

## PROCESSO CRIATIVO EM ANIMAÇÃO 2D E RESISTÊNCIA CULTURAL : A CONSTRUÇÃO AUTORAL DO CURTA “À PROCURA” NO CONTEXTO DA LEI PAULO GUSTAVO

Murilo Santos Borges da Silva<sup>1</sup>  
Universidade Federal do Rio Grande (FURG) - Graduando em Artes Visuais  
Associado/a/e ANPAP: Não

### RESUMO

Este trabalho analisa criticamente o processo de criação da animação 2D autoral "À Procura", desenvolvida com o apoio da Lei Paulo Gustavo. Partindo da trajetória pessoal do artista/autor como jovem negro e estudante universitário, o projeto aborda os desafios e descobertas ligados à produção independente de um curta-metragem que propõe reflexões sobre juventude, futuro profissional e representatividade. Articulando aspectos técnicos, estéticos e simbólicos da linguagem animada, defende seu potencial como meio de resistência política, resgate de memórias afetivas e enfrentamento do racismo estrutural. O texto contextualiza a obra no cenário da animação brasileira, marcada por experimentação, resistência, e contribui para os debates sobre diversidade e políticas públicas de fomento cultural.

### PALAVRAS-CHAVE

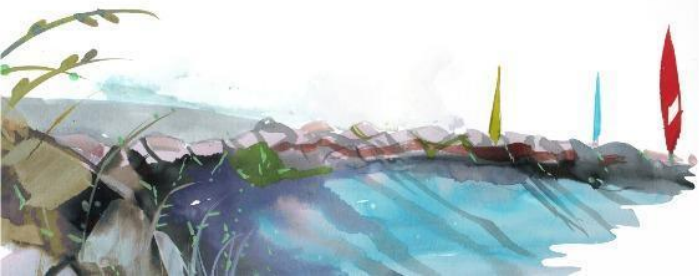
Audiovisual. Representatividade. Políticas Culturais. Identidade.

## 1. Introdução e Contexto

A animação 2D autoral "À Procura"<sup>2</sup> surge no contexto do edital da Lei Paulo Gustavo de 2022, instrumento crucial de fomento cultural. Este apoio foi especialmente relevante em um período de formação artística e pessoal do autor, que é graduando em Artes Visuais pela FURG e membro do grupo de pesquisa Artes Visuais em Estudo (AVE)<sup>3</sup>. O projeto nasce do desejo de explorar afetos, memórias e identidades por meio da linguagem da animação, sendo realizado pelo Estúdio Criolo<sup>4</sup>. A obra reflete inquietações existenciais e coletivas sobre juventude e escolhas profissionais, particularmente as pressões familiares e sociais enfrentadas por jovens negros e periféricos. O contato com disciplinas como Imagem e Movimento e Cinema e Vídeo

---

<sup>1</sup> Artista visual e ilustrador digital, graduando em Artes Visuais pela FURG, com ênfase em produção artística e design gráfico. Atua como criador e gestor cultural, integrando arte, educação e transformação social. <http://lattes.cnpq.br/9135797348816124>



foi fundamental para reconhecer a potência da linguagem animada como forma de expressão crítica, rompendo com a ideia de que o gênero é exclusivamente infantil.

A sinopse da obra centra-se em Cacau, uma jovem que, no fim do ensino médio, se sente pressionada e insegura sobre sua futura carreira, divergindo com a aparente certeza de seus colegas. Essa pressão se intensifica com a proximidade das provas de vestibular e as expectativas de pais e professores. A narrativa explora a jornada de Cacau em busca de um futuro alinhado aos seus desejos, não apenas às pressões externas. O projeto visa abordar uma jornada de busca pela carreira profissional adequada, utilizando a animação como ferramenta lúdica para explorar temas sensíveis. O público-alvo principal são jovens de 16 a 25 anos, da geração Z (nascidos entre 1997 e 2020), que cresceu imersa na internet, mídias sociais e recursos tecnológicos, demonstrando diferentes e novas possibilidades profissionais.

