

**Paulo Coelho Nunes**Universidade Estadual de  
Goiás  
Goiânia, Goiás,  
Brasil**Ana Paula Silva Ladeira  
Costa**Universidade Estadual de  
Goiás  
Goiânia, GO,  
Brasil**ANIMAÇÃO AUDIOVISUAL EM GOIÁS: UM ESTUDO  
EXPLORATÓRIO SOBRE O MERCADO REGIONAL****ANIMATION MARKET IN THE STATE OF GOIÁS (BRAZIL): AN  
EXPLORATORY STUDY****RESUMO**

Este trabalho investiga as mudanças no mercado de animação em Goiás a partir dos anos 2000. Parte-se da hipótese que, neste período, a profusão de leis de incentivo regionais e nacionais, o surgimento de softwares de edição, o barateamento dos equipamentos de produção e o surgimento de cursos profissionalizantes permitiram o aumento do número de produções audiovisuais em animação nesta região. Dentro desse contexto de um mercado em expansão, com agentes atuando internacionalmente, e diante da ausência de pesquisas que observem este mercado regional de animação, realizou-se uma pesquisa qualitativa envolvendo entrevistas em profundidade com profissionais do setor, levantamento de dados de mercado e revisão bibliográfica.

**Palavras-chave:** Mercado de animação Goiana; Políticas Públicas; Leis de incentivo.

**ABSTRACT**

This work intends to investigate the animation market in Goiás, Brazil, based on the changes brought about by public policies. Regional and national incentive laws, the appearance and profusion of editing software, the cheapening of production equipment and the emergence of professional courses made it possible to increase the number of animations in this region and the professionalization of the sector. Within this context of an expanding animation market, with agents acting internationally, and in the absence of research that observes this regional animation market, qualitative research was carried out involving in-depth interviews with market professionals, survey of market data and bibliographic review.

**Keywords:** Animation market; Public policy; Incentive laws.

Recebido: 16/11/2020 / Aprovado: 20/07/2021

Como citar: NUNES, Paulo Coelho; COSTA, Ana Paula Silva Ladeira. Animação Audiovisual em Goiás: um estudo exploratório sobre mercado regional. Revista GEMInIS, v. 12, n. 2, pp. 410-433, ago./mai. 2021.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

## 1. INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, tem-se observado um crescimento da produção de filmes de animação no mercado cinematográfico brasileiro. Segundo Anuário estatístico<sup>1</sup>, publicado pela Ancine (Agência Nacional do Cinema), em 2017 foram exibidas sete animações brasileiras, totalizando um público de 430.939 espectadores. Nos anos anteriores, eram lançados, no máximo, quatro filmes de animação nas salas de cinema nacionais. Contudo, embora seja observado crescimento no número de filmes na tela grande, entende-se que a mudança significativa no mercado de animação ocorreu especialmente graças à TV e às plataformas de streaming e, de modo especial, a partir das políticas públicas que surgiram depois dos anos 2000: publicação de editais regionais de estímulo à produção, do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), do Programa de Apoio ao Desenvolvimento da Indústria Audiovisual (PRODAV) e da publicação da Lei 12.485/2011 (conhecida como a Lei da TV Paga). Segundo estimativa do BNDES, a animação brasileira foi responsável pela movimentação de aproximadamente R\$4 bilhões no ano de 2016.

Observamos que a animação no estado de Goiás apresenta-se como um mercado com grandes possibilidades de expansão, em consonância com o que ocorre em todo país. Existe atualmente um número expressivo de profissionais goianos capacitados nesta área, produções reconhecidas e premiadas em importantes festivais e mostras nacionais e internacionais. Entretanto, as pesquisas científicas e o registro histórico da produção em animação não acompanham o mesmo ritmo do processo de produção e de desenvolvimento deste gênero audiovisual. Daí a necessidade de fazer um estudo inédito da história da animação goiana mediante uma pesquisa qualitativa que nos desse pistas sobre a importância das políticas públicas voltadas para este setor e sobre os fatores que levaram ao desenvolvimento desse setor audiovisual na região especialmente a partir dos anos 2000.

Para alcançar essa finalidade, fez-se num primeiro momento uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório e documental que nos possibilitou realizar uma construção histórica da animação goiana, bem como sobre a produção das obras audiovisuais a partir dos anos 2000. Através de referências bibliográficas, foi possível construir um histórico da animação brasileira e sua relação com o surgimento da animação em Goiás.

Também foram realizadas consultas a catálogos dos festivais de cinema realizados neste período no estado de Goiás, onde são apresentados curtas em animação: Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental (FICA) e Lanterna Mágica. Através de pesquisa bibliográfica, buscou-

---

<sup>1</sup> Disponível em: [https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/anuario\\_2017.pdf](https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/anuario_2017.pdf)

se traçar um histórico da animação brasileira e da região; alcançando uma melhor reflexão sobre as diferentes formas de fomento, especialmente das leis de incentivos nacionais voltadas para a produção de filmes e programas televisivos a partir de 2011.

Por fim, foram realizadas entrevistas parcialmente estruturadas com representantes de produtoras de animação de Goiás, e representantes de associações e escolas goianas de animação, com o objetivo de aprofundar o conhecimento sobre os principais agentes da área e a configuração do mercado. Foram entrevistados: André Machado, Dustan Oeven, Emerson Rodrigues, Euclides Neri Oliveira Neto, Flávio Gomes, Gino Achkar Petrillo, Guilherme Araújo, Isabela Veiga, Iuri Araújo, Iuri Moreno, Janaína Coe Petrillo, Márcia Deretti, Márcio Mário da Paixão Júnior, Martins Muniz, Otto Guerra, Paulo Caetano, Rafael Ferreira Franco, Ricardo George Podestá, Rosa Berardo, Viviane S. Rodrigues e Wesley Rodrigues. Através das entrevistas, também foi possível obter informações acerca do mercado de animação goiano que não estão registradas na literatura acadêmica.

## 2. PRIMEIROS PASSOS DA ANIMAÇÃO EM GOIÁS

Foi somente a partir do advento da televisão em Goiás, no início da década de 1960, que percebemos o surgimento de um espaço para produção e exibição das primeiras animações realizadas no Estado. Neste período, foram instaladas as primeiras emissoras televisivas do estado de Goiás, como a TV Rádio Clube, em 1961, e a TV Anhanguera, em 1963. (GODINHO, 2008). Diante da demanda de produção de peças publicitárias para preencherem os horários comerciais destas emissoras, surgiram produtoras audiovisuais que eventualmente trabalhariam com animações de comerciais para lojas de varejo ou propagandas institucionais.<sup>2</sup>

Em 1966, o produtor carioca José Petrillo, sua esposa Dalel Achkar Petrillo e Geraldo Moraes fundaram a produtora goiana *Truca – Cinema Arte e Propaganda*, onde produziam filmes de ficção, documentários e também comerciais televisivos (BENFICA, LEÃO, 1995). Dalel Achkar Petrillo, que vinha da faculdade Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, com experiência de desenho em movimento na publicidade, que trazia do período em que trabalhou na produtora Schneider, implantou a animação em Goiânia. Ela foi a primeira profissional da área de

