

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS

ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES

Curso de Design

Luana dos Santos Leite

ENTRE CENAS:

Design editorial como perspectiva de visibilidade regional.

GOIÂNIA

2025

Luana dos Santos Leite

ENTRE CENAS: Design editorial como perspectiva de visibilidade regional.

Trabalho de conclusão de curso para obtenção de nota na disciplina Trabalho de conclusão de curso II do curso de Design da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC-GOIÁS), sob orientação da Prof^a. Dra. Ana Paula Neres de Santana Bandeira.

GOIÂNIA

2025

Luana dos Santos Leite

ENTRE CENAS: Design editorial como perspectiva de visibilidade regional

Trabalho de conclusão de curso para obtenção de parcial na disciplina Trabalho de conclusão de curso II do curso de Design da Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC-GOIÁS), sob orientação da Prof^a. Dra. Ana Paula Neres de Santana Bandeira.

Goiânia, 02/12/2025

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof^a. Dra. Ana Paula Neres de Santana Bandeira

Prof^a. Dra. Genilda Alexandria

Prof^a. Dr. Flávio Gomes

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, expresso minha mais profunda gratidão pelo investimento constante em minha formação. Cada incentivo, cada gesto de cuidado e cada palavra de confiança foram fundamentais para que eu chegasse até aqui.

À minha irmã Luma e ao meu irmão de coração, João Wilson, agradeço pela presença constante, pela paciência em ouvir minhas inquietações acadêmicas e por tornarem o caminho mais leve.

As minhas amigas de faculdade Sofia, Vitoria, Letícia e Karoline, deixo meu agradecimento sincero por todos os anos de parceria, amizade e construção coletiva. Dividir essa trajetória com vocês tornou a caminhada um percurso mais leve e cheio de boas memórias.

E, finalmente, manifesto minha admiração e reconhecimento à minha banca avaliadora, em especial à minha orientadora, Professora Ana Bandeira, e à Professora Genilda Alexandria, cujas contribuições, orientações e olhares atentos foram essenciais para o desenvolvimento deste trabalho.

“Até hoje, desenho animado é uma arte
que ainda guarda um certo segredo.
Sua profundidade não é divulgada.”

- Anélio Latini Filho

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso investiga o desenvolvimento da animação no estado de Goiás e analisa como essa produção pode contribuir para o fortalecimento da identidade cultural regional. A pesquisa reúne levantamento histórico, análise documental, revisão bibliográfica e aplicação de formulário a profissionais da área, permitindo identificar características, desafios e potencialidades do setor. Com base nesses dados, desenvolveu-se um livro que explora as relações entre animação e design editorial, propondo uma experiência visual e narrativa capaz de ampliar a visibilidade da produção goiana. O produto final atua como ferramenta de memória, difusão e valorização do audiovisual regional.

Palavras-chave: Audiovisual; Animação; Identidade Regional; Design Editorial.

ABSTRACT

This undergraduate thesis investigates the development of animation in the state of Goiás and analyzes how this production can contribute to strengthening regional cultural identity. The research combines historical data collection, document analysis, bibliographic review, and the application of a questionnaire to professionals in the field, allowing for the identification of characteristics, challenges, and potential of the sector. Based on this data, a book was developed that explores the relationships between animation and editorial design, proposing a visual and narrative experience capable of increasing the visibility of Goiás's production. The final product acts as a tool for memory, dissemination, and appreciation of regional audiovisual production.

Keywords: Audiovisual; Animation; Regional Identity; Editorial Design;

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1: Porcentagem de estilos de animação por região – p. 14
- Figura 2: Quantidade de empresas/ freelancers registrados no estado de Goiás – p. 15
- Figura 3: Equipe de produção de um comercial para Truca Filmes – p. 17
- Figura 4: Quantidade de produções após a Lei da TV Paga – p. 18
- Figura 5: Quadro de fatores de desafios enfrentados na prática local – p. 22
- Figura 6: Principais usos de serviço de recurso no Brasil – p. 24
- Figura 7: Principais usos de serviço de recurso por região – p. 24
- Figura 8: Setores que mais distribuem animação no Brasil – p. 26
- Figura 9: Tabela de similares – p. 33
- Figura 10: Livros para análise de similares – p. 34
- Figura 11: Livros para análise de similares – p. 34
- Figura 12: espelho editorial do artbook – p. 36, 37 e 38
- Figura 13: Painel de referência de elementos – p. 39
- Figura 14: Painel de referência de intervenções – p. 39
- Figura 15: Paleta de cores – p. 41
- Figura 16: Família tipográfica utilizada – p. 41
- Figura 17: Paleta de cores em CMYK e experimentações tipográficas – p. 42
- Figura 18: Grafismos utilizados, painel de referências tipográficas – p. 42
- Figura 19: Grafismos utilizados, painel de referências tipográficas – p. 43
- Figura 20: referências de estilo de ilustração – p. 43
- Figura 21: referências de estilo de ilustração – p. 43
- Figura 22: referências de estilo de ilustração – p. 44
- Figura 23: painel de referências de estilo de ilustração – p. 44
- Figura 24: Produto finalizado – p. 46
- Figura 25: Produto finalizado – p. 47
- Figura 26: Produto finalizado – p. 47

Figura 27: Produto finalizado – p. 48

Figura 28: Produto finalizado – p. 48

Figura 29: Produto finalizado – p. 49

Figura 30: Produto finalizado – p. 49

Figura 31: Etapas do Produto – p. 50

Figura 32: Intervenções do produto – p. 50

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1 PROBLEMATIZAÇÃO	12
1.2 JUSTIFICATIVA	12
1.3 OBJETIVO GERAL	13
1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
1.5 METODOLOGIA DA PESQUISA	13
2.A PRODUÇÃO AUDIOVISUAL EM GOIÂNIA	14
2.1 – Breve história do audiovisual em Goiânia	15
2.2 – O desenvolvimento da animação em Goiânia	16
3.OS PRODUTORES DE ANIMAÇÃO EM GOIÁS: IDENTIDADE E TRAJETÓRIAS	19
3.1 – Estúdios	19
3.2 – Animadores Independentes	21
3.3 – Desafios enfrentados na prática local	21
4.O MERCADO DE ANIMAÇÃO: NACIONAL E REGIONAL	23
4.1 – Políticas públicas e incentivos culturais	23
4.1.1 – Leis nacionais de incentivo	24
4.1.2 – Leis estaduais	25
4.2 – Festivais e espaços de exibição da animação	25
5.A IMPORTÂNCIA DA ARTE E DO BRINCAR NA SOCIEDADE	28
5.1 – Arte e construção da identidade regional	29
6.AUDIOVISUAL E DESIGN EDITORIAL: DIÁLOGOS E PROPOSTAS NARRATIVAS	30
6.1 – A animação como narrativa expandida no impresso	30
7.METODOLOGIA DE PROJETO	32
7.1 – Problema	32
7.2 – Análise de similares	32
7.3 – Conceituação	34

8.DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	36
8.1 – Espelho editorial.....	36
8.2 – Processos criativos.....	38
8.3 – Painel de referência.....	38
8.4 – Identidade Visual	40
9. PRODUTO FINAL.....	45
9.1 – Diagramação	45
9.2 – Especificações Técnicas.....	45
9.3 – Produto finalizado	46
10. CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS	53

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso visa estudar o cenário de animação goiana, com o intuito de explorar como ela pode ser vista como ferramenta de construção e fortalecimento da produção regional, através dos produtores locais, e do mercado local. Além disso, entender como o audiovisual se relaciona com o design editorial. Esse levantamento foi feito para responder perguntas como: Como surgiu o audiovisual no estado de Goiás? Quem eram/são as produtoras e profissionais independentes desse mercado? Como as políticas públicas surgiram e como elas atuam hoje no mercado?

A pesquisa apresenta que o desenvolvimento do mercado em Goiás, foi impulsionado por uma conjunção de fatores cruciais: a introdução de novas tecnologias digitais, que trouxeram mudanças significativas na forma de produzir audiovisual, a implementação de cursos profissionalizantes e de graduação em Cinema e Audiovisual no estado; e a atuação de políticas públicas que contribuíram para a descentralização do audiovisual nacional. A produção audiovisual goiana experimentou um forte crescimento, impulsionado por editais públicos, leis como a Lei Goyazes, o Fundo de Cultura e leis municipais de Incentivo à Cultura de Goiânia auxiliaram nesse crescimento exponencial.

Sendo assim, o objetivo do projeto é propor um livro editorial sobre a animação goiana e todos os meios que fazem ela acontecer, visando preencher a lacuna de visibilidade e documentação por meio do Design Editorial. A proposta final se materializa na criação de um livro-objeto/artbook, concebido como uma solução de design para registrar, celebrar e fortalecer o mercado local. Dessa forma, este trabalho estabelece a conexão direta entre o audiovisual e o design impresso, transformando a pesquisa em um artefato tangível.

1.1 PROBLEMATIZAÇÃO

Como a animação goiana pode ser reconhecida como instrumento de construção e fortalecimento da produção regional e de que forma o design editorial pode contribuir para ampliar seu alcance e impacto na sociedade?

1.2 JUSTIFICATIVA

A animação está se consolidando cada vez mais no contexto audiovisual nacional, sendo fomentado em festivais como Animamundi, Festival de Cinema de Gramado e Festival de Brasília do Cinema Brasileiro, além do suporte de políticas públicas como a Lei Rouanet e a Lei do Audiovisual. Essas ferramentas têm possibilitado que vários estúdios de animação e animadores independentes promovam suas obras através dessas produções culturais no Brasil.

No entanto, no estado de Goiás, as produções animadas ainda estão numa comunidade restrita e com pouca visibilidade. Apesar da existência das leis goianas como a Lei do Incentivo a Cultura e a Lei Goyazes, como também

festivais regionais como o FICA (Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental) e o Festival de animação Lanterna Mágica, muitos produtores e artistas independentes não conseguem acesso a essas oportunidades.

Diante desse cenário, este projeto busca estudar e entender a animação goiana como ferramenta cultural e política e como o design editorial pode auxiliar na visibilidade da animação no cenário goiano.

1.3 OBJETIVO GERAL

Promover visibilidade do cenário Goiano de audiovisual, especificamente da animação.

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Pesquisar o contexto histórico da animação goiana.
- Identificar os produtores de animação em Goiás.
- Compreender o mercado atual.
- Propor um material editorial sobre a temática.

1.5 METODOLOGIA DA PESQUISA

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, exploratória e descritiva, estruturada a partir de revisão bibliográfica e pesquisa documental. Foram consultadas obras, artigos, mapeamentos e relatórios produzidos por instituições vinculadas ao audiovisual, como ANCINE, Secretaria de Cultura e autores que tratam da animação brasileira e goiana. Esse levantamento permitiu compreender o contexto histórico, os mecanismos de fomento e as especificidades da produção regional.

Além disso, foi realizado um levantamento empírico por meio de um formulário online direcionado a animadores e produtores atuantes em Goiás, buscando identificar suas trajetórias, técnicas, desafios e percepções sobre o mercado local. Os dados coletados foram analisados qualitativamente e organizados em categorias temáticas, servindo de base para o diagnóstico apresentado ao longo do trabalho e orientando a proposta editorial desenvolvida.

2.A PRODUÇÃO AUDIOVISUAL EM GOIÂNIA

A produção audiovisual no estado de Goiás, e mais especificamente em Goiânia, tem sido marcada por um crescimento significativo, especialmente a partir dos anos 2000. O período entre 2000 e 2020 registrou o mapeamento de mais de 1.264 produtos audiovisuais (curtas, médias, longas-metragens e obras seriadas) realizados por diretores goianos. Em um recorte mais recente, de 2010 a 2020, foram identificados 705 produtos, mostrando uma produção que tem a sua própria identidade e que vem transformando o jeito de fazer cinema em Goiás. (OLIVEIRA, 2023, p. 6)

Oliveira (2023, p. 7) ressalta que esse cenário efervescente foi impulsionado por uma série de fatores: a introdução de novas tecnologias, que transformaram o modo de fazer cinema, a introdução de cursos de nível superior e profissionalizantes em Cinema e Audiovisual e a demanda de políticas públicas que favoreceram a produção nacional. Paralelamente a isso, houve a criação de importantes mecanismos de fomento, como a Agência Nacional de Cinema (Ancine), o Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) e a Lei 12.485/11 (Lei da TV Paga), que apoiam financeiramente à produção fora do eixo Rio-São Paulo. No âmbito estadual e municipal, leis como a Lei Goyazes e leis de Incentivo à Cultura de Goiânia também contribuíram para esse crescimento.

Em termos de formato, a produção de curtas-metragens predominou no período de 2010 a 2020, totalizando 463 obras do total de 705 levantadas. Houve também um avanço notável na produção de longas-metragens. (OLIVEIRA, 2023, p. 9)

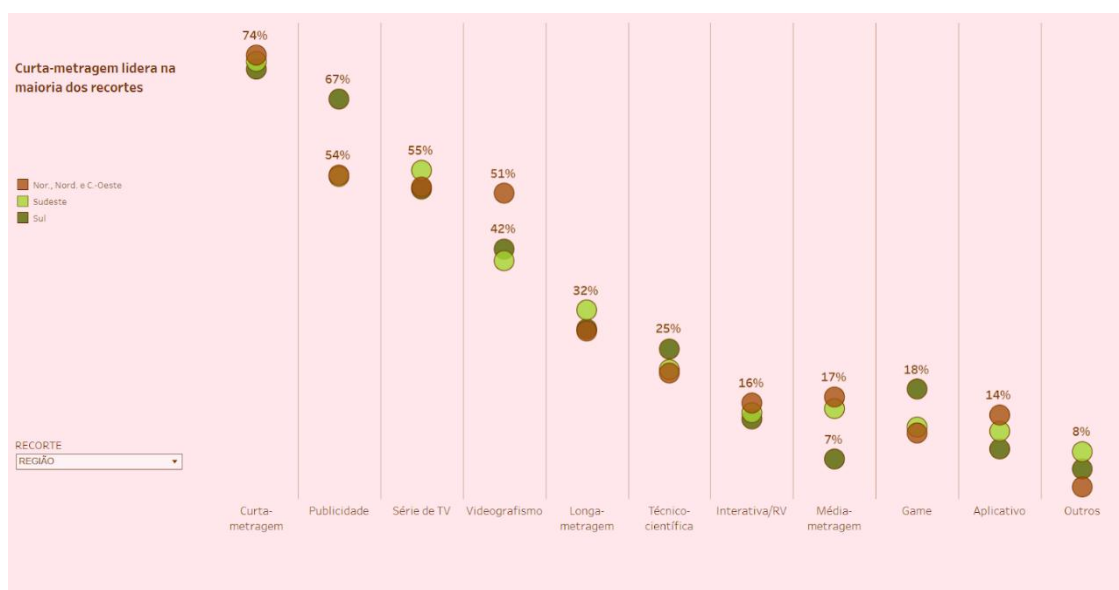


Figura 1: Porcentagem de estilos de animação por Região

Fonte: Mapeamento da animação no Brasil

Em 2013, o plano de diretrizes e metas para o audiovisual, deu uma declaração afirmando o Brasil como potência no mercado audiovisual.

passou a ser um ponto focal no audiovisual goiano, ele foi responsável pelo cinejornal “Atualidades do Planalto” que de acordo com o autor falava principalmente sobre Goiânia e Brasília mas também de outras cidades como São Paulo e Rio de Janeiro. Ele produziu o cinejornal de 1956 a 1976. Já na década de 60 as longas metragens de ficção ganham força por conta de Cici Pinheiro, Cecil Thiré, João Bennio e Jocerlan Melquiades de Jesus. Em 1966 Cici Pinheiro inicia o projeto intitulado “O Ermitão de Muquém”, porém a produção é cancelada por falta de investimento, esse fato porém tornou Cici Pinheiro na pioneira na produção regional, ato que abriu portas para outras produções.

Nos anos seguintes João Bennio deu continuidade em diversas produções dentro da Bênnio Produções Cinematográficas, como “O Diabo Mora no Sangue” em 1967, “Simeão, o Boêmio” em 1969, “O Azarento, um Homem de Sorte” de 1970. Por mais que essas produções fossem regionais, elas eram projetadas apenas em outras cidades como São Paulo e Rio de Janeiro, mas isso mudou em 1968 com o filme “A Fraude” de Jocerlan Melquiades de Jesus, o mesmo representou Goiás no festival JB/Mesbla de Cinema Amador, no estado da Guanabara, atual Rio de Janeiro.

Em 1966 surgiu a produtora cinematográfica Truca, de José Petrillo, Dalel Achkar Petrillo e Geraldo Moraes. A Truca realizou diversas produções de filmes em ficção como “O Dia Marcado” em 1970, “Leão do Norte” em 1973, “A Lenda de Ubirajara” em 1974. E foram os fundadores da Truca que implementaram as produções de animação no estado de Goiás. (BENFICA; LEÃO, 2010)

2.2 – O desenvolvimento da animação em Goiânia

O desenvolvimento da animação no estado de Goiás começa por volta da década de 1960, com Dalel Achkar Petrillo que deu início ao estilo na região. Com o aumento da demanda de comerciais televisivos, Dalel e seu marido José Petrillo resolveram fundar uma produtora de filmes, para assim trabalharem com as animações publicitárias. Ainda na década de 60, o produtor João Bênio criou a produtora Bênio Produções Cinematográficas, já na década de 70 foram criadas também as produtoras, Take Filmes, Kyno Filmes, Truca e Telecine juntas criaram a Makro Filmes, que juntamente com a Kyno Filmes dominavam o setor publicitário em Goiás. Essas produtoras de filmes trabalham com animação e outros estilos porém não existia produtoras focadas em animação (NUNES; COSTA, 2021).



Figura 3: equipe de produção de um comercial para Truca Filmes

Fonte: Arquivo Familiar de Janaina Coe Petrillo

Até a década de 1990 não existia leis de incentivo para as produções animadas e os estúdios brasileiros também não estavam interessados em investir nesse estilo, então o caminho que eram levados era das campanhas publicitárias para produtos locais como o Leite Ana, e também para a prefeitura e para o governo. O cenário começa a mudar quando o Festival Internacional de Cinema Ambiental surge em 1999 na cidade de Goiás, e em sequência Goiás ganha seus dois primeiros filmes de animação em ficção, “Uma História em Família” por Dustan Oeven e Moisés Cabral, e “A Lenda da Árvore Sagrada” por Paulo Caetano e Eládio Garcia. Ainda em 1999, Goiás ganha sua primeira produtora focada em animação, a Fx Anime por Euclides Neri Neto e Sirley Vieira.

Na década de 2000 a animação começa a ganhar forças em alguns sentidos, com a criação de mais dois estúdios focados em animação, a Anima Filmes por Jorge Abdala e Júlio Gonçalves, e a Mandra Filmes por estudantes da UFG. Com a criação de produtoras focadas em animação a quantidade de filmes no estilo aumentou, fazendo com que ganhasse maior visibilidade em festivais, e a criação da Lei Goyazes que é uma lei de incentivo à cultura.

A Lei 12.485/11 (Lei da TV Paga) impulsionou significativamente a produção seriada e animada, destinando cotas para conteúdo nacional em canais fechados, o que facilitou a exibição de séries locais.

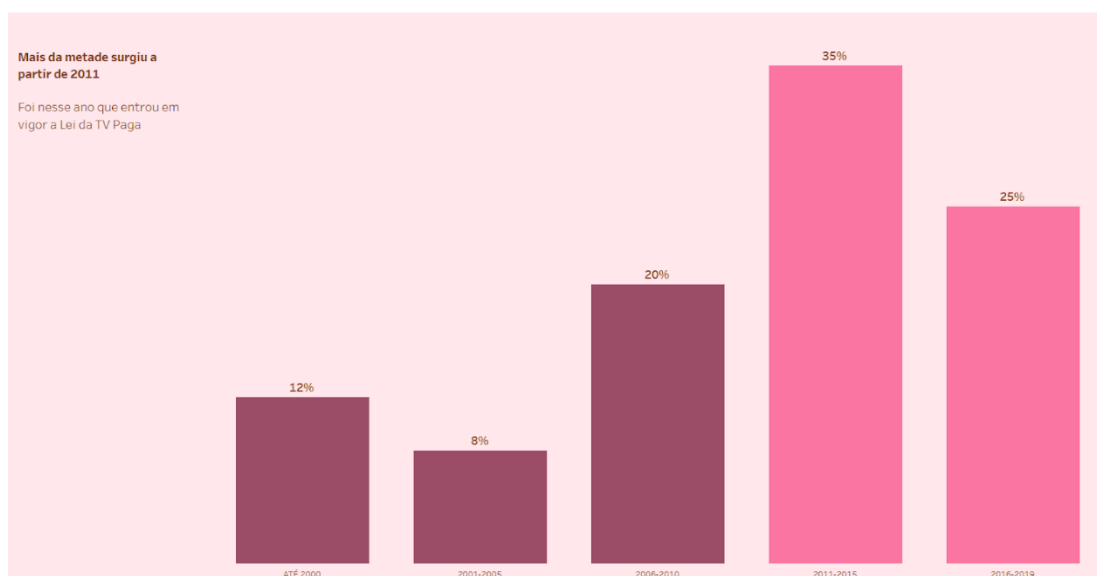


Figura 4: quantidade de produções após a lei da tv paga

Fonte: Mapeamento da animação no Brasil

Embora Goiás ainda não possua um curso de graduação focado em animação, a Escola Goiana de Desenho Animado (EGDA) e festivais como A Lanterna Mágica desempenham um papel vital na formação técnica e na difusão da produção, confirmando o desenvolvimento e a relevância da animação no mercado regional. A capacidade das produtoras goianas de atuar em nichos como o cinema, publicidade e games e buscar leis de incentivo é essencial para a sobrevivência e expansão contínua do mercado.

3.OS PRODUTORES DE ANIMAÇÃO EM GOIÁS: IDENTIDADE E TRAJETÓRIAS

Entre as primeiras iniciativas de produtoras locais em Goiânia estão estúdios como a Truca – Cinema, Arte e Propaganda, que mais tarde se uniu à Telecine para formar a Makro Filmes; a Bênio Produções Cinematográficas, que encerrou suas atividades na década de 1980; a Take Filmes e a Kyno Filmes, sem registros de continuidade; e a Anima Filmes, que atuou durante cinco anos no mercado. Soma-se a esses exemplos a FX Anime, fundada em 1999, que permanece ativa com foco em animação publicitária. Esses estúdios desempenharam papel fundamental na abertura de espaço para a produção de animação no estado, tanto no setor publicitário quanto em iniciativas voltadas ao cinema e a projetos autorais.

Com o surgimento de novos profissionais e estúdios ao longo dos anos, tornou-se necessário compreender de forma mais precisa o cenário atual da animação em Goiás. Para isso, além do levantamento histórico e documental, foi realizada uma pesquisa empírica por meio de um formulário online, aplicado no mês de junho de 2025 e direcionado a animadores, produtores e demais profissionais atuantes na área. O instrumento investigou aspectos como formação profissional, técnicas utilizadas, processos criativos, influências culturais regionais e os principais desafios enfrentados no cotidiano de trabalho. Grande parte das informações apresentadas neste capítulo deriva diretamente dessa coleta de dados, cujas respostas permitiram construir um panorama atualizado sobre as trajetórias, dinâmicas de produção e dificuldades vivenciadas pelos produtores de animação no estado de Goiás.