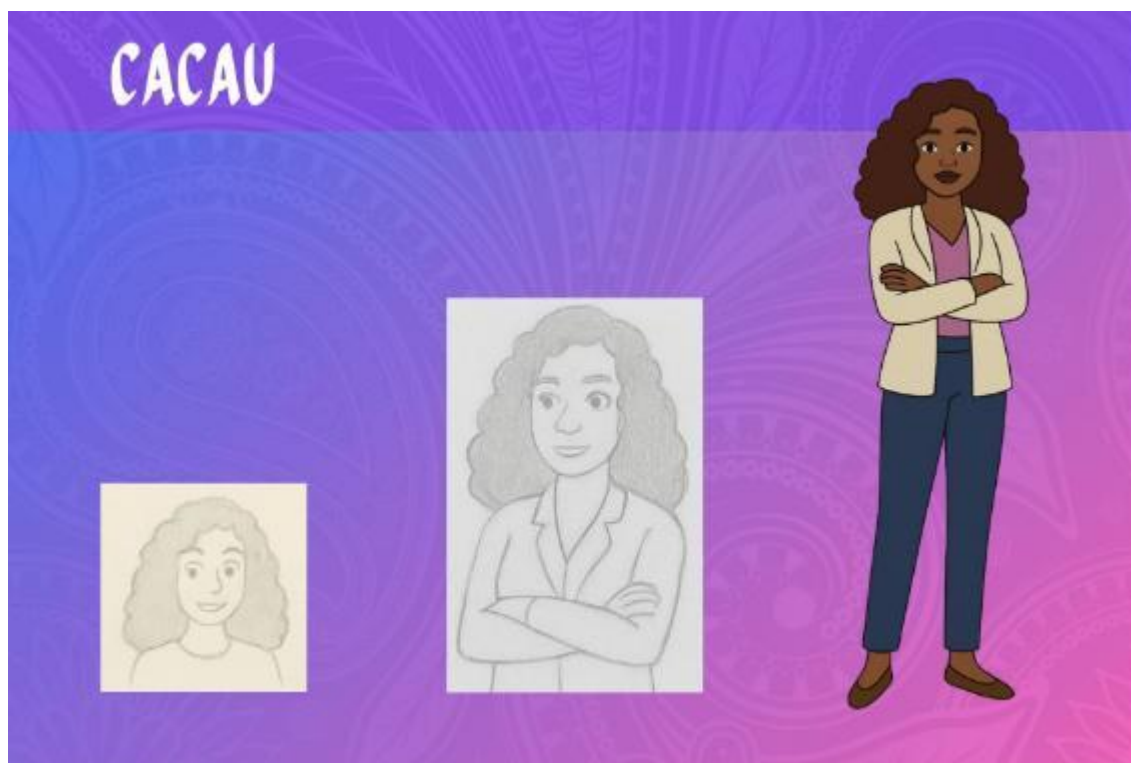
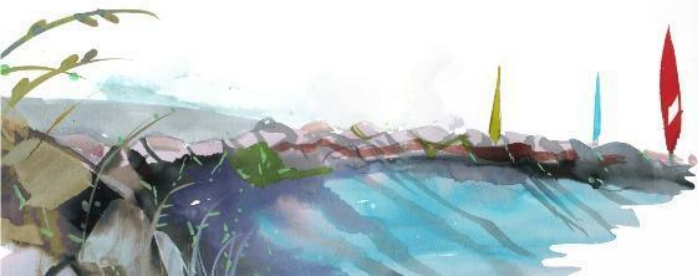


Imagem 1. Concept art da personagem Cacau, produção da animação “À Procura”, 2024. Ilustração digital, 15cm X 10cm

## Panorama histórico

A trajetória da animação no Brasil é marcada por um histórico de pioneirismo e resistência. Desde os primórdios, como o curta *Kaiser* (1917) de Álvaro Marins, a linguagem animada alternou entre períodos de pouca visibilidade e momentos de intensa reinvenção estética. Nos últimos anos, o apoio de políticas públicas, como a Lei do Audiovisual de 1993 e a Lei Paulo Gustavo de 2022, garantiu condições mínimas para a produção independente. Conforme observado por Silva e Arruda (2025), em seu estudo de revisão, o audiovisual brasileiro possui um vetor regional



importante, dada a existência de diversos dispositivos legais que versam sobre o incentivo à produção nessa esfera. Esse princípio ecoa com os objetivos de “À Procura”.

