

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS



Panorama do Anima Mundi

Michelle Alessandra Fátima dos Santos Silva

Monografia apresentada à Escola de Belas
Artes da Universidade Federal de Minas
Gerais para graduação no Curso Superior de
Cinema de Animação e Artes Digitais

Belo Horizonte – MG

2014

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

Panorama do Anima Mundi

Michelle Alessandra Fátima dos Santos Silva

Monografia apresentada à Escola de Belas
Artes da Universidade Federal de Minas
Gerais para graduação no Curso Superior de
Cinema de Animação e Artes Digitais

Área de Concentração: Cinema e História
Orientador: Luiz Nazário

Belo Horizonte - MG

2014

SILVA, M. A. F. **Panorama do Anima Mundi**. Belo Horizonte, 2014.
38p. Monografia, Faculdade de Belas Artes, UFMG – Universidade
Federal de Minas Gerais.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Cláudia e Airton, por todo o apoio.

*A câmera cinematográfica talvez seja
a mais paradoxal de todas as máquinas,
na medida em que ela pode ser de uma só vez
independentemente ativa e indefinidamente passiva.*
MAYA DEREN. 2012, p.134

SILVA, M. A. F. **Panorama do Anima Mundi**. Belo Horizonte, 2014. 38p. Monografia, Faculdade de Belas Artes, UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais.

Resumo

A palavra animação do verbo latino animare significa 'dar a vida' e, à partir do século XX, começou a ser utilizada para nomear imagens em movimento. O início da busca por imagens em movimento, no entanto, data da era pré-histórica. O AnimaMundi é um dos mais conhecidos e importantes festivais do cinema de animação. Criado em 1993 por César Coelho, Aida Queiroz, Léa Zagury e Marcos Magalhães firmou-se no cenário nacional e internacional em seus mais de 20 anos de existência, trazendo anualmente ao Brasil especificamente em São Paulo e Rio de Janeiro um número cada vez maior de projetos dos mais diversos países. Esta pesquisa teve como objetivo principal descrever o histórico do festival assim como as idéias que se tornaram projetos e sua importância no contexto do cinema nacional. Seu desenvolvimento através dos anos trouxe além de novas oportunidades o reconhecimento internacional da qualidade dos profissionais brasileiros abrindo portas e novas perspectivas para o futuro.

Palavras-chave: cinema, animação, projetos, anima mundi, festival

SILVA, M. A. F. **Panorama do Anima Mundi**. Belo Horizonte, 2014. 38p. Monografia, Faculdade de Belas Artes, UFMG – Universidade Federal de Minas Gerais.

Abstract

The word “animation” from the Latin verb “animare” means “bring to life”; and since the XX century, began to be used to name images in movement. The beginning of searching for images in movement, however, comes from the prehistoric age. The Anima Mundi is the most important and known Animation Festival Movies. Created in 1993 by César Coelho, Aida Queiroz, Lea Zagury and Marcos Magalhaes stood at the national and international scenery in their more than 20 years of existence, bringing yearly to Brasil specifically in Rio de Janeiro and São Paulo an increasing number of projects of several countries. The main goal of this research to describe the history of this festival as well as the ideas that became in projects and their importance in the national context of cinema. Its development through the years brought besides of new opportunities, the international recognition of quality of Brazilian professionals bringing new prospects and opportunities to the future.

Key-words: film , animation, designs, anima mundi, festival

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Lanterna Mágica.....	11
Figura 2 – Taumatrópio	12
Figura 3 – Zootrópio.....	13
Figura 4 – Cinematógrafo	15
Figura 5 – Fotograma da Animação Kaiser de Álvaro Marins.....	16
Figura 6 – The Cat Came Back – filme de animação	25
Figura 7 – La dama y La muerte – filme de animação	26
Figura 8 – Lapsus - filme de animação.....	26
Figura 9 – Dumb ways to die – filme de animação	27
Figura 10 – Espantalho – filme de animação.....	27
Figura 11 – Projeção no Pâquier	29

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1 BREVE HISTÓRICO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO	11
1.1 Mundo	11
1.2 Brasil	16
2. FESTIVAIS	20
2.1 Anima Mundi	20
2.1.1 Histórico.....	21
2.1.2 Projetos do Anima Mundi	22
2.1.3 Exemplos de filmes de animação do festival	25
2.2 Outros Festivais	28
2.2.1 Festival do filme de animação de Annecy	28
2.2.2 Festival Internacional de Animação de Hiroshima.....	29
2.2.3 Festivais no Brasil.....	29
DISCUSSÃO E CONCLUSÃO	32
BIBLIOGRAFIA.....	34

INTRODUÇÃO

Em 1993 o cinema de animação brasileiro recebeu um grande impulso através do Festival Anima Mundi. Sua concepção de aumentar a produtividade brasileira no campo da animação e colocá-la mais próxima das realizações dos animadores de todo o mundo surtiu efeito. Hoje, mais de 20 anos após o seu início o Festival firma-se como um dos maiores na área, tendo cada vez mais se aproximado das inovações e da criatividade que impera no universo artístico do cinema de animação.

Escreveu Brandão (2010):

Junto com César Coelho, Aida Queiroz e Léa Zagury, Marcos Magalhães iniciou em 1993 a realização do Anima Mundi, um Festival Internacional de Animação. O Anima Mundi trouxe uma nova perspectiva para os futuros animadores do país, tornando-se uma referência tanto nacional quanto internacional.

É importante enfatizar os vários projetos e oficinas criadas durante a evolução do Anima Mundi: Performances, Masterclasses, Retrospectivas, Anima Escola, Anima Fórum, Mostra Brasil, etc.

Embora a animação brasileira tenha se destacado nos últimos anos com exportação de profissionais para estúdios consagrados, principalmente norte-americanos, e a exibição de sucessos como o filme de longa-metragem “*Rio*”, nossa história remonta à década de 1920.

Em 1917 foi lançado o primeiro longa-metragem de animação: “*Kaiser*”, de Álvaro Marins, exibido no Cine Pathé, no Rio de Janeiro. No entanto, já em 1907, o cartunista Raul Pederneiras já influenciava o futuro do cinema de animação brasileiro com suas vinhetas animadas exibidas no final dos cinejornais¹.

A animação de Álvaro Martins, conhecido como Seth, era uma charge animada do líder alemão Guilherme II² e seu desejo de controlar o mundo. A primeira projeção foi em 22 de janeiro de 1917.

¹Noticiários exibidos no cinema como uma espécie de trailer. Os assuntos eram variados e incluíam desde matérias turísticas até minidocumentários políticos de cunho governista.

² Guilherme II (*Frederico Guilherme Vítor Alberto da Prússia, em alemão: Friedrich Wilhelm Viktor Albrecht von Preußen*), (27 de Janeiro de 1859 - 4 de Junho de 1941) foi o último imperador

Segundo Gomes (2008, p.6):

“[...] era uma charge animada em que o líder alemão Guilherme II sentava-se em frente a um globo e colocava um capacete representando o controle sobre o mundo. O globo então crescia e engolia o Kaiser³”.

Desde então foram anos de desenvolvimento e uma trajetória carregada de dificuldades, poucos investimentos, mas de iniciativas importantes e encorajadoras como a parceria, na década de 1980, com os profissionais canadenses da National Film Board of Canada.

