaço”; “O Beijo”; “Guimba”; “A Ilha” e “As Amoras”. Além disso, durante as décadas seguintes, Miller será responsável por um dos mais criativos programas dedicados à arte do cinema animado – Lanterna Mágica – exibido pela TV Cultura de São Paulo. Sua produção individual é enorme, quase cinquenta títulos, a maioria utilizando a técnica de animação direta na película. É o animador brasileiro de curta de animação mais premiado, pois, além dos comerciais

laureados, como “Varig Abstrato” 1957. Miller conta com diversas premiações em festivais nacionais e internacionais importantes como Cannes e Annecy (França), Bélgica, Oberhausen (Alemanha). (MORENO, 98, 1996).

Além das ações do Centro Experimental, embora no curto espaço de tempo de atuação (1960 – 1962), surgiram nesse período três grupos de animadores: O Grupo Tan Tan, O CECA – Centro de Estudos de Cinema de Animação e o Grupo Fotograma.

O CECA foi fundado na Escola de Belas Artes no Rio de Janeiro, e, embora suas ações tenham ocorrido durante apenas um ano, os estudantes obtiveram produções dentro do conceito de cinema experimental e, alguns de seus membros, fundaram o Grupo Fotograma. Animadores como Carlos Alberto Pacheco, Antônio Moreno, Stil. E entre outros profissionais, tendo como base o gênero experimental de animação, o cartunista Zèlio “No Caos Está Contido o Germe de Uma Nova Esperança”.

(...) O Grupo Fotograma promoveu diversas mostras do Cinema de Animação Internacional, lotando todas as sessões no Museu de Arte Moderna. Além disso tinha um programa dedicado ao filme do gênero, no extinto Canal 9, do Rio de Janeiro. O Fotograma realizou “O Saci”, desenho animado e “A Pantera Negra”, desenho direto na película e com partes em desenho animado filmado quadro-a-quadro, ambos de Jô Oliveira, e “Status Quo”, receberam Menção Especial do Juri no IV Festival de Cinema Amador JB/ Shell de 1968. E quem ganhou o Prêmio de Melhor Filme de Animação foi “A Luta” de Sergio Bezerra Pinheiro, de Pernambuco. (MORENO, 93, 1978).

O Grupo Fotograma, apesar de extinto em pouco tempo, foi primordial para a produção dos anos que se sucederam, pois movimentou a cena da animação no Brasil, ganhando notoriedade, tornando seus componentes grandes influenciadores no mercado da animação na década de 70.

## **ANOS 1970 E 1980: A LEI DO CURTA E OUTRAS FORMAS DE FOMENTO**

A Lei do Curta Metragem marcou os anos 1970, pois através dessa lei foi possível realizar no Brasil a exibição de curtas em municípios com mais de 100.000 habitantes.

Essas exibições ocorriam anteriormente a exibição de filmes estrangeiros e eram realizadas através de um certificado ofertado para o filme que lhe proporcionavam o direito de exibi-los.

A lei do Curta assegurava a exibição em dias específicos, durante um trimestre, além de ser autorizado obtenção de renda referente a 0,8% das cadeiras em cada sessão.

Para além da Lei do Curta, o mercado da comunicação no Brasil era evidenciado pela crescente produção e variação dos produtos voltados para animação, como congressos de cinema, considerável crescimento de canais de televisão, festivais de cinema, publicação de artigos, revistas e livros, através do incentivo oferecido pela Embrafilme e alterações nas técnicas de criação obtidas através da computação gráfica.

Mas, apesar do mercado que prosperava, a Lei do Curta encontrou resistência por uma parcela de exibidores, até que foi encerrada nos anos 1980.

Dentre diversas produções significativas deste período em que as finalizações de curta metragens se tornaram viáveis, destacam-se em 1971, a produção do segundo longa-metragem brasileiro de animação, e primeiro em cores, intitulado “Presente de Natal”, de Álvaro Henrique Gonçalves.

Em 1972, o terceiro longa metragem de animação “Piconzé”, de Ypê Nakashima, um japonês radicado no Brasil, agradou público e crítica pela utilização da técnica de colagem na criação do cenário. Nakashima consolidou sua carreira no mercado publicitário e na produção de curtas.

Na década de 70, o cinema de animação foi utilizado no âmbito escolar, potencializado a técnica de animação como referencial para desenvolvimento artístico de estudantes.

No Rio de Janeiro passaram a ser desenvolvidas diversas oficinas para jovens através do Cineduc – Cinema e Animação – com o intuito de fomentar o acesso a linguagem cinematográfica para crianças e jovens através da técnica da animação.

Outra iniciativa de destaque foi a Escola Éden, também localizada no Rio de Janeiro, que inovou seu currículo escolar, incluindo a técnica de animação em sua pedagogia de ensino.

Em 1975, foi criado em Campinas - SP, o Núcleo de Cinema de Campinas, por Wilson Lazaretti, que além de ministrar aulas práticas sobre cinema para crianças, também produzia filmes de animação para crianças, estendendo o projeto para outros estados do país.

Sempre com o intuito de produzir cinema com crianças, o Núcleo de Cinema de Campinas, atua por mais de três décadas, participando de festivais de cinema no Brasil e diversos países.

Outro marco para animação no Brasil durante esse período foi a crescente produção publicitária que ganhou notoriedade a partir dos anos 70, sendo concentrada em São Paulo e realizada em larga escala.

Vários profissionais se consolidaram no mercado com destaque para os estúdios: Maurício de Sousa Produções, Briquet Produções, Walbecy Ribas e Daniel Messias.

A maior notoriedade se dá para o Estúdio de Animação Maurício de Sousa Produções, que inicialmente produziu animações para comerciais de televisão, utilizando seus personagens para propaganda de produtos. O personagem elefante Jotalhão, é a identidade da marca de extrato de tomate CICA, sendo referência para o mercado de licenciamento de produtos.