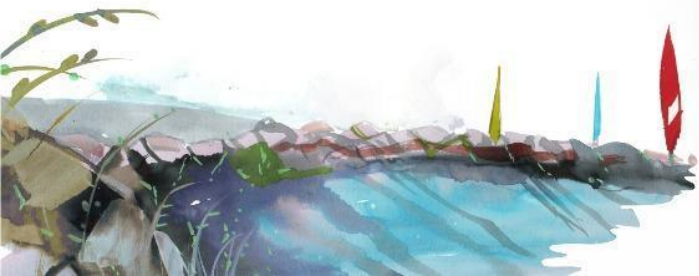
Nesse contexto, Cardoso, Santos e Perazzo (2017) afirmam que a produção regional, ao abordar temas próprios e a cultura específica do local, colabora para reforçar a diversidade cultural da nação. Esses avanços se alinham ao projeto ao representar sensivelmente uma jovem negra em busca de seu caminho. O Estúdio Criolo, responsável pela animação, surge como um espaço de criação coletiva e contra-hegemônica, buscando narrar histórias pretas, periféricas e dissidentes com sensibilidade e potência visual. Em plena era da inteligência artificial e do apagamento digital de corpos dissidentes, a criação do estúdio é uma ação política e poética. A identidade visual do estúdio, representada por uma arara estilizada com elementos da cultura periférica, com black e corrente de ouro, carrega uma narrativa afetiva de resistência (ver imagem 2).



Imagem 2. Logomarca do Estúdio Criolo, produção do projeto “À Procura”, 2025. Logo, 9cm X 7cm

## Metodologia e processo criativo

O processo criativo de “À Procura” envolveu diversas etapas, desde a definição de metas e desenvolvimento inicial até a pós-produção e divulgação. A construção da narrativa partiu de vivências pessoais e da tentativa de gerar identificação com o público da geração Z. O roteiro literário foi influenciado por obras como *Bojack Horseman*, criado por Raphael Bob-Waksberg (2014-2020) e o curta brasileiro *Nada*, dirigido por Gabriel Martins (2017), além de referências do cotidiano. A protagonista, Cacao, é uma jovem negra de 17 anos, extremamente tímida e confusa sobre seu futuro profissional, que enfrenta a angústia da escolha profissional sob pressão. Outros personagens incluem pais rigorosos, uma professora exigente e um melhor amigo que faz faculdade de Dança.



A estética da animação aposta em cores vivas, traços simples e simbologias cotidianas. Foi criada uma série de ilustrações 2D digitais no estilo *cartoon*, com foco em uma estética contemporânea e afetiva, que incluem cenas do cotidiano de Cacau, seus amigos, família e até seus gatos, reforçando laços afetivos e identitários. O design dos personagens, mesmo não sendo realistas, utiliza formas básicas para torná-los facilmente compreensíveis e identificáveis pelo público, buscando humanização e conexão emocional. A construção do universo visual partiu de fotografias, rascunhos e ideias visuais que evoluíram para *storyboard* e estudos de cenário, utilizando formas básicas nos ambientes para conectar os espaços à realidade local, como a cidade de Rio Grande (ver imagem 3).

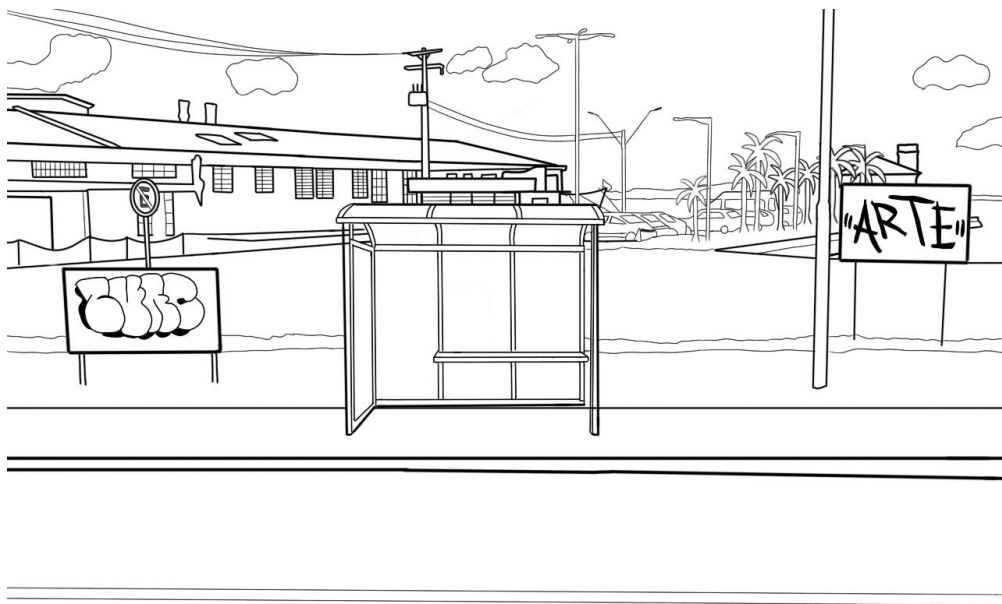
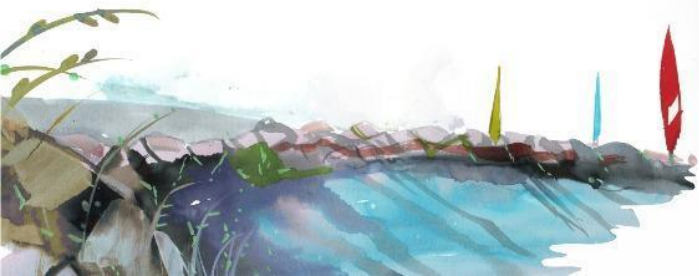