O foco da pesquisa é o Festival Anima Mundi, sem deixar de descrever um breve histórico dos primórdios do cinema de animação no Brasil e no Mundo e a realização de outros festivais do gênero que influenciaram o desenvolvimento do cinema de animação.

da Alemanha (*Kaiser*) e rei da Prússia, tendo governado o Império da Alemanha e o Reino da Prússia entre 15 de junho de 1888 e 9 de novembro de 1918. (GUILHERME II DA ALEMANHA, 2014)

³ Cáiser (do alemão Kaiser) é título que significa "imperador". Vem do latim Cæsar, por empréstimo do cognome do ditador romano Júlio César, da mesma maneira que o título eslavo Tsar (por vezes grafado czar) e o húngaro Császár. Trata-se de um título monárquico soberano do mais alto nível, no popular kaiser era e é usado para nominar os chefes de família ou senhores de terras, nobres. (CÁISER, 2014)

1 BREVE HISTÓRICO DO CINEMA DE ANIMAÇÃO

Este Capítulo tem o objetivo de descrever brevemente o histórico do cinema de animação no Brasil e no Mundo destacando os inventos que de forma direta ou indireta tiveram alguma importância no desenvolvimento do mesmo.

1.1 Mundo

A palavra animação vem do verbo latino *animare*, que significa “*dar vida a*”. Começou a ser utilizada para nomear imagens em movimento a partir do século XX. No entanto a busca por imagens em movimento data da era pré-histórica, com animais pintados em caverna com mais patas que na realidade.

Já em 1645, em Roma, Athanasius Kircher publica um texto descrevendo sua invenção, a Lanterna Mágica. O invento, uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, possibilitava a projeção de slides pintados em lâminas de vidro. Seu invento foi objeto de estudo. (FOSSATI, 2009)



Figura 1 – Lanterna Mágica

Fonte: Fundação Educacional São Carlos, 2011, p-7.

No século XVIII, o cientista holandês Pieter van Musschenbroek criou um dispositivo similar à Lanterna Mágica, que permitia criar ilusão de movimento. Em 1736, ele faz a primeira exibição animada, assombrando um visitante com imagens de um moinho de vento com suas pás em rotação. (FOSSATI, 2009)

No mesmo século, a lanterna mágica virou popular como forma de entretenimento e em 1794, Etienne Gaspard Robert, lançou o espetáculo *Fantasmagorie*.

Já em 1824, Peter Mark Roget publicou o artigo "*The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*", que estabelecia que o olho retém uma imagem por uma fração de segundo enquanto outra imagem está sendo percebida. A partir desse princípio, surgiram diversas invenções. Um ano mais tarde, John Ayrton Paris inventou o taumatrópio⁴, instrumento (Figura 2) formado por um disco de papelão com uma imagem de cada lado, preso a dois barbantes. Ao torcer os dois lados, as duas imagens formam uma terceira, que as combina e completa. (FOSSATI, 2009)

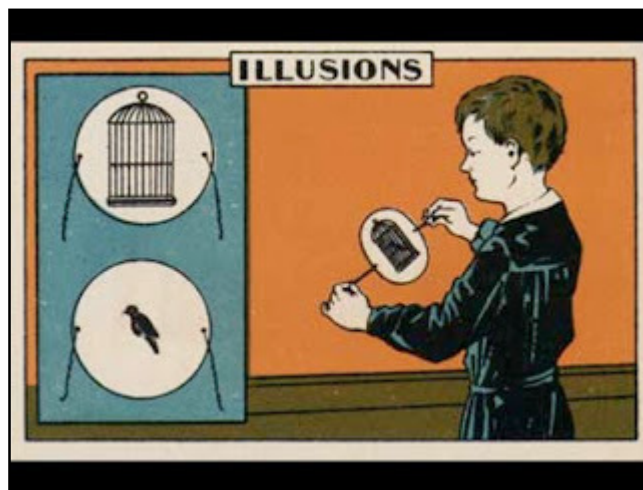


Figura 2 – Taumatrópio
Fonte: Oficina de animação, 2011.

Em 1828, Joseph Plateau criou o fenaquistiscópio, primeiro instrumento a dar ilusão de movimento. O aparelho era um disco giratório com 8 a 16 imagens um pouco diferentes entre si. (FOSSATI, 2009)

Com conceito semelhante, em 1832, o austríaco Simon von Stampfer inventou o estroboscópio, que consistia em um disco com frestas entre os desenhos. (JÚNIOR, 2000)

⁴ A palavra **Taumatrópio** vem do grego thaûma (maravilha) + tropos (virar, transformar) que significa "**que se transforma em algo maravilhoso**". (OFICINA DE ANIMAÇÃO, 2011)

Anos mais tarde, em 1834, William George Horner criou o zootrópio. O instrumento demonstrado na Figura 3 era composto de um tambor giratório com uma sequência de imagens em seu interior. Ao girar o tambor, olhando pelas suas frestas, percebiam-se imagens em movimento. (FOSSATI, 2009)

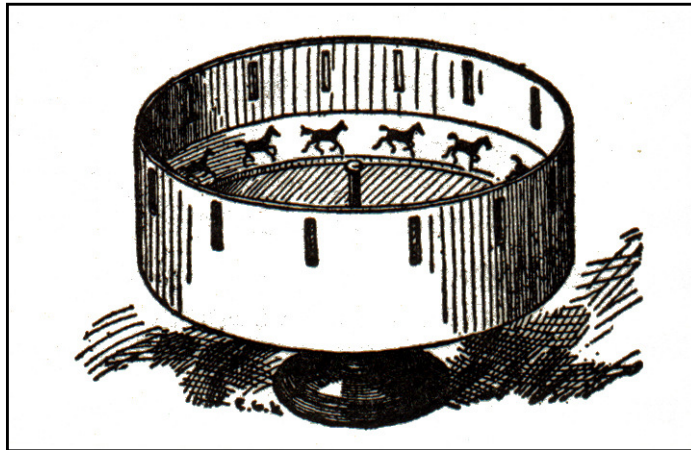


Figura 3 – Zootrópio
Fonte: Anima Mundi, blog, 2012.

Em 1868, a animação ganhou vida através dos *flipbooks*, inventados por John Barnes Linnet. O instrumento, por sua vez, era feito de um bloco de papel com sequência de imagens em suas páginas. A ilusão de movimento ocorre transpondo as folhas em velocidade constante.

Antes disso, na década de 1850, Franz von Uchatius combinou a lanterna mágica com dois discos giratórios, criando o primeiro projetor de cinema. (JÚNIOR, 2000)

Já em 1877, Emile Reynaud criou o praxinoscópio. Semelhante ao zootrópio, mas com aberturas de tambor substituídas por espelhos. Ele aperfeiçoou seu instrumento, mesclando-o com lanternas mágicas, criando o teatro praxinoscópico, em 1882. (JÚNIOR, 2000)

Em 1877, ele apresentou sua nova invenção, um aperfeiçoamento do zootrópio, batizado de praxinoscópio. Ao optar por um jogo de espelhos onde antes havia ranhuras, Reynauld trouxe mais luminosidade à exibição e conforto ao espectador. Não satisfeito, adicionou lentes e luzes ao

aparelho possibilitando a projeção em uma tela. E pra não deixar faltar nada, adaptou um sistema por onde passava uma longa tira de papel perfurado – similar à película cinematográfica usada hoje – no lugar do tambor fechado, acabando com a limitação cíclica das invenções anteriores. Emile Reynaud é hoje considerado por muitos o **pai da animação**. (ANIMA MUNDI, 2014)

Em 1892, Reynaud criou o Teatro Óptico, com filmes de 15 minutos que exigiam centenas de desenhos e que obteve enorme sucesso, com mais de 13000 apresentações.

A fotografia, inventada em 1820, permitiu com auxílio do praxinoscópio o estudo de sequências fotográficas para análise de movimento. O médico francês Etienne Jules Marey, importante fisiologista da época, contribuiu para o aperfeiçoamento da câmara fotográfica através do estudo do movimento dos animais. Ele desenvolveu um dispositivo, o esfimógrafo, para verificação do pulso. Para estudar o trote do cavalo, ele fez o cavaleiro transportar um cilindro registrador. Nas patas dos cavalos ficavam estiletes que assinalavam as oscilações cada vez que o cavalo tocasse o chão. Etienne provou que no terceiro tempo do galope o cavalo apoiava-se somente sobre uma pata.