---

<sup>2</sup> Em 1966, o produtor carioca José Petrillo, sua esposa Dalel Achkar Petrillo e Geraldo Moraes fundaram a produtora goiana *Truca – Cinema Arte e Propaganda*, onde produziam filmes de ficção, documentários e também comerciais televisivos (BENFICA, LEÃO, 1995). Dalel Achkar Petrillo, que vinha da faculdade Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, com experiência de desenho em movimento na publicidade, que trazia do período em que trabalhou na produtora Schneider, implantou a animação em Goiânia. Ela foi a primeira profissional da área de animação no estado de Goiás. Pela *Truca Filmes*, produziam comerciais televisivos animados. Trata-se de uma iniciativa pioneira no Estado, mas que aconteceu quase 60 anos do início da realização das primeiras animações no Brasil. Neste período, Dalel Achkar Petrillo produzia em Goiás os comerciais de animação do Leite Ana Maria, Gogo, Inca Economiza, Encol, Coca Cola e também para a prefeitura de Goiânia e do estado de Goiás (PETRILLO, 2019).

animação no estado de Goiás. Pela Truca Filmes, produziram comerciais televisivos animados do Leite Ana Maria, Gogo, Inca Economiza, Encol, Coca Cola e também para a prefeitura de Goiânia e do estado de Goiás (PETRILLO, 2019). Pela falta de conhecimentos a respeito da animação em Goiás, foi Dalel Achkar Petrillo que apresentou o processo da produção da animação no estado, formando vários profissionais nesta área em Goiânia (PETRILLO, 2019).

**Figura 01:** Equipe da produção de um comercial televisivo, dirigido por Dalel Achkar Petrillo na Truca Filmes.



**Fonte:** Arquivo familiar, foto da Janaina Coe Petrillo.

**Figura 02:** Acetatos do comercial televisivo animado da marca de leite Ana Maria feita pela Truca Filmes.



**Fonte:** Arquivo familiar da família Petrillo.

Por se tratar de uma produção trabalhosa, não havia fluidez de comerciais em animação, ou seja, a demanda era reduzida. A produção de um comercial de trinta segundos, em animação, tomava muito tempo e demandava muito gasto comparando com um comercial já filmado e editado. Os profissionais precisavam desenhar quadro a quadro<sup>3</sup> em folhas de acetato e os redatores e as produtoras não tinham prática de produzir comerciais em animação. Como as animações eram registradas em película de 35 mm, eram de custo alto e exigiam mais tempo de produção do que as outras produções audiovisuais.

A película era caríssima, a revelação, montagem mais ainda. Ninguém conseguiria fazer filmes hoje se ainda usássemos a película. Estes cineastas do momento, eles nunca conseguiriam filmar! A película é muito cara... Pra não gastar película e nem o dinheiro meu, e saber mais na produção era entrar na produtora, mesmo que seja a área de produção era a publicidade. (MUNIZ, 2019)

Na década de 1980 e 1990, o uso do vídeo tape facilitou e barateou a produção dos comerciais em animação. Ainda assim, os profissionais, em número reduzido, tinham que desenhar e registrar a imagem quadro a quadro no processo de trinta quadros por segundo, compondo um total de 1.800 quadros por cada comercial de trinta segundos. Até a década de 1980, as animações goianas mantinham o formato de comercial de TV. Era um trabalho complexo, cansativo e solitário, já que o animador dialogava apenas entre a mesa, as canetas, folhas de papel, de acetato e a máquina que registrava a imagem.

Entre as décadas de 1970 e 1990, a Makro e a Kyno Filmes, as maiores produtoras de comerciais de televisão no estado de Goiás, realizavam comerciais televisivos em animação esporadicamente (BENFICA, LEÃO, 1995). Durante a década de 1970, o goiano Martins Muniz trabalhava na Makro Filmes, onde exercia as funções de cinegrafista, cenógrafo e com o tempo, animador. Diante da ausência de cursos de formação técnica, adquiriu seus conhecimentos em animação como autodidata. Durante a produção de comerciais televisivos, Muniz guardava restos de pontas virgens dos rolos de película e, pela junção destes restos, entre 1978 a 1980, produziu seu documentário denominado *Belém para todos os Tempos*. No filme, havia filmagens de *live action* e algumas em animação. Esta foi a primeira experiência filmica de animação no estado de Goiás, que infelizmente não existe mais. Como o rolo não foi guardado em um local apropriado, deteriorou-se. Embora o documentário tenha sido de grande importância para a história cinematográfica goiana, Muniz relata que ele não ganhou notoriedade. Não há registros do lançamento do filme.

<sup>3</sup> Esta técnica, de quadro a quadro, sequencialmente, viabiliza uma ilusão de que o desenho esteja em movimento.

Pela falta de interesse das produtoras brasileiras de cinema patrocinarem a produção de animações de ficção e pela ausência de incentivos estatais para produzir filmes animados, até o início da década de 1990, o caminho para que grande parte dos profissionais de animação tivessem um retorno financeiro rápido e seguro, era trabalhar na publicidade.

Somente em 1997, foi lançada a primeira animação em ficção, da qual se tem registro, feita em Goiás. *Uma História de Família*, dirigida pelos radialistas Dustan Oeven e Moisés Cabral, foi realizada em *stop motion*, filmada em VHS e montada em uma ilha de edição linear. A animação, de um minuto de duração, obteve bons resultados, pois concorreu em festivais como o Festival Internacional Animamundi, Mostra no Museu da Imagem e do Som, de São Paulo e foi premiado em um festival de filmes de um minuto, em São José dos Campos (OEVEN, 2019). A experiência do curta e suas premiações rendeu uma repercussão local e abriu portas, no mercado publicitário, para os diretores, pois a técnica de animação em *stop motion* era novidade para a publicidade goiana naquele momento (OEVEN, 2019).

**Figura 03:** Imagens do filme *Uma História de Família*



**Fonte:** frames extraídos do filme pelos autores

A Makro Filmes foi a primeira produtora goiana a ter ilhas de edição especializadas em animação. Seus primeiros equipamentos foram comprados em 1990, numa viagem ao exterior, com uma versão mais sofisticada na produção de animações (OLIVEIRA, 2019). Pela grande demanda de produção de comerciais televisivos animados na Makro Filmes em todo o Brasil, criaram em 1999 a FX Anime, primeira produtora especializada em animação no estado de Goiás. (OLIVEIRA, 2019).

Na transição da década de 1990 para 2000, iniciava o processo de digitalização. Porém, poucas produtoras em Goiânia já possuíam ilhas de edição não linear, principalmente para a animação. Dustan Oeven e Moisés Cabral planejavam continuar a produção de animações em *stop motion*, a partir da repercussão do primeiro curta e também dos comerciais publicitários que fizeram. Na experiência dos festivais e mostras, perceberam que grande parte das pessoas, naquela época, percebia o vídeo como um produto amador e vários festivais aceitavam apenas filmes em película de 16 mm e 35 mm. Eles criaram, então, a Etnia Produções Cinematográficas e produziram o segundo curta de animação *Entrevista do Morcego* (2000), realizado em película de 16 mm e editado em ilha não-linear. O curta concorreu em vários festivais nacionais e internacionais. (OEVEN, 2019).