Imagem 3. Estudo de cenários, produção da animação “À Procura”, 2025. Digital, 13cm X 8cm

No aspecto técnico, a produção utilizou softwares como OpenToonz para a animação, Shotcut para edição e pós-produção. Um diferencial do projeto foi o uso da inteligência artificial (Character AI) para ensaiar falas e gerar vozes, garantindo autonomia na ausência de uma equipe de dublagem completa. O processo envolveu a definição da narrativa final, criação dos personagens (pensando em cores e formas), elaboração das cenas *frame-a-frame*, desenvolvimento da trilha sonora (incluindo dublagem), edição e pós-produção, revisão de texto, tradução e acessibilidade.

A acessibilidade é um componente crucial do projeto. Foram disponibilizadas três versões da animação: com legendas, com legendas descritivas e em Libras, para assegurar o diálogo com todo e qualquer público, incluindo usuários surdos e cegos.

A divulgação em redes sociais é parte estratégica para engajamento, com a criação de perfis da personagem Cacau no Instagram (@cacau\_dasideias), funcionando como um diário visual para humanizá-la e criar empatia com o público antes do lançamento oficial. Conforme ilustrado na imagem 4, o estilo de comunicação é informal, juvenil, afetivo e com humor suave, usando imagens, legendas e



# extremos

34º Encontro Nacional *anpap* FURG Rio Grande/RS

figurinhas/memes. A produção de um *teaser* de 50 segundos com uma cena intimista de Cacau usando o celular, que foi expandida para um grupo de WhatsApp, visa introduzir o enredo de forma espontânea e bem-humorada. Como ação formativa, o estúdio realizou oficinas de introdução à animação 2D com crianças de 9 a 10 anos, utilizando o aplicativo FlipaClip (ver imagem 5), buscando apresentar a técnica de forma lúdica e acessível.

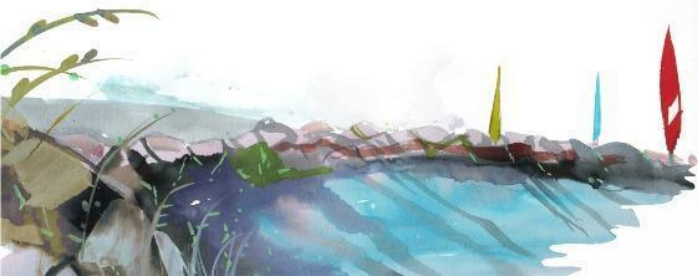


Imagem 4. Perfil do Instagram da personagem, produção do projeto “À Procura”, 2025. Digital, 11cm X 7cm



Imagem 5. Registro Oficinas, produção do projeto “À Procura”, 2025. Digital, 8cm X 8cm

## Desafios



Um dos principais desafios na realização do projeto foi a execução de todas as etapas de forma autoral, conciliando a produção com os compromissos acadêmicos e profissionais. O apoio financeiro da Lei Paulo Gustavo foi fundamental para a aquisição de equipamentos necessários, como notebook e softwares. Contudo, o projeto enfrentou uma interrupção significativa de três meses devido às enchentes de 2024. Durante esse período, o autor atuou como voluntário em abrigos, e a experiência de trauma coletivo e resiliência transbordou para a narrativa da animação, tornando-se camadas estéticas e emocionais da obra. Conversar com outros artistas contemplados pelo edital também foi essencial para manter o ânimo e reforçar a percepção de um processo criativo, embora individual na execução técnica, compartilhado em suas dificuldades e propósitos. Essa experiência transformou a forma como lidar com planejamento, tempo e a relação com políticas culturais.