3.1 – Estúdios

Mandra Filmes - A produtora Mandra Filmes, hoje é a mais antiga no setor de animação ficcional goiana, criada em 2003 por estudantes do curso de rádio e TV da UFG. A Mandra Filmes já lançou diversas animações que foram premiadas em festivais como Goiânia Mostra Curtas, Festival Chico Palmas, FICA, e concorreu a festivais como Anima Mundi e Berlinale (Não participou da pesquisa).

FX Anime - A produtora FX Anime é um dos estúdios focados em animação em Goiás, porém seu foco é na animação publicitária. Criada em 1999 por Euclides Neri Neto, Sirley Vieira, A FX já trabalhou com comerciais televisivos, vinhetas, animação de marcas e modelagem 3D (Não participou da pesquisa).

Mmarte Produções - Criada por Márcia Deretti e Márcio Júnior em 1999 a MMarte se dedica a diversos ramos da produção cultural, com foco para o cinema de animação. A produtora também é responsável pelo o Dia Internacional

da Animação realizado em Goiás desde 2007, o festival CRASH – Mostra Internacional de Cinema Fantástico, e também pela escola de desenho animado (EGDA) (Não participou da pesquisa).

Pitombo Studio - Fundado por Felipe Pitombo que trabalha como animador, rigger, storyboarder, character design e diretor de animação, há 13 anos de experiência. Além de oferecer serviços completos de animação para o mercado, como em “Irmão do Jorel”, a Pitombo Studio também atua como um laboratório de narrativas, realizando filmes autorais, como os curtas “Olhos Castos” e “Jinga”, nesses curtas, Felipe conta que em alguns projetos aborda temáticas regionais/goianas em seus trabalhos, por exemplo o último curta metragem foi inspirado na poesia de Leodegária, poetisa goiana.

Província Studio - Fundada em 2015, os irmãos Guilherme e Iuri são mestres em Cultura Visual pela UFG. Com projetos como: “*Aniz, a bruxinha aprendiz*”, “*Batalha das Máscaras*” e “*Saturn Voyager*”. Os irmãos também participaram do Programa Internacional de Verão em Animação de Personagens na Gobelins [Paris](#), França (2012) (Não participou da pesquisa).

Caolha Filmes - A produtora iniciou suas atividades em 2016, liderada pelos sócios Iuri Moreno e Yorrana Maia. Especializada em longas, curtas e séries de animação, a Caolha foca em narrativas que abordam questões sociais, ambientais e educativas, valorizando a pluralidade cultural. Tem mais de 60 prêmios, incluindo um Grande Otelo na categoria Melhor Animação. E já participou de mais de 500 festivais.

Baloo Filmes - A produtora brasileira fundada em 2016 por Wadih Elkadi. Com foco em projetos audiovisuais desde a sua concepção, a Baloo Filmes busca narrativas universais com o elemento principal de pertencimento e empatia. Co-produziu a série ficcional educativa Farol Sagres (duas temporadas, 160 episódios) para a TV Sagres em 2020 e 2021. Convidada para produzir a 6ª edição do Lanterna Mágica - Festival Internacional de Animação em 2023.

Macaco Hábil - A Macaco Hábil Produções Audiovisuais e Culturais nasceu da união de duas matrizes criativas: o estúdio Mão de Macaco de Emerson Rodrigues e o birô Hábil Produção de Daniela Fiuza. Somando mais de 20 anos de experiência de seus sócios, a produtora atua nacional e internacionalmente em projetos de animação, audiovisual, desenho, design, arte e cultura. A Macaco

Hábil funciona também como um "Gabinete de Curiosidades", realizando: Obras autorais próprias, prestação de serviços para outras empresas, propostas de ensino e compartilhamento de expressão e criatividade.

3.2 – Animadores Independentes

Débora Antônia - Motion designer com três anos de experiência, cujo trabalho se concentra no Design Flat e em animações 2D. Ela enxerga o cenário da animação goiana como uma área em expansão, observando colegas envolvidos em produções independentes. Contudo, ela sente que o estado ainda está no início dessa área, com grandes possibilidades a serem exploradas.

Flávio Gomes - Professor e pesquisador, ele é bacharel em Artes Visuais e possui doutorado em Arte e Cultura Visual pela UFG. Suas produções, como “Vida de Boneco” e “Maria Grampinho”, demonstram sua atuação, sendo Vida de Boneco vencedor do Grande Prêmio do Cinema Brasileiro em 2017 como Melhor Curta de Animação.

Guilherme Caprino - Animador independente há 12 anos, embora não possua formação acadêmica na área. Seu estilo é caracterizado pela animação tradicional com traços soltos, uso de *smear frames* e uma abordagem bem exagerada, por vezes remetendo ao estilo de *Ren & Stimpy*. Ele vê o cenário goiano em formação, progredindo a passos lentos, mas consistentes, e gerando obras influentes no Brasil. Ele destaca a qualidade dos animadores e o fomento proporcionado pela MMarte Produções e pela Escola Goiana de Desenho Animado.

Leandro Pimentel - Animador independente com três anos de experiência, formado em Design Gráfico. Seus trabalhos se encaixam no gênero de Fantasia / Filosófica, e ele classifica o cenário de animação de Goiás como promissor.

Nicolás Gualtieri - Designer freelancer de animação e professor com nove anos de experiência, formado em Design Gráfico. Sua animação é direcionada para projetos culturais, educacionais e empresariais. Ele descreve o mercado como amplo, desafiador e demandante, e possui experiência na captação de recursos, tendo participado de editais como FUNAPE, Aldir Blanc e Paulo Gustavo, entre outros.

3.3 – Desafios enfrentados na prática local

Os desafios enfrentados pelos animadores em Goiás são diversos e refletem tanto questões estruturais quanto de mercado. Um dos desafios

apontados pelos participantes da pesquisa é a dificuldade em conseguir mão de obra qualificada, o que acaba afetando a continuidade dos projetos nas produtoras locais. Além disso, foi citado que muitas vezes, ao final de um projeto, não há garantia de novos trabalhos, dificultando a manter a mesma equipe. Outro desafio recorrente é a questão orçamentária, já que grande parte das produções depende de leis de incentivo à cultura, como a Lei Goyazes, Lei Paulo Gustavo, tornando o processo de captação de recursos instável e limitado, pois a verba nem sempre é suficiente. Também foi mencionada a falta de capacitação técnica específica para a área de animação, o que reduz o desenvolvimento de novas produções. Algumas respostas ainda apontam questões sociais, como a dificuldade de inserção de mulheres no mercado local e a percepção da existência de um grupo fechado de produtores que domina o setor. Por fim, há também relatos de experiências independentes, nas quais o acesso a editais e apoio na pós-produção poderiam ter facilitado o desenvolvimento das obras.

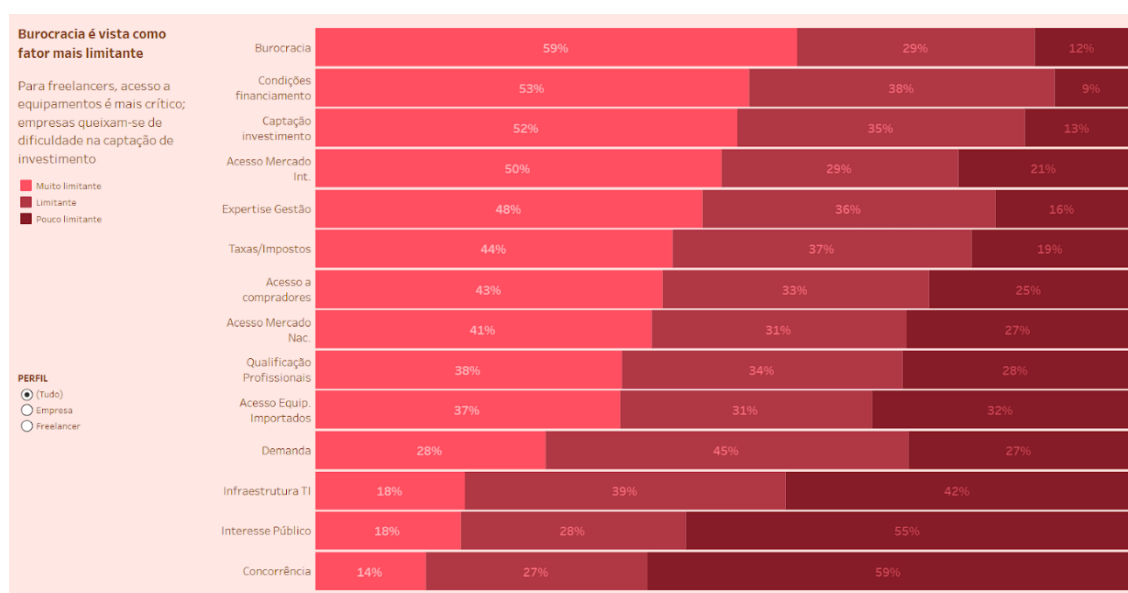


Figura 5: quadro de fatores de desafios enfrentados na prática local

Fonte: Mapeamento da animação no Brasil

4.0 MERCADO DE ANIMAÇÃO: NACIONAL E REGIONAL

A partir dos anos 2000 houve um aumento na produção de animação no Estado de Goiás, por conta da criação de leis de incentivo, espaços de fomentação e a melhora da tecnologia que possibilitou o desenvolvimento da produção e do aprendizado. Segundo a Ancine em 2018 o Estado de Goiás tinha cerca de 1,91% de produtoras independentes registradas, com a maior concentração na capital, de 81 produtoras, seguido de Anapólis com 6, Itumbiara com 3, Nerópolis e Alto Paraíso com 2, mais 9 municípios com 1 cada, totalizando 103 produtoras de animação em Goiás (NUNES; COSTA, 2021).

4.1 – Políticas públicas e incentivos culturais

As políticas públicas e os incentivos culturais têm desempenhado um papel fundamental no desenvolvimento da animação em Goiás. Até a década de 1990, a produção local era feita, em grande parte, com recursos próprios ou voltada exclusivamente para o mercado publicitário. Foi apenas com a criação de leis de incentivo, como a Lei Goyazes, implementada em 2000, que os produtores de animação passaram a ter maiores oportunidades de financiamento para projetos autorais. Além dela, editais municipais, estaduais e federais, como os promovidos pela Secretaria de Estado de Cultura de Goiás e pela Lei Aldir Blanc em âmbito nacional, também passaram a incluir a linguagem da animação entre as categorias contempladas.

Segundo Souza (2016), a Lei da TV Paga, criada em 2011, foi uma das leis com maior impacto para o cenário audiovisual brasileiro. Ela exige que os canais por assinatura exibam 3 horas semanais de conteúdo nacional. Antes da criação da lei, conteúdos nacionais ocupavam apenas 5% da programação da TV, após a criação esse número aumentou consideravelmente.

Esses mecanismos possibilitaram a produção de vários projetos no audiovisual. Apesar desses avanços, muitos produtores ainda relatam dificuldades no acesso a esses recursos, tanto por conta da alta concorrência quanto por entraves burocráticos e limitações de verba destinada ao setor audiovisual no estado. Mesmo assim, as políticas públicas têm sido uma importante ferramenta para o fortalecimento da produção animada goiana.

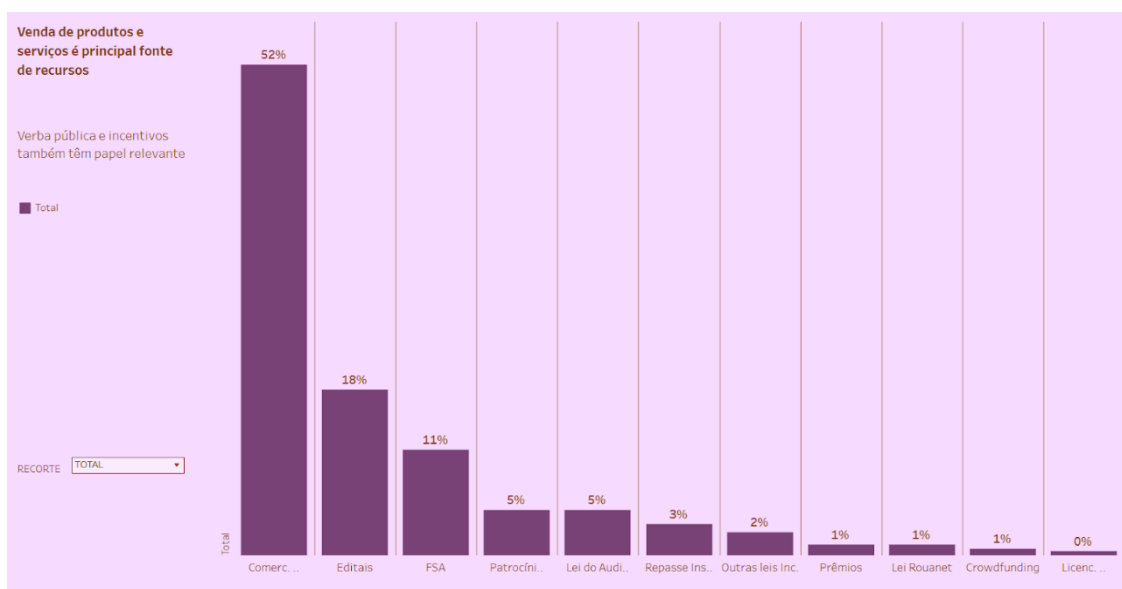


Figura 6: Principais usos de serviço de recurso no Brasil

Fonte: Mapeamento da animação no Brasil:

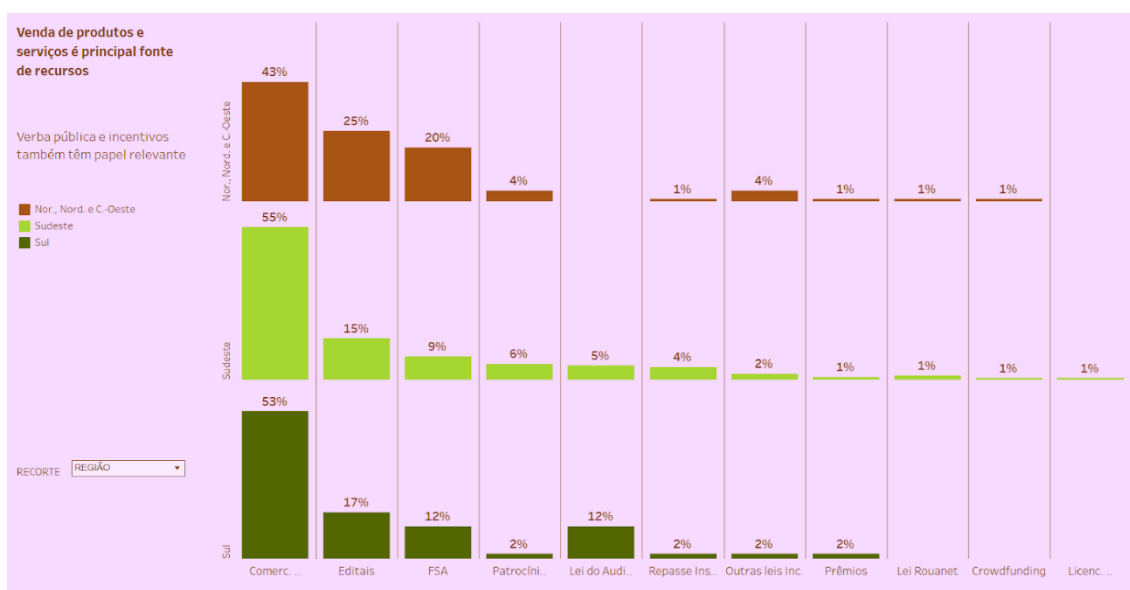


Figura 7: Principais usos de serviço de recurso por região

Fonte: Mapeamento da animação no Brasil

4.1.1 – Leis nacionais de incentivo

Lei Rouanet (Lei 8.313/1991) - A Lei Rouanet é uma das principais leis federais de incentivo à cultura, esta lei também foi responsável por criar o Programa Nacional de Apoio à Cultura (Pronac).

Lei do Audiovisual (Lei nº 8.685/1993) - A Lei do Audiovisual permite que os investidores atuem como sócios da produção, com possibilidade de participação nos lucros. Em projetos que se beneficiam de fomento indireto, geralmente é

exigida uma contrapartida obrigatória de recursos próprios ou de terceiros, correspondente a, no mínimo, 5% do orçamento total aprovado.

Lei da tv paga (Lei 12.485/2011) - A Lei da TV Paga, constitui um marco regulatório inédito que regulamenta a veiculação de conteúdos na TV por assinatura. Ela foi a primeira vez que a cota de tela foi aplicada a um segmento que não o das salas de cinema, estabelecendo cotas mínimas de exibição de conteúdo brasileiro. Esta lei impulsionou o mercado de séries, incluindo a animação. Entre 2012 e 2014, a animação teve uma taxa de crescimento notável nos licenciamentos de séries. O marco regulatório também estimula a criação de formatos nacionais e a geração de acervo de direitos e propriedade intelectual.

Lei Aldir Blanc (Lei nº 14.017/2020) - Promulgada como medida emergencial durante a pandemia de COVID-19, a Lei Aldir Blanc teve o objetivo de mitigar os impactos da crise no setor cultural. Ela foi responsável pelo repasse de recursos financeiros da União para os demais entes federativos. Por meio de editais e chamadas públicas, possibilitou a realização de produções audiovisuais, incluindo animações.

4.1.2 – Leis estaduais

Programa Goyazes (Lei nº 13.613/2000) - O Programa Goyazes, implementado em Goiás no ano 2000, é citado como uma lei de incentivo que, junto aos editais municipais e estaduais, permitiu que os produtores de animação locais tivessem maiores oportunidades de financiamento para projetos autorais. Antes dessa lei, a produção local era feita, em grande parte, com recursos próprios ou voltada exclusivamente para o mercado publicitário.

Lei de incentivo à cultura municipal (Lei 7.9577/2000) - Junto à Lei Goyazes, a criação de editais municipais, como a Lei de incentivo à cultura municipal (Lei 7.9577/2000), passou a incluir a linguagem da animação entre as categorias contempladas, fomentando a produção e o aprendizado no estado

4.2 – Festivais e espaços de exibição da animação

No mundo todo há espaços de exibição para o audiovisual voltado para a animação. Em grandes premiações como o Oscar, existem categorias específicas como Melhor Filme de Animação e Melhor Curta-Metragem de Animação. Também há diversos festivais dedicados exclusivamente ao setor, como o Anima Mundi, o Annecy International Animation Film Festival, o Animalatina, o Festival Internacional de Cinema Infantil de Chicago, o Anima – Festival de Cinema de Animação de Bruxelas, o Noites de Animação de Nova Iorque, entre outros. No Brasil, destacam-se espaços como a Cinemateca de Curitiba, que conta com uma sala de exibição em película e um acervo de equipamentos antigos, além de eventos como a Exposição Mundo Pixar, que recria cenários e personagens dos filmes do estúdio. O país também conta com

festivais voltados especificamente para a animação, como o Festival Internacional Brasil Stop Motion, o Animarte, o Lobo Fest Film, o Fantaspoa e o Dia Internacional da Animação, celebrado em 28 de outubro com mostras simultâneas de curtas-metragens nacionais e internacionais em diversas cidades brasileiras.

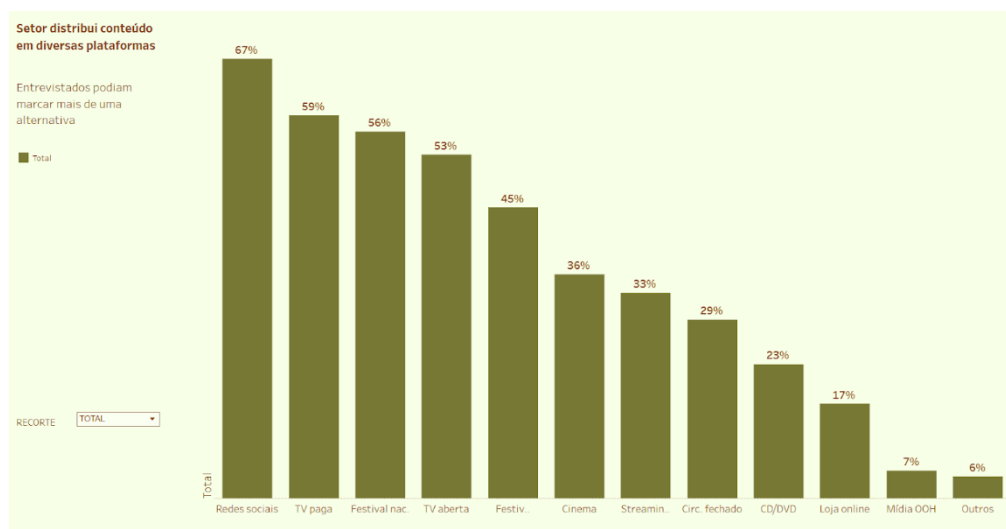


Figura 8: Setores que mais distribuem animação no Brasil

Fonte: Mapeamento da animação no Brasil

Já no cenário regional, a animação goiana vem conquistando gradualmente seu espaço. Embora ainda enfrente desafios relacionados à visibilidade, financiamento e estrutura de exibição, o estado tem marcado presença em festivais locais e nacionais, além de iniciativas que fomentam o setor. Um dos principais marcos para a valorização do cinema e da animação em Goiás foi a criação do FICA, Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental, em 1999, na cidade de Goiás, que se tornou um importante espaço de circulação para produções audiovisuais, inclusive as animadas. Hoje há também outros festivais goianos como 1º Bienal Centro do cinema Brasileiro, Festival Goiânia Mostra Curtas (GMC), Mostra da Associação Brasileira de Documentaristas e Curta-metragistas (ABD-GO), Festival Goyaz, Festcine Goiânia, Crash - mostra internacional de cinema fantástico, Goiânia Int'l Film Festival (GIFF), Goiânia Kino Mostra entre outros. A partir de iniciativas como essas, o mercado regional começou a se estruturar, ainda que de forma limitada, com a criação de estúdios, produtoras e festivais como o Lanterna Mágica - Festival internacional de animação voltado à animação.

Além das leis federais, existem iniciativas estaduais importantes, como a inclusão de cotas específicas para a animação em editais locais, como o do Cinema e Vídeo da Secretaria de Cultura do Estado do Ceará (SECULT). Produtores, por vezes, demonstram preferência por editais regionais por

apresentarem menor competitividade e menor burocracia na execução financeira e prestação de contas.

Festivais que exhibe animações			
Nome	Ano que foi criado	Criadores	Região
Festival Internacional de Cinema Ambiental (FICA)	1999	Governo Estadual	Goiás
Crash - mostra internacional de cinema fantástico	1999	MMarte	Goiânia
Festival Goiânia Mostra Curtas (GMC)	2001	Maria Abdalla	Goiânia
Lanterna mágica - Festival internacional de animação	2017	Camila Nunes e pela produtora goiana Baloo Filmes	Goiânia
Festival Goyaz	2019	Governo Estadual	Goiás
Festcine Goiânia	2020	Prefeitura de Goiânia	Goiânia
Goiânia Int'l Film Festival (GIFF)	2022	Cássio Domingos e Vanessa Goveia	Goiânia
Goiânia Kino Mostra	2024	espaço Kino e cine cultura e coletivo centopeia	Goiânia

Festival Goiânia Mostra Curtas (GMC), ABD-GO Mostra que ocorre juntamente com a GMC e o FICA, e o Festival Internacional de Cinema Ambiental (FICA) são considerados os festivais mais conceituados no estado de Goiás.