Em 1976, Maurício de Sousa lançou para Televisão, o primeiro desenho animado na forma de curta metragem, chamado “O Natal da Turma da Mônica”, após grande sucesso e repercussão, lançou em 1979, “Mônica e o invasor das estrelas”. A partir dessas produções, foi iniciada a trajetória de longas metragens de animação para cinema.

O grupo Nós – composto por Stil, Antônio Moreno e José Rubens Siqueira, tornou-se uma referência do cinema de animação da época, com produções de Stil – Lampião, Urbis, O Filho de Urbis. José Rubens Siqueira encerrou os trabalhos para o grupo após as produções de Emprise de 1973, premiada no Festival de Gramado, e o fabuloso Sorrir, 1974.

Antônio Moreno realizou Ícaro e o Labirinto, e Reflexos, este em parceria com Stil, ambos em 1974. Além de produzir entre outros filmes, “Verdes” ou “Favor não comer a grama” de 1976 e “As aventuras de coco banana” de 1979.

Chico Liberato, baiano, cineasta e artista plástico, se destacou no cenário da animação por sua estética peculiar, inspirada na técnica da xilogravura, frequentemente

utilizada na literatura de cordel. Após produzir vários curtas durante a década de 70, em 1985 estreou seu primeiro longa metragem chamado “Boi Aruá”, o filme tem como tema principal a vida no sertão nordestino.

Nos anos 70 e 80, as ações governamentais voltadas para animação objetivavam fomentar o cinema nacional, principalmente através da Embrafilme<sup>1</sup>, porém, com a grave crise econômica atribuída a era Collor, a Embrafilme foi extinta em 1990, fazendo ocorrer uma queda considerável de produção e público consumidor.

Quanto à estrutura de mercado de produção e exibição e no tocante ao apoio estatal no desenvolvimento da área, verifica-se que duas entidades nacionais de cinema, a Embrafilme e a Funarte, abrem mais espaço para o curta e dão destaque aos de animação com editais de produção e finalização. Isso ecoa principalmente as reivindicações das entidades de classe, entre as quais a ABD – Associação Brasileira de Documentaristas, que representa o curta. Como resultado, surge o Centro Técnico Audiovisual da Embrafilme, que abre maior espaço para a finalização dos curtas em geral e possibilita a criação do Setor de Animação, através do acordo Brasil/ Canadá. (MORENO, 26. 2013).

Nos anos 80 a animação brasileira foi beneficiada com um acordo feito entre Brasil e Canadá para criação do CTAv- Centro Técnico Audiovisual, sendo este centro pioneiro no que se refere a profissionalização de mão de obra para a técnica cinematográfica brasileira.

O governo canadense financiou através da Agência Canadense para Desenvolvimento Internacional (CIDA) equipamentos para o CTAV, enviou professores para o Brasil. Enquanto que a Embrafilme financiou bolsas para os professores brasileiros durante dois anos (1985/1987). O acordo proporcionou aos alunos treinamento através da realização de curta de animação. O investimento canadense foi aproximadamente de US\$2,1 milhões.

---

<sup>1</sup> A Embrafilme foi a empresa estatal brasileira produtora e distribuidora de filmes cinematográficos. Foi criada através do decreto-lei nº862, de 12 de setembro de 1969, como Empresa Brasileira de Filmes Sociedade Anônima. Enquanto existiu, sua função foi fomentar a produção e distribuição de filmes brasileiros. Foi extinta em 16 de março de 1990, pelo Programa Nacional de Desestatização (PND) do governo Fernando Collor de Mello. (Fonte: [wikipedia.org](http://wikipedia.org)).

O CTAv era composto também pelo Núcleo de Animação, coordenado por Marcos Magalhães, cineasta idealizador de “Meow!” filme que o fez ganhar notoriedade no mercado brasileiro por ser vencedor do prêmio especial de Júri de Cannes, em 1981.

Marcos Magalhães já havia tido contato com o ensino de animação canadense, através de uma bolsa de estudos para a National Film Board, concedida pela Embrafilme e a Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior – CAPES, onde pode produzir o filme “Animando”, em 1982, utilizando técnicas variadas de animação.

A ideia do CTAv era democratizar o ensino como forma de descentralizar a produção concentrada no eixo Rio- São Paulo, buscando participantes de diferentes estados brasileiros que já obtinham alguma experiência com o cinema de animação.

Foram dez participantes de diferentes regiões produzindo diversos filmes e como consequência do curso foram criados três núcleos regionais: localizados em Fortaleza, na Universidade Federal do Ceará; no Instituto Estadual de Cinema do Rio Grande do Sul, e Universidade Federal de Minas Gerais através do Departamento de Fotografia e Cinema da Escola de Belas Artes, proporcionando nesse período o crescente número de profissionais da área.

Além do trabalho do CTAv, o campo da animação ganhou foco no ensino e produção dos cursos voltados para área da Universidade Federal Fluminense - UFF, Universidade de São Paulo - USP e Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ.

As produções desse período ganharam significativamente mais força e repercussão, como é o caso do animador Otto Guerra que abriu em 1978 a Otto Desenhos, produtora que se destacou no cenário da animação a partir do curta “Natal do Burrinho” de 1984, vencedor do prêmio de Melhor Curta Gaúcho do Festival de Gramado, produzindo posteriormente diversos outros curtas, atraindo o trabalho de Lancast Mota, animador cearense que passou a atuar na produtora Otto Desenhos, em Porto Alegre, realizando diversos curtas além de trabalhos publicitários, até a fundação de sua empresa em 1989.

Outro marco dos anos 1980 na animação brasileira é Cao Hamburger e seu trabalho com animação de bonecos, em curtas e projetos na televisão.

Na TV Cultura seu trabalho teve destaque através da coordenação de animação do programa Castelo Rá-Tim-Bum, além da produção de vinhetas como Os Urbanóides.

Em parceria com Flavio Del Carlos, criador de “Tzuba, Tzuma de 1982, o primeiro curta metragem animado de ficção científica do país - outro marco importante na história da animação – e Arnaldo Galvão, animador de filmes educativos, incluindo larga experiência no estúdio Maurício de Souza, e, posteriormente, animador do programa Glub Glub, outro grande sucesso da TV Cultura, foi realizada para TV Aberta um dos maiores sucessos de público infantil do país.