No ano de 1999, Paulo Caetano e Eládio Garcia produziram a segunda animação goiana, em ficção, o curta *A Lenda da Árvore Sagrada*. Esta animação, desenhada quadro a quadro e animada através do Adobe After Effects, ganhou o prêmio de Melhor Produção Goiana no I Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental (FICA). Paulo Caetano, que é designer gráfico e ilustrador, produziu e dirigiu outras cinco animações: *Luzes da Madrugada* (2001), que ganhou o melhor vídeo goiano no FICA e Goiânia Mostra Curtas do ano, *Banzo* (2005), *Quil* (2007) e *Sontoku* (2019) – direção coletiva com Felipe Pitombo e Akira Ninomia.

O início do processo de produção digital representa uma mudança significativa, pois permitiu que as produções fossem realizadas em menos tempo, barateou a produção e a edição das filmagens e das animações (DANCYNGER, 2003).

O custo diminuiu muito na parte da produção. Às vezes produzem comerciais que não têm filmagens. Usam fotografias, incluem cartelas com efeito (uso do After Effects) e a narração. Às vezes o gasto é apenas a energia elétrica. Tudo é feito dentro da produtora e às vezes o editor nem precisa levantar. A digitalização barateou e agilizou a produção do comercial. Ficou mais fácil e mais barato. Qualquer comercial de animação de trinta segundos fica pronto mais rápido e não fica tão trabalhoso como antes. Quando a animação ainda era analógica, o comercial era trabalhoso, ninguém fazia (animações) por hobby. (MUNIZ, 2019)

Sobre as mudanças trazidas pelo processo de digitalização, o realizador goiano André Machado comenta:

Pela alta demanda de projetos nas produtoras (que produzem comerciais de televisão e entre outros), elas têm funcionários que são animadores. Lembrando que, são animadores de “finalização” Como designer/motion graphics/finalizador. Dez anos atrás até agora, os computadores e *softwares* baratearam e popularizaram, com isso, aumentou a quantidade de profissionais na área. Porém ainda é difícil achá-los. É uma área bem específica, precisa um conhecimento próprio. Normalmente nas produtoras têm um ou dois (animadores/finalizadores). Os animadores publicitários no Século XXI não são como os profissionais de desenhavam e animam como algumas décadas atrás! (MACHADO)

Em 2001, Dustan Oeven e Moisés Cabral, já com câmera digital, lançaram a animação *Abdução* também em *stop motion*; a primeira animação goiana que foi produzida por meio de um projeto da Lei de Incentivo à Cultura, do Município de Goiânia. Em 2002 Dustan Oeven lança a animação *Alternativa*, sendo premiado como Melhor Produção Goiana no IV FICA. A produtora Etnia Produções Cinematográficas fazia curtas de ficção e comerciais televisivos. O último curta da produtora feito por Dustan Oeven e Moisés Cabral foi *Mágoa de Vaqueiro*. Fecharam as portas quando Moisés mudou-se para a Inglaterra em 2006. Mesmo assim, Dustan continuou fazendo comerciais e curtas em *stop motion*, porém, de modo independente. Seu último curta chama-se *Catireiro* e foi lançado em 2019 (OEVEN, 2019).

Em 1999, Euclides Neri Neto e Sirley Vieira fundaram a FX Anime, primeira produtora goiana especializada em animação, comerciais televisivos, vinhetas, animação de marcas e modelagem 3D. Em 2001, Jorge Abdala e Júlio Gonçalves abriram a segunda produtora especializada em animação no estado de Goiás, a Anima Filmes, cujo foco central era produção de comerciais de TV. Ela representou um grande avanço, pois até então, ainda existia apenas uma produtora neste ramo em Goiás. Porém, uma crise no mercado audiovisual e publicitário entre 2005 e 2006 afetou a empresa, que foi encerrada em menos de cinco anos de existência.

Em 2003 foram lançadas três animações produzidas digitalmente: *A Viagem do Saci*, também de Dustan Oeven e Moisés Cabral; *A Onça da Mão torta*, do jornalista Ricardo Edilberto e *Movimento das Três Raças*, do radialista Michel Valim.

Em 2003, estudantes do curso de rádio e TV da UFG fundaram a Mandra Filmes, terceira produtora especializada em animação no Estado de Goiás. No mesmo ano, lançaram o curta *Carne Seca*, dirigido por Ricardo de Podestá, vencedor do prêmio de Melhor Filme Goiano no IIIº Festival Goiânia Mostra Curtas (2003). Atualmente, Mandra Filmes é a produtora de animação mais antiga

que produz curtas em ficção em Goiás. A produtora FX Anime também é especializada em animação, porém seu foco sempre foi para a publicidade.

Em 2004, foi lançada a segunda animação, também independente, da Mandra Filmes - o curta *Filme Ilhado*, dirigido por Paulo Guilherme Miranda. Em 2005, lançaram *Peixe Frito*, de Ricardo Podestá, o primeiro curta em animação financiado por lei de incentivo à cultura, contemplado na Lei Goyazes e na lei de incentivo municipal.

Em 2007 foi lançado o curta-metragem *Katteca*, um documentário híbrido, com cenas em *live action* e outras em animação, realizado por Raimundo Alves e Mandra Filmes. O curta ganhou prêmio de Melhor Curta Goiano - VII Goiânia Mostra Curtas 2007 e Melhor Curta - Festival Chico - Palmas 2008. A quinta animação da Mandra Filmes, *Catum* (2008), dirigido por Paulo Guilherme Miranda é o único curta em animação que foi contemplado no edital de roteiro do Festcine Goiânia. Pelo edital, foi necessário produzir e finalizar a animação em menos de quatro meses. Dois anos depois, foi lançada a animação *Rupestre*, com direção de Paulo Guilherme Miranda.

Em uma rápida produção, em 2011, a produtora Mandra lançou o curta metragem *Tamanduá Bandeira*. A animação ganhou prêmio de Melhor vídeo goiano do FICA de 2011. Em 2012 foi lançado o curta metragem *Destinação*, dirigido por Ricardo Podestá. É um curta metragem com estética de filme B que concorreu no 20º Animamundi e na 63º Berlinale – Festival Internacional de Cinema de Berlin. Além dos festivais citados, o curta concorreu no 45º Festival de Brasília do Cinema Brasília, Mostra da ABD-GO entre outros. Já o curta *A Caça* (2015), de Thiago Camargo, é uma animação diferenciada das anteriores. Feita em 3D, sua estética e a narrativa têm características dos filmes de terror.

Em 2017, a Mandra foi contratada para produzir a animação infantil *A Natureza Agradece*, com direção de Ricardo Podestá.

Todos os curtas citados foram financiados por mecanismos de incentivo à cultura estadual ou municipal. Entre 2003 e 2019, a Mandra lançou onze curtas-metragens. Em 2011 lançou o piloto para a série animada *Guito e Lino em uma aventura Rupestre*. Apenas em 2017 foram lançadas as primeiras séries em animação de Goiânia: *Muralzinho*, dirigida por Paulo Miranda; e *Júlio e Verne - os irmãos gemiais*, de Ricardo Podestá e de Paulo Guilherme Miranda. Eram projetos aprovados pelo Fundo Setorial do Audiovisual (FSA). As séries têm treze episódios de treze minutos. *Júlio e Verne - os irmãos gemiais*, foi transmitido no canal internacional Natgeo Kids, da Fox, e na TV Brasil. *Muralzinho* foi licenciada para a plataforma de streaming brasileira Looke e exibida na TV Brasil. A terceira série da Mandra Filmes, *O Parque de Adelin*, financiada via FSA para a TV Cultura, tem previsão de lançamento em 2021.