Outro pesquisador, o fotógrafo anglo-americano Eadweard Muybridge comprovou que, em um determinado momento, todas as patas do cavalo chegavam a ficar suspensas. Utilizou uma bateria com 12 câmaras (posteriormente utilizou 24) em uma pista de corrida. Na medida em que o cavalo ia passando esbarrava nos fios, estes se estendiam disparando os obturadores.

Em 1879, Muybridge construiu o zoopraxinoscópio que consistia de uma lanterna mágica com um disco giratório contendo 24 slides (sequências fotográficas copiadas em lâminas de vidro). Um disco com frestas girando ao contrário funcionava como obturador. O seu trabalho passou a ser referência no campo da animação. (JÚNIOR, 2000)

E a popularidade aumentou quando, em 1895, os irmãos Lumière exibem fotografias animadas com o seu cinématographe (Figura 4). Outras exposições já haviam sido feitas, mas a de Auguste e Louis Lumière entrou para a história pela sua capacidade técnica. O aparelho era aperfeiçoado do cinetoscópio, de Thomas Edison. Era um aparelho capaz de registrar uma série de instantâneos em fotogramas e reproduzi-los em uma tela. Na época eram necessários vários dispositivos para fazer o que ele fazia sozinho: filmar, revelar e projetar. (ANIMA MUNDI, 2014)

Era considerado um assombro para a época em embora apresentasse filmes curtos e sem nenhum interesse artístico como “A Chegada de um Trem a Estação” e “A Saída dos Operários de uma Fábrica”⁵, o sucesso estava garantido. (JÚNIOR, 2000)



Figura 4 – Cinematógrafo
Fonte: Anima Mundi, 2012.

Em 1908, é lançada a animação “Fantasmagorie”, de Emile Cohl, precursora das obras a utilizar animação quadro a quadro, apresentando movimentos fluídos. As salas de cinema nascem, e Gato Félix, Betty Boop e Mickey Mouse ganham visibilidade. A animação passava por um intenso processo de industrialização, tendo seu *boom* entre 1910 e 1940, fazendo com que surgissem novas técnicas, como o uso do acetato, a *rotoscopia* e a animação elástica. (FOSSATI, 2009)

Norman McLaren ganha visibilidade nesse período, tendo inventando o *estereoscópio*, precursor dos filmes em 3D. Na mesma época, Walt Disney ganhava destaque, determinando para qual caminho a animação iria se dirigir. Em 1932, surge pelo estúdio a primeira animação em cores, “Flores e árvores”. E em 1937, “Branca de Neve e os sete anões”, consolidada como uma referência de arte. (FOSSATI, 2009)

⁵ Os filmes podem ser vistos no Youtube. (EARLY LUMIERE FILMS, 2007)

Concorrendo com Pato Donalds e Mickey Mouse, surgem os irmãos Fleischer, com personagens como Betty Boop, Popeye e Olivia Palito. Marcados pela caricatura estimularam novas práticas na animação. Entre a década de 1930 e 1940, a televisão influencia a animação. Estúdios como Warner Brothers e MGM lançaram desenhos animados, propondo uma animação marcada pelo cômico e pelo ilógico. O estilo permitiu produções de baixo custo. Os estúdios Disney prosseguiram buscando meios de baratear sua produção. A técnica Hanna-Barbera era a mais popular, tratando-se do reaproveitamento de quadros e favorecendo a produção de novas animações para a televisão, no período de 1950 e 1960. (FOSSATI, 2009)

Em 1991, com o longa-metragem “A Bela e a Fera”, Disney dá um importante passo na direção da animação 3D, visto que mesclava animação clássica com a tecnologia digital. E em 1996, fruto da parceria entre Disney e Pixar, surge a primeira animação em três dimensões, “Toy Story”. (FOSSATI, 2009)

1.2 Brasil

As primeiras animações brasileiras foram criadas por cartunistas que queriam dar vidas aos seus personagens. Data de 22 de janeiro de 1917, a exibição do primeiro filme de animação do Brasil, “O Kaiser”, do cartunista carioca Álvaro Marins. No filme, Marins satirizava Guilherme II, imperador alemão durante a Primeira Guerra Mundial. (GOMES, 2008, p.3)

Na charge animada, o alemão era engolido por um globo;



Figura 5 – Fotograma da Animação Kaiser de Álvaro Marins

Fonte: Carmattos, 2013

Marcados pela influência do personagem Little Nemo, do norte-americano Winson McCay, e Gato Felix, de Otto Messmen, Loureiro e Storni exibiram, no mesmo ano, “Traquinices de Chiquinho e seu inseparável amigo jagunço”.

Já na década de 1930, o cartunista nordestino Luís Sá produz animações com personagem regionais, como “As aventuras de Virgulino” e “Virgulino apanha”. Entre 1920 e 1930 o Brasil produziu 14 filmes, em sua maioria marcados pelo gênero cartum, com personagem caricatos. Nas décadas seguintes, alguns animadores se destacaram no cenário nacional, como é o caso de Anélio Latini Filho. Autodidata, produziu sozinho o primeiro longa-metragem animado brasileiro, “Sinfonia Amazônica”. Latini fez cerca de quinhentos mil desenhos em um trabalho de seis anos. O filme chegou aos cinemas em 1951 e foi um sucesso. A animação recebeu os prêmios da UNESCO, IBECC, Estatueta Saci de Cinema e participou de diversos festivais, trazendo destaque ao Brasil no exterior. Ainda assim, Latini não obteve lucro.

Na década de 1960, cresce o número de animações em campanhas publicitárias, e a formação de grupos de estudo. Em 1967, é fundado no Rio de Janeiro o Centro de Estudos de Cinema de Animação (CECA). Com sua dissolução foi montado um novo grupo de animação experimental - O Fotograma. Em São Paulo, ocorre o “1º Festival Internacional de Cinema de Animação do Brasil”, realizado pela parceria dos grupos Tan-tan, CECA e Fotograma. No final dos anos 60, o artista brasileiro Roberto Miller, após passar seis meses na National Film Board of Canada, volta a São Paulo profundamente influenciado pelo seu instrutor Norman McLaren, vindo a enriquecer a nossa filmografia com estilo autêntico e experimental do fabuloso pintor e animador McLaren. Este foi o ponto de partida para uma parceria importante no cinema de animação brasileiro com a escola estrangeira.

Nos anos 1970, Ipê Nakashima estréia como diretor de “Piconzé”, a primeira animação colorida feita no país. A animação levou cinco anos para ser concluída. Piconzé estreou nos cinemas em 1972 e ganhou dois prêmios do Instituto Nacional do Cinema (Prêmio Qualidade e Coruja de Ouro pela montagem). A trilha sonora foi composta pelos músicos Damiano Cozella e letras de Décio Pignatari. Foi uma das primeiras animações nacionais a serem realizadas por uma grande equipe de animadores treinados por Yppe Nakashima. Alguns consideram Piconzé como sendo a primeira animação com maturidade profissional no país. (GOMES, 2008, p.14)

Na mesma década, inicia-se a parceria Brasil-Canadá para capacitação de animadores.