5.A IMPORTÂNCIA DA ARTE E DO BRINCAR NA SOCIEDADE

Segundo Fortuna (2018), a arte e o brincar são atividades essenciais que não apenas refletem as formações sociais, mas também funcionam como motores de transformação e expressão humana. O ato de brincar constitui uma dimensão fundamental na formação do sujeito, pois integra inteligência, criatividade, simbolismo, emoção e imaginação. Nesse processo, a brincadeira assume papel formativo, permitindo que o indivíduo se constitua, elabore sentidos e se revele enquanto ser cultural.

A brincadeira opera como uma ponte simbólica que liga o indivíduo a si mesmo, ao outro e ao mundo, articulando o que existe ao que pode vir a existir. Nesse espaço de trânsito entre realidade e ficção, sagrado e profano, ela expressa conteúdos inconscientes e possibilita a apreensão simbólica da experiência humana. Assim, o brincar constitui uma linguagem própria e estruturante, presente nas variadas práticas culturais e profundamente vinculada à formação subjetiva.

Meire (2004) reforça que a arte também desempenha papel central na transmissão cultural, oferecendo referências simbólicas que moldam a infância e constituem o imaginário coletivo. Ao desafiar o óbvio e o automatizado, práticas como o teatro, o circo e outras formas artísticas estimulam o sujeito a experimentar, criar e confrontar modelos estabelecidos. Dessa forma, arte e brincar atuam como espaços de resistência ao individualismo e aos discursos hegemônicos pautados no consumo e na produtividade.

Nesse contexto, as contribuições de Victor Turner ajudam a compreender a seriedade humana do brincar. Ao discutir as experiências liminares, o autor destaca que o jogo não é apenas passatempo, mas também um ato socialmente regulado e significativo. Em suas palavras, “brincar é divertido, mas é também uma sanção social” (TURNER, [1982] 2015, p. 42), indicando que o brincar é simultaneamente espaço de liberdade e campo de normas, regras e aprendizagens. Nessa zona liminar, papéis podem ser tensionados, símbolos são atualizados e novas formas de relação se tornam possíveis.

Quando aproximamos essas reflexões do campo da animação, especialmente no contexto goiano discutido neste trabalho, percebemos que as produções animadas também funcionam como espaços de jogo e de experiência liminar. Por meio de narrativas, personagens e universos visuais, a animação articula memória, identidade e imaginário regional, contribuindo para o fortalecimento da cultura local. Nesse sentido, o livro desenvolvido neste TCC reforça a dimensão formativa e simbólica da animação, oferecendo um espaço editorial em que essas experiências de brincar, criar e narrar podem ser registradas, visibilizadas e valorizadas.

5.1 – Arte e construção da identidade regional

A identidade é um fenômeno complexo e dinâmico, constantemente em construção, que confere ao sujeito um senso de coerência, continuidade e pertencimento dentro de um determinado espaço e contexto sócio-histórico. Nesse processo, a Arte em suas diversas manifestações emerge como um instrumento fundamental, não apenas de lazer e cultura, mas como um poderoso veículo para a mediação, a preservação e a transmissão dos traços que definem a identidade regional e cultural de uma comunidade (Andrade; Scareli; Estrela, 2012)

Segundo Sundström (2016), o desenvolvimento desta identidade se manifesta através de práticas culturais carregadas de signos e significados. A mídia, em especial a animação, desempenha um papel crucial ao atuar como um mediador de representações simbólicas da realidade. Ao incorporar e refletir a cultura e a história nacional, desde as primeiras produções brasileiras que já traziam personagens e situações típicas, até as animações contemporâneas que buscam transmitir valores e costumes, essas obras se tornam documentos da memória social. Elas oferecem modelos e formas de representação que influenciam o modo como os indivíduos se veem e como se relacionam com sua realidade. Paralelamente, manifestações artísticas mais tradicionais, como o teatro de rua, e as brincadeiras folclóricas, como pião e cantigas de roda, reforçam a identidade cultural de maneira intergeracional. O teatro de rua, por exemplo, utiliza a narrativa para resgatar e transmitir lendas e tradições regionais, como a lenda do Negrinho do Pastoreio, fortalecendo traços específicos da cultura local. Mesmo em contextos de vulnerabilidade, como em grupos indígenas, a arte na forma de jogos e artesanato garante a preservação da língua, da tradição e, conseqüentemente, da identidade de um povo. Isso demonstra que a arte possui a capacidade singular de recuperar o que estava apagado na memória coletiva, colocando a cultura na rede da história e possibilitando a apropriação e o entendimento do espaço cultural e regional.

Assim a arte não se limita ao divertimento, mas se estabelece como um mecanismo de formação intelectual e social essencial. Ao se contextualizar e interagir com o ambiente em que está inserida, a arte é capaz de fomentar reflexões sobre a sociedade e sobre o indivíduo. Portanto, seja por meio da animação que oferece um panorama histórico ou das brincadeiras que ligam gerações, a arte consolida a transmissão da cultura, assegurando a continuidade da identidade regional e cultural ao longo do tempo.

6.AUDIOVISUAL E DESIGN EDITORIAL: DIÁLOGOS E PROPOSTAS NARRATIVAS

O diálogo entre o audiovisual e o design editorial revela como diferentes linguagens podem se encontrar para ampliar experiências narrativas. Assim como o cinema organiza imagens, som e ritmo para construir significado, o design editorial trabalha com página, tipografia, hierarquia e materialidade para transformar a leitura em vivência. Quando esses dois campos se cruzam, surgem obras que não apenas informam, mas propõem novos modos de sentir e interpretar o mundo.

No ENEM 2019, o tema da redação discutiu a democratização do acesso ao cinema no Brasil. A prova trouxe reflexões sobre desigualdades culturais, políticas públicas e a importância de tornar o audiovisual acessível a diferentes regiões do país.

Existe uma longa tradição de produtos que ampliam a experiência do filme para além da tela, do clássico balde de pipoca temático até brinquedos, álbuns especiais e livros que trazem artes conceituais, bastidores, estudos de personagem e processos de produção. Esses objetos reforçam a dimensão tangível do cinema, permitindo que o público toque, colecion e vivencie o imaginário que antes estava restrito ao escuro da sala de exibição..

Essas propostas narrativas ampliadas mostram que audiovisual e design editorial não ocupam espaços isolados: eles se complementam. O cinema inspira o livro, o livro expande o cinema, e juntos constroem maneiras mais inclusivas, sensíveis e acessíveis de contar histórias. Em um país onde o acesso ao audiovisual ainda é desigual, pensar o design editorial como ponte, como instrumento de democratização, memória e experiência, é também um gesto político e criativo.

6.1 – A animação como narrativa expandida no impresso

O diálogo entre o design editorial e o audiovisual se manifesta na necessidade crescente de adaptação do layout e da estrutura visual a ambientes dinâmicos e interativos.

Com a migração do consumo de conteúdo para plataformas digitais, o design editorial precisa ser fluente na criação de layouts responsivos, capazes de se adaptar a variados tamanhos de tela e dispositivos. Essa necessidade de responsividade representa um desafio crucial para os designers editoriais modernos, exigindo que se adaptem constantemente às novas demandas do mercado.

Embora as fontes não citem a animação diretamente, a ideia de "narrativa expandida no impresso" pode ser entendida através da capacidade do design editorial de traduzir textos densos e narrativas complexas em layouts que facilitam a compreensão e a imersão.

Seja na diagramação de uma revista de alta qualidade como a *National Geographic*, onde o impacto visual das imagens se equipara à força do conteúdo textual, ou no layout estratégico de um jornal como The New York Times, que utiliza gráficos e tabelas para tornar dados complexos acessíveis, o design editorial age como um facilitador de histórias.

7.METODOLOGIA DE PROJETO

A metodologia de projeto foi estruturada em etapas processuais que partiram da definição do tema e do problema de design. Após o levantamento inicial da pesquisa, iniciou-se a etapa de análise, composta pela investigação de similares editoriais e pela construção da conceituação do projeto. Em seguida, desenvolveu-se a etapa criativa, que incluiu a elaboração do painel de referências, experimentações visuais, rascunhos, testes de materiais e estudos de composição. A partir desses elementos, foram construídos o espelho editorial e a identidade visual do livro. Por fim, a etapa de finalização abrangeu a diagramação, definição de materiais e acabamentos, especificações técnicas e apresentação do produto final.

7.1 – Problema

Após entender como o cenário da animação goiana vive, enfrentando desafios de visibilidade e burocracia, ainda sim o cenário é visto como promissor. Desta forma, surge a questão central deste projeto: como a animação goiana pode ser reconhecida como instrumento de construção e fortalecimento da produção cultural regional e, sobretudo, de que forma o design editorial pode contribuir para ampliar seu alcance e impacto na sociedade?

Assim, o objetivo do projeto visa documentar, valorizar e difundir a cena da animação goiana, através de um artbook, que enquanto produto editorial, é capaz de articular imagem, narrativa visual e conteúdo contextual, pode ter função de memória e valorização regional.

7.2 – Análise de similares

A escolha dos similares foi relacionada ao formato e a linguagem visual e aspectos como conteúdos, layouts e elementos do design. Entre elas, destacam-se os artbooks dos filmes de Wes Anderson, a Notebook Magazine da MUBI e publicações brasileiras dedicadas à história da animação nacional, como Trajetória do Cinema de Animação no Brasil e Animação Brasileira: 100 Filmes Essenciais.

Os artbooks derivados da filmografia de Wes Anderson constituem uma importante referência por sua forma singular de integrar imagem, design e narrativa. Esses livros mesclam fotografias de bastidores, conceitos, storyboards e making of, oferecendo ao leitor uma visão ampla e sensível do processo criativo. A estética gráfica é fortemente marcada por composição cuidadosa, paletas cromáticas características e organização espacial que reforça a linguagem visual do diretor. Além disso, a divisão por capítulos temáticos, personagens, cenários, roteiro, estética e técnicas, permite aprofundar camadas específicas do filme, criando uma experiência imersiva que ultrapassa o simples registro documental.

A Notebook Magazine, publicada pela MUBI, complementa essa referência ao trazer um formato editorial híbrido que combina jornalismo cultural, ensaios visuais e textos poéticos. A revista entende o design como elemento central da experiência, criando páginas que funcionam como composições visuais, mais do que apenas suportes textuais. Sua estética gráfica experimental, somada à curadoria temática, cada edição abordando diretores, estilos, movimentos cinematográficos ou questões contemporâneas.

Por fim, as obras brasileiras *Trajetória do Cinema de Animação no Brasil* e *Animação Brasileira: 100 Filmes Essenciais* servem como referências conceituais e históricas que enriquecem o entendimento do campo da animação no país. Enquanto a primeira apresenta uma visão abrangente da evolução da animação brasileira, destacando marcos, autores, políticas culturais e transformações técnicas, a segunda adota uma perspectiva curatorial ao selecionar e analisar filmes representativos da produção nacional. Ambas fornecem base teórica para compreender a animação como expressão cultural e como setor de criação que se desenvolve em diálogo com diferentes regiões do país. Esse arcabouço ajuda a situar a animação goiana dentro de um panorama maior, evidenciando suas especificidades, contribuições e desafios.

Análise de similares:					
LIVROS/ARTBOOKS	FORMATO	NARRATIVA VISUAL	PÚBLICO ALVO	PERIODICIDADE	CIRCULAÇÃO
Wes Anderson: O hotel Budapeste	Artbook de making of: reúne concepts, storyboards, fotografias de bastidores, artes de produção e materiais gráficos do filme.	Estética marcada pela paleta, simetria e linguagem visual característica de Wes Anderson; organiza o processo criativo de forma imersiva e cinematográfica.	Cinéfilos, fãs do diretor, estudantes de cinema e design, leitores interessados em processos de produção audiovisual.	Publicação única (não periódica)	circula como livro de arte voltado para colecionadores e amantes de cinema.
Wes Anderson: The iconic filmmaker and his work	Livro de análise filmográfica; combina texto crítico, fotografias e elementos gráficos da obra do diretor.	Exploração estética organizada por filmes, revelando o estilo autoral de Anderson por meio de composições e análises visuais.	Admiradores do cinema de autor, pesquisadores, estudantes de audiovisual, público interessado em análise cinematográfica.	Publicação única (não periódica)	circula como livro de referência sobre estilo e trajetória de diretor.
Notebook magazine mubi	Revista impressa; mistura crítica, ensaios visuais, entrevistas e editorial cultural.	Páginas tratadas como experiências visuais; design experimental, colagens, fotografias e composição gráfica forte.	Cinéfilos, leitores de cultura visual, profissionais e estudantes de cinema, público interessado em linguagem editorial contemporânea.	Publicação periódica	distribuída internacionalmente pela MUBI, com tiragens que seguem temas curados por edição.
Trajetória do Cinema de Animação no Brasil	Artbook histórico-analítico; compila dados, marcos, autores, movimentos e transformações da animação nacional.	Predominância de texto; inclui imagens, cartazes e referências históricas para contextualizar o desenvolvimento da animação no país.	Pesquisadores, estudantes, profissionais de animação, historiadores do audiovisual e interessados no cinema brasileiro.	Publicação única (não periódica)	circula como obra de referência acadêmica e cultural.
Animação Brasileira: 100 Filmes Essenciais	Livro de curadoria; apresenta fichas, sinopses, análises e imagens de 100 filmes importantes da animação nacional.	Organização visual clara, com destaque para stills, cartazes e materiais gráficos que acompanham cada obra analisada.	Cinéfilos, animadores, estudantes de audiovisual, pesquisadores e públicos interessados em conhecer a produção brasileira.	Publicação única (não periódica)	circula como obra de referência e material de consulta.

Figura 9: Tabela de similares

Fonte: Autoria própria



Figura 10 e 11: Livros para análise de similares

Fonte: Autoria própria

7.3 – Conceituação

Este projeto propõe a criação de um livro no formato artbook dedicado a dar visibilidade à produção e ao desenvolvimento da animação em Goiás. Seu objetivo é construir um registro cultural que une informação e estética gráfica, valorizando a identidade visual e narrativa do design goiano no campo da animação. A obra busca aproximar o público desse universo de maneira lúdica, criativa e instigante, articulando conhecimento histórico e técnico com experiências interativas.

Concebido como um produto híbrido, o livro combina conteúdos informativos, como trajetória histórica, legislações, festivais e iniciativas regionais, com propostas práticas e experimentais que convidam o leitor a brincar, imaginar e criar. Cada página funciona ao mesmo tempo como documento e descoberta, equilibrando a dimensão visual do artbook com a dimensão pedagógica das atividades manuais e dos exercícios de animação.

Mais que um compilado de informações, o artbook se estabelece como um convite ao olhar atento e afetivo sobre a animação goiana. Parte da ideia de que a animação é movimento, respiro e imaginação, e que em Goiás ela se manifesta de modo singular, carregando sotaques, histórias e sonhos que merecem ser celebrados. Assim, o produto assume um compromisso simbólico: registrar o passado, valorizar o presente e inspirar o futuro da animação no estado.

Nesse sentido, o livro reafirma a animação como campo artístico e como expressão de pertencimento. Ao aliar informação e ludicidade, teoria e prática, ele transforma o ato de animar em experiência sensível e acessível, convidando o leitor a integrar o processo criativo. O artbook torna-se, portanto, um espaço de memória, experimentação e estímulo, fortalecendo o orgulho coletivo pela produção goiana e incentivando novas gerações a imaginar, projetar e se expressar por meio das imagens em movimento.

8.DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

8.1 – Espelho editorial

O espelho editorial elaborado para este projeto funciona como um guia visual que organiza a distribuição das páginas, o ritmo de leitura e a relação entre texto e imagem ao longo da publicação. A partir dele, é possível antecipar a sequência narrativa do livro, definindo onde estão elementos como capa, pré-textuais, capítulos, separadores, conteúdos principais, ilustrações e páginas de respiro.

O planejamento mostra a alternância intencional entre páginas dedicadas ao texto e páginas destinadas a imagens, garantindo equilíbrio visual e fluidez. As marcações indicam diferentes funções das páginas, desde introdução, linha do tempo e análises, até seções de destaque e conteúdos interativos, permitindo visualizar a lógica interna da obra antes da diagramação final.

Dessa forma, o espelho editorial orienta a construção do livro, assegurando unidade gráfica, clareza narrativa e coerência entre as partes que compõem o projeto.







Figura 12: espelho editorial do artbook

Fonte: autoria própria

8.2 – Processos criativos

Cada etapa do processo criativo surgiu como uma resposta às referências reunidas, aos testes gráficos e à busca por uma experiência que fosse além da forma: que também transmitisse sensação. A construção do conceito começou no acúmulo de imagens, cores e elementos do universo cinematográfico, que serviram como ponto de partida para definir ritmo, atmosfera e direção visual. A partir disso, as experimentações com formatos se tornaram parte essencial do processo. Testes com transparências, sobreposições, cortes e variações tipográficas ajudaram a entender como o conteúdo poderia ganhar um caráter tátil e narrativo ao mesmo tempo.

8.3 – Painel de referência

O painel de referências mostra um conjunto visual que ajuda a entender como o design editorial experimental conversa com a estética do cinema. As imagens apontam para uma intenção clara: criar uma experiência mais tátil e sensorial para quem lê, algo muito presente em publicações de nicho que buscam envolver o leitor além do conteúdo.

Os recursos gráficos utilizados, como páginas em acetato colorido, dobras diferentes e cortes especiais (especialmente o formato circular que lembra um disco ou um player), fazem com que o projeto ultrapasse a ideia de um livro apenas informativo. Ele se transforma em um objeto interativo, reforçando que, se o tema é audiovisual, a leitura também precisa ser uma experiência sensorial.

Os ícones ligados ao audiovisual, câmeras, claquetes, holofotes e rolos de filme, funcionam como sinais imediatos que situam o leitor no universo cinematográfico. Essas imagens, trabalhadas entre um visual vintage e um estilo

Figura 14: Painel de referência de intervenções**Fonte:** fotos do pinterest

8.4 – Identidade Visual

A identidade visual do projeto nasce de um equilíbrio entre clareza, narrativa e sensibilidade gráfica, refletindo diretamente o conceito que dá nome ao livro: Entre Cenas. A expressão remete ao espaço que existe entre um quadro e outro, o intervalo onde a animação acontece, o lugar invisível onde o movimento ganha vida. Essa ideia do “por trás do quadro a quadro” guia todas as escolhas estéticas do projeto, reforçando que cada página, cada fragmento e cada detalhe carrega algo a ser descoberto.

Cores

A paleta cromática é inspirada em *Fantasia 2000*, obra marcada por composições vibrantes, contrastes expressivos e atmosferas que misturam fantasia e sensibilidade musical. Assim, as cores escolhidas procuram traduzir essa energia visual: tons intensos e profundos que evocam dinamismo, imaginação e fluidez, qualidades que dialogam diretamente com o universo da animação. A combinação entre cores vibrantes e áreas de respiro cria ritmo dentro do livro, funcionando quase como pausas e acelerações de um filme.

Tipografia

A escolha tipográfica reforça a clareza e a função narrativa da obra. Para o corpo de texto, optou-se por uma tipografia sem serifa, garantindo leitura limpa, confortável e contemporânea, essencial para um projeto que mistura informação, análise e experimentação visual. Já os títulos utilizam uma variação sem serifa em peso bold, com algumas letras levemente desenhadas para criar personalidade, ritmo e identidade própria. Esses pequenos detalhes tipográficos refletem o gesto manual da animação, o “desenho” que existe por trás das formas e que remete ao processo do quadro a quadro.

Naming

O nome Entre Cenas sintetiza a essência do projeto: olhar para o intervalo, para o bastidor, para o espaço que normalmente passa despercebido. É nesse “entre” que a animação acontece, que o tempo se dobra e que a imaginação encontra forma. O naming reforça a proposta do artbook de revelar processos, histórias, técnicas e sensibilidades que existem para além do resultado final dos filmes.

Elementos gráficos e Ilustrações

Os elementos gráficos, como estrelas e pequenos rabiscos, reforçam o caráter lúdico e imaginativo do projeto. Eles funcionam como marcas de

movimento e descoberta, dialogando com o conceito do “entre cenas”, onde a animação acontece no intervalo e nos detalhes.

Também inspiradas em *Fantasia 2000* e alguns de *Fantasia (1940)*, as ilustrações seguem o mesmo estilo, com traços simples e expressivos que complementam a narrativa visual e ajudam a guiar o leitor pelo livro, parte das ilustrações do artbook foram feita pela autora e pelo ilustrador Luiz Fernando Felix.

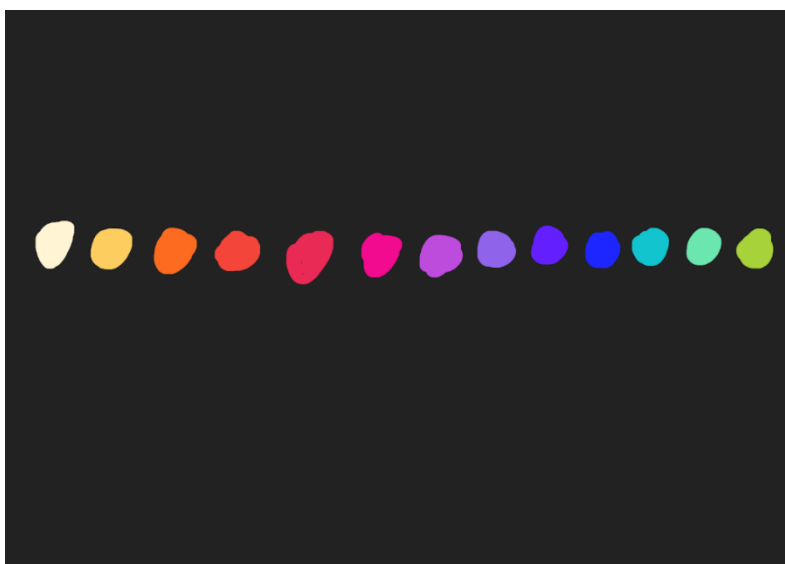


Figura 15: Paleta de cores
Fonte: autoria própria

ALTERNATE GOTHIC
**0123456789?!
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

*A B C D E F G H I J K L M N
 O P Q R S T U V W X Y Z*

Neue Haas Grotesk Display Pro
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

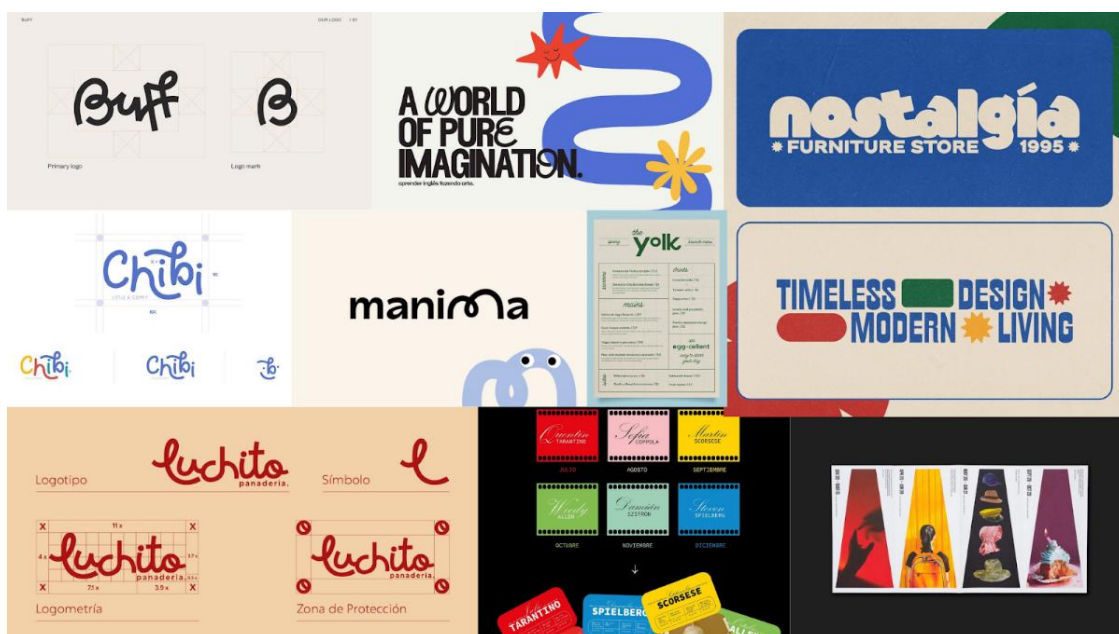
Figura 16: Família tipográfica utilizada
Fonte: adobe fonts



Figura 17: Paleta de cores em CMYK e experimentações tipográficas

Fonte: autoria própria





Figuras 18 e 19: Grafismos utilizados, painel de referências tipográficas
 Fonte: autoria própria e pinterest





Figuras 20, 21 e 22 :referências de estilo de ilustração
Fonte: Fantasia 2000 e Fantasia (1940)



Figura 23: painel de referências de estilo de ilustração
Fonte: fotos do pinterest

9. PRODUTO FINAL

O produto final deste projeto materializa todo o percurso de pesquisa, experimentação e narrativa desenvolvido ao longo do TCC. Mais do que reunir informações sobre a animação goiana, o artbook busca traduzir visualmente o conceito do “entre cenas”, explorando o encontro entre design editorial e audiovisual. Cada escolha, gráfica, textual ou material, foi pensada para construir uma experiência de leitura sensível, dinâmica e próxima do universo da animação, onde o gesto, o movimento e a descoberta acontecem página a página.