*Júlio e Verne - os irmãos gemiais* é um projeto antigo, nós inscrevemos várias vezes. Quando foi aprovado e depois já estávamos na fase de produção o que a gente tinha dificuldades era onde exibir. A partir da criação da Lei da TV Paga ajudou muito. Essa lei é um “braço” do FSA. Uma lei é para produção de projetos a outra é para onde ser exibido (PODESTÁ, 20019).

A série *Mandu, o Tamanduá*, de Thiago Camargo, foi contemplado do edital da Chamada Pública BRDE/FSA Fluxo Contínuo Produção para Televisão 2019. Pelo FSA e a Lei Goyazes, o longa *A Ilha dos Ilús*, da Mandra Filmes, dirigido por Paulo Guilherme Miranda, tem previsão de lançamento em 2022. Em 2018, Ricardo Podestá e Paulo Miranda lançaram a série *Ada e Rói* no Canal Brasil e o piloto da série *Gnaks*. *Gnaks* contou com recursos públicos do Banco Regional de Desenvolvimento do Extremo Sul e do FSA. Em 2021, a Mandra Filmes encontra-se na fase de produção do seu segundo longa em animação *Peixe Frito e a Semente Sagrada*.

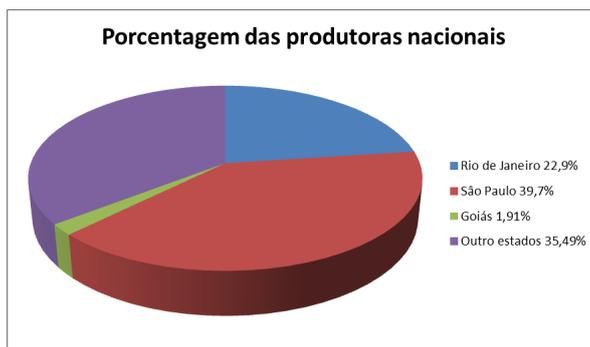
Também merece destaque o curta-metragem em animação *O sinistro caso dos irmãos gêmeos*, que recebeu prêmio de melhor Direção de Arte no FICA 2020. A produção, dirigida por Thaís Oliveira e Bárbara de Almeida, recebeu financiamento da Lei de Incentivo à Cultura, de Goiânia.

Notamos, portanto, que a partir dos anos 2000, houve um aquecimento da produção de animações no Estado de Goiás. Isso aconteceu graças ao aumento da criação das leis de incentivo à cultura (nacionais, estaduais e municipais), ao uso das novas tecnologias audiovisuais, ao surgimento de cursos e à facilidade de acesso a informações para formação na área.

### 3. MERCADO DE ANIMAÇÃO EM GOIÁS:

Os principais agentes do mercado audiovisual encontram-se concentrados na região sudeste do Brasil, especialmente no eixo Rio de Janeiro - São Paulo. De acordo com Ancine, em 2018 havia 5387 produtoras brasileiras independentes regularmente cadastradas junto à Agência. São Paulo concentrava 2139 produtoras (39,7% do total), enquanto o Rio de Janeiro totalizava 1234 produtoras independentes (22,9%).

**Gráfico 01:** Porcentagem das produtoras nacionais por estado no Brasil



**Fonte:** Sistema Ancine Digital de 2018.

No estado de Goiás, observa-se um número reduzido de produtoras independentes, concentradas principalmente na capital. Das 103 produtoras independentes goianas (1,91%) regularmente cadastradas junto à agência reguladora, 81 (1,5%) estão localizadas em Goiânia, conforme se extrai da Tabela 01. As cidades que possuem produtoras são as seguintes:

**Tabela 01:** Tabela com os municípios nos quais estão localizadas as produtoras independentes de Goiás.

Município	Quantidade de produtoras
Alexânia	1
Alto Paraíso de Goiás	2
Anápolis	6
Cidade Ocidental	1
Cristalina	1
Goiânia	81
Itumbiara	3
Luziânia	1
Mineiros	1
Morrinhos	1
Nerópolis	2
Rio Verde	1
Santa Bárbara de Goiás	1
Santo Antônio de Goiás	1
Total	103

**Fonte:** Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual (OCA), Ancine

Com relação à realização de produtos de animação, verificou-se que em 2018 apenas 90 produtoras independentes brasileiras possuíam o Certificado de Produto Brasileiro (CPB) emitido no gênero animação. Dentro deste setor, repete-se o mesmo padrão de concentração de produtoras independentes do eixo Rio-SP. São 51 produtoras independentes, voltadas para a animação, concentradas na região Sudeste do Brasil, ao passo em que o Centro-Oeste totalizava somente oito produtoras independentes neste setor em 2018.

Entre as produtoras independentes goianas registradas na Ancine, apenas cinco possuem Certificado de Produto Brasileiro (CPB) emitidos no gênero animação: a Caolha Filmes, a Armoria Studio, a Mandra Filmes, a Mmarte Produções e Tubo Comunicação Inteligente. Através de pesquisa junto aos profissionais da área, observou-se que há diversas produtoras e profissionais que atuam no mercado, mas que não são registradas junto ao órgão responsável, a exemplo da FX Anime Produções (Euclides Neto), Armoria Studio (Wesley Rodrigues), da Animatriz Studio (Rildo Farias), e Pitombo Studio (Felipe Pitombo). A Casa do Cinema – Rosa Berardo- produz animações, porém a produtora não é especializada em animação.

Embora o número possa ser considerado ainda baixo, se comparado com o número registrado por outros estados da federação, deve-se ressaltar que houve um aumento nos últimos anos: até 2013, observamos a ausência de CPB's do gênero animação em toda região Centro-oeste. Somente a partir de 2014 é possível observar o crescimento do número de Produtoras independentes na região Centro-Oeste com CPB emitidos no gênero animação, bem como do número de produções de animação.

Através de levantamento realizado pela GO Filmes, Associação das Produtoras Independentes de Cinema e TV de Goiás, é possível mensurar a importância da animação no mercado regional. No período de 2017, foram realizadas 57 produções, de diferentes gêneros audiovisuais, pelas produtoras independentes associadas à GO Filmes.

Conforme se observa no Gráfico 02, foram realizadas sete produções de animação goianas. Comparando os formatos audiovisuais mais produzidos no estado, a animação é a que tem a menor porcentagem: enquanto o documentário representa 45,6% das produções realizadas, ficção totaliza 42,1% e animação 12,3%. Isso ocorre pelo pequeno número de profissionais na área, pela lenta produção em comparação com as formas de documentário e a ficção.

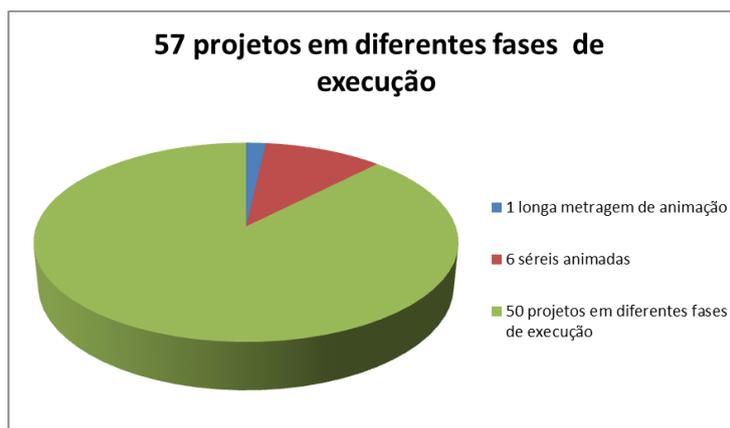
**Gráfico 02:** Levantamento da produção goiana de cinema e TV



Fonte: Pesquisa da GO Filmes de 2017.