“Assim como Roberto Miller, Marcos estagiou na National Film Board of Canadá, onde produziu o filme “Animando”, que demonstra várias técnicas de animação. Ao voltar ao Brasil, ele participou do acordo entre Canadá e Brasil para a criação do Núcleo de Cinema de Animação do CTAV. Com esse acordo foi criado o primeiro curso técnico de Animação no Brasil. A continuação do acordo resultou em três núcleos de animação: NACE em Fortaleza (Universidade Federal do Ceará), o do Rio Grande do Sul (Instituto Estadual de Cinema) e o de Minas Geras (Escola de Belas Artes da UFMG).” (BRANDÃO, 2010)

Na década de 1980, após a criação do Núcleo de Animação, foi criada no Bacharelado de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) a habilitação em Cinema de Animação, única no país até os anos 2000. Já em 2009, originou-se o curso Cinema de Animação e Artes Digitais. “Este curso foi estruturado a partir das vertentes: Cinema de Animação – por sua história e tradição junto à Escola de Belas Artes – e Artes Digitais – que trata do grande campo emergente transdisciplinar das artes interativas produzidas e/ou mediadas pelos sistemas computacionais.” (UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS, 2011)

Já na década de 1990, com a popularização da computação gráfica, Clóvis Vieira dirige o primeiro longa-metragem em 3D, “Cassiopeia”, lançado em 1996, pouco tempo depois do primeiro longa-metragem em computação gráfica do mundo, “Toy Story”.

Nesta época a produção brasileira sofreu com o fim da Embrafilme. As produções foram mais escassas, mas com variedades técnicas e estilísticas e novos nomes vindos dos cursos universitários. Como exemplo: Bach experimental (1990) e Circular (1991), com direção coletiva e orientação de Antonio Moreno, e em Uma casa muito engraçada (1996), de Toshie Nishio. O curta El macho, de Ennio Torresan Júnior em 1993 ganhou o prêmio de melhor animação do Festival de Havana. (GOMES, 2008, p. 16-17)

Em 2003 é criada a ABCA, Associação Brasileira do Cinema de Animação, instituição representativa dos animadores junto a entidades públicas e privadas apoiando o desenvolvimento da animação no país.

Em 2013 estreou o primeiro longa-metragem de animação de Minas Gerais, “A Trilogia do Caos”, dirigida por Luiz Nazário e realizada por estudantes e funcionários da Escola de Belas Artes (EBA) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). A trilogia foi dividida em três episódios sequenciais: A flor do caos (1998-2000), premiado como Projeto Experimental da Lei Municipal de Incentivo à Cultura da Prefeitura de Belo Horizonte; Selenita acusa! (2000-2001) contemplado com o I Prêmio Estímulo da Produção

da Associação Curta/CEMIG; e Dr. Cretinus retorna... (2002-2013) encerrando a Trilogia. (NAZARIO, 2014)

2. FESTIVAIS

O objetivo deste Capítulo é detalhar dados históricos sobre o Anima Mundi: os projetos, tipos de animação e alguns exemplos do festival. Outros festivais serão comentados no final do Capítulo.

2.1 Anima Mundi

O Festival Internacional de Animação do Brasil, Anima Mundi, é o maior festival da América Latina e ocorre anualmente no mês de julho ou agosto nas cidades do Rio de Janeiro e São Paulo.

Iniciado em 1993, o festival era um antigo sonho de quatro animadores: Marcos Magalhães, Aida Queiroz⁶, Cesar Coelho e Léa Zagury. O grupo se conheceu em 1985 durante um curso de animação realizado pela Embrafilme em cooperação com o *National Film Board of Canadá*. O curso, no qual animavam e discutiam o mercado de animação, foi o embrião do festival.

Ao fim do convênio com a *National Film Board of Canadá*, o governo não deu continuidade ao projeto, acabando com o apoio financeiro para a produção de animação e fazendo o grupo se separar.

No minidocumentário “Anima Mundi 20 anos” (2012) os criadores falam das ideias iniciais que deram origem ao Festival. Em um trecho César Coelho relata a conversa com Léa Zagury e o responsável pela área de cinema do Centro Cultural Banco do Brasil, Carlos Alberto de Mattos, que gostou da ideia de uma Mostra de Cinema e sugeriu a apresentação de um projeto para futuro patrocínio. Após essa conversa Cesar convidou Marcos para fazer parte do projeto, que culminaria mais tarde na criação do Festival Anima Mundi.

⁶ Animadora mineira, de Governador Valadares, nasceu em 1960 e formou-se em Belas Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG. Em 1985, participou, no Rio de Janeiro, do Curso Básico de Animação oferecido pelo National Film Board do Canadá, durante o qual produziu seu primeiro curta-metragem, *Noturno*, vencedor do prêmio Coral Negro de melhor curta de animação no Festival Internacional del Nuevo Cine Latino America em Havana. Em 1987, deu prosseguimento à especialização em cinema de animação através do Curso Avançado de Animação, também oferecido pelo NFB do Canadá, onde realizou coletivamente o filme *Alex*, premiado nos festivais de Havana, em Cuba, e Espinho, em Portugal. (FILME B, 2014)

Em outro momento do minidocumentário Cesar Coelho afirma que o Anima Mundi tem uma marca que diferencia de outros festivais: ele não foi feito para o animador, mas para o público. Essa característica de ser feita para o público pode ser comprovada em seus vários projetos, principalmente no Estúdio Aberto onde os participantes criam suas animações e as mesmas são exibidas nos telões do festival. Outro item que comprova a afirmação de César é a criação do voto popular e mais recentemente o uso da internet com os projetos Anima Mundi Web e Anima Mundi Celular.

Após algum tempo o grupo se reuniu novamente com a ideia de produzir um festival conseguindo apoio do Centro Cultural do Banco do Brasil.

2.1.1 Histórico

O primeiro festival foi realizado nas dependências do Centro Cultural Banco do Brasil e houve a necessidade de improvisos. Foi necessário, por exemplo, pedir para a Prefeitura do Rio de Janeiro que as luzes de uma ponte próxima ao evento fossem desligadas no horário do festival. Além disso, por ser um local aberto o Festival só foi realizado no período noturno. Isso, no entanto, não foi impedimento para que um número expressivo de pessoas comparecesse ao evento. (ANIMA MUNDI, Documentário, 2012)

Nasciam as sessões de Curtas em Vídeo, Computação Gráfica, Portfólio, bem como os Workshops e o Estúdio Aberto, no qual os participantes criavam animações com o zootrópio ou desenhando diretamente na película. Em 1994 cresce o Estúdio Aberto, tornando-se uma das principais atrações do festival. São criadas as sessões “Publicidade Animada” e “O que vem para TV”, na qual eram exibidas as novidades em animação para televisão. (ANIMEMÓRIA, 2014)

Com um público de vinte mil pessoas, a terceira edição do festival estreia o voto popular, uma importante característica do festival. Também é inaugurado a Praça Animada, com sessões de filme ao ar livre para o público. Em 1997, o Festival estreia em São Paulo como parte da mostra “Arte e Tecnologia” no Instituto Itaú Cultural atingindo público de 7000 visitantes. No rio, o Festival é prestigiado por 22000 participantes. (ANIMEMÓRIA, 2014)

No ano seguinte, o Festival é levado na íntegra para a cidade de São Paulo; contando com exhibições de filmes, Estúdio Aberto, workshop e a presença de cinco convidados especiais. Neste mesmo ano, Anima Mundi passa a ter duas importantes tradições: a ilustração que representa o Festival passa a ser criada por um dos convidados especiais das edições anteriores e o troféu animado. (ANIMEMÓRIA, 2014)

Em 1999, a Praça Animada é redesenhada e passa a ter capacidade para 500 pessoas. Também aumenta a capacidade de público do Teatro II do CCBB onde ocorre o Festival no Rio de Janeiro. Nesse ano cresce a participação de brasileiros no festival, somando 50 animações em competição, e tendo o brasileiro Quiá Rodrigues ganhando seis prêmios. No Rio de Janeiro o Anima Mundi recebe 23.630 participantes, e em São Paulo atrai 11.010 espectadores. O Festival segue crescendo somando em 2002 mais de 77.000 pessoas. (ANIMEMÓRIA, 2014)

Em 2003, estreia a sessão “Animação em Curso”, exibindo filmes realizados em escolas e oficinas. Já em 2005, pela primeira vez a categoria longa-metragem passa a ser competitiva. No ano seguinte, ocorre em São Paulo o I Anima Fórum, ciclo de conferências que visa promover discussões acerca da área de negócios do cinema de animação. O público do festival atinge mais de 100.000 pessoas, e Anima Mundi exhibe 433 filmes e animações de 40 países diferentes. (ANIMEMÓRIA, 2014)