## Reflexões finais

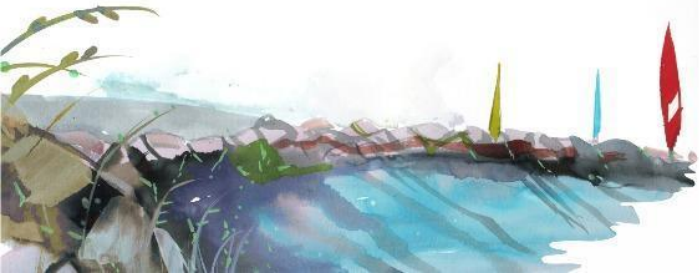
“À Procura” propõe uma abordagem diversa e sensível da juventude negra brasileira, um segmento frequentemente sub-representado ou estereotipado no audiovisual. Sua contribuição reside em abrir espaço para outras vozes e estéticas na produção de animação, subvertendo a lógica dominante da indústria e desafiando narrativas hegemônicas. A obra se insere em uma linhagem de animação brasileira que utiliza a linguagem para lidar com temas complexos, como ansiedade, pertencimento e construção de identidade, e defende seu potencial como meio de resistência.

Neste contexto, a arte atua como ferramenta de denúncia e cura. Ao colocar uma jovem negra como protagonista de uma narrativa animada madura, o projeto confronta estruturas simbólicas de exclusão e propõe novas possibilidades de subjetividade para as juventudes negras. Nesse sentido, ressoa o pensamento de bell hooks (2024), ao afirmar que:

“A representação é um local crucial de disputa para qualquer povo explorado e oprimido que reivindica a subjetividade e a descolonização da mente.” (*hooks, 1995*)

Além disso, o projeto resgata e evidencia o valor político das políticas públicas culturais. Pois, o investimento público é fundamental para garantir a diversidade de narrativas e a democratização do acesso à produção audiovisual no Brasil. A Lei Paulo Gustavo, neste caso, não apenas viabilizou a produção técnica, mas também permitiu que uma voz autoral e periférica pudesse contar sua história, contribuindo para um cenário audiovisual mais plural e representativo. O ineditismo do projeto, enquanto estreia do Estúdio Criolo e expressão autoral que articula vivência pessoal, crítica social e experimentação estética no campo do vídeo e da animação, consolidando sua relevância e potencial impacto cultural.

## Referências



SILVA, C. G. R.; ARRUDA, A. de S. Produção Audiovisual Independente Regional e Mecanismos de Incentivo no Brasil: uma revisão integrativa da literatura. Revista GEMINIS, v. 16, p. 1-19, Nov. 2025. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/858/561>. Acesso em: 31/05/2025.

CARDOSO, João Batista Freitas; SANTOS, Roberto Elísio dos; PERAZZO, Priscila Ferreira. Cinema regional: cultura e história nas telas brasileiras. Estudos sobre las Culturas Contemporâneas, vol. XXIII, n. 3, pp. 11-26, Set. 2017. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/316/31652406002/html/>. Acesso em: 31/05/2025.

HOOKS, Bell. Arte na minha mente. Tradução de Rodrigo Lopes. [S.l.]: Academia.edu, 2024. Disponível em: [https://www.academia.edu/124643247/Tradu%C3%A7%C3%A3o\\_Arte\\_na\\_minha\\_mente\\_bell\\_hooks\\_1995](https://www.academia.edu/124643247/Tradu%C3%A7%C3%A3o_Arte_na_minha_mente_bell_hooks_1995). Acesso em: 01/06/2025.

MARINS, Álvaro. *Kaiser*. Rio de Janeiro, 1917. Curta-metragem de animação.

BOB-WAKSBERG, Raphael (Criador). *Bojack Horseman*. Los Angeles: Tornante Company; *Boxer vs Many*; *ShadowMachine*; Netflix, 2014-2020. 6 temporadas.

NADA. Direção: Gabriel Martins. Belo Horizonte: Filmes de Plástico, 2017. 1 curta metragem (27 min).

## Notas

<sup>2</sup> O curta-metragem da animação “À Procura” pode ser assistido em: [<https://www.youtube.com/watch?v=1cLNsa3K-gs&t=3s>].

<sup>3</sup> O autor é membro do grupo de pesquisa Artes Visuais em Estudo (AVE) da FURG. Seu objetivo principal é discutir e pesquisar as Artes Visuais nos âmbitos da educação, das poéticas e da história, teoria e crítica, buscando ampliar a produção, promoção e formação em Artes Visuais. Em 2019, foi criado o NAVE – Núcleo Artes Visuais em Estudo, que reúne estudantes e professores com foco especial em programação visual e arte-educação não formal.

<sup>4</sup> O Estúdio Criolo surge como uma espaço de criação contra-hegemônica, onde arte, ancestralidade e tecnologia se cruzam para imaginar futuros possíveis.