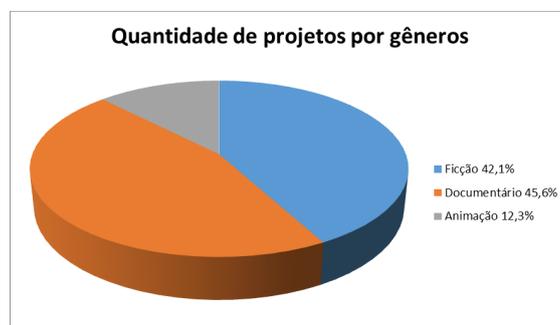
No Gráfico 03, observamos que, entre os 57 projetos ainda não finalizados em 2017 e em diferentes etapas de produção, foram produzidas seis séries animadas e um longa-metragem de animação.

**Gráfico 03:** Projetos em diferentes fases de execução



**Fonte:** Catálogo do GO Filmes de 2017 e 2018

**Gráfico 04:** Quantidade de projetos por gênero



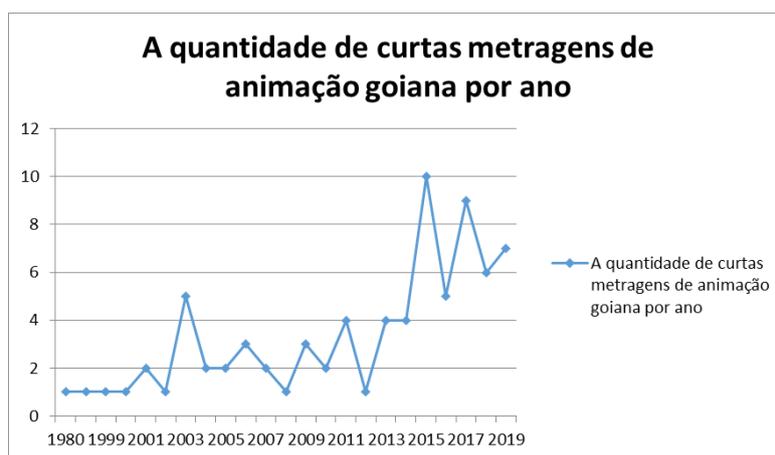
**Fonte:** Catálogo do GO Filmes de 2017 e 2018.

Vale lembrar que os dados apresentados pela GO Filmes não representam a totalidade das produções existentes em Goiás. Como já mencionado, muitas animações são realizadas enquanto projetos individuais, de seus realizadores, não estando sempre associadas a produtoras independentes. Porém, considera-se que o levantamento realizado pela associação nos dá importantes indicativos acerca do mercado audiovisual goiano, visto que importantes produtoras da região encontram-se aí representadas.

O gráfico 05 permite visualizar o nível de produção de animações por ano, demonstrando um quadro de instabilidade. Um importante fator que deve ser considerado é o número de projetos

inscritos anualmente nos editais das leis de incentivos municipal e estadual, que embora aprovados, não recebem do Estado o financiamento em tempo hábil de produção.

**Gráfico 05:** Quantidade de curtas metragens de animação que foram lançados, por ano, no estado de Goiás.



**Fonte:** Catálogos da mostra Lanterna Mágica, FICA e a programação do Dia Internacional da Animação de Goiânia de 2007 a 2019. Gráfico elaborado pelo autor Paulo Coelho Nunes

#### 4. DESENVOLVIMENTO DO MERCADO SOB A ÉGIDE DAS LEIS DE INCENTIVO

Atualmente, O FSA, PRODAV, a Lei da TV Paga, são as principais políticas públicas federais que servem como formas de apoio para estruturar, produzir e exibir projetos nacionais. Através delas, promove-se o mercado audiovisual no mercado interno e, como consequência, promove-se a competitividade da produção audiovisual brasileira no mercado internacional.

Especificamente na área da animação, em 2007, durante o festival ANIMAMUNDI, a Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA) apresentou à Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura a proposta de elaborar uma projeção que permitisse realizar um programa como o projeto do DOCTV<sup>4</sup> voltado para a área da animação. A seguir, mediante o apoio da coordenação executiva do DOCTV a ABCA, lançou um primeiro projeto do que seria o ANIMATV<sup>5</sup> às emissoras TV Brasil e TV Cultura, como também à Associação Brasileira das

<sup>4</sup> **DOCTV** O Programa de Fomento à Produção e Teledifusão do Documentário Brasileiro (DOCTV) foi criado visando à produção de documentários utilizando o apoio estatal. A iniciativa de fomentar a produção audiovisual através do apoio do Estado pode ser considerada uma tradição nas políticas públicas de apoio à cultura no Brasil.

<sup>5</sup> **ANIMA TV** foi um concurso realizado pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura do governo brasileiro, em associação com os canais TV Cultura e TV Brasil focando a produção de séries de animação brasileiras.

Emissoras Públicas Educativas e Culturais. Tais entidades se associaram ao projeto viabilizando suas ações.

Em 2008, o Ministério da Cultura criou o Programa Nacional de Fomento à Animação Brasileira (*ProAnimação*), cujo objetivo principal foi “(...) fomentar o desenvolvimento de ações de capacitação, produção, difusão e distribuição da animação brasileira no Brasil e no exterior. Nesse mesmo ano, durante o *Granimado* (festival de animação em Gramado) foi lançado o programa ANIMATV que foi incorporado ao *ProAnimação*. O ANIMATV conta, para a sua viabilização, com a participação da Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura (NESTERIUK, 2011).

Na mesma década foi criado o Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), que atribui o desenvolvimento de toda a cadeia produtiva da atividade audiovisual no Brasil e o Programa de Apoio ao Desenvolvimento do Audiovisual Brasileiro (PRODAV) que foi um grande passo da política pública de fomento à indústria cinematográfica e audiovisual no país.

Cabe destacar especialmente a Lei 12.485/2011, conhecida como “Lei da TV Paga”, que se propõe a proteger e regular o mercado de TV por assinatura e estimular produtoras brasileiras independentes na realização de programas televisivos (LIMA, 2015). O incentivo se dá através da criação de cotas de produção televisiva independente a serem exibidas em horário nobre em canais de TV por assinatura. Como consequência, essa medida também estimulou a realização de produções do gênero animação. Segundo Heverton Souza Lima, “entre as categorias de licenciamentos que antes da Lei 12.485 eram inexpressivas, cabe destacar a animação, que teve uma taxa de crescimento de 2.825%, ao saltar de 4 obras produzidas entre 2009 e 2011 para 117 no período de 2012 a 2014” (2015, p.122). Ou seja, conforme o autor, “em relação às animações, o licenciamento de séries brasileiras tinha uma produção muito restrita antes das cotas de canais”.