Em comemoração aos 15 anos do Festival, em 2007 foi criado o “Anima 15”, um concurso aberto à livre participação de fãs e participantes do festival. Já em 2008, foi criada a “Galeria Anima Mundi”, para animações que precisassem ser exibidas em local semelhante a uma galeria de arte. Em 2010 a categoria “Anima Mundi Web”, nascida em 2000, e a categoria “Anima Mundi Celular”, nascida em 2005, se fundem, inaugurando o “Anima Mundi Web & Cel”, concurso internacional de animação para internet e telefones móveis. (ANIMEMÓRIA, 2014)

Completando 20 anos em 2012, foi realizada uma exposição especial com várias instalações e objetos apresentando a história do festival e da animação. Foi feita também, durante o festival, uma retrospectiva com todos os filmes vencedores das edições anteriores do Anima Mundi. Nesse ano o Anima Mundi começa ainda sua presença ativa nas redes sociais. Através de Blog, Facebook, Twitter, Youtube, Instagram e Socialcam divulga conteúdo relacionado a animação. Em 2013 inaugurou um novo espaço no Rio de Janeiro, com três salas de exibição, Praça de Alimentação, Galeria Animada e seis oficinas do Estúdio Aberto. (ANIMEMÓRIA, 2014)

2.1.2 Projetos do Anima Mundi

2.1.2.1 Anima Escola

O Anima Escola leva a linguagem da animação para as escolas. O projeto oferece cursos e oficinas a alunos e professores de escolas públicas e privadas com o propósito de produzir, em sala de aula, os seus próprios filmes de animação. A metodologia tem como premissa o estímulo a diversas habilidades e competências fundamentais no desenvolvimento de crianças e jovens: criatividade, planejamento, síntese, abstração, concentração e comunicação. Os criadores do projeto acreditam na linguagem da animação como fonte de conhecimento possibilitando aos professores e alunos novas formas de expressão. (ANIMA ESCOLA, 2014)

Os cursos desenvolvidos no projeto estão descritos abaixo:

a) Curso Básico para Professores

O curso apresenta a linguagem da animação para os professores e suas possibilidades de utilização na escola. É ministrado através de aulas teóricas, exibição de filmes e muita prática voltada para a produção de filmes de animação em diferentes técnicas. Tem como objetivos principais:

- Despertar o interesse pelo uso da linguagem da animação na escola.
- Apresentar noções sobre as técnicas de produção de animação.
- Possibilitar a prática de produção de filmes por professores.
- Oferecer ferramentas técnicas apropriadas para a produção de filmes na escola.

b) Oficinas de Animação para Alunos

Oficinas práticas, semelhantes às do Estúdio Aberto do Anima Mundi, levadas à escola para que os alunos, em um único turno, experimentem as possibilidades da linguagem da animação. Depois de uma palestra que apresenta as diversas técnicas de animação, os alunos experimentam três oficinas diferentes: Pixilation, Zootrópio e Massinha.

c) Curso de Produção de Filmes de Animação para Alunos

Durante o curso os alunos vivenciam o processo de produção de uma animação, desde o roteiro até a filmagem. Os filmes resultantes podem ser utilizados em sala de aula como material pedagógico.

d) Produção Autônoma de Filmes de Animação nas Escolas

Etapa em que a equipe do Anima Escola acompanha e presta apoio para produções realizadas dentro da escola de forma autônoma pelos professores formados pelo projeto.

2.1.2.2 Anima Fórum

Dedicado a discussão e reflexão sobre o mercado de animação. Entre as atividades principais estão o MasterClasses onde os convidados internacionais apresentam seus processos de criação. Palestras, rodadas de negócios e oficinas são atividades desenvolvidas no Anima Business que entre outros aspectos tem o objetivo de facilitar a comunicação entre o profissional e o futuro animador. (ANIMA FÓRUM, 2014)

2.1.2.3 Anima Multi

Competição online de animações. Este projeto foi criado em 2012 unindo o concurso Anima Mundi Web e Anima Mundi Celular. Tem como objetivo a criação de animações para as mais diversas plataformas. (ANIMA MULTI, 2014)

2.1.2.4 Circuito Anima Mundi

Anteriormente denominado Anima Mundi Itinerante esta mini versão do festival visita cidades do país. Contém mostras de filmes, oficinas, palestras e eventos especiais. (CIRCUITO ANIMA MUNDI, 2014)

2.1.2.5 Cursos Anima Mundi

Cursos da área de animação, ministrados pelos criadores do Festival na sede do Rio de Janeiro. Inclui cursos voltados para adultos, crianças e professores. Acontece em diferentes datas no ano. (CURSOS, 2014)

2.1.2.6 Estúdio Aberto

Oficinas gratuitas para público geral com diferentes técnicas de animação (2D, zootrópio, *stop motion* em massinha, *pixilation*, areia, recortes e animação direta na

película). O resultado é mostrado na hora em telões no próprio estúdio. (ESTÚDIO ABERTO, 2014)

2.1.3 Exemplos de filmes de animação do festival

Em seus mais de vinte anos de sucesso o Anima Mundi apresentou os mais diversos trabalhos de profissionais consagrados e desconhecidos. Em 1994, em seu segundo ano, o curta em 2D “*The Cat Came Back*” (O gato voltou) – Figura 6, do canadense Cordell Barker, foi um sucesso. O curta havia sido indicado alguns anos antes, mais precisamente em 1988, ao Oscar de melhor curta de animação. Na história um gato foi abandonado na porta de um idoso. Este tenta de todas as formas se desfazer do gatinho, mas não consegue. A história foi baseada em uma música folclórica infantil conhecida na América do Norte. Cordell Barker é ligado à *National Film Board of Canada*, agência de cinema canadense onde os criadores do Anima Mundi desenvolveram um projeto para formação profissional de animadores. (ANIMA MUNDI, 2014)

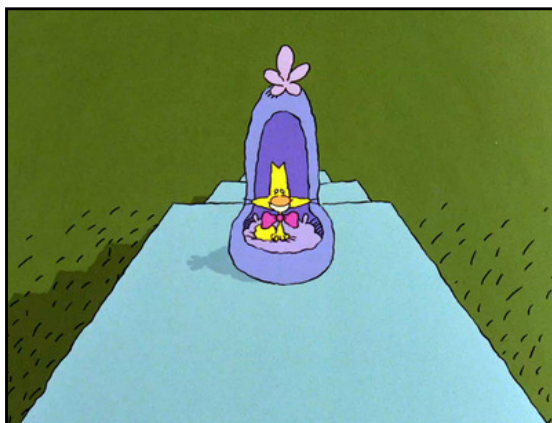


Figura 6 – *The Cat Came Back* – filme de animação
Fonte: Anima Mundi, 2014

La dama y La muerte (Figura 7), do espanhol Javier Recio Gracia é o curta-metragem de animação 3D vencedora do júri popular do Rio de Janeiro da edição de 2010 do Anima Mundi e indicado ao Oscar de melhor curta-metragem em 2009. Conta a história de uma mulher que vive sozinha na zona rural, após a morte de seu marido, e espera pela morte. Quando está prestes a morrer, é arrancada do seu destino por um médico. Médico e Morte começam então a travar uma batalha. (ANIMA MUNDI, 2010)



Figura 7 – La dama y La muerte – filme de animação
Fonte: Anima Mundi, 2010

Lapsus, Figura 8, animação 2D do argentino Juan Pablo Zaramella, utiliza apenas o contraste do preto e branco e narra a história de uma freira que decide se aventurar no seu lado negro. Foi vencedora pelo júri popular de São Paulo na edição Anima Mundi 2007.