#### **ANOS 1990 E 2000 – RETOMADA DO CINEMA NACIONAL, ANIMA MUNDI E ABCA**

Em 1990 Fernando Collor de Mello assumiu a Presidência do Brasil, criando um imenso declínio na produção cinematográfica nacional. Collor extinguiu a Concine<sup>2</sup>, a Embrafilme, A Fundação do Cinema Brasileiro<sup>3</sup>, O Ministério da Cultura, além das Leis e outros incentivos culturais. Durante alguns anos a produção cultural brasileira foi quase inexistente, voltando a criar mecanismos de fomento com o início do governo de Fernando Henrique Cardoso em 1995. Esse marco na história do Cinema Nacional ficou conhecido como “Retomada”.

Durante a era Collor não houve possibilidade de produção de longa metragem no país, a produção de documentários mesmo que em pequena escala, ocorreu esporadicamente em canais de TV educativos e os curta-metragens resistiram através dos novos recursos que possibilitavam aos animadores independentes as realizações de seus trabalhos através de programas e computadores mais acessíveis.

Em 1993, o festival Anima Mundi – Festival Internacional de Cinema de Animação, foi criado realizando no CCBB (Centro Cultural do Banco do Brasil) do Rio de Janeiro, um festival que reuniu um público de 7.000 pessoas, exibindo 144 filmes.

---

<sup>2</sup> Conselho Nacional de Cinema.

<sup>3</sup> Órgão de desenvolvimento e difusão do cinema como manifestação cultural em curta e média metragem, no que se diferia da Embrafilme, já então caracterizada como uma empresa voltada para a produção de longa-metragem e sua inserção e regulação no mercado cinematográfico.

Os idealizadores e diretores do Festival: Aída Queiroz, César Coelho, Lea Zagury e Marcos Magalhães, criaram o festival para promover a animação no Brasil, divulgando o mercado e inspirando os profissionais da área.

Desde 1993 o Anima Mundi é realizado anualmente, exibindo filmes nacionais e internacionais, oferecendo oficinas, além de contato direto com animadores conceituados. Após 5 anos o Festival Anima Mundi se estendeu para São Paulo e, ao longo dos 25 anos de sua história se tornou a principal referência de evento voltado para animação no país e no mundo.

Com maiores dificuldades para realização, os longa metragens de animação se inseriram novamente no mercado da “retomada” no Brasil a partir do lançamento de “Cassiopédia”, de Clóvis Vieira, produção realizada integralmente através de computação gráfica.

Mas outro marco do cinema de animação foi o lançamento do sucesso mundial Toy Story, da Pixar/ Disney, que estreou em 1995, sendo o primeiro longa metragem totalmente animado por computadores, com sucesso de público e crítica.

Nesse período o mercado da animação atraiu para o eixo Rio – São Paulo profissionais de diferentes localidades. Os trabalhos realizados em São Paulo, tinham a característica mais comercial e os do Rio de Janeiro, mais autorais e independentes.

Em 2001, “O Grilo Feliz”, de Walbercy Ribas, foi o segundo longa de animação lançado desde a Retomada. O filme que ficou durante quase 20 anos parado por falta de verba, foi produzido com técnicas mais tradicionais da animação e apesar de ter sido exibido em poucas salas de cinema, esteve em cartaz durante 6 meses.

Em 2004, Maurício de Souza volta a apostar na exibição de longas de animação, estreando Cine Gibi, onde os personagens dos quadrinhos animados contracenavam com artistas produzidos por sua produtora. Já as mais recentes são frutos de parceria com os estúdios Labocine do Rio de Janeiro, responsáveis pelo lançamento de “Turma de Mônica”, “Turma da Mônica e Uma Aventura No Tempo”, lançados em 2007.

O conhecido produtor Otto Guerra, através da Otto Desenhos, lançou em 2006 o longa “Wood e Stock – Sexo, Orégano e Rock and Roll”, o filme recebeu um prêmio do Ministério da Cultura, para a produção de filmes de baixo orçamento, possibilitando a execução do projeto.

Paulo Munhoz, animador paraense, lançou em 2005 o curta “Pax”, que recebeu dois prêmios no Festival Anima Mundi 2006. Em 2007 lançou o longa metragem “Brichos”, título inspirado nas palavras: Brasil e Bichos. Em 2008 lançou o longa “Belowars”, baseado no livro Guerra Dentro da Gente de Paulo Leminski.

Em 2002, foram selecionados 108 animações nacionais para participar da décima edição do Festival Anima Mundi, de 180 filmes inscritos e, como premiação na categoria júri popular, pela primeira vez foi escolhido um filme brasileiro: “O Lobisomem e o Coronel, de Elvis Kleber e Ítalo Cajueiro.

Nomes de peso no mercado da animação como Allan Sieber, com “Os idiotas mesmo” lançado em 2000 e “Santa de Casa” de 2006. Andrés Lieban, que estreou seu primeiro curta metragem em 2000 “Sinai”, “Bonjour” 2001, “Aquarela” 2003, entre outros. Quíá Rodrigues que após o seu curta autoral “Janela para o Cinema” de 1999, teve o seu trabalho reconhecido através da técnica de animação com bonecos e coordenação do programa exibido na TV Brasil Animaníia.

Em 2003 foi fundada por Marão, Arnaldo Galvão, Denise Garcia e outros conceituados animadores a ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação.

Percebendo que o Cinema de Animação Brasileiro mergulhava num fértil período de desenvolvimento – graças a um número crescente de profissionais, técnicas, estilos e temas, gerando um volume cada vez maior de filmes de qualidade internacional, e, sentindo a falta de organismos que entendessem e representassem esse universo – um grupo de 29 profissionais, reunindo cinco estados brasileiros (RJ, SP, PB, RS, PR), decidiram fundar, em 22 de março de 2002, a ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação. Com cinco focos básicos que regem a instituição: pesquisa, fomento, formação profissional, difusão e distribuição. (<http://www.abca.org.br/abca/>)

## **A ANIMAÇÃO HOJE 2017**

O Festival Anima Mundi, a ABCA – Associação Brasileira de Cinema de Animação, e a computação gráfica, fenômenos citados na pesquisa, são marcos que definiram os atuais caminhos percorridos pela animação brasileira.