9.1 – Diagramação

A diagramação do projeto foi pensada para traduzir visualmente o conceito do artbook e fortalecer o diálogo entre animação, design editorial e experiência sensorial. Cada escolha de composição busca criar um ritmo de leitura que lembre o movimento, pausas, transições e respiros que funcionam como “cenas” dentro do livro.

O layout segue uma estrutura que equilibra organização e liberdade visual. O grid oferece estabilidade e coerência, enquanto os elementos gráficos, ilustrações e pequenos desvios intencionais trazem leveza, ludicidade e personalidade ao projeto. A alternância entre páginas mais densas e outras mais abertas cria um fluxo que permite ao leitor absorver tanto informação quanto atmosfera.

A tipografia sem serifa, usada no corpo de texto, garante clareza e conforto de leitura, enquanto os títulos bold com desenho próprio reforçam a identidade do projeto. Já as cores, inspiradas em Fantasia 2000, atuam como pontos de energia, ajudando a marcar seções, destacar conteúdos e compor uma narrativa visual coerente.

A diagramação também valoriza o caráter de livro-objeto, explorando pequenos detalhes como ícones, estrelas, rabiscos e elementos do universo, que ajudam a criar continuidade e aprofundam o conceito do “entre cenas”. Assim, o design deixa de ser apenas suporte e se torna parte ativa da narrativa, contribuindo para uma leitura mais envolvente e sensível.

9.2 – Especificações Técnicas

Formato:

- 22x22 (fechado)
- 22x44 (aberto)
- Encadernação manual com costura simples e cola para reforçar.

Materiais:

- Miolo: Papel Vergê 120g
- Papel Seda
- Papel couchê 80g
- Folha de guarda: Matte 200g

Capa: Papel paraná 2,2g, e papel adesivo com aplicação em verniz.

Intervenções: Papel texturizado 120g (jornal), couchê fosco 200g e bailarina.

- Papel seda transparência
- Circulo de dicas
- Montagem de Taumatrópio
- Flipbook

9.3 – Produto finalizado

A concretização do produto final evidencia como a proposta do artbook se materializa de forma coerente com o conceito construído ao longo do projeto. Cada decisão, das cores às ilustrações, da diagramação ao ritmo das páginas, contribui para criar uma experiência que aproxima o leitor do universo da animação goiana e do gesto criativo do “entre cenas”. O resultado reafirma o potencial do design editorial como meio de expressão, memória e experimentação, finalizando o projeto com identidade própria e propósito claro.



Figura 24: Produto finalizado

Fonte: Leonardo Guimarães



Figura 25: Produto finalizado
Fonte: Leonardo Guimarães



Figura 26: Produto finalizado
Fonte: Leonardo Guimarães



Figura 27: Produto finalizado
Fonte: Leonardo Guimarães



Figura 28: Produto finalizado
Fonte: Ilustração pela autora



Figura 29: Produto finalizado
Fonte: Ilustração por Luiz Fernando Felix



Figura 30: Produto finalizado
Fonte: autoria própria

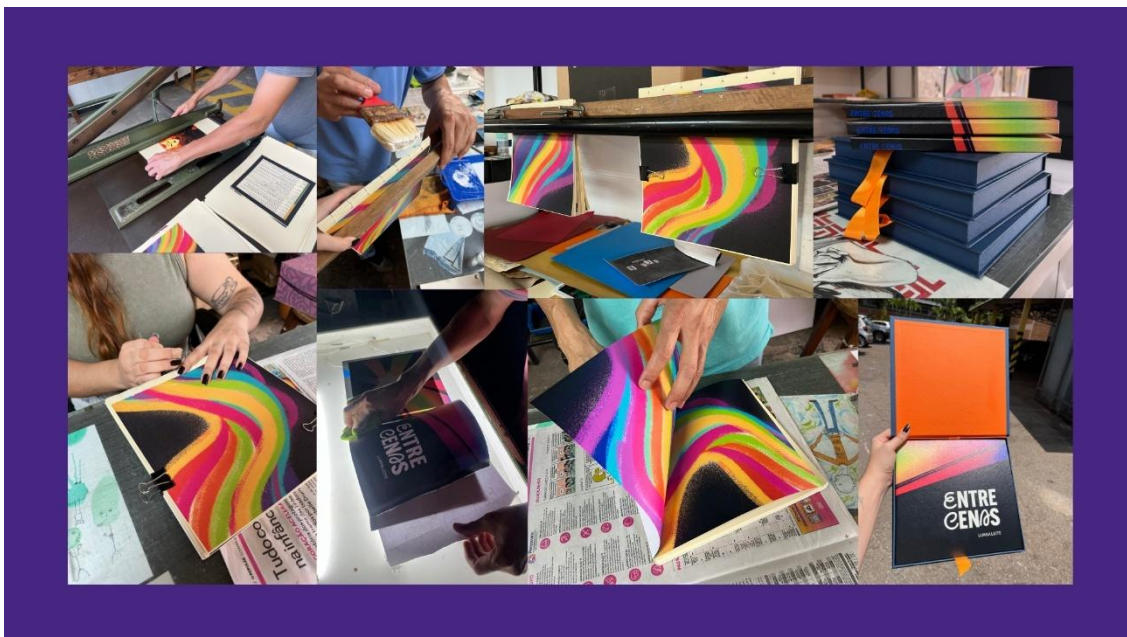


Figura 31: Etapas do Produto
Fonte: autoria própria

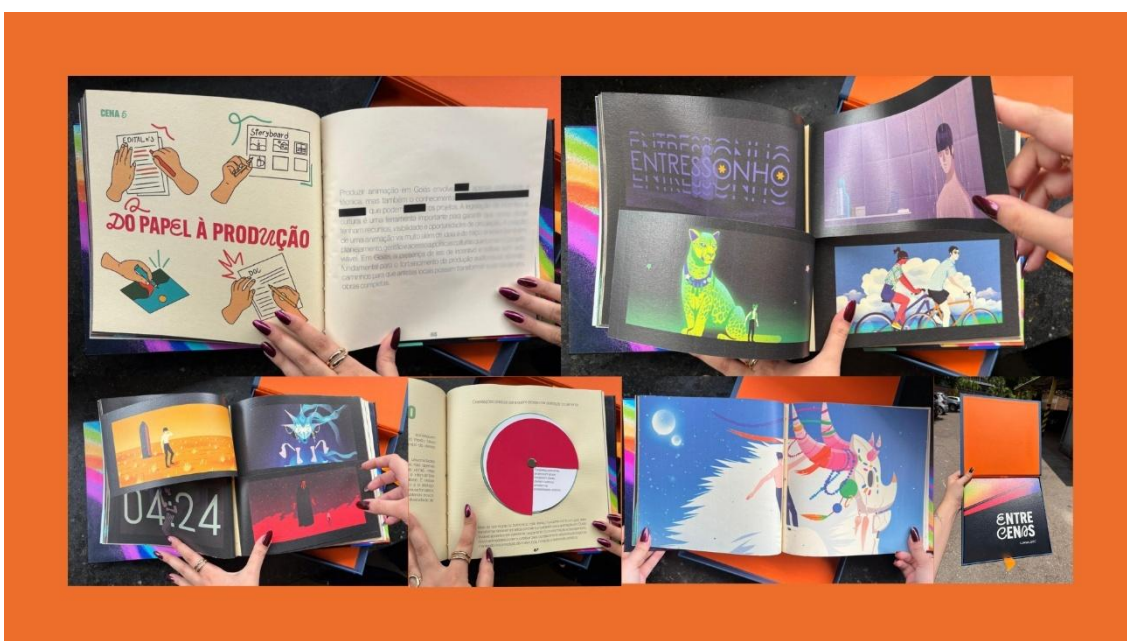


Figura 32: Intervenções do produto
Fonte: autoria própria

10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de conclusão de curso se propôs a estudar o cenário da animação goiana com o objetivo principal de promover sua visibilidade regional. A questão central que norteou a pesquisa buscou entender como a animação goiana pode ser reconhecida como instrumento de construção e fortalecimento da produção regional e de que forma o design editorial pode contribuir para ampliar seu alcance e impacto na sociedade.

O levantamento realizado evidenciou o crescimento significativo da produção audiovisual em Goiás, especialmente a partir dos anos 2000. Este cenário foi impulsionado por uma conjunção de fatores, incluindo a introdução de novas tecnologias digitais, a criação de cursos profissionalizantes e de graduação em Cinema e Audiovisual, e a implementação de políticas públicas. Mecanismos de fomento como a Lei Goyazes e leis municipais de Incentivo à Cultura de Goiânia auxiliaram nesse crescimento exponencial. A pesquisa aponta que Goiás é, de fato, o estado do Centro-Oeste que mais produz animação.

Apesar de ser considerado um cenário promissor, a pesquisa com produtores e animadores em Goiás revelou desafios persistentes. Entre as dificuldades enfrentadas na prática local, destacam-se a carência de mão de obra qualificada, a incerteza orçamentária (dada a grande dependência de leis de incentivo, como a Lei Goyazes e a Lei Paulo Gustavo), e a dificuldade em manter equipes devido à falta de garantia de continuidade dos projetos. Além disso, foi mencionada a percepção de um grupo restrito de produtores que domina o setor, e a dificuldade de inserção de mulheres no mercado.

Frente a essa realidade de potencial e desafios de visibilidade, o projeto buscou preencher a lacuna de documentação por meio do Design Editorial. O objetivo se materializou na proposição do livro-objeto/artbook, concebido como uma solução de design para registrar, celebrar e fortalecer o mercado local.

O produto final, denominado "Entre Cenas", sintetiza a proposta de articular imagem, narrativa visual e conteúdo contextual, funcionando como ferramenta de memória e valorização regional. A identidade visual, inspirada em *Fantasia 2000*, e a diagramação, pensada para mimetizar o ritmo e movimento da animação, buscam criar uma experiência de leitura tátil e sensorial que ultrapassa o simples registro documental.

Ao aliar informação e ludicidade, teoria e prática, o artbook reafirma a animação como um campo artístico vital e uma expressão de pertencimento cultural. Ele serve como um convite ao olhar atento e afetivo sobre a produção

goiana, fortalecendo o orgulho coletivo e incentivando novas gerações a se expressarem por meio das imagens em movimento. Dessa forma, o projeto demonstra o potencial do design editorial como ponte, instrumento de democratização, memória e experiência, estabelecendo a conexão direta entre o audiovisual e o design impresso, cumprindo o objetivo de dar visibilidade às produções locais que, muitas vezes, não alcançam o público de forma ampla.

REFERÊNCIAS

ALEIXO FILHO, J. L. M. Características das leis de incentivo à cultura mais atrativas para as produtoras cinematográficas brasileiras. 2025. 99 f. Dissertação (Mestrado em Administração) – Universidade Federal de Minas Gerais, Centro de Pós-Graduação e Pesquisas em Administração, Belo Horizonte, 2025.

ANIMAÇÃO brasileira: 100 filmes essenciais. Organização de Alfredo Suppia e Marcos Magalhães. São Paulo: LeYa, 2013.

ASSIS, S. K. da C.; PEREIRA, C. C.; WILBERT, M. D. Lei do audiovisual: análise da eficiência de captação e de produção. *Ciências Sociais em Perspectiva*, v. 19, Edição Especial, p. 164-186, 2020.

BARROSO, R. F. C.; CUSTÓDIO, J. L.; SILVA, F. L. Lei Aldir Blanc e a produção de animações cearenses. *Brazilian Journal of Development*, Curitiba, v. 7, n. 10, p. 95476-95489, out. 2021.

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

FERNANDES, Marcos Magalhães; SALES, Ana Flávia (orgs.). Trajetória do cinema de animação no Brasil. Curitiba: Editora Appris, 2017

GOMES, A. P. História da animação brasileira. Rio de Janeiro: CENA Universitária, 2008. 28 p. Disponível em: <http://www.cenacine.com.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira.pdf>.

GREGOLIN, M. do R. Análise do discurso e mídia: a (re)produção de identidades. *Revista Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 1, n. 4, p. 1-25, nov. 2007. Disponível em: <http://200.144.189.42/ojs/index.php/comunicacaomidiaconsumo/article/viewFile/6865/6201>.

LIMA, Heverton Souza. A Lei da TV Paga: o impacto no mercado audiovisual. 2015. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.

MAPEAMENTO da animação no Brasil. Anima Mundi, s.d. Disponível em: <http://mapeamentoanimacao.com.br/>. Acesso em: 18 maio 2025.

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

PIRES, L. de S. História da animação goiana: um mapeamento da produção cinematográfica entre 1999 a 2019. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Cinema e Audiovisual) – Instituto Federal de Goiás, Campus Cidade de Goiás, Cidade de Goiás, 2022.

REBECA – Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual. São Paulo, online. v. 12, n. 1, p. 01-18, jan./jun. 2023. ISSN: 2316-9230. DOI: <https://doi.org/10.22475/rebeca.v12n1.925>.

TURNER, Victor. Do ritual ao teatro: a seriedade humana do brincar. Tradução de Michele Markowitz e Juliana Romeiro. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2015.

RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

A estudante Luana dos Santos Leite do Curso de Design matrícula 20221004200270, telefone: 62 99802-6389 e-mail luanadossantos789@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado ENTRE CENAS: Design editorial como perspectiva de visibilidade regional, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 02 de Dezembro de 2025.

Assinatura do autor: _____

Documento assinado digitalmente
gov.br LUANA DOS SANTOS LEITE
Data: 12/12/2025 16:46:20-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Nome completo do autor: Luana dos Santos Leite

Documento assinado digitalmente
gov.br ANA PAULA NERES DE SANTANA BANDEIRA
Data: 17/12/2025 10:29:13-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

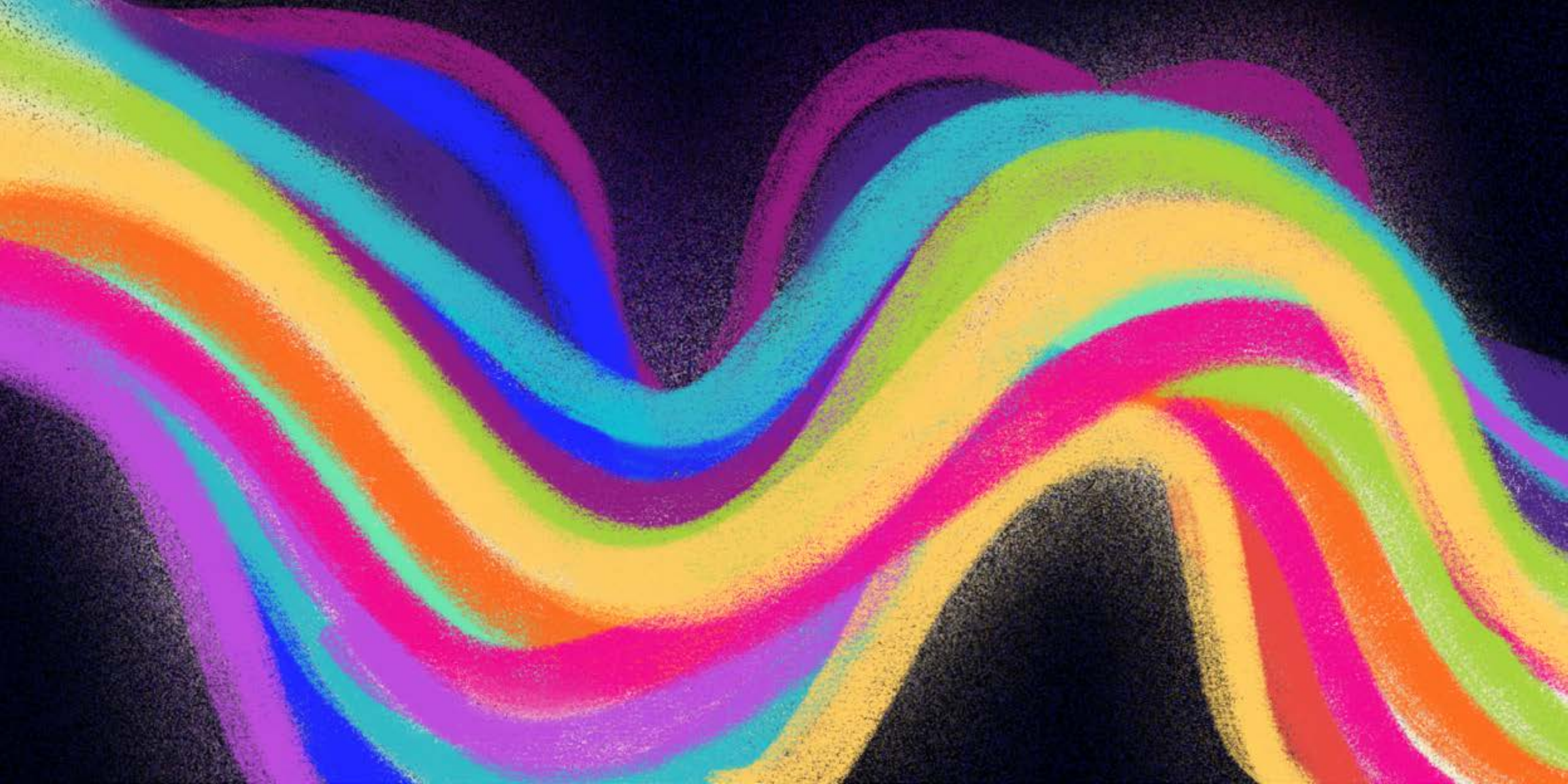
Assinatura do professor-orientador: _____

Nome completo do professor-orientador: Ana Paula Neres de Santana Bandeira

ENTRE CENAS

ENTRE CENAS

LUANA LEITE



ENTRE CENAS

por trás do quadro a quadro

LUANA LEITE

Entre Cenas: por trás do quadro a quadro
Copyright © 2025

Os direitos desta edição pertencem à
Editora Guarda-Chuva
Rua Alegria, 28 - Jd. Noruega - Goiânia, Goiás, Brasil.
Tel. (62) 2816-1628
guardachuva.editora@gmail.com
www.editoraguardachuva.com.br

Editora Guarda-Chuva



Revisão: Luana Leite
Projeto Gráfico: Luana Leite
Diagramação: Luana Leite
Ilustrações: Luana Leite e Luiz Fernando
Tiragem: 4 exemplares
Impressão Gráfica: CMYK

Leite, Luana
Entre Cenas: por trás do quadro a quadro / Luana Leite ; Projeto e coordenação de Luana Leite;
Brasil: Editora Guarda-Chuva, 2025.
92 p.



Este artbook é um produto do trabalho de conclusão de curso de Luana dos Santos Leite, acadêmica pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás - curso de Design, orientada pela professora Ana Bandeira.



CENA 1

DOZE

CENA 2

CATORZE

CENA 3

VINTE
QUATRO

CENA 4

CINQUENTA
DOIS

CENA 5

SESSENTA
DOIS

CENA 6

SETENTA

CENA 1

INTRODUÇÃO

Em Goiás, a animação tem crescido de forma progressiva e potente. Este artbook nasce do desejo de olhar para a animação a partir de um ponto de vista pouco explorado: o cenário goiano.

Valorizar e dar visibilidade à animação goiana é reconhecer o talento de quem cria, experimentar e se desafiar em um campo ainda em construção. Entre universidades, coletivos e estúdios independentes, artistas locais vêm construindo histórias através do movimento de traços, cores e outros elementos. Mais do que um registro sobre animação goiana, este livro é um convite à descoberta.

Ele apresenta o início do audiovisual em Goiás, o progresso da animação goiana, conta com uma entrevista exclusiva do cineasta Leandro Pimentel, fundador do estúdio de animação Carranca Bacana e seu filme de estreia Entressonho, seus primeiros experimentos com desenhos quadro a quadro até as produções digitais, que conquistam espaço em festivais e na TV regional. Nele também é relatado sobre os festivais culturais de exibição e leis de incentivo que ajudam na produção e pós-produção do audiovisual goiano.

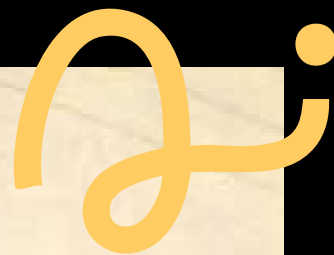


No campo do design, a animação dialoga diretamente com a comunicação visual, sua linguagem nasce da interação entre composição, cor, forma, ritmo e movimento, princípios fundamentais do design gráfico que, ao ganharem vida no tempo, transformam-se em narrativa.

Cada movimento é uma escolha de ritmo, de emoção, de intenção visual. Mais do que dominar softwares ou técnicas, animar é entender a linguagem do olhar. Assim, estudar e criar animação é também investigar a estética do tempo, o ritmo visual e a capacidade que o movimento tem de evocar sensações, contar histórias e emocionar. A animação, nesse sentido, não é apenas uma aplicação do design, é a expansão de seu pensamento visual. É onde o projeto gráfico se torna tempo, gesto e emoção, uma experiência que habita o olhar do espectador.

Entre um quadro e outro, há sempre um novo começo. É ali que o movimento vive. É ali que nasce o...