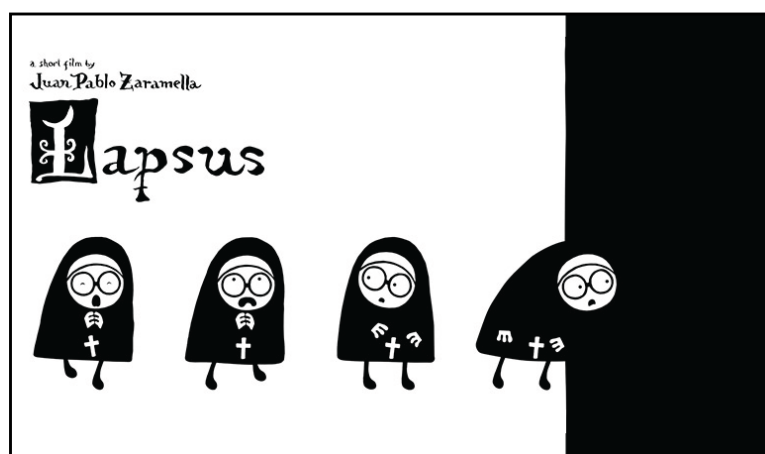


Figura 8 – Lapsus - filme de animação
Fonte: Mugen, 2013

A animação *Dumb Ways to die* (Maneiras idiotas de morrer), exemplificado na Figura 9, é um anúncio de serviço público do Metrô de Melbourne, Austrália, para promover a segurança ferroviária. O vídeo foi publicado no Youtube em 2012 e virou um viral em pouco tempo, gerando inúmeras paródias, incluindo uma situada em Belo Horizonte. Na edição de 2013 do Anima Mundi, a animação de John Mescall e Pat Baron ganhou o prêmio de Melhor Filme de Encomenda. (ANIMA MUNDI, 2013)



Figura 9 – Dumb ways to die – filme de animação
Fonte: DumWays2Die, 2012

Entre os nacionais pode-se destacar o vencedor de melhor filme nacional no Anima Mundi 1998 no Rio de Janeiro e São Paulo, “Espantalho”. Dirigido por Alê Abreu⁷, mescla fotografia com animação 2D. O filme conta a história de uma menina apaixonada por um espantalho e sua relação com uma senhora que a observa em silêncio.

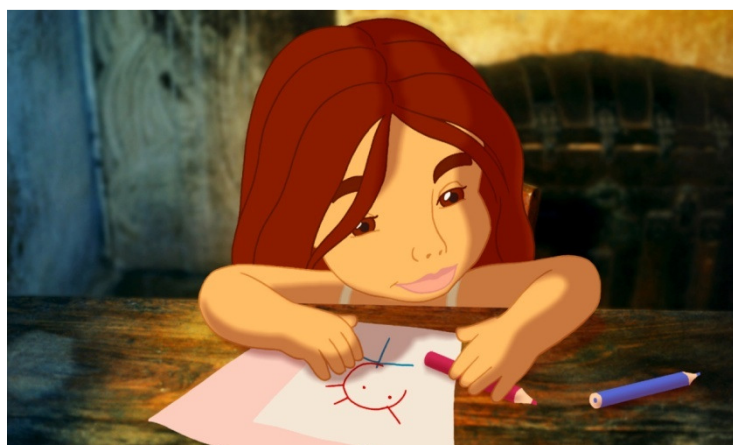


Figura 10 – Espantalho – filme de animação

⁷ Nascido em São Paulo em 1971, desde muito jovem se dedica à animação. Formado em Comunicação Social em 1992, logo começou a dirigir seus primeiros curtas-metragens, como Espantalho (1993), vencedor de 12 prêmios, entre eles o de melhor animação nacional do AnimaMundi 98 no Rio de Janeiro e em São Paulo. Realizou ainda importantes trabalhos para publicidade e várias ilustrações para revistas e livros como, por exemplo, para As cocadas de Cora Coralina, e O menino que espiava prá dentro, de Ana Maria Machado. Em 2007, estreou no Anima Mundi seu primeiro longa-metragem, Garoto Cósmico. É membro-fundador da Sociedade dos Ilustradores do Brasil (SIB) e membro da Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA). (FILME B, 2014)

Fonte: Filme de Papel, 2013

Estes foram apenas alguns exemplos dos inúmeros filmes de animação presentes e que fizeram sucesso no Anima Mundi. Existem muitos outros que podem ser vistos no portal do Anima Mundi (<http://www.animamundi.com.br>) e em pesquisas na rede mundial.

2.2 Outros Festivais

2.2.1 Festival do filme de animação de Annecy

O Festival international du filme d'animation d'Annecy (Festival do filme de animação de Annecy⁸) acontece desde 1960 na cidade de mesmo nome. É o evento de maior importância no gênero da animação e reúne amadores e profissionais do setor. O festival acontece durante seis dias no mês de junho nas mais diversas salas e no Pâquier (Figura 6), um grande espaço de caminhadas ao ar livre à beira do lago de Annecy. Cada edição é escolhido um tema a ser homenageado. Entre suas tradições estão: 3ª feira à noite é dedicada a Walt Disney, a 6ª feira à noite ao Canal + (TV) e no sábado à noite a difusão de longa metragem premiada pelo júri do festival. No final dessas projeções, são atribuídos vários prêmios: o Cristal da longa metragem, o Cristal de Annecy (para as curtas metragens), o Cristal da Produção TV, o prêmio "Jean-Luc Xiberras" para o primeiro trabalho, o Prêmio para o melhor videoclipe ou ainda o Prêmio do público para as longas metragens. Durante o festival é realizado o Mercado internacional do filme de animação (Mifa). São três dias dedicados ao desenvolvimento da indústria de animação impulsionando projetos e a circulação das obras, favorecendo os intercâmbios e os encontros interprofissionais além de estabelecer parcerias e coproduções e conhecer as últimas tendências do setor. (FESTIVAL INTERNACIONAL DO CINEMA DE ANIMAÇÃO DE ANNECY, 2014)

⁸ **Annecy** é uma comuna (município) francesa da região Rhône-Alpes situada entre os maciços de Bornes e Bauges e na margem norte do Lago de Annecy. Annecy é a capital do departamento francês de Alta Saboia e contava com uma população de 52.890 habitantes (2008). (ANNECY, 2014)



Figura 11 – Projeção no Pâquier
Fonte: TSI, 2012

2.2.2 Festival Internacional de Animação de Hiroshima

Hiroshima International Animation Festival é um dos mais respeitados festivais de animação do mundo, e ocorre a cada dois anos na cidade de Hiroshima, no Japão. O Festival se iniciou em 1985, no aniversário de quarenta anos da bomba de Hiroshima, criada pela ASIFA (Association International du Film d'Animation). A ideia inicial era promover a paz mundial através da animação. O Festival abrange premiações, retrospectivas de cineastas famosos, seminários, simpósios, workshops e exposições. (INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL HIROSHIMA, 2014)

2.2.3 Festivais no Brasil

O Brasil não vive somente do ANIMA MUNDI. Em várias regiões do Brasil temos diversos festivais que encantam seus expectadores. Em Pernambuco destaca-se o ANIMAGE, considerado o maior festival de animação do Nordeste. Suas atividades são espalhadas por Recife e Olinda com exhibições, mostras especiais, workshops, palestras e exposições. (ANIMAGE, 2012)

Em Belo Horizonte, Minas Gerais, destaca-se o MUMIA – Mostra UdiGrudi Internacional de Animação. Tem como uma das finalidades a divulgação de animação de caráter cultural e que normalmente não participam do circuito comercial. Desta forma são aceitos filmes e vídeos feitos sem apoio, com prejuízo para os realizadores, sem incentivos e realizados com baixo custo ou com nenhum. (MUMIA, 2014)