Não somente no Brasil mas como em todo mundo, programas de computador como Macromedia Flash popularizaram as técnicas de animação, possibilitando que diversos animadores pudessem diminuir seus custos nas verbas destinadas aos equipamentos, contribuindo para o aumento da produção nos últimos 20 anos.

No Brasil, o diálogo entre a classe de animadores e o poder público foi se estabelecendo, além disso, o avanço da internet e a crescente demanda de trabalhos publicitários contribuíram para que a procura por cursos e especializações se tornassem cada vez mais comum.

A Lei 12.485, conhecida como TV Paga, de 2011, que para os canais de TV a cabo, uma cota em cada programação destinada a produções independentes, contribuindo também para as produções da animação, com destaque dentre várias produções, para a famosa série infantil “Meu amigãozinho”, de André Lieban, uma parceria de 2D Lab e Breakthrough Animation, do Canadá.

O Brasil atualmente exporta vários de seus produtos, algumas séries de grande sucesso nacional como “Mundo Bitá” e “Peixonauta”.

Apesar das peculiaridades enfrentadas pelos produtores de longa metragens, em contraponto à crescente demanda das séries de TV e produtos de internet, o Brasil alcançou nos últimos anos uma visibilidade histórica, pois pela primeira vez, em 2013, um filme nacional “Uma história de amor e fúria” de Luiz Bolognesi, recebeu a principal premiação do Festival de Annecy, na França. E em 2014, “O menino e o mundo” de Alê Abreu, também recebeu esta premiação em Annecy. Além disso esse longa, dentre outras conquistas, recebeu a maior premiação no Festival de Cinema de Animação de Lisboa, e foi, também, pela primeira vez, indicado ao Oscar, a maior e mais importante premiação do cinema mundial, como melhor filme de animação, em 2016. “O menino e o mundo” foi vendido para mais de 85 países.

Em 2017, o filme “Lino: Uma aventura de sete vidas” de Rafael Ribas, produzido pela StartAnima, produtora de São Paulo e distribuído pela Fox Film do Brasil, foi recordista de bilheteria, atingindo R\$2.000.000,00 e 115 mil espectadores.

O Brasil vem se colocando no mercado como uma nova potência mundial, com produções renomadas e a autenticidade das obras de caráter autoral, cada vez mais o

mercado vem se consolidando, tornando frequente o diálogo entre os produtores, o poder público e sociedade civil através das políticas públicas voltadas para o setor.

Em 2018 o cinema de animação no Brasil será homenageado no maior e mais antigo festival de animação, o Festival Annecy, França, expondo para o mercado internacional que, apesar das dificuldades, a animação brasileira já se tornou uma potência na área audiovisual.

## CAPÍTULO II - UMA EXPERIÊNCIA DE REALIZAÇÃO

O Produtor Cultural desempenha um importante papel no campo da cultura e da arte. Refletir sobre o bom desempenho de suas ações é imprescindível para que as diferentes vertentes que envolvam a sua atuação, sejam cada vez mais decisivas para o bom andamento dos projetos.

Trabalhar com cultura é deparar-se com pluralidade de criação, identificando avanços e desafios de realização.

Segundo Carla Lobo:

A engrenagem funciona com suas várias áreas. O produtor é a conexão de todas as peças, ele põe a engrenagem para funcionar. E só tendo conhecimento de área é que o produtor é capaz de desempenhar as suas múltiplas funções. Claro que não podemos ser especialistas em todas as áreas, ser advogado, contador, técnico de luz e som, publicitário, jornalista. Por isso a importância de todas as peças. O produtor não trabalha sozinho. Todas as áreas se conectam por mais distantes que possam parecer uma da outra, sempre há uma ligação importante para a boa execução da produção. (...) O produtor é o facilitador das relações. É aquele que possibilita as conectividades em um sistema. (LOBO, 22, 2009).

O capítulo a seguir apresenta a experiência de se formatar um projeto cultural, tornando-o apto para execução, na intenção de contribuir para a discussão sobre a importância de se ter um bom planejamento e conseqüentemente sucesso na gestão de projetos culturais.

O projeto “Lobinha além do Muro” foi pensado inicialmente para ser enquadrado no Programa de editais de investimento em curtas, longas e conteúdo para TV da RioFilme<sup>4</sup>, na categoria curta-metragem, em 2013.

---

<sup>4</sup> A RioFilme é uma empresa da Prefeitura do Rio de Janeiro vinculada à Secretaria Municipal de Cultura e atua nas áreas de distribuição, apoio à expansão do mercado inibidor, estímulo à formação de público e fomento à produção audiovisual, visando o efetivo desenvolvimento da indústria audiovisual carioca.

## PROJETO CULTURAL LOBINHA ALÉM DO MURO

### Realização

O projeto será realizado por produtora independente do Rio de Janeiro.

### Público-alvo

A produção deste curta metragem de animação destina-se principalmente ao público infantil que compreende a faixa etária de 06 (seis) a 12 (doze) anos.

### Resumo

A animação possui temática infantil e conta a história sobre um acordo entre homens e animais, no qual os homens ficam responsáveis por cuidar da floresta enquanto os animais passam a morar em um Condomínio Residencial. Floresta e Condomínio são separados por um alto muro, sem que ninguém saiba o que acontece do outro lado. Quando Lobinha fura o bloqueio e descobre que a floresta está sendo destruída, ela e seus amigos se juntam em uma verdadeira aventura a fim de salvarem sua verdadeira morada.

### Apresentação

O curta metragem de animação “Lobinha Além do Muro” conta a divertida história sobre um grupo de animais que se muda da Floresta para um Condomínio Residencial. Lá eles desfrutam de toda a modernidade e tecnologia que norteiam a vida urbana, incluindo academias, shoppings, internet e redes de fast food.