ENTRE CENAS



CENA 2

JORNADA DA ANIMAÇÃO EM GOIÁS

A história da animação goiana é também a história do audiovisual local, que cresceu impulsionado por coletivos independentes, universidades e políticas culturais que abriram espaço para novas linguagens. Foi na década de 1960 que as primeiras produções animadas do estado de Goiás começaram a surgir, período em que também se tentou realizar o primeiro festival de cinema goiano. Dessa iniciativa nasceu, em 1966, a 1ª Bienal Centro do Cinema Brasileiro, realizada no Cine Teatro Goiânia, um dos primeiros e mais importantes cinemas da capital.

Entre as primeiras iniciativas e as produções mais recentes, há um fio que conecta todas essas criações: o desejo de fazer arte em movimento, mesmo com poucos recursos, e de usar a animação como meio de expressão de identidades, afetos e realidades regionais.





A trajetória da animação em Goiás teve início na década de 1960, acompanhando a chegada da televisão ao estado e a consequente expansão das produções audiovisuais locais. Nesse período, a linguagem da animação começou a se desenvolver principalmente no campo publicitário, onde pequenos estúdios e produtoras encontraram espaço para experimentar novas técnicas visuais. Entre os pioneiros, destaca-se a produtora Truca – Cinema, Arte e Propaganda, fundada em 1966 por José Petrillo, Dalele Achkar Petrillo e Geraldo Moraes. Dalele, considerada a primeira animadora goiana, foi responsável por introduzir a técnica da animação em comerciais e campanhas institucionais, criando peças para marcas locais e órgãos públicos.

Seu trabalho marcou o ponto de partida da animação no estado, ainda em um contexto de produção artesanal e experimental. Durante as décadas de 1970 e 1980, o cenário se ampliou com o surgimento de novas produtoras, como Take Filmes, Kyno Filmes e Makro Filmes, que consolidaram a presença da animação em produções televisivas e publicitárias.

O animador Martins Muniz foi um dos nomes de destaque dessa geração, produzindo animações em tableto e o documentário *Belém para todos os tempos* (1978–1980), considerado a primeira experiência cinematográfica de animação em Goiás.

Nos anos 1990, a produção goiana começou a se aproximar do cinema autoral. Em 1997, Dustan Oeven e Moisés Cabral lançaram *Uma história de família*, curta-metragem em stop motion de um minuto, reconhecido como a primeira animação de ficção realizada no estado. O filme marcou uma virada simbólica, demonstrando o potencial da animação goiana para além do campo publicitário. Dois anos depois, em 1999, a criação do Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental (FICA) representou um marco para o audiovisual goiano. O festival estimulou a produção regional e se tornou um dos principais espaços de exibição e reconhecimento de curtas de animação. Na primeira edição, o curta *A Lenda da Árvore Sagrada*, de Paulo Caetano e Eládio Garcia, recebeu o prêmio de Melhor Produção Goiana, destacando a qualidade técnica e a originalidade das obras locais.

A partir dos anos 2000, o cinema de animação goiano ganhou maior visibilidade em mostras e premiações nacionais, destacando-se pela autenticidade, diversidade estética e espírito autoral. Muitos animadores iniciaram suas trajetórias em projetos universitários e grupos independentes, transformando a animação em um meio expressivo mesmo diante da falta de recursos e grandes estúdios. Com o tempo, essas iniciativas formaram uma rede sólida e plural. Hoje, Goiânia abriga muitos estúdios independentes, como o *Província Studio*, *Mandra Filmes*, *Caolha Filmes*, *Pitombo Estúdio*, *Macaco*

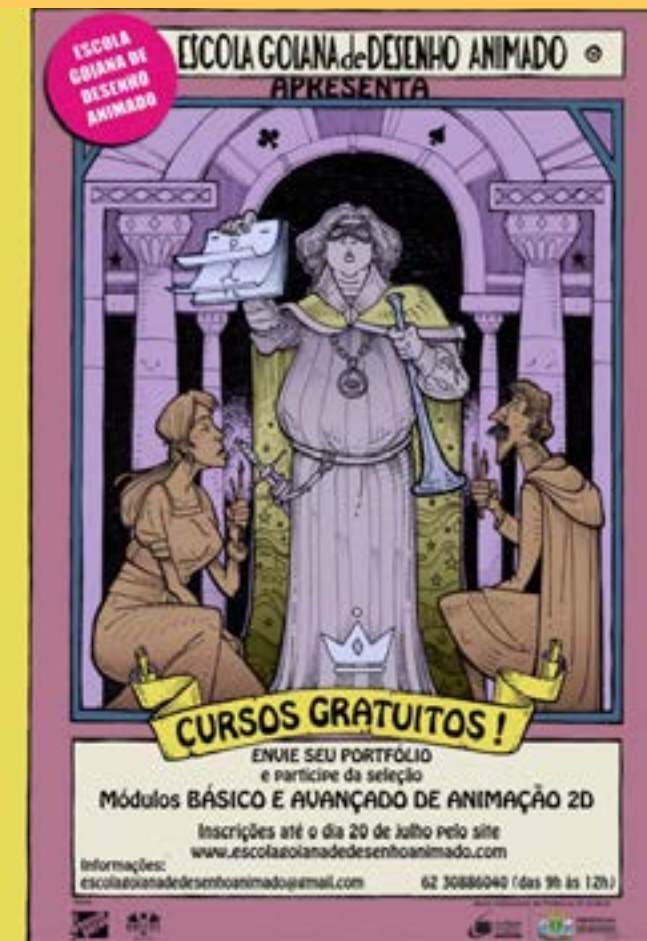
Hábil e M Marte que além de produzir conta com cursos e oficinas que incentivam a criação e a pesquisa do desenho animado.

A trajetória da animação em Goiás revela um percurso construído pela persistência e pela paixão de artistas. Desde as primeiras experiências nas décadas de 60, voltadas à publicidade, até as produções independentes dos anos 2000, é possível perceber um movimento contínuo. Cada fase contribuiu para consolidar um ecossistema audiovisual singular, marcado por iniciativas pioneiras, parcerias e experimentações. Nos últimos anos, o cinema de animação goiano conquistou maior visibilidade em mostras e premiações nacionais, destacando-se pela autenticidade de suas narrativas e pela diversidade de estilos.

Com o tempo, essas ações formaram uma rede sólida e colaborativa, que hoje se manifesta em diversos estúdios independentes, e em eventos consolidados, como o *Goiânia Mostra Curtas* e o *Lanterna Mágica*, e em instituições que estimulam a pesquisa e a formação, como a *Escola Goiana de Desenho Animado*. Mais do que um campo de produção, o cenário da animação goiana tornou-se um território de encontro e troca, onde artistas, estudantes e pesquisadores constroem coletivamente uma história em constante movimento viva, criativa e em permanente transformação.



A MMarte se dedica a diversos ramos da produção cultural, com um certo destaque para o cinema de animação e quadrinhos. Desde 2007, realiza o Dia Internacional da Animação de Goiânia. Em 2009, deu à luz o projeto de formação Escola Goiana de Desenho Animado (EGDA). Criada por Márcio Júnior e Márcia Deretti em 1999, a CRASH – Mostra Internacional de Cinema Fantástico conta com 15 edições realizadas. Marco do audiovisual goiano, o festival acontece anualmente e tem foco no cinema de gênero (terror, ficção científica, fantasia e pirações afins). O Ogro, lançado em 2011, inaugura a MMarte como produtora audiovisual. Até o momento, são nove curtas-metragens finalizados, oito deles em animação.



A Escola Goiana de Desenho Animado é um projeto de formação em animação, artes gráficas e histórias em quadrinhos. Foi criada em 2009 com a intenção de contornar a carência de profissionais nestas áreas, bem como divulgar esta atividade aos jovens desenhistas que buscam caminhos no mercado de trabalho. Com a crescente demanda de filmes em animação para cinema e TV, esta iniciativa busca oferecer ferramentas de aperfeiçoamento aos profissionais já atuantes ou que estão entrando em contato com a técnica da animação pela primeira vez, assim como descobrir novos talentos para o desenho animado.

Esta linha do tempo é um convite para entender a animação como um movimento vivo, que cresce, se transforma e se conecta com a cultura, a arte e a identidade de Goiás.

1960

Surgimento das primeiras produções animadas no estado. Tentativa de realização do primeiro festival de cinema goiano. 1966 – 1ª Bienal Centro do Cinema Brasileiro, no Cine Teatro Goiânia. Fundação da produtora Truca – Cinema, Arte e Propaganda (1966). Fundadores: José Petrillo, Dalele Achkar Petrillo e Geraldo Moraes. Dalele se torna a primeira animadora goiana, criando peças animadas para campanhas e órgãos públicos.

Crescimento de produtoras que passam a trabalhar com animação para TV e publicidade:

- Take Filmes
- Kyno Filmes
- Makro Filmes

1970

1980

Lançamento – “Belém para todos os tempos”

Primeiro documentário animado produzido em Goiás.

1997 – “Uma história de família” (Dustan Oeven e Moisés Cabral). Primeiro curta-metragem de ficção em animação, feito em stop motion. Marca a passagem da animação goiana do campo publicitário para o cinema.

Criação do FICA – Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental. Incentivo à produção regional. Primeira edição do FICA: “A Lenda da Árvore Sagrada” (Paulo Caetano e Eládio Garcia) ganha o prêmio de Melhor Produção Goiana.

1990

A história da animação em Goiás é feita de pequenos e grandes acontecimentos que, juntos, formam o cenário criativo que conhecemos hoje. Cada marco representa uma descoberta, um gesto de experimentação ou um ato de pioneirismo que ajudou a consolidar essa linguagem no estado.

A LENDA DA ÁRVORE SAGRADA

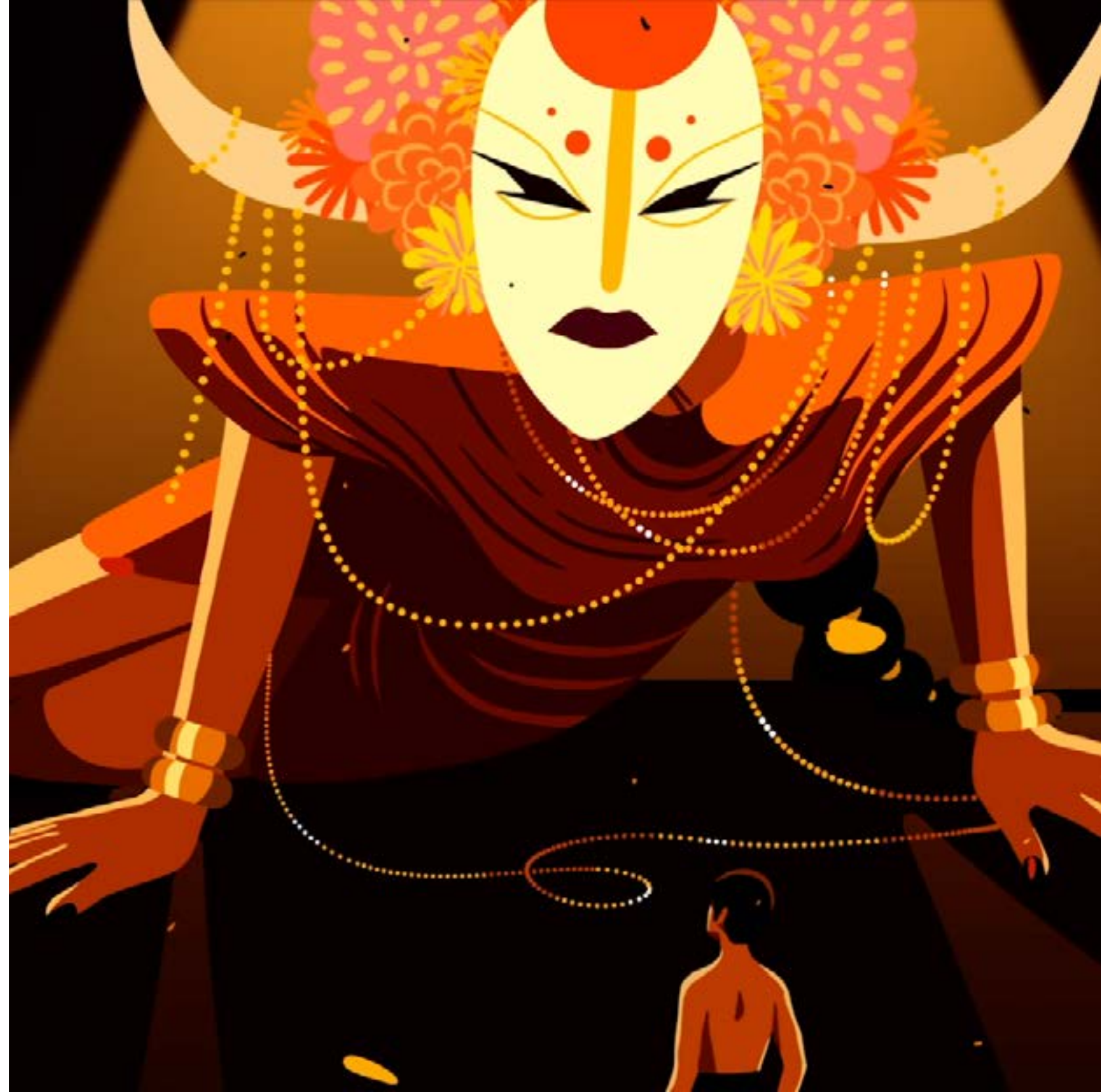
A animação “A Lenda da Árvore Sagrada”, dirigida por Paulo Caetano e Eládio Garcia, apresenta uma narrativa profundamente simbólica ao transformar uma lenda em uma metáfora poética sobre a chegada dos africanos escravizados ao Brasil. Por meio de imagens que mesclam elementos da cultura afro-brasileira e do folclore regional, o curta constrói uma reflexão sensível sobre ancestralidade, resistência e identidade. A obra utiliza a linguagem da animação para traduzir o mito em movimento, conferindo força visual a temas de grande relevância histórica e cultural. Essa combinação entre estética e conteúdo resultou em uma produção marcante, reconhecida pela crítica e pelo público. Em 1999, o filme foi exibido na primeira edição do Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental (FICA), onde recebeu o prêmio de Melhor Produção Goiana, destacando-se não apenas pela originalidade do tema, mas também pela qualidade técnica e pela maneira como a arte da animação foi utilizada para abordar questões sociais e simbólicas de forma sensível e inovadora.



CENA 3

LUZ, CÂMERA... AÇÃO







LEANDRO PIMENTEL

“Ali percebi que a animação estava ganhando vida. Era o despertar do personagem.”

Formado pela Universidade Federal de Goiás em 2005, Leandro Pimentel começou sua trajetória profissional dentro do design gráfico, ainda na época em que o curso era Artes Visuais com habilitação de Design Gráfico. Atuou principalmente com design editorial e ilustração, mas aos poucos começou a se aproximar do audiovisual por meio de projetos de motion graphics e vinhetas animadas produzidas para o CIAR/UFG.

A vontade de experimentar uma animação autoral, com seus próprios desenhos e linguagem artística, surgiu como uma necessidade de expressão, com suas próprias ilustrações e voltado para o cinema e não para o design. Apaixonado por cinema, Leandro explica que suas maiores referências vêm mais dos videocliques musicais do que das animações tradicionais. “Minha referência de animação vem muito mais do videoclipe do que de coisas tipo Disney ou Pixar. Queria um curta com linguagem de

videoclipe: sem diálogos, com trilha forte e narrativa construída pela imagem.”

Os filmes psicodélicos das décadas de 1970 e 1980 e as animações experimentais da MTV foram as principais inspirações visuais e narrativas para o curta.

A ideia de Entressonhos nasceu em 2018, mas só foi finalizada anos depois, durante o mestrado de Leandro na UFG, em 2023.

“Engavetei o projeto várias vezes, mas já tinha o escopo e o personagem. Quando entrei no mestrado, vi a chance de finalmente concluir essa ideia e usar a animação como meu produto.”

Com orientação do professor Flávio Gomes, pesquisador de animação, Leandro teve liberdade para desenvolver o curta com uma metodologia mais experimental, sem storyboard ou roteiro fixo.

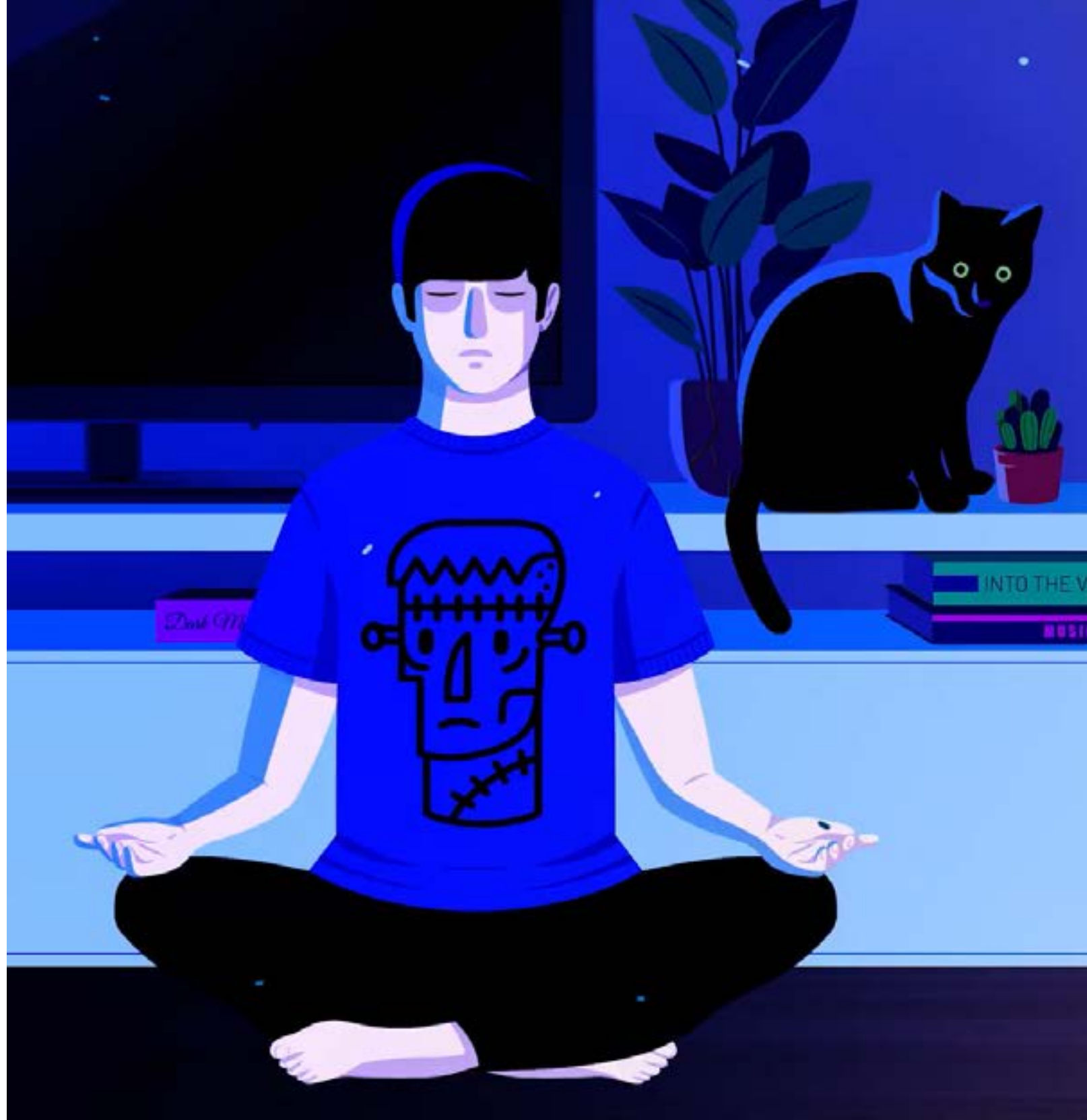
“Foi um processo de colagem. O roteiro se formou depois, conforme eu reorganizava as memórias do personagem.”

Em *Entressonhos*, o protagonista busca se curar de um sofrimento psíquico enquanto tenta reencontrar o equilíbrio emocional em meio à rotina. Em busca de alívio, ele se entrega a práticas como yoga, acupuntura e atividades físicas, mas é durante o sono, após um longo período de insônia, que encontra a verdadeira transformação. Ao voltar a sonhar, embarca em uma jornada transcendental pelo próprio inconsciente, revisitando suas memórias.

A narrativa é dividida em capítulos cromáticos, cada cor simbolizando uma etapa dessa jornada interior. “O personagem começa mal, psicologicamente, e termina bem. Os sonhos são como fases de um videogame: cada uma mais forte e mais saudável.”

Do preto ao colorido, passando por tons de roxo, vermelho, amarelo, verde e azul, o curta constrói um arco visual que reflete o processo de cura e autoconhecimento vivido tanto pelo protagonista quanto pelo próprio diretor.

“Fiquei dez anos com insônia. Quando comecei o tratamento psiquiátrico, voltei a sonhar e a desenhar o que via nos sonhos.” A obra nasceu da experiência pessoal de Leandro com ansiedade, insônia e o processo terapêutico que o reconectou com o mundo onírico. Esse retorno aos sonhos reativou sua imaginação e se transformou em matéria-prima para o filme. O personagem central é autoficcional, uma



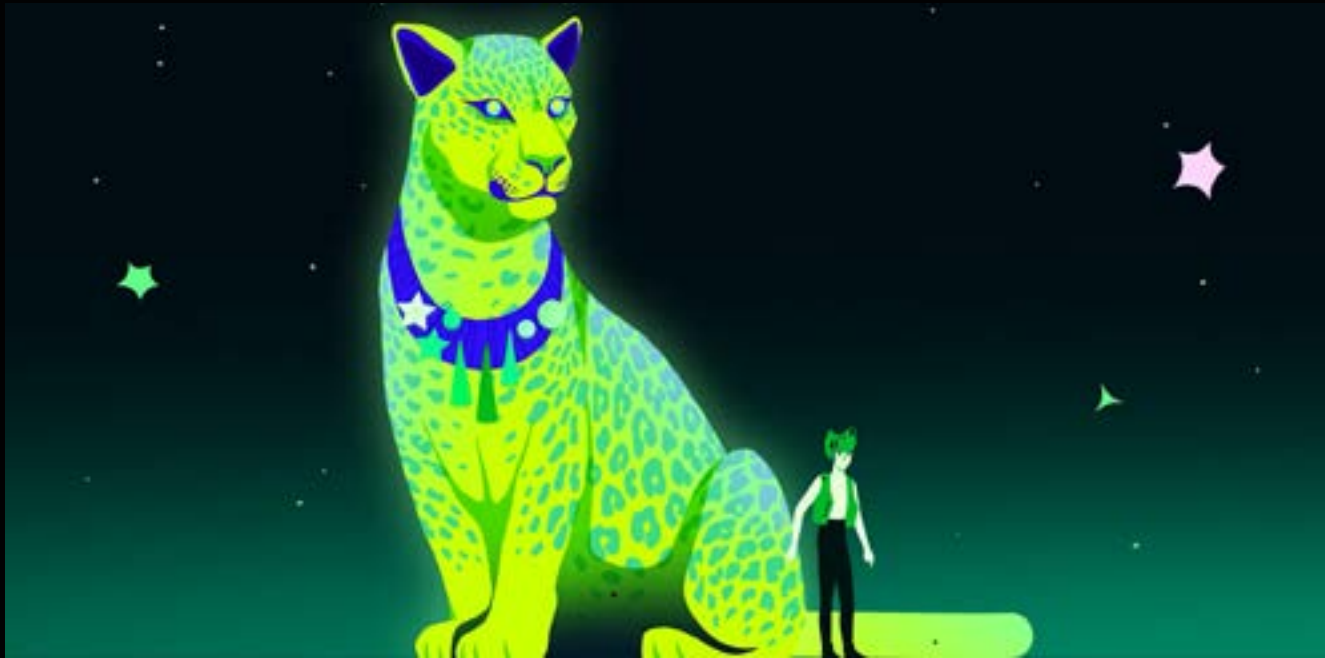
representação simbólica do próprio diretor. “Ele é uma versão minha mais nova, uma versão editada, melhorada. Baseado na minha história, mas com liberdade poética.”