A Lei 12.485/11 é também uma política de ação afirmativa. Ela se propõe a proteger e regular o mercado de TV por assinatura e estimular produtoras brasileiras independentes na realização de programas televisivos (PAULINO, SOARES, 2016). Desse modo, são objetivos da referida lei: garantir a liberdade de expressão, promover o acesso à informação, promover a diversidade cultural e promover o desenvolvimento econômico do setor, através da ampliação da concorrência.

Para isso, definem-se alguns critérios a serem cumpridos pelas programadoras e empacotadoras de TV por assinatura. A Lei determina cotas de exibição de, no mínimo, 3h30 semanais, de conteúdos nacionais, no horário nobre, produzidos por produtoras independentes na programação da TV por assinatura. Trata-se da medida de maior impacto trazido pela lei. Como

consequência, observa-se um aumento das vinculações e produções nacionais, especialmente de programas de ficção, documentários e animações (LIMA, 2015).

Em pesquisa realizada em 2019 pelo Anima Mundi, intitulada Mapeamento da Animação no Brasil<sup>6</sup>, observa-se que mais da metade das produtoras do setor de animação foram fundadas depois de 2011, ano de publicação da Lei 12.485. Entre 2011 e 2015, foram criadas 35% das empresas; já entre 2016 e 2019, foram fundadas 25% das produtoras que participaram do mapeamento.

Para além da cota imposta pela Lei da TV por assinatura, há outras medidas que impactam diretamente o setor. A distribuição das cotas da Condecine, por exemplo, passa a ser realizada de acordo com os critérios estabelecidos pela lei.

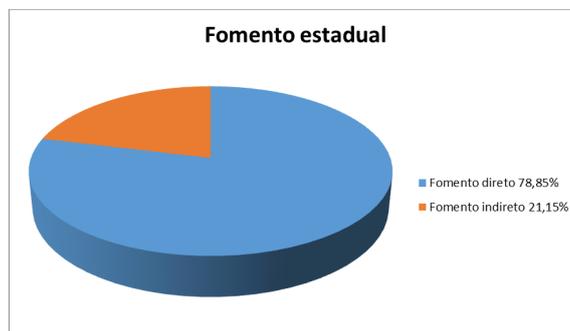
A Lei 12.485 estipula novos critérios de distribuição das receitas oriundas da Contribuição para o Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional, Condecine. Nesse sentido, no mínimo 30% do arrecadado com a contribuição deve ser destinado à produtoras brasileiras estabelecidas nas regiões Norte, Nordeste e Centro-Oeste, fora, portanto, do principal eixo de produção cultural do Brasil, Rio-São Paulo, dentro das determinações da Ancine, que incluem basicamente a produção da obra audiovisual nas regiões acima citadas com mão de obra de artistas e técnicos locais. Além disso, no mínimo 10% da receita da Condecine deverá ser destinada à produção de conteúdos audiovisuais que devem ser veiculados, em primeiro lugar, nos canais comunitários, universitários e de programadoras brasileiras independentes. (LOPES, 2015, p. 43).

Denise Lopes (2015) lembra que, apesar dessas medidas, o valor repassado pela Condecine ainda é baixo, especialmente se comparado aos valores investidos no âmbito internacional. Por isso, observa a autora, apesar de se potencializar o desenvolvimento do setor, tal medida não representa uma ameaça à concorrência.

Percebemos, ainda, que a mudança significativa no mercado de animação goiana ocorreu neste período graças também à publicação de editais regionais de estímulo à produção, como a Lei de Incentivo à Cultura Municipal (a Lei nº 7.9577) em Goiânia e também a Lei Goyazes, (a Lei nº 13.6138) no estado. Através do Gráfico 06, percebemos que o fomento direto representa quase 80% da captação de recursos públicos estaduais nas produções audiovisuais, envolvendo todos gêneros produzidos.

<sup>6</sup> Disponível em: <http://mapeamentoanimacao.com.br/ano-de-fundacao/>. Acesso em 14 ago. 2021

**Gráfico 06:** Fomento estadual no setor audiovisual



**Fonte:** Catálogo do GO Filmes de 2017 e 2018

De acordo com levantamento da produção de cinema e televisão realizado pela GoFilmes, as animações que foram contempladas pelos leis de incentivo são:

**Longa metragem** – *A Ilha dos Ilús*. Financiamento: FSA & lei Goyazes, 2018;

Foram produzidos onze séries, sendo seis do gênero documentário, duas de ficção e três de animação.

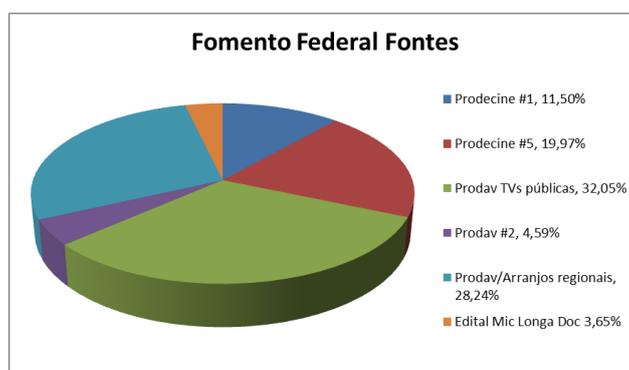
**Séries** – *Muralzinho*. Financiamento: FSA e recursos próprios, 2017;

**Série** – *Júlio e Verne - os irmãos gemiais*. Financiamento: FSA, 2017;

**Série** – *O Parque do Adelin*. Financiamento: FSA FAC-GO 2017;

Os dados informativos do gráfico 07 incluem projetos audiovisuais, como longa metragem, telefilmes e séries que estavam em comercialização, produção ou em desenvolvimento. Não inclui, portanto, curtas-metragens ou projetos ainda em busca de financiamento inicial. Vale ressaltar, contudo, que o relatório da GO Filme não contempla as produções do mercado informal e/ou de produtoras não associadas.

**Gráfico 07:** Fomento federal no setor audiovisual, no estado de Goiás



**Fonte:** Catálogo do GO Filmes de 2017 e 2018

O realizador goiano Ricardo Podestá (2019) reflete que o FSA e PRODAV são leis de desenvolvimento para produção de obras audiovisuais nacionais dirigidas ao mercado televisivo. Ele afirma que, já na fase de produção das suas séries *Muralzinho* (2017) e *Júlio e Verne – os irmãos gemiais* (2017), mesmo apresentando os projetos e seus pontos positivos, os canais televisivos não os aceitavam. Apenas a partir da criação da lei 12.485, tornou-se possível exibir as séries nos canais televisivos. A Lei da TV Paga é o ponto de apoio do FSA e PRODAV, enquanto as produtoras independentes produzem, a TV Paga exibe as produções. Sem dúvida, a Lei 12.485/11 facilitou a exibição de obras nacionais, em um mercado onde predominavam as produções estrangeiras.

A partir da Tabela 02 e da Tabela 03, percebemos um crescimento do número de Produtoras independentes com CPB emitidos no gênero animação, bem como do número de produções de animação. Em 2012 e 2013, observamos a ausência de produções do gênero em toda região Centro-oeste. Paulatinamente, verificamos o crescimento do número de animações realizadas. No Estado de Goiás, foram emitidos oito CPB's do gênero animação em 2018, em contraste com os anos anteriores

**Tabela 02:** Legenda: Quantidade de produtoras com CPB's de animação emitidos por ano.

	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Centro-oeste</b>			2	4	3	8	8
Distrito Federal	-	-	1	2	1	3	3
Mato Grosso	-	-	-	-	1	-	-
Goiás	-	-	1	2	1	5	5

Fonte: OCA/Ancine.