A maioria dos animais se deixava deslumbrar pelo novo cenário da vida urbana, e se deleitava com os detalhes indispensáveis desse novo estilo de vida, como um banho com água quente, cama *king size*, ar condicionado, comida *delivery* e celulares com acesso ilimitado à internet, sem falar na obsessão *fitness* que rapidamente contagiou os animais. A única que parecia não ter sido arrebatada pelos “atrativos” dessa vida era Lobinha, que embora não tivesse resistido ao vício do *whatsapp*, parecia cultivar um olhar melancólico sob o muro que separava o condomínio e a floresta, além de ficar sempre observando ao longe, a figura das árvores, da vista de seu apartamento.

Em um determinado dia, Lobinha resolve revisitar a floresta, só para matar um pouco a saudade, mas logo é impedida por Montone, um carneiro baixinho, e Olívia, ovelha forte e mal encarada. Eles cumprem as ordens de Cornélio, carneiro forte, sempre bem arrumado, que não autoriza a entrada de ninguém na floresta sem permissão. Defende que esses foram os termos do contrato selado entre homens e bichos, e que todos deveriam cumpri-lo à risca.

Contudo, Lobinha não se conforma em não poder nem mais visitar a floresta e com a ajuda dos lobos anões, que também moram no condomínio e adoram cavar buracos por onde passam, ela consegue adentrar a floresta através de uma passagem subterrânea, e ao chegar lá, quase não consegue acreditar no que vê: as árvores ao seu redor eram feitas de pedaços de madeira amparados por tapumes! A borboleta Borby, que continuou morando na floresta, conta que tentou avisar aos bichos do outro lado sobre o desmatamento, mas todos estavam muito atarefados e sem tempo para escutá-la.

Lobinha na mesma hora tem uma ideia genial: ela pega seu celular do bolso e começa a gravar toda a destruição da natureza ao seu redor, pois assim seria fácil mostrar para os outros bichos a verdade sobre o que os homens fazem do outro lado do muro. No entanto, para sua surpresa, Cornélio aparece e arranca o celular da sua mão destruindo o aparelho.

Diante dessa situação, Borby voa em direção ao condomínio e pede ajuda a toda bicharada. Mesmo um pouco atrapalhados, o leão Bocarra, a corsa Corbélia, Vovó Loba, a loba branca Alva, e a lebre Fiti, conseguem bolar um plano de ataque e adentram o outro lado do muro. Lá eles percebem o que realmente está acontecendo com a floresta. Montone e Olívia também são surpreendidos com o que veem, pois embora fossem “guardiões” do muro, não sabiam o que acontecia do lado de lá.

Diante dessa descoberta, os bichos ficam enfurecidos com Cornélio e quando este começa a correr, Lobinha avança para cima dele e morde sua calça. Nesse momento sua roupa rasga e descobrimos que Cornélio é na verdade um homem infiltrado no reino animal, que se disfarçava usando uma fantasia de carneiro.

Depois de desmascarado, ele confessa seu plano e encara os animais dizendo que agora ele era um homem muito rico, pois ele tinha desmatado a floresta e encontrado as minas de ouro que existiam naquela região. Mas é claro que os animais não deixaram essa história acabar assim e mostraram que o que vigora na floresta é a “lei dos bichos”! Sendo

assim mandaram o Cornélio para longe dali. Depois, começaram a reconstruir a floresta, com a colaboração de todos os bichos, através da plantação de mudas e da distribuição de pólen de flor em flor. Uma parte da bicharada também continuou frequentando o condomínio de vez em quando, mas dessa vez podiam ficar tranquilos, pois a reconstrução e preservação do seu único e verdadeiro lar estavam garantidas.

## **Justificativa**

Sabemos que os efeitos da era da informação e tecnologia certamente não passaram despercebidos pela geração de crianças do mundo contemporâneo. Torna-se cada vez mais nítida a preferência delas por opções de diversão que envolvem recursos tecnológicos e principalmente internet. Pensando em inserir e questionar esses novos interesses nos desenhos infantis, nasceu o roteiro de “Lobinha Além do Muro”.

O curta metragem de animação aborda de forma inteligente e divertida esse período de modernidade que tem dominado praticamente todas as gerações e setores da vida pessoal dos indivíduos. Em “Lobinha Além do Muro” esse fascínio tecnológico invade o reino animal, fazendo com que os bichos confiem os cuidados com a natureza aos homens, e assim desfrutem um pouco dos benefícios da vida urbana.

A partir desse mote, e aproveitando o contexto lúdico da história, que abrange tanto os aspectos da vida moderna, como o habitat natural dos animais, aborda-se outra questão fundamental para os dias de hoje: a necessidade de conscientização do homem em relação a preservação da natureza e sustentabilidade ambiental. Discute-se, ainda, de forma bem humorada o quanto conteúdos virtuais podem ser viciantes e capazes de nos tornar cegos em relação ao que acontece ao nosso redor.

Dessa forma, percebe-se que o conteúdo em questão oferece não só uma proposta de entretenimento ao público infantil, mas também um produto de animação de qualidade, que propõe uma reflexão sobre temas que fazem parte da realidade dessa geração de crianças, e que, por conseguinte, deve ser analisado e questionado também através dos formatos de desenhos animados.