Entre os detalhes que reforçam o vínculo com o Brasil, Leandro cita a feira, as plantas e a presença constante da natureza. A espada de São Jorge, que aparece em uma das cenas mais marcantes, sintetiza a fusão entre espiritualidade e identidade cultural, tornando-se um dos símbolos mais potentes do curta. “Muitas das entidades que aparecem são figuras que se apresentavam para mim nos sonhos. Para mim, isso faz sentido dentro desse universo espiritual.”

A trilha sonora e os efeitos de som, produzidos por César Canidé e Guilherme Martins, especialista em sons da natureza, ampliam o caráter sensorial da obra. “Queríamos misturar sons naturais com sintetizadores, esse contraste entre cidade e natureza.” Durante a pandemia, Leandro viveu um isolamento semelhante ao de seu personagem: preso entre o trabalho e o apartamento, sonhava com o mar, com a floresta, com espaços abertos. Essa dualidade entre confinamento e liberdade atravessa o filme e se manifesta nos cenários e nas atmosferas sonoras.

A primeira cena concluída, o personagem emergindo da água no arco vermelho, marcou um momento simbólico no processo criativo.









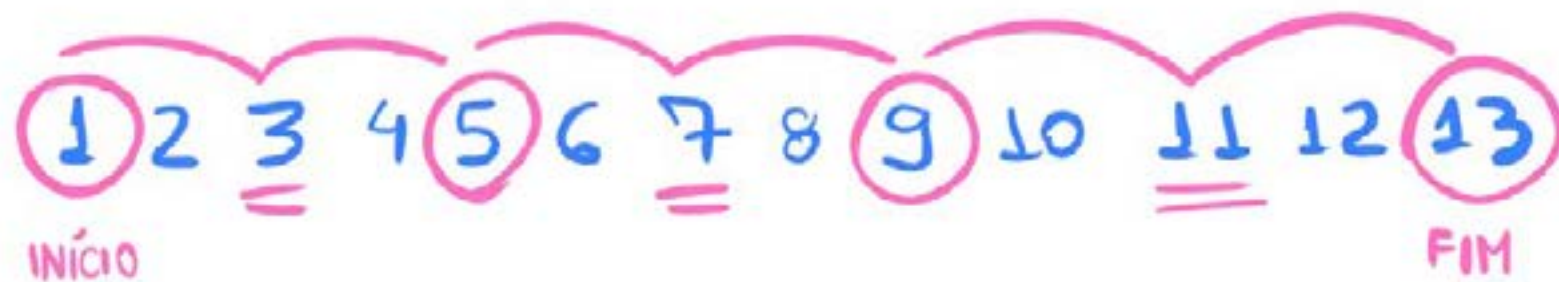
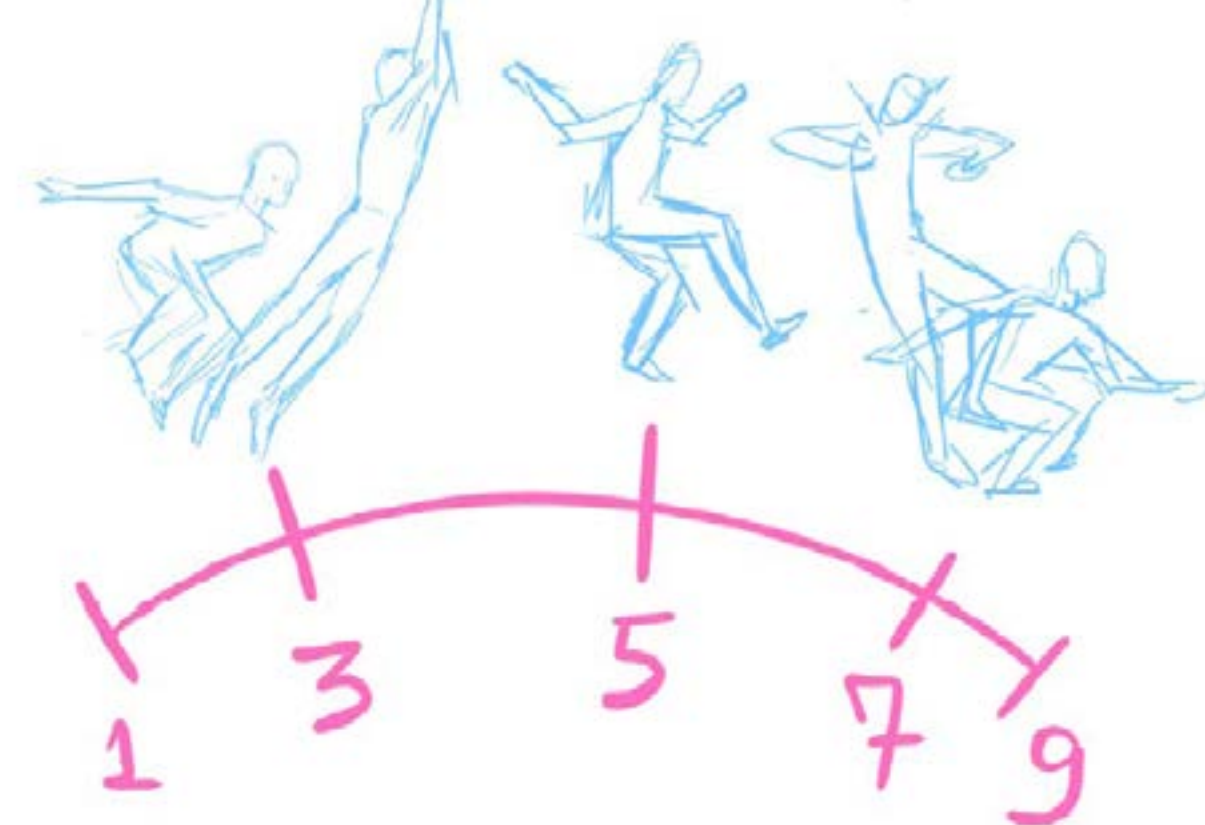
A diferença entre sonho e realidade também é expressa pela técnica de animação. Nas cenas em que o personagem está desperto, Leandro utilizou motion graphics, com movimentos contidos e precisos, criados a partir de camadas separadas no After Effects. Essa opção técnica traduz visualmente o estado racional e repetitivo da vida cotidiana, onde cada gesto parece preso à rotina e à estrutura.

Já nos trechos em que o personagem mergulha no sonho, a linguagem se transforma completamente. Leandro adota a animação 2D tradicional, desenhada frame a frame no Photoshop, criando movimentos mais orgânicos,

imprevisíveis e pulsantes. Cada traço carrega a espontaneidade do gesto manual e o ritmo natural da imaginação. As formas se expandem, as cores ganham intensidade, e o tempo parece fluir de outro modo, mais livre, mais sensorial, mais vivo.

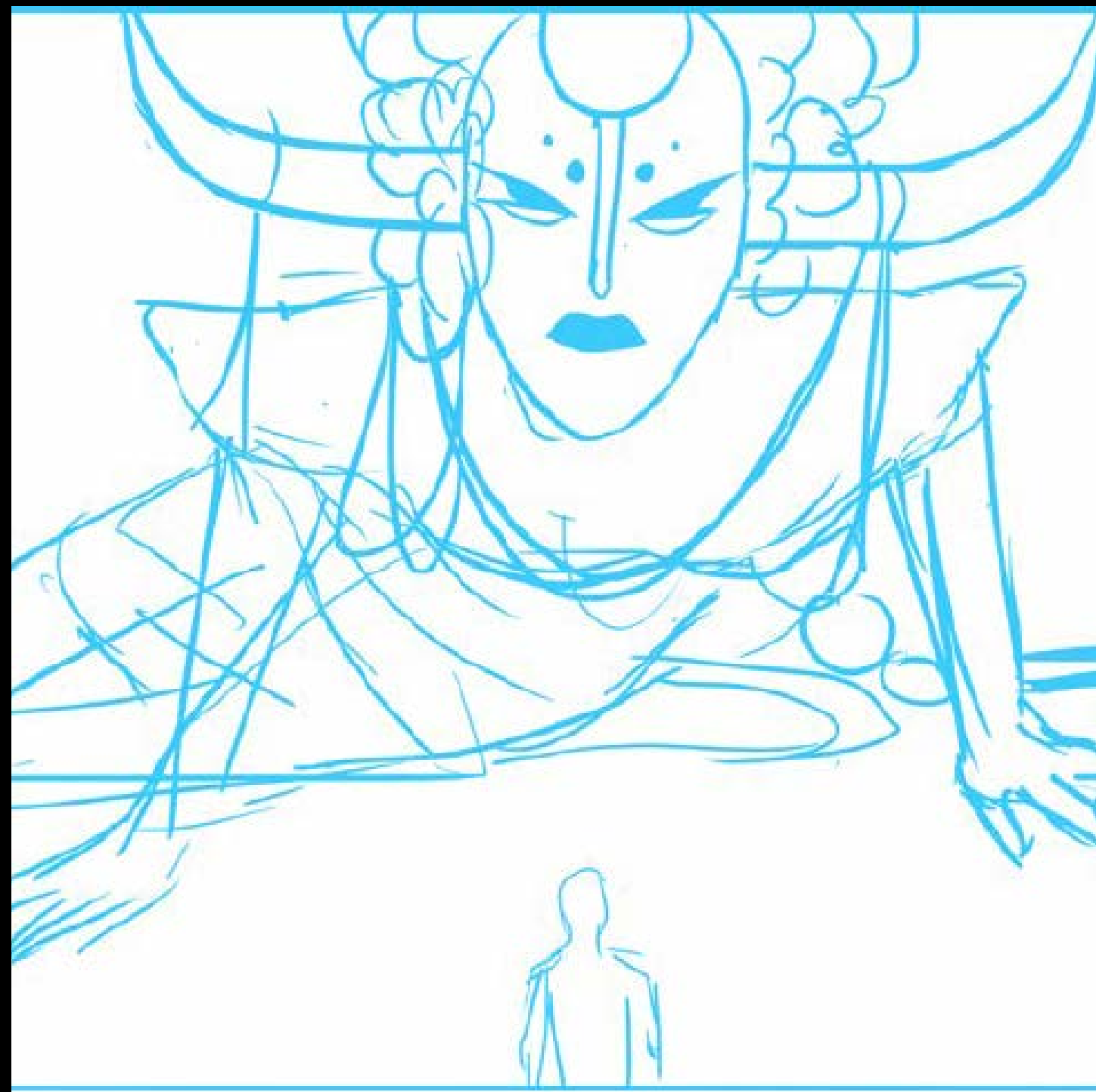
“Nos sonhos, tudo é mais fluido e vibrante. Já nas cenas acordadas, o movimento é mais contido, mais gráfico.”

Essa alternância entre o digital preciso e o manual expressivo reforça a passagem entre o mundo físico e o simbólico. A técnica, aqui, não é apenas uma escolha estética, mas um espelho do próprio tema do curta Entressonhos.



CAPÍTULO 1 - PRETO	
Cena 1	O personagem está sentado na cama de madrugada com aspecto cansado. Aparece o texto "Dia 1" e "02:36" sobrepondo a imagem.
Cena 2	O personagem aparece deitado no chão, em agonia, ao lado da cama e de madrugada. Aparece o texto "Dia 2" e "05:13" sobrepondo a imagem.
Cena 3	O personagem está na sua cama, de madrugada, verificando as horas no celular. Aparece o texto "Dia 3" e "04:24" sobrepondo a imagem.
Cena 4	O personagem está na sua cama e o sol do amanhecer já está iluminando seu quarto. O despertador toca no celular, mas o personagem já está acordado. Aparece o texto "Dia ...?" e "06:00" sobrepondo a imagem.
Cena 5	Em um consultório médico, o personagem cabisbaixo conversa com a médica.
Cena 6	A médica conversa com o personagem e passa a receita de um medicamento.
Cena 7	Na sala da sua casa, o personagem aparece lendo a bula do remédio.
Cena 8	O personagem adormece rapidamente com o medicamento. Na mesma posição em que adormeceu, um sonho se iniciará.
CAPÍTULO 2 - ROXO	
Cena 1	O personagem aparece agora preso na terra, somente com o torso para fora. Enquanto isso aparece o título "Entressonho" que dá nome ao curta-metragem. Ele abre o olho, e olha ao redor tentando identificar onde ele está. A visão é ampliada, mostrando que ao seu redor existe uma massa arenosa preta, e nela estão quatro entidades mascaradas ao seu redor. Ele está no meio deles, pequeno e preso na areia.
Cena 2	O personagem se encontra assustado. As entidades se abaixam e o envolvem em uma sombra preta.
Cena 3	O personagem se encontra assustado e tenta se livrar da situação.

Cena 21	Em uma feira, o personagem compra frutas e verduras.
Cena 22	Em frente a um supermercado, uma fruta cai da sacola do personagem e rola até um gato de rua.
Cena 23	A porta do apartamento se abre, e só dá pra ver a silhueta do personagem contra a luz. Ele terá um gato em uma mão e uma sacola na outra.
Cena 24	O personagem afasta o lixo da sua pia na cozinha e coloca as frutas que comprou.
Cena 25	No quadro esquerdo, aparece o personagem cozinhando, já no quadro direito aparece o personagem jantando.
Cena 26	No quarto e com seu gato na cama, o personagem adormece.
CAPÍTULO 5 - VERDE	
Cena 1	O personagem desperta no sonho e leva um susto.
Cena 2	Em queda, o personagem cai no vazio.
Cena 3	O personagem agora aparece deitado em uma canoa que segue sem rumo por um rio cheio de vitórias régias.
Cena 4	Na canoa, cujo rio se perde na escuridão, o personagem agora sentado tenta entender onde ele está.
Cena 5	Após encostar a canoa em um litoral de pedras, o movimento de "câmera" vai pra cima, e no céu aparecem umas cabeças voadoras de uma mulher que se desperta e se movem para baixo.
Cena 6	Uma floresta surge no vazio ao redor do personagem. Umas mãos voadoras o ajudam a colocar um colete.
Cena 7	As mãos voadoras colocam um chapéu no personagem.
Cena 8	O gato do personagem - que está ao seu lado no sonho - se transforma em uma onça, na qual o personagem sobe em cima dela.



The screenshot displays the Kdenlive video editing software. On the left, the 'Project' panel lists several video clips, including 'TUDO' and multiple '1_pretoX.m' files. The central preview window shows a video of a man sitting on a bed. Below the preview, the 'Timeline' features a playhead and various editing tools. The top bar contains a timecode display showing '00:00:00:00' and a '1/8' frame rate indicator.





PRÊMIOS

Entressonho conquistou o prêmio de Melhor Curta no FICA e o Prêmio Revelação da TV Anhanguera, além do licenciamento do Sesc TV. “Foi uma surpresa enorme. O FICA é internacional, tem muitas inscrições. Ganhar melhor curta na minha primeira animação autoral foi inacreditável.”

O curta também foi licenciado pela TV UFG, onde será exibido semanalmente, e pelo Sesc TV, com exibição diária por dois anos.

“Cinema e streaming são caminhos mais complexos, porque exigem estrutura e licenciamento. No cinema independente, a circulação é mais pelos festivais.” Após o circuito de festivais, a obra será disponibilizada no YouTube,

para alcançar o público de forma independente.

Fundado por Leandro Pimentel, o estúdio Carranca Bacana surgiu como um espaço voltado à criação e produção de animações autorais, refletindo o olhar sensível e experimental do diretor. A produtora nasceu do desejo de dar continuidade ao trabalho desenvolvido em Entre Sonhos e de abrir caminho para novas narrativas no cenário da animação goiana. Além da Carranca Bacana, Leandro já planeja o futuro: “Tenho dois roteiros prontos, um para agora e outro para daqui quatro anos”, revela o cineasta, mostrando que seu percurso criativo continua em expansão.

ANIMAÇÕES GOIANAS

As produções “Vida de Boneco”, “O Malabarista”, “Batalha das Máscaras” e “O Micronauta” representam diferentes vertentes da animação goiana, unindo técnicas variadas, temáticas culturais e trajetórias de diretores locais que contribuíram para o fortalecimento do audiovisual no estado.

“Vida de Boneco”, de Flávio Gomes, é resultado de um projeto de doutorado realizado entre 2013 e 2016, que investigou o uso de bonecos diversos em vídeo. O curta conta a história de um homem que transforma sua vontade de construir em uma necessidade, apresentando diferentes tipos de bonecos, fantoches, marionetes, em cenários detalhados que refletem a cultura do interior brasileiro e sua relação com a tecnologia. A animação participou de diversos festivais, como Goiânia Mostra Curtas, Anima Mundi e Festival de Cinema de Anápolis, e recebeu prêmios de Melhor Curta de Animação no FICA 2016, Festival Favera 2016 e Grande Prêmio do Cinema Brasileiro 2017. “O Malabarista”, dirigido por Iuri Moreno e lançado em 2018, nasceu do desejo de retratar a vida dos artistas de rua por meio de um documentário em animação. Financiado pela Lei Goyazes. A obra mostra um dia de trabalho de um artista de rua e

traz depoimentos de malabaristas que atuam nos semáforos. Selecionado para cem festivais em 28 países, o filme conquistou 26 prêmios, incluindo participações em eventos como o Anima Mundi, o Chicago International Children’s Film Festival e o Festival de La Habana.

Produzido pelo Província Studio e dirigido por Iuri Araújo, o curta “Batalha das Máscaras” (2014) é uma animação experimental digital baseada nas Cavalhadas de Pirenópolis. A obra aborda a origem das lutas entre mouros e cristãos e como essa tradição europeia chegou ao Brasil, tornando-se parte fundamental da cultura da cidade de Pirenópolis, em Goiás.

Por fim, “O Micronauta”, do estúdio goiano Macaco Hábil, dirigido por Emerson Rodrigues, foi desenvolvido no âmbito do projeto Petrobras Cultural para Crianças. O curta, que levou cerca de dois anos para ser produzido, acompanha um explorador espacial que pousa em um universo microscópico, com cenários criados a partir de imagens de microscopia eletrônica captadas no LabMic/UFG. Recebeu o Prêmio Fundo Estadual de Arte e Cultura de Goiás (2018), além de prêmios no Icumam Lab, e foi patrocinado pela Petrobras Cultural (2020).



Batalha das máscaras

VHS

VHS

ENTRE CENAS

VHS

Vida de Boneco

MASSINHA

CAOLHA
animation studios

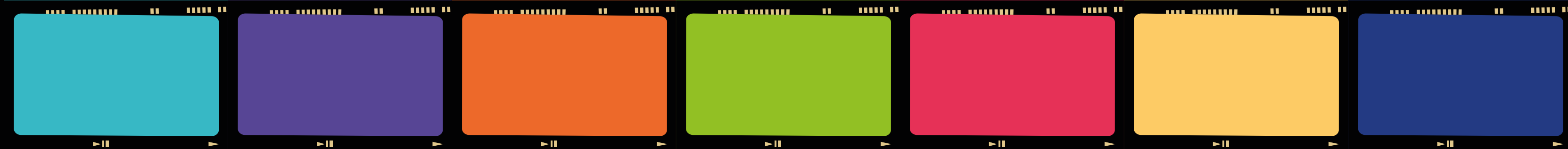
O Malabarista

VHS

VHS

O Micronauta





CENA 4

ANIMAÇÃO EM CENA

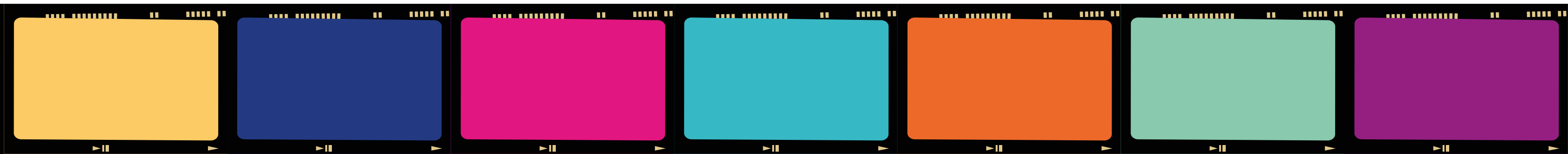
A circulação e a exibição das produções animadas são passos fundamentais para o fortalecimento da cena artística. Em Goiás, os festivais e eventos de cinema desempenham um papel essencial nesse processo, oferecendo visibilidade, reconhecimento e oportunidades para os animadores locais.

Mais do que simples mostras, esses eventos funcionam como espaços de encontro, troca e aprendizado, conectando estudantes, profissionais e público interessado. É nesse ambiente que surgem debates sobre técnicas, narrativas, estética e identidade regional, e onde os artistas podem compartilhar seus processos criativos e experiências de produção.

Alguns festivais se tornaram verdadeiros marcos para a animação goiana, abrindo espaço para curtas, séries e experimentações

independentes. Eles também são portas de entrada para editais e leis de incentivo, permitindo que novas gerações deem continuidade a um cenário em constante crescimento.

Os editais culturais desempenham um papel crucial para o desenvolvimento da animação em Goiás. Mais do que oportunidades financeiras, os editais funcionam como incentivo à criatividade, reconhecendo iniciativas inovadoras e garantindo que a produção audiovisual se mantenha viva no estado. Este espaço também promove a profissionalização dos animadores, preparando-os para competir em festivais nacionais e internacionais.





AGENDA DE EDITAIS

Lanterna mágica - Festival internacional de animação: 23/03 a 29/03

O festival é focado em animação e conta com mostras Competitivas Nacionais e Internacional de curta-metragem, Mostra Panorama da Animação do Centro-oeste, Mostra de longas-metragens convidados, Mostra Infantil, Sessão Escola e Mostras Especiais em parceria com outros festivais.

Data de inscrição: 31/08 a 15/11

Ninho Ancestral: 25/10 a 22/11

O Ninho Ancestral, ocupação artística no Ponto de Cultura Catedral das Artes, é um projeto liderado pelo produtor cultural e audiovisual Leo Cassimir, que visa dinamizar e enriquecer a vida cultural da região, por meio de atividades culturais e artísticas gratuitas.

Data de inscrição: 04/09 a 05/10

Festival Internacional de Cinema Ambiental (FICA): 10/06 a 15/06

Festival Internacional de Cinema e Vídeo Ambiental (Fica) é realizado na cidade de Goiás, o evento reúne cinema, cultura, arte, gastronomia e debates fundamentais sobre o meio ambiente.