**Tabela 03:** Quantidade de CPB's emitidos por ano e UF da empresa produtora na região Centro-oeste– Gênero animação

Região/ano	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
<b>Centro Oeste</b>	-	-	5	5	5	8	14
DF	-	-	4	2	2	3	6
GO	-	-	1	3	2	5	8
MS	-	-	-	-	1	-	-

Fonte: OCA/Ancine.

Acreditamos que o aumento do número de CPB's emitidos no período de análise se deva especialmente ao surgimento de editais de fomento direto e indireto, que contemplaram produtoras do setor, e ao aumento da demanda de programação a partir das cotas impostas pela Lei da TV paga.

Além disso, o aumento de janelas de exibição de conteúdo criou oportunidades de comercialização de conteúdos pelas produtoras. Segundo Mapeamento da Animação no Brasil<sup>7</sup>, o setor distribui conteúdos para diversas plataformas: 67% das produtoras investigadas distribuem conteúdos para as redes sociais; 59% para a TV paga; 56% para festivais nacionais e 53% para as TVs abertas. Também merecem destaque as salas de cinema e as plataformas de streaming, que atuam como janelas de exibição da animação nacional para 36% e 33% das empresas estudadas, respectivamente.

## 5. ESPAÇOS DE EXIBIÇÃO E DE FORMAÇÃO

No estado de Goiás os festivais mais conceituados são: Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental (FICA), Mostra da Associação Brasileira de Documentários de Goiás (ABD-GO), Goiânia Mostra Curtas e o Festcine Goiânia.

Com o passar do tempo, as coordenações dos festivais perceberam que era preciso criar uma nova premiação, o prêmio da animação, já que nas primeiras edições dos festivais citados os melhores curtas goianos que foram premiados eram animações. Em 2002, a ASIFA (Associação Internacional do Filme de Animação) lançou o “Dia Internacional da Animação”, evento que acontece no mesmo dia e hora em todo o mundo. No dia 28 de outubro de 2007 ocorreu o primeiro Dia Internacional de Animação (DIA) em Goiânia. Além das mostras oficiais citadas, a coordenação do Dia da Animação em Goiânia exibe uma mostra de animações regionais. Através do festival, as animações goianas *O Ogro* (2011), de Márcio Júnior e Márcia Deretti, e *Cavallhadas* (2015), de Iuri Araújo, foram exibidos em todas as cidades brasileiras onde acontece o Dia Internacional da Animação. “O Dia da Animação é uma oportunidade para o público conhecer grandes obras de animação, também é momento que oportuniza aos animadores da região avaliar e analisar suas experiências na produção de curtas” (DERETTI). Em 2017, foi lançado em Goiânia o festival internacional de animação, intitulado *A Lanterna Mágica*. A proposta é promover e difundir o mercado de animação brasileiro e mundial. Além das exibições dos vídeos, acontecem painéis, *pitchings* e oficinas, que funcionam como espaço de formação para os profissionais da área.

<sup>7</sup> Disponível em: <http://mapeamentoanimacao.com.br/>. Acesso em 14 ago. 2021.

Aos poucos, os espaços de formação e de trocas entre profissionais deixaram de se restringir aos festivais, com o surgimento de cursos universitários específicos na área do audiovisual. Esse processo de profissionalização na área de animação em Goiás intensificou-se especialmente a partir dos anos 2000. Nesse período, foram criados cursos em áreas técnicas específicas do audiovisual: de fotografia, de animação (Escola Goiana de Desenho Animado), de edições de imagens estáticas e de imagens em movimento.

Além disso, houve a facilidade de acesso às novas tecnologias e às informações na área da internet.

Naquela época, para fazer pesquisas nessa área, só era possível quando alguém ia para os Estados Unidos. A pessoa cobrava por trazer o livro. Essa era chance de ter um livro específico. Ou você tinha que saber na raça, ou não fazia. Agora pela internet, tem mais fácil acesso de informações. Alguns sites e blogs explicam muita coisa como fazer. Ao pressionar uma tecla, podemos achar muita coisa. Como exemplo, explicando o sistema da animação, como quantos quadros por segundo que são usados para a animação. Antes era bem mais difícil achar informações e também como era trabalhar nessa área, isso quando ainda era analógico. (MUNIZ)

Sobre o processo de profissionalização do mercado de animação em Goiás, a fundadora da Escola de Animação, Márcia Deretti, comenta:

Fico feliz que agora tem faculdades públicas de audiovisual, a UEG como citei e o Instituto Federal de Goiás (IFG), na cidade de Goiás. A primeira vez que eu vim para Goiânia, não tinha cursos de audiovisual propriamente dito. O papel de ensino do audiovisual era desempenhado apenas nas oficinas dos festivais, como o Festival Internacional de Cinema Ambiental (FICA), Goiânia Mostra Curtas e o antigo Festcine Goiânia. Eles tiveram um papel fundamental, na carreira e formação que impulsionaram o cinema goiano. A parte da animação ainda não é atendida nas universidades. Em alguns cursos tiveram disciplina, optativas, de animação. Como no curso de design na UFG e na Pontifícia de Goiás (PUC-Goiás) em Goiânia e no curso de audiovisual no IFG na cidade de Goiás. São matérias, não cursos de graduação de formação. Mas, enquanto isso, existe a Escola Goiana de Desenho Animado (EGDA). Ela tem desempenhado na parte mais técnica, mas a animação não é só técnica, tem milhares de outras coisas. Não pode achar que você quer saber como cadenciar<sup>8</sup> uma sequência de frames, vai ser um bom animador, não é assim. É necessário ter uma bagagem, que tem que ser trabalhado. Que vai além dos 24 frames por segundo. [...] A UFG tem animadores, que fizeram design gráfico, como Wesley, Guilherme Araújo, Iuri Araújo, Flávio Gomes. Eles foram buscar a experiência deles com a animação em outros lugares, procurando o conhecimento nesta área já fora do espaço da faculdade, aprendendo sozinhos mesmo. Seria bom criar um curso de graduação de animação, assim os alunos terão um ótimo embasamento, conhecendo a história da animação e todo processo

<sup>8</sup> é a medida do número de imagens ou quadros individuais que um determinado dispositivo óptico ou eletrônico processa e exibe por unidade de tempo. Em cinema, cada uma destas imagens é chamada de *fotograma*, e a cadência é medida em *fotogramas por segundo (fps)* ou *quadros por segundo (qps)*. Em vídeo e demais mídias eletrônicas, as imagens individuais são chamadas de *frames*, e a medida da cadência é em *frames por segundo (fps)*.

de como animar, quais são as técnicas e estéticas etc. Assim profissionalizaria mais a área de animação goiana. (DERETTI, 2019)

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através deste trabalho, ficou evidente a ausência de pesquisas científicas e registro histórico da produção do gênero animação em Goiás, embora se apresente como um mercado com grandes possibilidades de expansão. Nesse sentido, consideramos que este ainda é um trabalho exploratório, que buscou aprofundar o conhecimento sobre os principais agentes da área e a configuração do mercado goiano através da realização de pesquisas parcialmente estruturadas com os profissionais da área de animação.