## **Estratégia de Comunicação**

Confecção de projeto gráfico do curta de animação;

Criação de arte e impressão de material gráfico de divulgação (encartes de DVD, pôsteres);

Criação de mídia em redes sociais;

Apresentação do projeto para patrocinadores em potencial;

Envio de cópias aos patrocinadores, festivais e mostras nacionais e internacionais de animação;

Realização de fotos de divulgação;

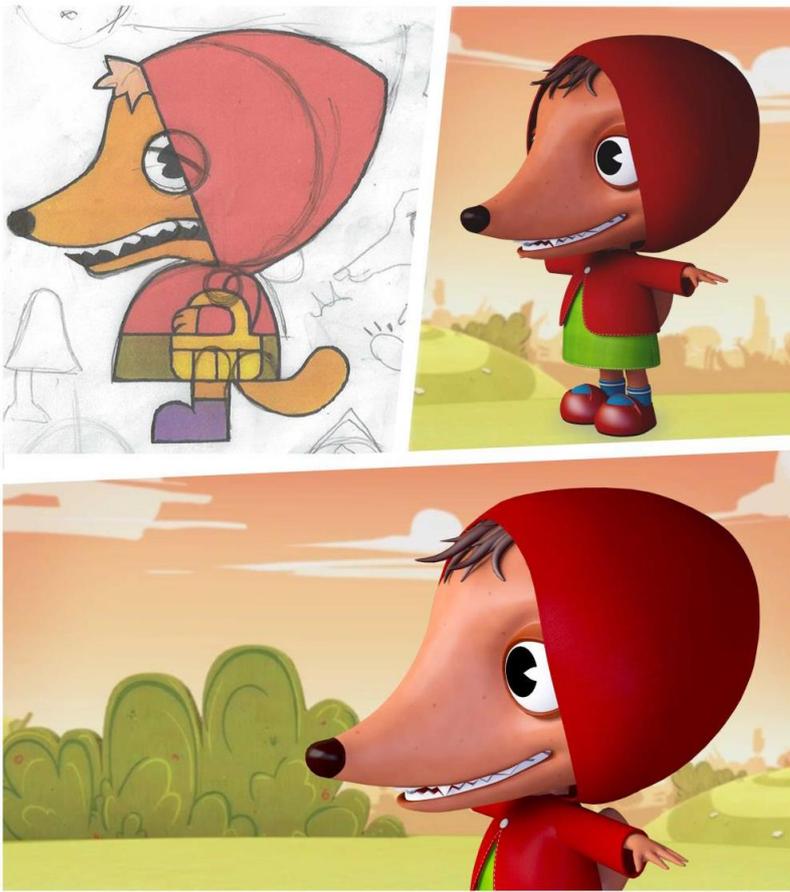
Divulgação através de assessoria de imprensa;

Execução e divulgação do teaser do curta de animação;

Criação de hotsite na internet para abrigar informações sobre a obra, trailer e arquivo.