Data de inscrição: 08/02 a 21/02

Festival Goiânia Mostra Curtas (GMC): 07/10 a 12/10

Um dos mais longevos e representativos festivais de curta-metragem do país, a Mostra será realizada de 7 a 12 de outubro, no Teatro Goiânia, com entrada gratuita.

Data de inscrição: 03/06 a 23/06

LANTERNA MÁGICA



Entre os diversos eventos culturais do estado, alguns festivais se destacam por abrir espaço especificamente para a animação. Eles não apenas exibem obras, mas promovem debates, oficinas e networking, consolidando-se como pontos de referência para artistas e estudantes. Consolidado no calendário anual de festivais audiovisuais com foco em animação, o Lanterna Mágica – Festival Internacional de Animação é realizado por Camila Nunes, fundadora da CSNR Produções e head do Lanterna Mágica, em parceria com Wadih Elkadi, fundador da produtora goiana Baloo Filmes, o evento é dividido em três eixos principais: Exibição, que inclui as mostras competitivas e não-competitivas; Mercado, contemplado pelo Lanterna Film

Market, que promove diversas atividades, como estudos de caso, palestras, debates e encontros entre produtoras, distribuidoras e animadores; e Formação, centrado no Lanterna Educa, que compreende atividades de formação, como oficinas e debates, para o público em geral, além das exhibições de filmes em escolas públicas. No eixo de formação, as oficinas se apresentam como um dos principais pilares da programação do Lanterna.

Com mais de 70 filmes na programação, o Lanterna Mágica divide suas mostras em Mostra Competitiva Nacional, com animações produzidas no Brasil; Mostra Competitiva Internacional, incluindo trabalhos de fora do país; Mostra Gondwana, que reúne filmes dos países de África e Américas realizados por pessoas racializadas; Mostra Goiana, que apresenta as produções goianas mais recentes; Mostra Escola/Infantil, com animações voltadas para as crianças e famílias; e Mostra de Longas, com curadoria especial do Lanterna Mágica.



ENTREVISTA

Sobre o festival, o que ele é em números?

WE: O Lanterna é o festival de animação no Brasil que mais traz realizadores. Esse ano a gente teve 18. Até mais, porque alguns vieram por conta própria. Tivemos quase 1000 crianças na sala.

CN: De investimento, quase 600 mil reais. Essa é como se fosse a primeira edição de uma nova direção. Temos 23 pessoas na equipe. Sou grata por tudo que o Lanterna foi, mas o que penso nele é disso aqui para maior. Quando você vai pra sala de cinema, com projeção gigantesca, com um

sofá-cama que deita, um som maravilhoso, tudo é experiência gratuita. Trazer crianças de escola pública que nunca teriam condição de pagar, ou a Mostra Africana que nunca seria exibida num cinema como esse... É ocupação política. Se estou ocupando esse lugar, minha equipe também vem. Minha diretora de produção é negra, meu coordenador de exibição é negro.

Como trabalhar a regionalidade diante da busca por temas universais, que agradem a um público abrangente? **CN:** Essa é a chave: temas universais, mas com características regionais e específicas. [...] E aí pensando nessas narrativas que alcançam o mundo: como fazer com que esse filme possa passar no Japão, por exemplo?

Qual é a saída encontrada? **CN:** Com características do cerrado, nenhuma outra série tem. Isso é uma forma original de entender e pensar o roteiro. A característica do lugar dá personalidade para a obra. Só eu posso contar minha história, minha realidade. Se você vier contar a minha história, da cidade, do cerrado, não vai ser a sua história. Vai ser algo que você vai olhar e interessante. Veja o caso do filme A menina atrás do espelho, do Yuri Moreno, que ganhou o Grande Prêmio de Cinema Brasileiro. Ele chamou o primo dele, um homem trans, para fazer o roteiro com ele. Como ele ia contar aquela história daquele menino sem a visão do primo?



LOCAIS DE EXIBIÇÃO

Além dos festivais, a animação goiana encontra espaço em salas de cinema, centros culturais, mostras universitárias e plataformas digitais. Cada local de exibição contribui para ampliar o alcance das produções, aproximando o público das obras e promovendo o encontro entre artistas e espectadores.



Cine Cultura com as Férias Animadas: A partir do dia 16/07, o cine cultura conta com uma sessão especial das Férias Animadas, com a exibição da animação francesa "As Bicicletas de Belleville", de Sylvain Chomet, e muitas outras animações.

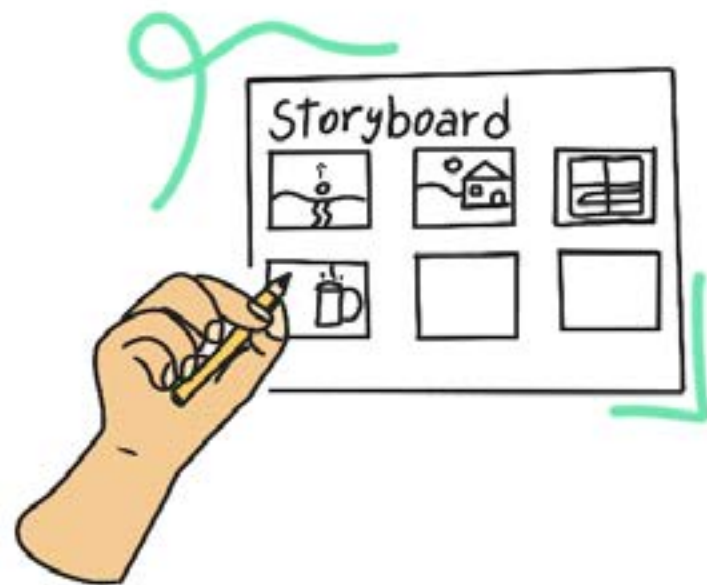


A animação 2D O Conto da Lobeira, produzida pelo Província Studio e Pegoy Studio, com apoio da Secult e Governo de Goiás via Lei Paulo Gustavo, foi exibida em escolas públicas, na mostra cultural de Santa Bárbara e no HUB Goiás.



Mostra FICA Animado: Dentro da programação do Festival Internacional de Cinema Ambiental, ocorreu o FICA Animado que contava com mais de 10 filmes voltados para o público infantil mas com exibição aberta ao público geral.

CENA 5



DO PAPEL À PRODUÇÃO



Produzir animação em Goiás envolve (não) apenas criatividade e técnica, mas também o conhecimento de (leis, editais e incentivos culturais) que podem (apoiar) os projetos. A legislação de incentivo à cultura é uma ferramenta importante para garantir que novas obras tenham recursos, visibilidade e oportunidades de circulação. A criação de uma animação vai muito além da ideia e do traço: envolve também planejamento, gestão e acesso a políticas culturais que tornam o projeto viável. Em Goiás, a presença de leis de incentivo e editais tem sido fundamental para o fortalecimento da produção audiovisual, abrindo caminhos para que artistas locais possam transformar suas ideias em obras completas.

LEIS DE INCENTIVO

Participar de editais pode, à primeira vista, parecer um processo complexo e burocrático, mas é, sem dúvida, um dos caminhos mais sólidos e estratégicos para viabilizar um projeto de animação. Por meio deles, criadores têm acesso a recursos financeiros, acompanhamento técnico e visibilidade institucional, o que contribui diretamente para o amadurecimento das produções e o fortalecimento da cena audiovisual local.

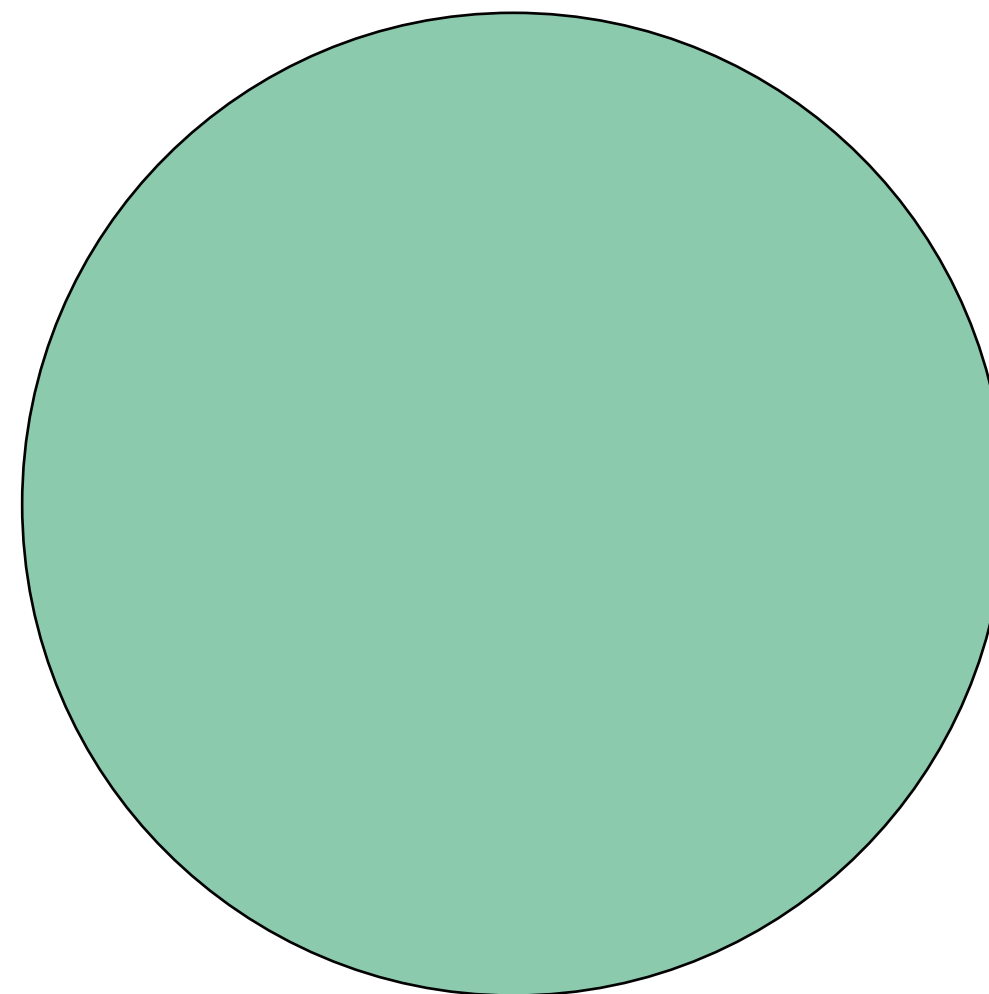
Compreender como funcionam os prazos, critérios de seleção, etapas de inscrição e exigências documentais é um passo essencial para quem busca transformar ideias em projetos profissionais. O domínio desses processos amplia as possibilidades de realização e insere o animador em uma rede de produção mais estruturada e colaborativa.

Leis de incentivo, como o Fundo de Arte e Cultura de Goiás, além de mecanismos de incentivo fiscal e fomento público, representam pilares fundamentais para a consolidação do audiovisual goiano. Por meio desses instrumentos, artistas

e estúdios independentes conseguem desenvolver obras que, de outro modo, talvez permanecessem apenas no campo do desejo ou da experimentação.

A participação em editais de universidades, secretarias de cultura e festivais não apenas possibilita o financiamento das obras, mas também estimula a circulação, o intercâmbio e a formação de parcerias criativas. É nesse movimento entre o fazer artístico e o diálogo institucional que a animação goiana se fortalece afirmando sua identidade, conquistando novos públicos e abrindo espaço para a diversidade de olhares que compõem o cenário.

Orientações práticas para quem deseja criar animação localmente:



Mais do que regras ou burocracia, este espaço funciona como um guia para transformar ideias em projetos concretos, mostrando que a animação em Goiás é viável, apoiada e em constante crescimento. Com informação e planejamento, novos animadores podem contribuir para o fortalecimento da produção regional, mantendo viva a tradição de criatividade, inovação e expressão artística.



AGENDA DE EDITAIS

Lei Rouanet (Lei 8.313/1991): *Data de inscrição 28/09 a 24/10*

site: portaldoincentivo.com.br

Empresas contribuintes de Imposto de Renda, pessoas físicas, contribuintes de Imposto de Renda.

Lei do Audiovisual (Lei nº 8.685/1993): *Data de inscrição 17/03 a 28/04*

site: portaldoincentivo.com.br

Pessoa física ou jurídica previamente registrada na ANCINE.

Lei Aldir Blanc (Lei nº 14.399/2022): *Data de inscrição 15/04 a 26/05*

site: gov.br/ministeriodacultura

Pessoas físicas ou jurídicas que atuam com arte e cultura.

Lei Paulo Gustavo (Lei nº 195, de 2022): *Data de inscrição 18/10 a 9/11*

site: gov.br/ministeriodacultura

Profissionais da cultura, permitindo o acesso a recursos por meio de editais, chamamentos públicos, prêmios, aquisição de bens e serviços.

Programa Goyazes (Lei nº 13.613): *Data de inscrição 03/02 a 28/02*

site: sistemabaru.cultura.go.gov.br

Produção cultural e artística relevante para o Estado de Goiás; democratizar o acesso à cultura

Lei de incentivo à cultura municipal (Lei 7.9577): *Data de inscrição 15/04 a 14/06*

site: sistemabaru.cultura.go.gov.br

Projetos culturais de artistas e trabalhadores da cultura em Goiás.

CENA 6

BRINCAR É ANZMA



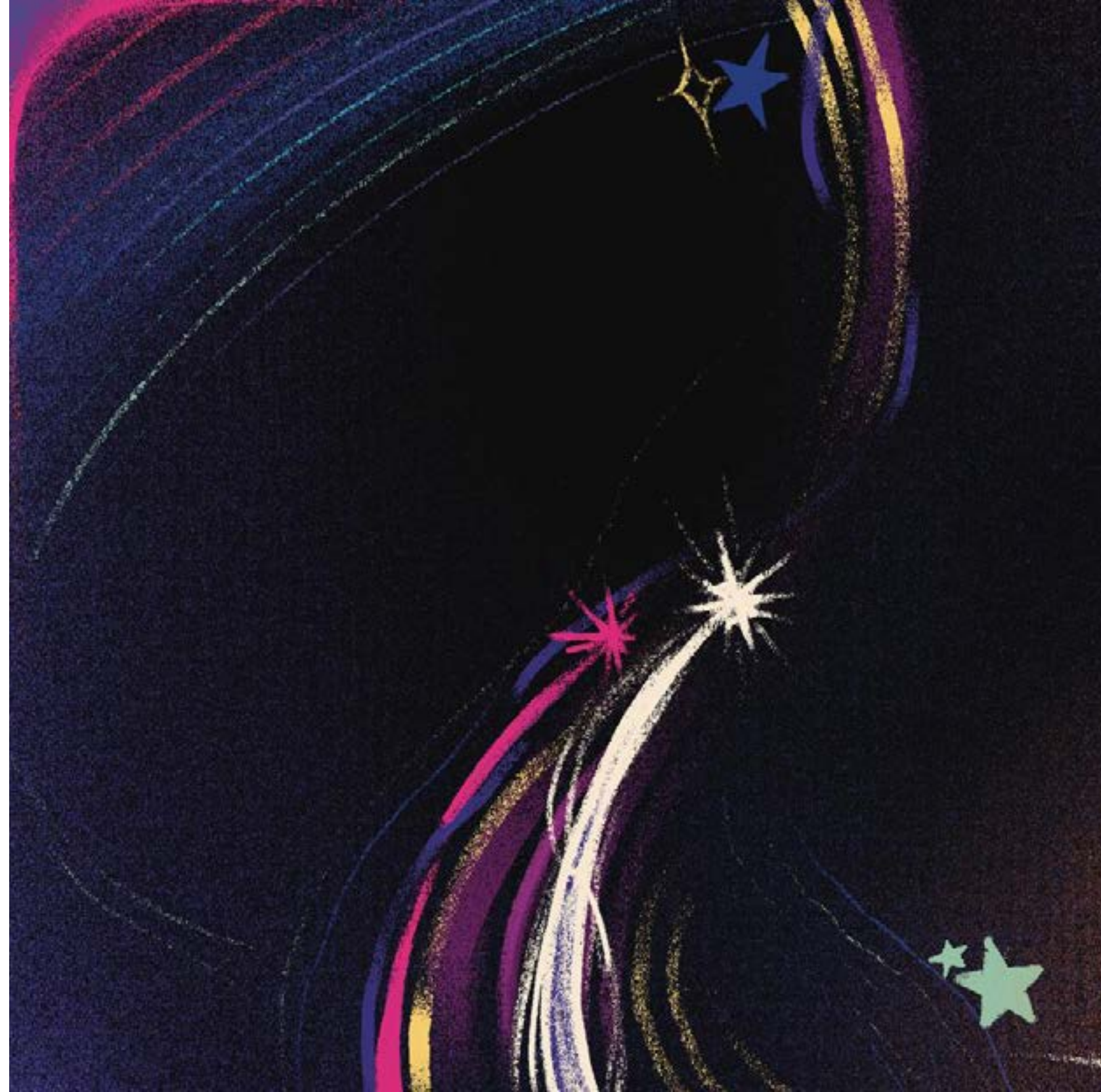
A ARTE DE BRINCAR

Brincar é uma das expressões mais puras e universais da infância. Jogar bola, desenhar, montar blocos, criar histórias com o que tem à mão, um lápis vira espada, uma sombra vira monstro, um desenho ganha vida. Nesse território livre e simbólico, nascem as mesmas forças que movem a arte e a animação: o desejo de dar forma ao invisível, de transformar ideias em movimento. O ato de brincar é um espaço de liberdade e imaginação, onde a criança experimenta o mundo, transforma o que está ao seu redor e dá forma ao que sente.

De acordo com o conceito do livre brincar, a brincadeira não precisa de grandes recursos: basta o que está à disposição. É nesse território simbólico que a criança encontra meios de se expressar e de elaborar suas emoções. Brincar é também uma linguagem. É através dele que a criança se comunica, conhece a si mesma e o mundo, experimenta relações e cria sua própria cultura. Quando o brincar acontece de forma

livre, ele revela uma infância plena uma infância que vive a imaginação como parte essencial da existência. A relação entre arte e brincar está na própria natureza do ato criativo. Ambos envolvem curiosidade, experimentação e invenção. Assim como na arte, o brincar não precisa ter um propósito final ele é um fim em si mesmo. Nessa liberdade, surgem conexões, descobertas e soluções que nascem da espontaneidade e da intuição.

A arte de brincar e a arte de animar compartilham o mesmo princípio: criar para compreender. Ambas nascem do encantamento diante do movimento e da curiosidade pelo impossível. Quando uma criança brinca de faz de conta, ela está ensaiando o que um animador faz com traços e quadros dar alma a algo inanimado, contar histórias com o olhar e a emoção.





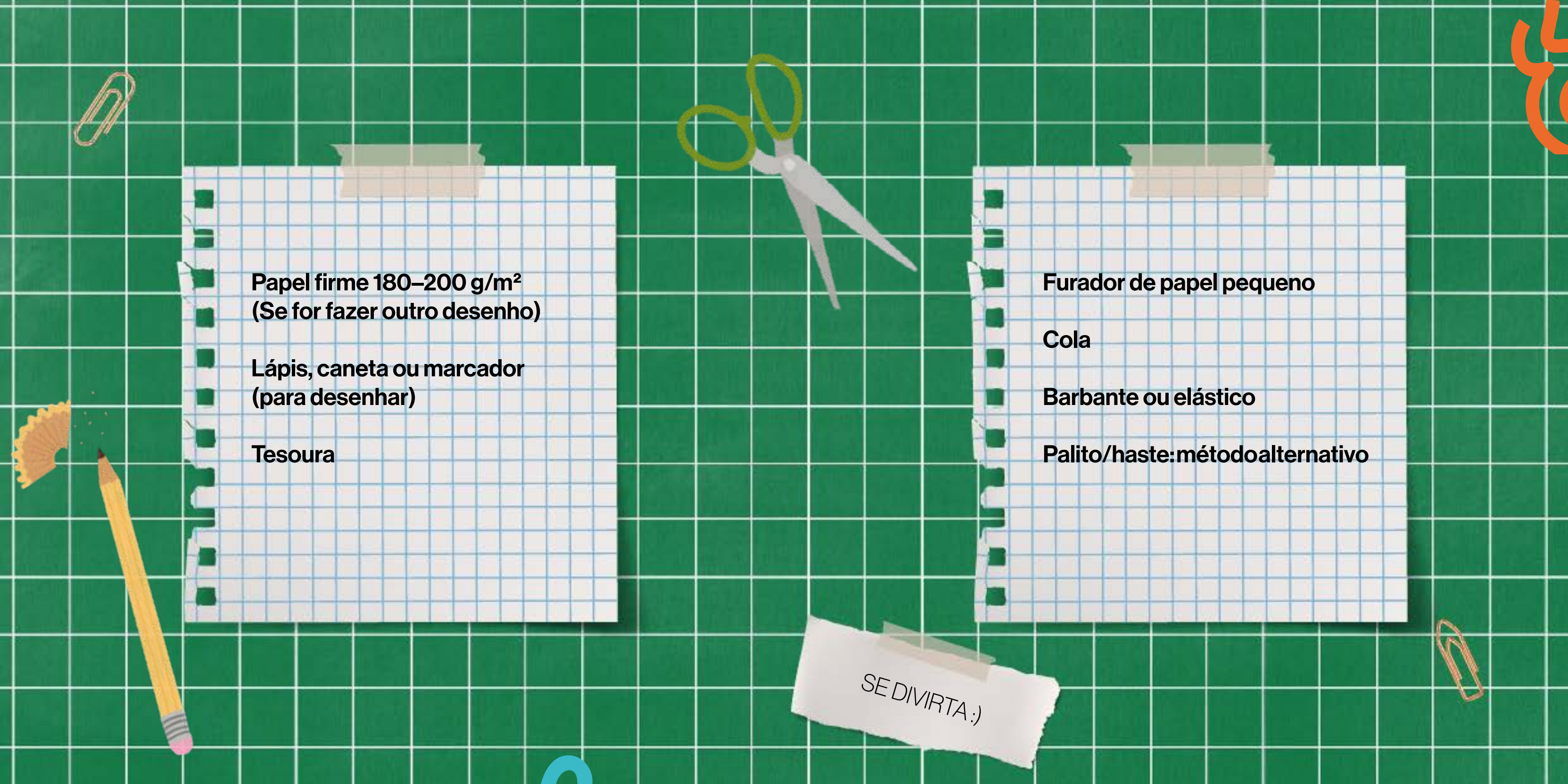
TAUMATRÓPIO

O taumatrópio é um dos primeiros brinquedos ópticos da história, e também um dos mais encantadores. Seu nome vem do grego “thauma” (maravilha) e “tropos” (movimento), significando literalmente “movimento maravilhoso”. Criado por volta de 1824, atribuído a Peter Mark Roget ou John Ayrton Paris, o taumatropo foi desenvolvido para ilustrar a teoria da persistência da visão, fenômeno que explica como o cérebro retém uma imagem por uma fração de segundo mesmo após ela desaparecer.

O brinquedo é formado por um disco de papel ou cartão, com uma imagem diferente em cada lado, preso por dois fios nas extremidades. Quando o disco é girado rapidamente, as imagens se sobrepõem e criam a ilusão de uma única cena. Um exemplo clássico é o de um pássaro em um lado e uma gaiola no outro: ao girar, o pássaro parece estar dentro da gaiola.