O FICI – Festival Internacional de Cinema Infantil completa 12 anos em 2014 e tem como premissa mostrar o que é feito na área infantil. Seu catálogo anual enfoca o cinema de forma geral, mas com destaque para os filmes de animação. (FESTIVAL INTERNACIONAL DO CINEMA INFANTIL, 2013)

Assim como a alma e a internet, o cinema é virtual e por isso tão fascinante. Seu descompromisso com a realidade nos remete ao faz de conta da infância e nos deixa abrir um parêntese na própria vida para mergulhar no sonho, no irreal. Sem distinguir o real do imaginário, somos todos crianças brincando, imaginando e fabulando na deliciosa mentira projetada. (FESTIVAL INTERNACIONAL DO CINEMA INFANTIL, 2013)

O Animaldiçoados é o festival internacional de animação focado no gênero de horror, terror e suspense destinado exclusivamente ao público adulto. Reúne, em sua competição internacional de curtas, filmes de animação nacionais e internacionais. A 4ª edição, 2013, ocorreu no Rio de Janeiro e São Paulo. (ANIMALDIÇOADOS, 2013)

O Anima-São é outro festival internacional realizado na cidade de São Gonçalo, no Rio de Janeiro. Entre seus destaques estão as oficinas, as mesas de debate, o Coliseu – que é o cara-a-cara com uma personalidade da área de animação e a Sessão Papagoiaba especialmente criada para o residente no município. (MARTINS, 2014)

O Festival Nacional do Cinema de Animação, Quadrinhos e Games da região serrana do Rio de Janeiro é outro festival que vai à mesma linha dos citados anteriormente com suas mesas de debates e personalidades da área, mas que tem como diferencial justamente a conjunção da animação, do HQ e dos games. (ANIMASERRA, 2013)

O Festival do Minuto foi criado pelo cineasta Marcelo Masagão e tem como destaque seu aspecto democrático. Câmeras de vídeo, câmeras de aparelhos celulares, de foto digital, animações digitais entre outros que produzam movimento são aceitos. O festival é permanente e online desde 2007 e premia mensalmente os melhores vídeos.

Desde 1991, o Festival do Minuto trabalha com a seleção de imagens em movimento – de amadores e profissionais – para o exercício da síntese em trabalhos com duração máxima de 60 segundos. O Festival do Minuto foi o pioneiro no formato minuto no mundo e é hoje o maior festival de vídeos da América Latina, tendo inspirado a criação de Festivais do Minuto em mais de 50 países. (FESTIVAL DO MINUTO, 2014)

Existem vários outros festivais de cinema e/ou audiovisual pelo Brasil afora que inclui em suas mostras o cinema de animação. Entre eles pode-se destacar a Mostra Internacional de Cinema em São Paulo, o Festival Brasil de Cinema Internacional no Rio de Janeiro e o FAM - Florianópolis Audiovisual Mercosul (destaque para a mostra infanto-juvenil), só para citar alguns.(Kinoforum, 2014) O número de mostras e festivais é imenso demonstrando o desenvolvimento de produções e qualidade do cinema nacional.

DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

O Anima Mundi tornou-se uma referência e impulsionou outros festivais nacionais divulgando para o público o que de melhor existe na produção mundial de filmes de animação.

Por trás da ideia de difundir a “arte” da animação existe uma preocupação de demonstrar ao público e cinéfilos que fazer filmes é um ato profissional que requer vários processos e que diversas atividades são realizadas para chegar ao objetivo final. Isso é claramente evidenciado no Festival através dos Projetos que permitem ao público entender, pelo menos em seus aspectos básicos, como se produz um filme de animação.

O Projeto Estúdio Aberto faz o indivíduo criar seu filme de animação passando por todas as etapas de desenvolvimento. Outro intuito criado com essa ligação é instigar novos e futuros profissionais no setor. Essa forma de trabalho de evidenciar todo o processo da realização do filme independe do interesse do indivíduo, que pode aumentar ou diminuir em decorrência das dificuldades de cada fase do processo. Isso acontece de forma natural e, nesse contexto, novos talentos surgem.

Em seu trabalho sobre animação Magalhães (2011) demonstra a preocupação de alinhar todos os aspectos necessários para a realização de um projeto. Ou seja, vai muito além de cursos de cinema, pois envolve uma interdisciplinaridade de técnicas e perspectivas, e profissionais de *design*, administração, música, teatro entre tantos outros. Logicamente que depende do tamanho do projeto. No caso de um pequeno projeto o próprio animador pode fazer todas as funções necessárias.

Todo esse contexto do Anima Mundi e por todo seu desenrolar e desenvolvimento ao longo dos anos criou, uma identidade. Essa identidade talvez seja um dos diferenciais do Festival para obtenção de êxito nacional e internacional. Contudo, em mais de 20 anos de Anima Mundi, cabe salientar o esforço dos criadores e dos investidores que acreditaram no projeto. Sabemos que em nosso país uma das maiores dificuldades em qualquer tipo de projeto é o financiamento e a continuidade dos mesmos por longo tempo. E a trajetória do Anima Mundi embora de sucesso também foi de dificuldades principalmente em seu início. Mas o desejo e a vontade de seus idealizadores alicerçada por pessoas físicas e jurídicas que apoiaram e apoiam o Anima Mundi determinaram sua longevidade. Longevidade calcada em qualidade, criatividade e participação popular.

Por outro lado existe uma necessidade de que anualmente o festival seja cada vez mais interessante e melhor do que o anterior. Esses novos desafios aumentam sobremaneira a responsabilidade de se manter o prestígio e a qualidade do maior festival de cinema de animação da América do Sul e um dos melhores do mundo.

BIBLIOGRAFIA

- ANIMALDIÇOADOS. **Festival Internacional de Animação de Horror**. 2013. Disponível em <http://www.animaldicoados.com/index.html>. Acesso em 17/05/2014.
- ANIMA ESCOLA. **Apresentação. Quem somos!** Disponível em <http://www.animaescola.com.br/br/apresentacao>. Acesso em 17/05/2014.
- ANIMA FÓRUM. **Anima Fórum**. 2014. Disponível em <http://www.animamundi.com.br/2014/anima-forum>. Acesso em 17/05/2014.
- ANIMA MULTI. **Anima Multi**. 2014. Disponível em <http://www.animamundi.com.br/2014/anima-multi>. Acesso em 17/05/2014.
- ANIMA MUNDI. **Conheça um gatinho que deixou sua marca na história do Anima Mundi**. 2014. Disponível em <http://www.animamundi.com.br/2014/conheca-um-gatinho-que-deixou-sua-marca-na-historia-do-anima-mundi/>. Acesso em 21/05/2014
- ANIMA MUNDI. **De Onde Veio a Animação?** 2014. Disponível em <http://www.animamundi.com.br/2014/de-onde-veio-a-animacao/>. Acesso em 19/05/2014.
- ANIMA MUNDI. **Anima Mundi 2010: premiação Rio de Janeiro**. 2010. Disponível em <http://www.animamundi.com.br/2014/anima-mundi-2010-premiacao-rio-de-janeiro/>. Acesso em 21/05/2014.
- ANIMA MUNDI. **Conheça os vencedores do Anima Mundi 2013 no Rio de Janeiro**. 2013. Disponível em <http://www.animamundi.com.br/2014/conheca-os-vencedores-do-anima-mundi-2013-no-rio-de-janeiro/>. Acesso em 25/05/2014.
- ANIMA MUNDI. **Documentário: A história do maior festival de animação das Américas em 10 minutos**. 2012. Disponível em: <http://blog.animamundi.com.br/a-historia-do-maior-festival-de-animacao-das-americas-em-10-minutos/>. Acesso em 15/03/2014.
- ANIMAGE. **Animage finaliza quinta edição com público total de 6 mil pessoas**. 2013. Disponível em <http://www.animagefestival.com/animage/2012/blog/>. Acesso em 17/05/2014.
- ANIMASERRA. **8º Animaserra – Festival Nacional de Cinema de Animação, Quadrinhos e Games da Serra Carioca**. 2013. Disponível em <http://animaserra.wordpress.com/2013/08/23/8o-animaserra-festival-nacional-de-cinema-de-animacao-quadrinhos-e-games-da-serra-carioca-2013/>. Acesso em 19/05/2014
- ANIMEMÓRIA. **Confira os festivais anteriores**. Disponível em <http://www.animamundi.com.br/2014/quem-somos/#animemoria>. Acesso em 12/05/2014.
- ANNECY. **Wikipedia**. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Annecy>. Acesso em 17/05/2014.
- BRANDÃO, Diego Gomes. **O contraste entre animação e academicismo no Brasil**. Revista Eletrônica Temática. Ano VI, n. 11, nov. 2010. Disponível em: <http://www.insite.com.br>. Acesso em 01/04/2014.
- BRASIL, Antonio. **A morte dos cinejornais**. Observatório da Imprensa, edição 721, Rio de Janeiro, 2012. Disponível em:

http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/ed721_a_morte_dos_cinejornais_e_os_noticiarios_da_tv. Acesso em 15/04/2014.

CARMATTOS. **Do Kaiser ao Peixonata**. Luz, Anima, Ação! 2013. Disponível em <http://carmattos.com/2013/08/03/do-kaiser-ao-peixonauta/>. Acesso em 25/05/2014.

CIRCUITO ANIMA MUNDI. **Circuito Anima Mundi**. 2014. Disponível em <http://www.animamundi.com.br/2014/circuito-animamundi>. Acesso em 16/05/2014.

CURSOS. **Cursos**. 2014. Disponível em <http://www.animamundi.com.br/2014/cursos>. Acesso em 17/05/2014.

DEREN, Maya. Cinema: o uso criativo da realidade. In: **Fora-de-campo**. Devires, Belo Horizonte, v. 9, n. 1, p. 128-149, jan-jun. 2012. Disponível em: <http://www.fafich.ufmg.br/devires/v9n1/#1>. Acesso em 15/04/2014.

DumWays2Die. **Dumb Ways to Die**. Youtube. 14 de novembro de 2012. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=IJNR2EpS0jw>. Acesso em 25/05/2014.

EARLY LUMIERE FILMS. Youtube. 16 de janeiro de 2007. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=S1G6v4Ycmnk>. Acesso em 20/04/2014;

ESTÚDIO ABERTO. **Festival**. 2014. Disponível em <http://www.animamundi.com.br/2014/festival/estudio-aberto/>. Acesso em 17/05/2014.

FESTIVAL DO MINUTO. **1 minuto – faça um vídeo de até um minuto! História**. 2014. Disponível em http://www.festivaldominuto.com.br/static_pages/22?locale=pt-BR. Acesso em 19/05/2014.

FESTIVAL INTERNACIONAL DO CINEMA DE ANIMAÇÃO DE ANNECY. In: **A França dos festivais**. Disponível em <http://www.france.fr/pt/arte-e-cultura/festival-internacional-do-filme-de-animacao-de-annecy.html>. Acesso em 17/05/2014.

FESTIVAL INTERNACIONAL DO CINEMA DE ANIMAÇÃO INFANTIL, FICI. **11º Festival Internacional do Cinema de Animação Infantil (FICI)**. 2013. Disponível em <http://festivaldecinemainfantil.com.br/2013/index.php/festival/sobre>. Acesso em 17/05/2014.

FILME B. **Quem é quem no cinema. Biografias dos principais profissionais do mercado de cinema no Brasil**. 2014. Disponível em http://www.filmeb.com.br/quemequem/html/QEQ_profissional.php?get_cd_profissional=PE688. Acesso em 22/05/2014.

FILME DE PAPEL. **Espantalho**. Youtube. 09 de julho de 2013. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=5emiNDjMZT4>. Acesso em 25/05/2014.

FOSSATI, Carolina Lanner. **Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações**. In: VII Encontro Nacional de História da Mídia. Mídia alternativa e alternativas midiáticas. 19 a 21 de agosto de 2009. Fortaleza, CE. 21p. Disponível em <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>. Acesso em 24/05/2014.

FUNDAÇÃO EDUCACIONAL SÃO CARLOS. Apostila. **Capítulo 1: Conhecer Audiovisual**. NPD São Carlos – Núcleo de Produção Digital. São Carlos, SP. 2010, 64p.

GOMES, Andréia Prieto. **História da animação brasileira**. CENA – Centro de Análise do Cinema e do Audiovisual. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008, 28p. Disponível em <http://www.cenacine.com.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira1.pdf>. Acesso em 02/04/2014.

GUILHERME II DA ALEMANHA. **Wikipedia**. Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Guilherme_II_da_Alemanha. Acesso em 25/05/2014.

CÁISER. **Wikipedia**. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1iser>. Acesso em 25/05/2014.

INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL HIROSHIMA. **About Hiroshima Festival**. 2014. Disponível em <http://hiroanim.org/en2013/e01about/1-03e.html>. Acesso em 08/06/2014.

JÚNIOR, Alberto Lucena. **Evolução técnica e expressão artística: a emergência da computação gráfica e a condição do artista como indivíduo criador**. Instituto de Artes. 2000. 288p. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – UNICAMP – Universidade Estadual de Campinas, Programa de Pós-Graduação em Multimeios, São Paulo. Disponível em <http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000217855>. Acesso em 31/03/2014.

KINOFORUM, GUIA. **Festivais Audiovisuais**. 2014. Disponível em <http://www.kinoforum.org/guia/festival>. Acesso em 19/05/2014.

MAGALHÃES, Marcos. **Novos caminhos para a animação experimental**. 2011. Disponível em: http://www.filmecultura.org.br/edicoes/54/pdfs/edicao54_completa.pdf. Acesso em 31/03/2014.

MARTINS, Alexandre. **O Festival Anima-São - Apresentação**. 2014. Disponível em <http://estudiomartins.com.br/animasaofestival2013/>. Acesso em 19/05/2014.

MUGEN, Markus. Lapsus (Juan Pablo Zaramella). Animação. 2013. Disponível em <http://ilustracaodeideias.com.br/animation/lapsus-juan-pablo-zaramella-animacao/>. Acesso em 21/05/2014.

MUMIA. 12ª MUMIA – Mostra UdiGrudi de Cinema de Animação. 2014. Disponível em <http://mostramumia.blogspot.com.br/>. Acesso em 17/05/2014.

NAZÁRIO, L. **O primeiro longa-metragem de animação de Minas Gerais**. Expressionismo: pesquisas e criações. 2014. Disponível em <http://caligarismos.wordpress.com/2014/03/02/o-primeiro-longa-metragem-de-animacao-de-minas-gerais/>. Acesso em 09/06/2014.

OFICINA DE ANIMAÇÃO. Taumatrópio. 2011. Disponível em <http://animagisno.blogspot.com.br/2011/05/taumatropio.html>. Acesso em 25/05/2014.

TSI, TV. **Festival d'animation: îles projections sur Le Paquier**. Maio, 2012. Disponível em <http://www.tsitv.fr/news/projections-2012.php>. Acesso em 17/05/2014.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. **Projeto Pedagógico do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (REUNI)**. Escola de Belas Artes. Belo Horizonte, 2011. 115p. Disponível em <http://www.eba.ufmg.br/caad/wp-content/uploads/2013/03/projeto-pedagogico-versao-final-prograd-26fev-2013.pdf>. Acesso em 08/06/2014.

Autorizo cópia total ou parcial desta obra, apenas para fins de estudo e pesquisa, sendo expressamente vedado qualquer tipo de reprodução para fins comerciais sem prévia autorização específica dos autores.

Michelle Alessandra Fátima dos Santos Silva

Belo Horizonte, Junho de 2014