ESTUDO DE PERSONAGENS

# LOBINHA ALÉM DO MURO



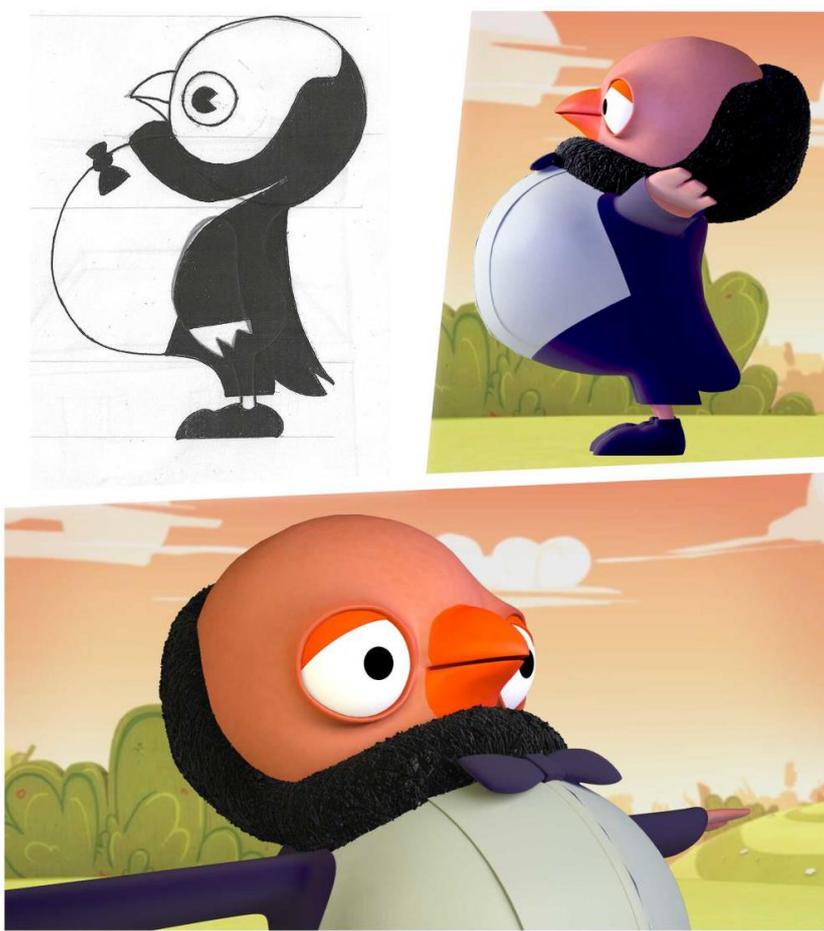
**LOBINHA**

# LOBINHA ALÉM DO MURO



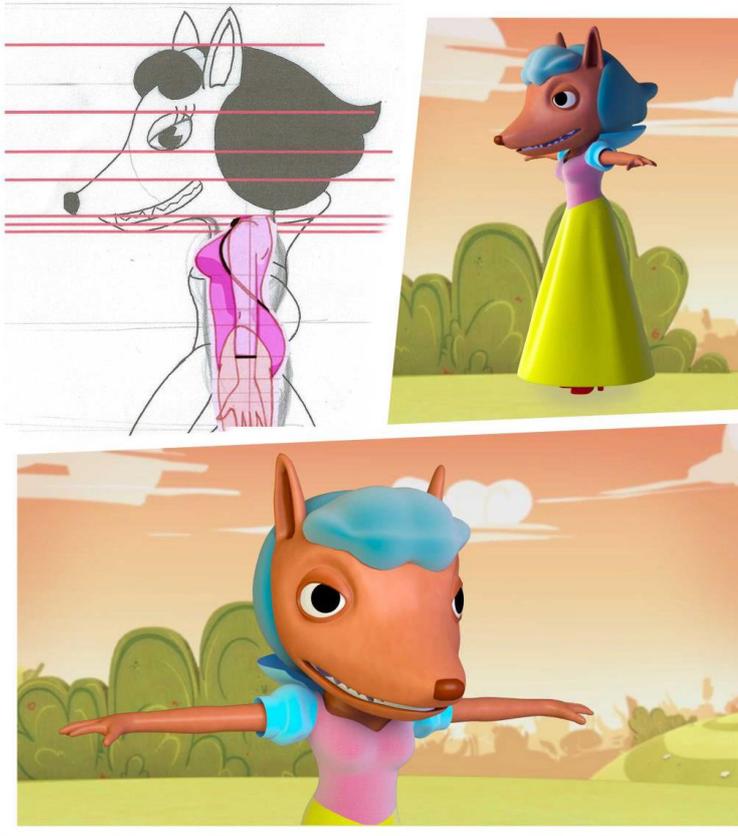
Vovó LOBA

# LOBINHA ALÉM DO MURO



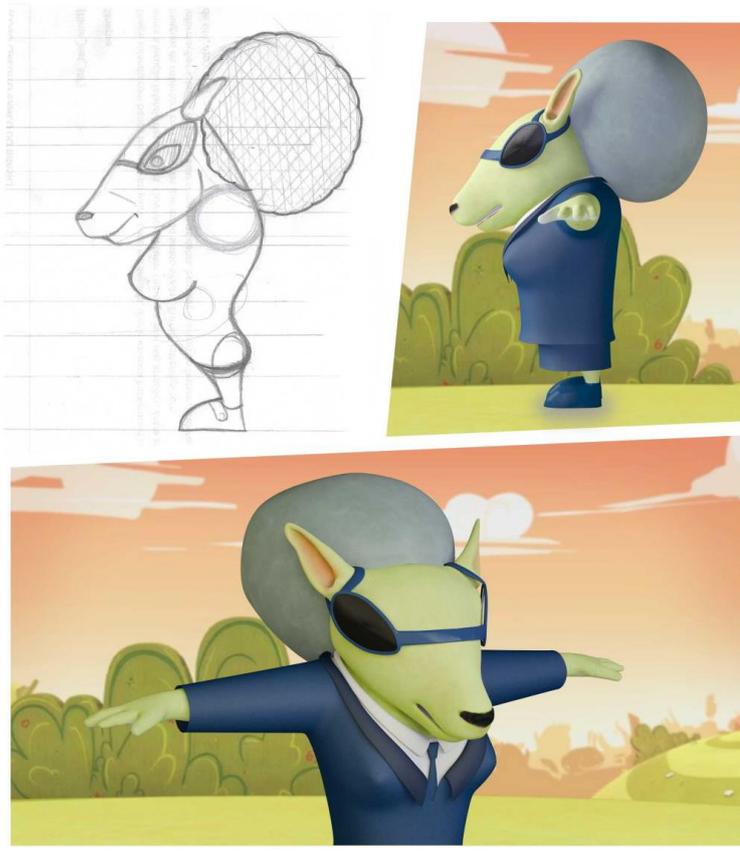
**PASSAROTTI**

# LOBINHA ALÉM DO MURO



ALVA

# LOBINHA ALÉM DO MURO



**OLíViA**

# LOBINHA ALÉM DO MURO



**MONTONE**

## ORÇAMENTO

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES	QUANTIDADE	UNIDADE	QTD DE UNIDADE	VALOR UNITÁRIO	TOTAL DA LINHA
<b>PRÉ PRODUÇÃO</b>					
Roteiro e Pesquisa	1	cachê	1	4.000,00	4000
<b>TOTAL DA PRÉ PRODUÇÃO</b>					<b>4000</b>
<b>PRODUÇÃO</b>					
Diretor e Idealizador	1	projeto	1	25.000,00	25000
Ilustrador	1	mês	3	2.000,00	6000
Storyborder	1	cachê	1	3.500,00	3500
Produtor de Animatic	1	cachê	1	5.000,00	5000
Modelagem de Cenário	2	mês	3	2.000,00	12000
Modelagem de Personagens	1	mês	3	1.500,00	4500
Montador	1	mês	1	5.000,00	5000
Coordenação de Animação	1	mês	6	3.000,00	18000
Estagiário	1	mês	9	1.000,00	9000
Riggins	1	projeto	1	10.000,00	10000
Iluminador	1	mês	4	1.000,00	4000
Taxa de Gerenciamento	1	projeto	1	9.000,00	9.000,00
<b>TOTAL DA PRODUÇÃO</b>					<b>111.000,00</b>
<b>PÓS PRODUÇÃO</b>					
Animador Junior	3	mês	4	1.500,00	18000
Animador Pleno	1	mês	4	2.300,00	9200
Motion Design	1	mês	3	3.000,00	9000
Trilha Sonora	1	projeto	1	5.000,00	5000
Edição / Correção de Cor	1	projeto	1	28.000,00	28000
Mixagem	1	cachê	1	2.500,00	2500
Locução / Dublador	12	cachê	1	1.025,00	12300
Estúdio de áudio	1	serviço	1	1.920,00	1920
<b>TOTAL PÓS PRODUÇÃO</b>					<b>85920</b>
<b>DIVULGAÇÃO</b>					
Assessoria de Imprensa	1	cachê	1	2.500,00	2500
Mídia Digital	1	projeto	1	3.000,00	3000
Copiagem CD e DVD	1	Serviço	1	500,00	500
<b>TOTAL DIVULGAÇÃO</b>					<b>6000</b>
<b>CUSTOS ADMINISTRATIVOS</b>					
Alimentação	1	verba	1	9.000,00	9000
Telefone	1	verba	1	1.800,00	1800

Taxi	1	verba	1	2.500,00	2500
Gestor financeiro	1	projeto	2	1.500,00	3000
TOTAL CUSTOS ADMINISTRATIVOS					<b>16300</b>

TRIBUTOS, TAXAS, RECOLHIMENTOS

INSS	1	verba	1	14.525,00	14525
TOTAL TRIBUTOS, TAXAS, RECOLHIMENTOS					<b>14525</b>

<b>TOTAL DO PROJETO</b>					<b>237.745,00</b>
-------------------------	--	--	--	--	-------------------