Esse efeito ocorre graças à persistência da visão ou, mais precisamente, ao fenômeno phi, descrito por Max Wertheimer em 1912, que revela como o cérebro conecta imagens sucessivas e percebe movimento contínuo.

O taumatrópio é, portanto, um precursor do cinema e da animação, mostrando de forma simples e lúdica como a ilusão do movimento pode ser criada por meio da sequência de imagens. Mais do que um brinquedo, ele representa o início de uma longa jornada de experimentações visuais que levaram à animação como a conhecemos hoje um verdadeiro elo entre ciência, arte e imaginação.



**Papel firme 180–200 g/m²
(Se for fazer outro desenho)**

**Lápis, caneta ou marcador
(para desenhar)**

Tesoura

Furador de papel pequeno

Cola

Barbante ou elástico

Palito/haste:método alternativo

SE DIVIRTA:)

PASSO A PASSO



Recorte o círculo com cuidado seguindo o contorno. Cole as duas partes, na direção como está indicado.



- - - - -

Destaque a folha que tem os dois círculos idênticos lado a lado, cada círculo terá um desenho (um para cada face).



Use um furador ou agulha para fazer dois furos exatamente opostos (alinhados em linha reta). Mantenha os furos a aproximadamente 3–4 mm da borda. Se for usar palito, registre um ponto central.

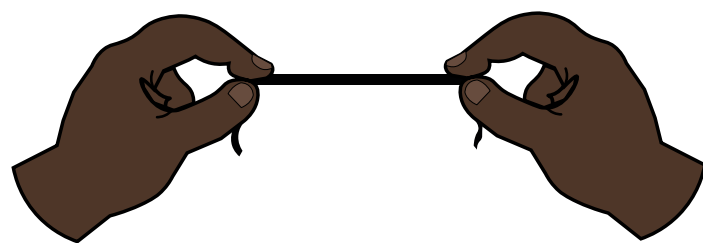
Se for desenhar lembre-se de um dos lados do círculo fazer o desenho invertido.



Corte dois pedaços de linha de aproximadamente 15 cm cada (ou um pedaço de 30 cm dobrado). Passe a linha por cada furo e faça um nó por trás, deixando os dois fios livres. Ajuste o comprimento para que fique confortável segurar com as duas mãos.

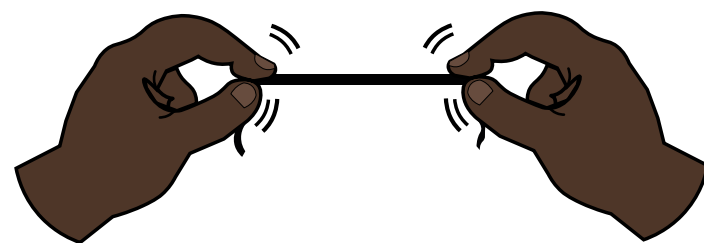


Teste o giro



Segure as pontas da linha entre os dedos polegar/indicador de cada mão e gire o objeto enrolando a linha (faça movimentos para frente e para trás). Quando soltar de forma rítmica, o círculo vai girar rapidamente e as imagens se fundirão.

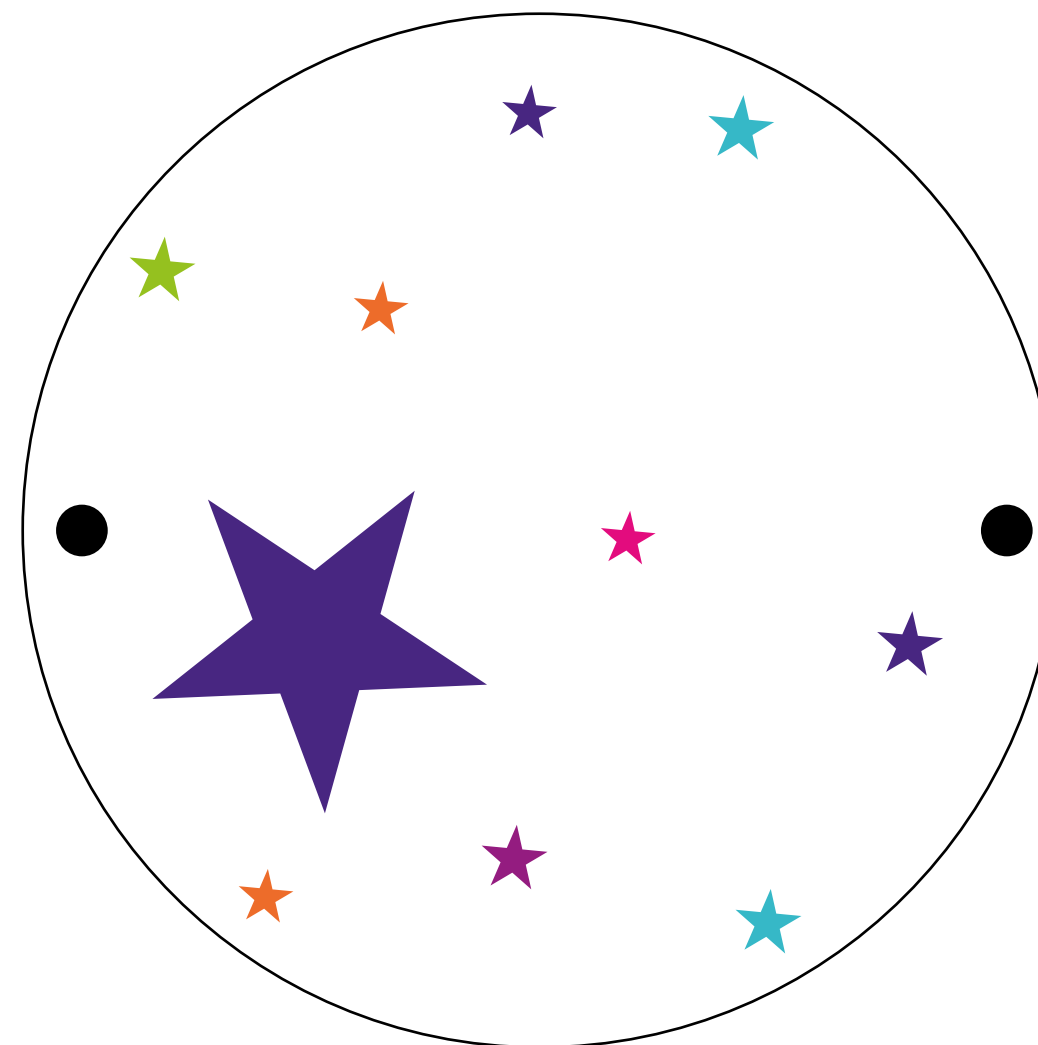
Se preferir, segure as pontas e balance para fazer girar, cada pessoa encontra a técnica ideal com prática.



Método alternativo:

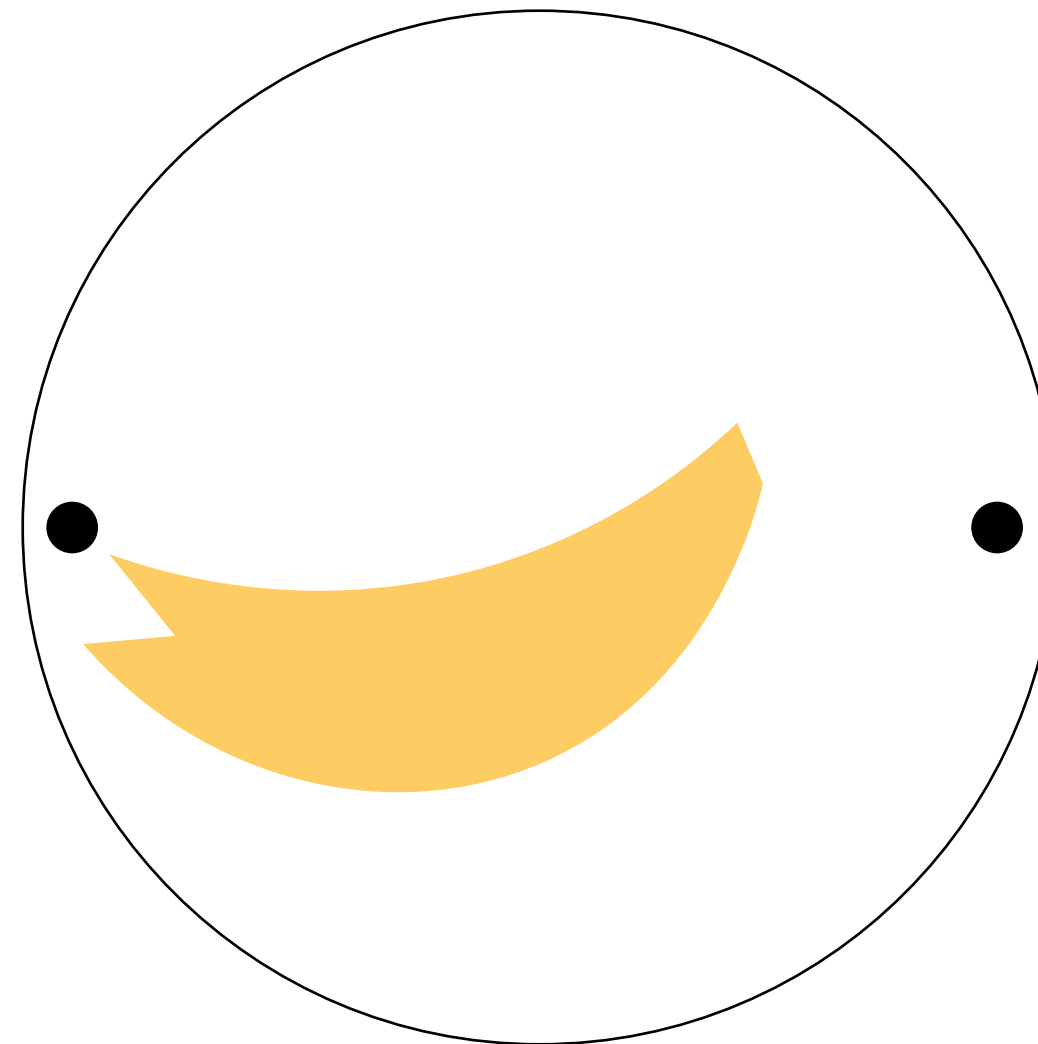
Cole um palito na borda do círculo de modo que o círculo possa girar quando você girar o palito entre os dedos.

LADO A

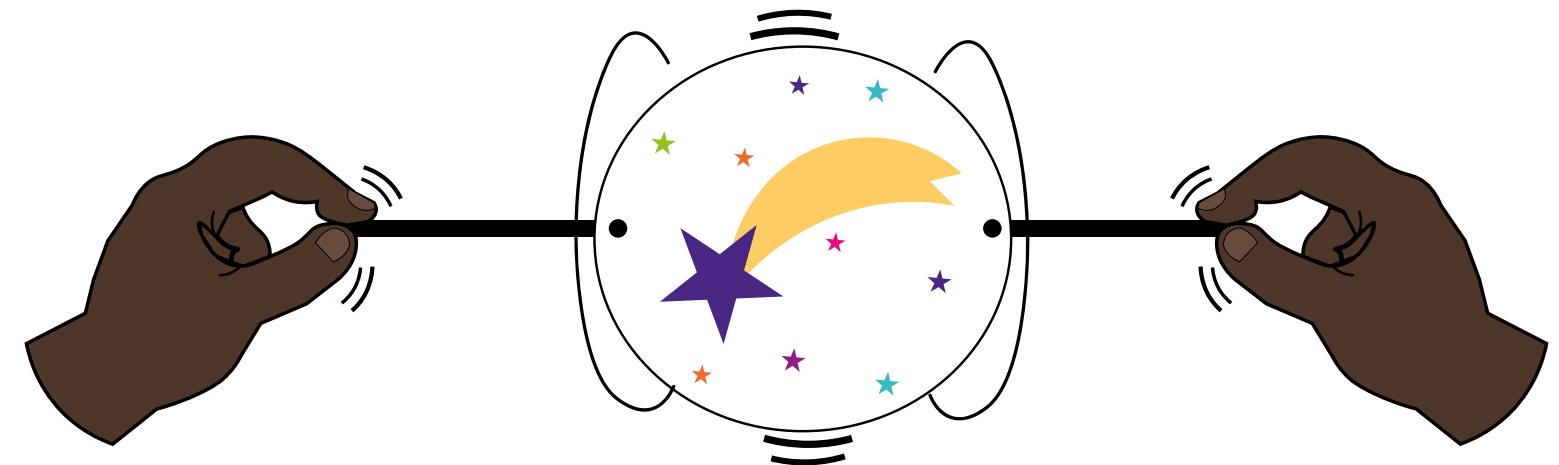
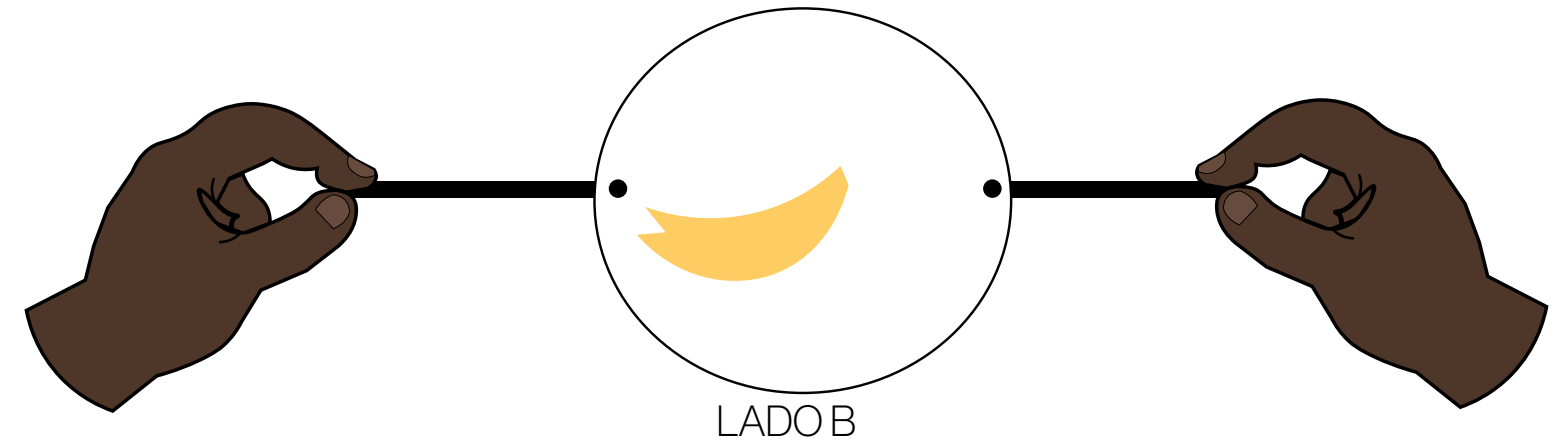
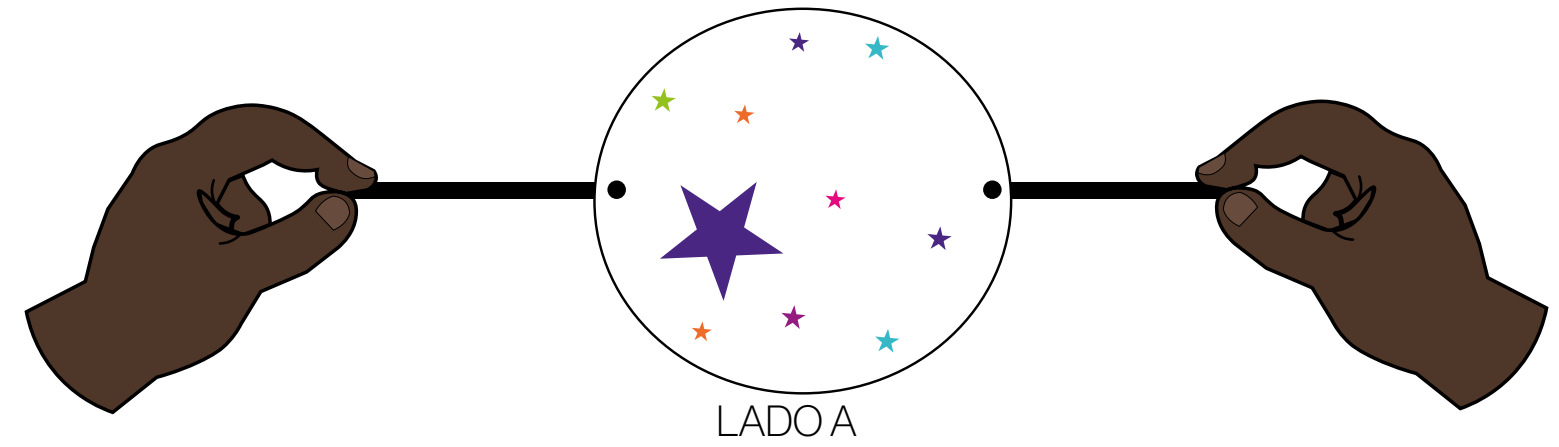


Cole esta parte nessa direção.

LADO B



Cole esta parte nessa direção.



FLIPBOOK

O flipbook surgiu no século XIX, durante o período de transição entre a fotografia e o cinema. Foi criado pelo inglês John Barnes Linnett, que o patenteou em 1868 com o nome de Kineograph ("imagem em movimento"). Embora não tenha um nome oficial em português, é conhecido por várias versões carinhosas, como livro animado, cinema de bolso ou animação de polegar.

Inicialmente, os flipbooks eram feitos com desenhos, mas logo passaram a usar fotografias. Com o tempo, surgiram até versões com pequenas manivelas que permitiam visualizar as imagens sem folhear as páginas manualmente. O flipbook utiliza o mesmo princípio da animação quadro a quadro, também chamado de folioscópio. Cada página contém uma imagem ligeiramente diferente da anterior. Quando as páginas são viradas rapidamente, o olho humano funde as imagens em uma sequência contínua um fenômeno conhecido como persistência da visão. É o mesmo processo que dá vida ao cinema e às animações tradicionais em 2D.

A quantidade de páginas pode variar conforme a história contada. Há flips simples, com poucos quadros, e outros mais complexos, capazes de narrar pequenas cenas completas. Alguns livros didáticos e manuais antigos chegaram a usar esse formato para mostrar movimentos esportivos ou processos físicos de forma dinâmica.

Mesmo com o avanço da tecnologia digital, o flipbook continua encantando artistas, animadores e curiosos. Sua simplicidade o torna uma ferramenta valiosa para estudos de movimento, projetos artísticos e experimentos de design interativo.



MÃO ESQUERDA
AQUI

DEDÃO
DIREITO
AQUI

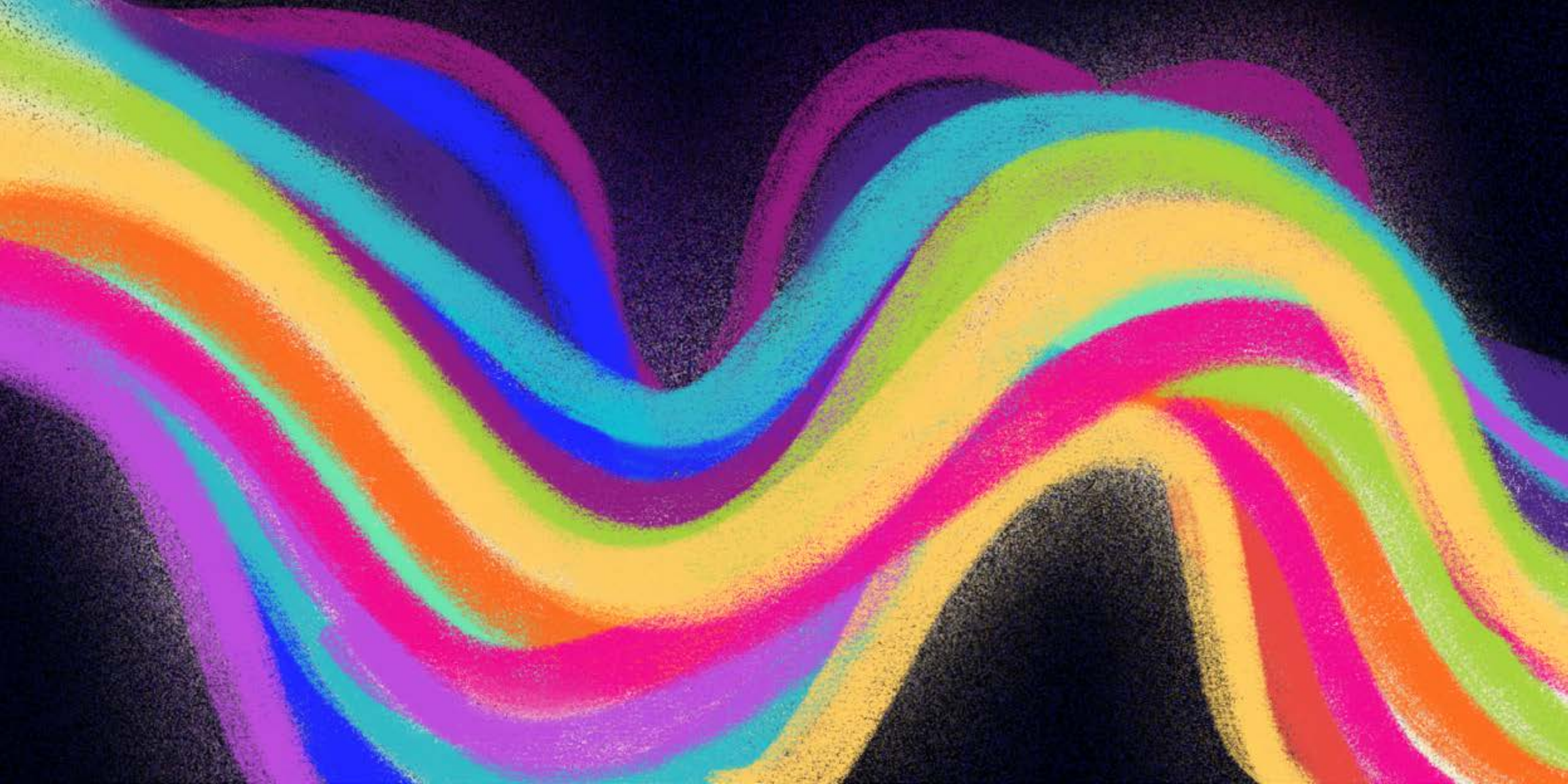
Este artbook nasceu de uma curiosidade e de um afeto. A curiosidade de entender como a animação funciona e vive em Goiânia. E o afeto por tudo o que a torna possível: as pessoas, as histórias e os lugares que fazem parte desse cenário.

Durante o processo de pesquisa e criação, percebi como a animação em Goiás ainda é um território pouco explorado, apesar de reunir tantos cineastas e histórias inspiradoras. A cada novo cineasta descoberto, a cada estúdio de animação conhecido, a cada curta assistido, a cada festival visitado e a cada depoimento coletado, fui percebendo que havia ali um movimento pulsante, um conjunto de pessoas que acreditam no poder das imagens em movimento como forma de expressão e identidade.

Que este livro possa despertar o desejo de conhecer mais sobre a animação feita em Goiás e, quem sabe, incentivar outras pessoas a também darem vida aos seus próprios mundos animados.



DEDO
INDICADOR
DIREITO AQUI





ENTRE CENOS