Pôde-se perceber a concentração e a diferença do volume de produção de obras de audiovisuais no eixo Rio – São Paulo, onde se dá a forte presença dos principais agentes produtores do mercado audiovisual, comparando-se com a baixa produção goiana.

Com relação ao mercado regional, confirmou-se a hipótese de que as produtoras goianas, para sobreviverem, necessitam atuar em outras áreas do mercado, especialmente na realização de produtos publicitários, sob demanda e, sobretudo, através de projetos beneficiados através de leis de incentivo. O licenciamento de produtos, considerado como uma das principais fontes dos estúdios de animação, só traz resultados depois da produção, da exibição e recepção do público (em outras palavras, a aceitação), e este processo pode durar mais de dois anos. Tal situação induz as produtoras brasileiras a manter atividades paralelas, alternando a produção cinematográfica e publicitária com o objetivo de garantir a renda e o funcionamento da produtora. (GATTI JÚNIOR, GONÇALVES, BARBOSA, 2014, p. P 470).

Também observamos, através da pesquisa, que é comum que alguns profissionais, que trabalham em áreas específicas, sejam contratados para atuarem sob demanda, já que os projetos audiovisuais são sazonais e intermitentes. De modo geral, as produtoras possuem um pequeno quadro fixo de trabalhadores nas equipes, em regime CLT, e um número maior de *freelancers*.

Por fim, vale salientar que o setor audiovisual apresenta ainda uma forte dependência das verbas públicas e incentivos fiscais, o que também se reflete no mercado de animação. Entretanto, a partir de 2018, algumas das políticas públicas mencionadas neste texto foram suspensas, provocando uma crise que atinge o panorama do fomento e afeta diretamente o setor audiovisual no país.

## REFERÊNCIAS

BENFICA, Eduardo; LEÃO, Beto. **Goiás no Século do Cinema**. Goiânia: Gráfica e Editora Kelps, 1995.

DANCYNGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**, Rio de Janeiro, Elsevier, 2003

FONSECA, Rodrigo. Anima Mundi flerta com talento de Goiânia. **Estadão**, 20 jul.2018. Disponível em <<https://cultura.estadao.com.br/blogs/p-de-pop/anima-mundi-flerta-com-talento-de-goiania/>> Acesso em 23 de outubro de 2019.

GATTI JÚNIOR, Willian. GONÇALVES, Marilson Alves. BARBOSA, Ana Paula Franco Paes Leme. Um estudo exploratório sobre a indústria brasileira de animação para a TV. In: **REad**, ed. 78, nº2, mai/ago. 2014. P. 461- 495. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/read/article/view/38250/30519>> . Acesso em

LIMA, Heverton Souza. **A Lei da TV Paga: o impacto no mercado audiovisual**. [Dissertação de mestrado]. São Paulo: USP, 2015.

LOPES, Denise. Avanços, retrocessos e estagnações: um balanço da lei 12.485. In **Revista Eptic**, Vol. 17, nº 2, maio/agosto 2015. P. 39-56.

MAPEAMENTO da animação no Brasil. Anima Mundi: S/d. Disponível em: <<http://mapeamentoanimacao.com.br/>> . Acesso em 14 ago. 2021.

MAPEAMENTO e impacto econômico do setor audiovisual no Brasil: 2016: São Paulo: APRO/SEBRAE, 2017. Disponível em: <[http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS\\_CHRONUS/bds/bds.nsf/b09ddeb1b21ee94db5de582a7f813eb4/\\$File/7471.pdf](http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/b09ddeb1b21ee94db5de582a7f813eb4/$File/7471.pdf)> Acesso em 01 ago. 2018.

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

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

PAIXÃO JR, Márcio. **MMarte ataca! Uma breve história da escola goiana de desenho animado e da MMarte Produções**. In: LEITE, Sávio (org.). **Maldita animação brasileira**. Belo Horizonte: Favela é isso aí, 2015.

PAULINO, Fernando Oliveira e SOARES, Danilo César. **Ecoando vozes: o serviço de acesso condicionado e o impacto na exibição de longas-metragens nacionais**. In: INTERCOM Junior – Audiovisual XVIII Congresso de Ciências da Comunicação da Região Centro Oeste, 2016

SILVA, Túlio Henrique Queiroz e. **Cinema em Goiás: Quando tudo começou... (1960-1970)**. Dissertação de mestrado. Programa de Pós-graduação em História: UFG, 2018.

## Entrevistas:

ARAÚJO, Guilherme. [Entrevista cedida a] Paulo Coelho Nunes. 16 de out. 2019. 1 arquivo. mp3.

ARAÚJO, Iuri. [Entrevista cedida a] Paulo Coelho Nunes. 16 de out. 2019. 1 arquivo. mp3.

DERETTI, Márcia. [Entrevista cedida a] Paulo Coelho Nunes. 08 jul. 2019. 1 arquivo. mp3.

MACHADO, André. [Entrevista cedida a] Paulo Coelho Nunes. 10 set. 2019. 1 arquivo. mp3.

NERI, Euclides Oliveira Neto. [Entrevista cedida a] Paulo Coelho Nunes. 30 out. 2019. 1 arquivo. mp3.

MUNIZ, Martins. [Entrevista cedida a] Paulo Coelho Nunes. 28 mar. 2019. 1 arquivo. mp3.

OEVEN, Dustan. [Entrevista cedida a] Paulo Coelho Nunes. 28 mar. 2019. 1 arquivo. mp3.

PETRILLO, Gino. [Entrevista cedida a] Paulo Coelho Nunes. 06 nov. 2019. 1 arquivo. mp3.

PODESTÁ, Ricardo. [Entrevista cedida a] Paulo Coelho Nunes. 23 out. 2019. 1 arquivo. mp3.

RASSI, Érico. [Entrevista cedida a] Paulo Coelho Nunes. 05 set. 2019. 1 arquivo. mp3.

## Informações sobre o Artigo

**Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese:** O artigo apresentado é resultado parcial de pesquisa intitulada “Fluxos comunicacionais e a configuração do mercado televisivo brasileiro na era pós-rede”, realizada pela pesquisadora, e se apoia em dados levantados durante estudo realizado em parceria com o autor Paulo Coelho Nunes, em seu trabalho de conclusão de curso.

**Fontes de financiamento:** não se aplica

**Apresentação anterior:** não se aplica

**Agradecimentos/Contribuições adicionais:** não se aplica

## Paulo Coelho Nunes

Bacharel em Publicidade e Propaganda (2005) e Pós-graduação lato sensu em Cinema (2006-2007), pela faculdade Cambury. Bacharel em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual de Goiás (2019). É um dos realizadores do Dia Internacional da Animação, em Goiânia, desde 2007

**E-mail:** [coelhonunes@gmail.com](mailto:coelhonunes@gmail.com)

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0002-8184-7216>

### Ana Paula Silva Ladeira Costa

Professora efetiva do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual de Goiás (UEG) e pós-doutoranda no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Membro dos grupos de Pesquisa CRIA e Geografias da Comunicação.

**E-mail:** [ana.costa@ueg.br](mailto:ana.costa@ueg.br)

**ORCID:** <https://orcid.org/0000-0001-9066-6612>