**CRONOGRAMA**

<b>ETAPAS</b>	<b>ATIVIDADES</b>	<b>MÊS 1</b>	<b>MÊS 2</b>	<b>MÊS 3</b>	<b>MÊS 4</b>	<b>MÊS 5</b>	<b>MÊS 6</b>
<b>PRÉ PRODUÇÃO</b>	Contratação de equipe	X					
	Storyboard da animação	X					
	Criação de Concept 2D	X					
	Desenvolvimento do Animac	X					
<b>PRODUÇÃO</b>	Ilustração dos personagens	X	X	X			
	Desenvolvimento da identidade visual	X	X	X			
	Modelagem e rigging 2D	X	X	X			
	Desenvolvimento de vozes e sons		X	X			
	Motion e Lip Sync		X	X			
	Coordenação de produção artística	X	X	X	X	X	X
	Coordenação artístico financeira	X	X	X	X	X	X
<b>PÓS PRODUÇÃO</b>	Captura/ Digitalização				X	X	
	Montagem/ Edição de Imagens				X	X	
	Trilha Sonora/ Edição de som				X	X	
	Computação gráfica				X	X	
	Finalização de imagem				X	X	
	Letreiros/ Créditos					X	
	Revisão					X	
	Prestação de Contas/ Relatório Final						X
<b>DIVULGAÇÃO</b>	Confecção do design gráfico				X	X	
	Apresentação para patrocinadores				X	X	
	Realização de imagens de divulgação				X	X	
	Execução e divulgação do teaser				X	X	
	Contratação da assessoria de imprensa				X	X	X
<b>CUSTOS ADMINISTRATIVOS</b>	Material de Consumo	X	X	X	X	X	X
	Telefonemas	X	X	X	X	X	X
	Material de Escritório	X	X	X	X	X	X
<b>TRIBUTOS E RECOLHIMENTOS</b>	Encargos sociais	X	X	X	X	X	X

## CONCLUSÃO

O cinema de animação foi o fio condutor desse trabalho por se tratar de um universo rico em produtos artísticos que contribuem para narrar a trajetória do cinema no Brasil.

Através do estudo feito para relatar mesmo que brevemente os cem anos de existência da técnica da animação no país, em suas diversas categorias, como curta metragem, longa metragem, programa de TV, publicidade e internet, é possível visualizar os caminhos percorridos pela arte nacional para se firmar como ferramenta fundamental na construção de identidade cultural.

Apresentar como embasamento teórico da pesquisa o relato histórico sobre a animação brasileira é reafirmar a ideia de que um bom projeto cultural consiste em dialogar com seu público através de elementos que vão muito além de entretenimento, mas que carregam em si uma forma de se comunicar com a sociedade e sua história.

O projeto cultural de curta metragem “Lobinha além do muro” exemplifica o que vem sendo produzido em produtoras independentes, que visam realizar os seus projetos através da captação por meio de editais e leis que fomentam a produção cinematográfica, além da busca por patrocínios diretos.

O trabalho busca refletir sobre as ações que envolvem a complexidade do campo da cultura, com toda a sua dinâmica e demanda de criação, e, como o produtor cultural atua nesse contexto de diversidade e inovação, mostrando a importância de se reinventar, buscando a profissionalização, sendo o principal mediador entre arte e público.

## BIBLIOGRAFIA

### Animação brasileira

**MORENO**, Antonio. *A Experiência Brasileira no Cinema de Animação*, Artenova / Embrafilme, RJ, 1978, 132p.

**MORENO**, Antonio. *História do Cinema de Animação Brasileiro*. P.89-116. - Em "Animação - Coletânea Lições com Cinema Vol. 4" - FDE / Secretaria de Estado da Cultura, SP, 1996.

**MORENO**, Antonio. *O Cinema Brasileiro de Animação, Evolução e Perspectivas* - Antonio Moreno. –Libreto ilustrado. Ficha Catalográfica CDD 791.433. Texto ilustrativo da palestra homônima. Niterói: UFF/IACS, 2010; 52p.

**EVANGELISTA**, Simone. *Rumos da Animação Brasileira*. Projeto experimental para obtenção de título de bacharel em cinema. UFF 2008.

### Produção Cultural

**LOBO**, Carla. *Diário de Produção – Relatos, dicas, experiências e casos de quem aprendeu a produção cultural na prática*. Joaquina Cultura. 2009

### Artigo em revista impressa

**MORENO**, Antônio. *Exercício para o Salto - A animação brasileira no período 1970-1995*. Para a revista Filme Cultura, nº 60, p. 21-26, jul/ago/set/2013. Publicação do CTAV da Funarte. Rio de Janeiro, RJ, 2013. (ISSN 2177-3912)

<http://filmeicultura.org.br/categoria/edicoes/#>

### Textos da WEB

**MORENO**, Antônio. *Animação Brasileira – 1908-1969: do nascimento ao acorde de Bataque*. Versão digital para o site da revista Filme Cultura nº 9, Jul/2013. Publicação do CTAV da Funarte. Rio de Janeiro, RJ, 2013. Endereço para o site da revista Filme Cultura:

<http://filmeicultura.org.br/07/2013/animacao-brasileira-1908-1969-do-nascimento-ao-acorde-de-bataque/>

<https://www.revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>

<http://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2017-07/cinema-de-animacao-cresce-no-pais-mas-sofre-com-falta-de-capacitacao>

[https://brasil.elpais.com/brasil/2014/07/04/cultura/1404500341\\_686162.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2014/07/04/cultura/1404500341_686162.html)

### **Sites da WEB consultados**

[www.abca.org.br](http://www.abca.org.br)

[www.riofilme.com.br](http://www.riofilme.com.br)

[www.cultura.gov.br](http://www.cultura.gov.br)

[www.cultura.rj.gov.br](http://www.cultura.rj.gov.br)

[www.ancine.gov.br](http://www.ancine.gov.br)

[www.rio.rj.gov.br/web/smc](http://www.rio.rj.gov.br/web/smc)