



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL

ALLYSON MOREIRA GOES

**ÀS MARGENS DO MEIA-PONTE:  
DESIGN SOCIAL EM ANIMAÇÃO**

GOIÂNIA

2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO (TECA) PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TESES E DISSERTAÇÕES NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), regulamentada pela Resolução CEPEC nº 832/2007, sem resarcimento dos direitos autorais, de acordo com a [Lei 9.610/98](#), o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo das Teses e Dissertações disponibilizado na BD TD/UFG é de responsabilidade exclusiva do autor. Ao encaminhar o produto final, o autor(a) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

### 1. Identificação do material bibliográfico

Dissertação       Tese       Outro\*: \_\_\_\_\_

\*No caso de mestrado/doutorado profissional, indique o formato do Trabalho de Conclusão de Curso, permitido no documento de área, correspondente ao programa de pós-graduação, orientado pela legislação vigente da CAPES.

**Exemplos:** Estudo de caso ou Revisão sistemática ou outros formatos.

### 2. Nome completo do autor

Alysson Moreira Goes

### 3. Título do trabalho

"Às Margens do Meia-Ponte: Design Social em Animação"

### 4. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador)

Concorda com a liberação total do documento  SIM  NÃO<sup>1</sup>

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante:

a) consulta ao(a) autor(a) e ao(a) orientador(a);

b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo da tese ou dissertação. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro;
- Publicação da dissertação/tese em livro.

**Obs. Este termo deverá ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Allyson Moreira Goes, Usuário Externo**, em 30/09/2025, às 14:53, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 21/10/2025, às 23:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020.](#)



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site  
[https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0),  
informando o código verificador **5685667** e o código CRC **2B582EAF**.

---

Referência: Processo nº 23070.048894/2025-57

SEI nº 5685667

ALLYSON MOREIRA GOES

## **ÀS MARGENS DO MEIA-PONTE: DESIGN SOCIAL EM ANIMAÇÃO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Mestrado, da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, como requisito para obtenção do título de Mestre em Arte e Cultura Visual.

Área de concentração: Artes, Cultura e Visualidades

Linha de pesquisa: Imagem, Cultura e Produção Artística

Orientação: Prof. Dr. Claudio Aleixo Rocha

GOIÂNIA

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do  
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Moreira Goes, Allyson

Ás Margens do Meia-Ponte [manuscrito] : Design Social em  
animação / Allyson Moreira Goes. - 2025.  
122 f.: il.

Orientador: Prof. Claudio Aleixo Rocha.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás,

Faculdade de Artes Visuais (FAV), Programa de Pós-Graduação em Arte  
e Cultura Visual, Cidade de Goiás, 2025.

Bibliografia. Anexos.

Inclui siglas, fotografias, tabelas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. Design social. 2. Animação Crítica. 3. Cerrado. 4. Rio Meia-Ponte.
5. Artivismo. I. Aleixo Rocha, Claudio, orient. II. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Ata nº 40/2025, da sessão de Defesa de **Dissertação** de Mestrado de **Alysson Moreira Goes**, que confere o título de **Mestre** em Arte e Cultura Visual, na área de concentração em Artes, Cultura e Visualidades.

Aos vinte e dois dias de setembro de dois mil e vinte e cinco, a partir das dez horas, por videoconferência, realizou-se a sessão pública de Defesa de **Dissertação** intitulada "**Às Margens do Meia-Ponte: Design Social em Animação**". Os trabalhos foram instalados pelos seguintes membros, Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha (PPGACV/FAV/UFG) - Orientador; Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira (PPGACV/FAV/UFG) - membro interno; Prof. Dr. Rubem Borges Teixeira Ramos (PPGCI/FIC/UFG) - membro externo ao programa. Durante a argüição os membros da banca **não fizeram** sugestão de alteração do título do trabalho. A Banca Examinadora reuniu-se em sessão secreta a fim de concluir o julgamento da Dissertação tendo sido o candidato **aprovado** pelos seus membros. Proclamados os resultados pelo Professor Doutor Cláudio Aleixo Rocha, Presidente da Banca Examinadora, foram encerrados os trabalhos e, para constar, lavrou-se a presente ata que é assinada pelos Membros da Banca Examinadora, aos vinte e dois dias do mês de setembro de dois mil e vinte e cinco.

### TÍTULO SUGERIDO PELA BANCA



Documento assinado eletronicamente por **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 22/09/2025, às 11:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 22/09/2025, às 14:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rubem Borges Teixeira Ramos, Professor do Magistério Superior**, em 24/09/2025, às 15:14, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Allyson Moreira Goes, Usuário Externo**, em 30/09/2025, às 00:28, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5662074** e o código CRC **44F332B4**.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL  
DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

ÀS MARGENS DO MEIA-PONTE:  
DESIGN SOCIAL EM ANIMAÇÃO  
ALLYSON MOREIRA GOES

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Claudio Aleixo Rocha  
(FAV | UFG)

**Orientador(a) e Presidente da banca**

Prof. Dr. Rubem Borges

Teixeira Ramos  
(FIC | UFG)

Prof. Dr. Flávio Gomes de Oliveira  
(FAV | UFG)

**Membro externo**

Dr. Gazy Andraus  
(Professor substituto de Arte | IFSP  
Campus S. José do Rio Preto)

**Membro interno**

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco  
(FAV | UFG)

**Suplente interno**

**Suplente externo**

## **DEDICATÓRIA**

Aos meus pais e minha irmã pelo amor e apoio incondicional.

Aos amigos e colegas pela dedicação e apoio.

A todos que contribuíram de alguma forma para essa pesquisa.

## **Epígrafe**

*“Palavras são, na minha nada humilde opinião, nossa inesgotável fonte de magia. Capazes de formar grandes sofrimentos e também de remediá-los.”*

— Alvo Dumbledore, em *Harry Potter e as Relíquias da Morte*, de J. K. Rowling

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por me iluminar e me dar força e capacidade nos momentos de dificuldade.

Aos meus pais por toda a ajuda prestada, preocupação e por serem meus pilares e meus portos-seguro para tudo.

Ao meu orientador pela paciência, pelos conselhos, ajuda e apoio nos momentos em que me faltaram inspiração e motivação.

A Profa. Dra. Gislene Auxiliadora Ferreira pelas conversas que enriqueceram e trouxeram ideias para a animação

## **RESUMO**

Esta dissertação explora o uso do design social na criação de uma animação autoral intitulada "Às Margens do Meia-Ponte", com o objetivo de conscientizar sobre os impactos do desmatamento do Cerrado e a consequente crise hídrica no Rio Meia-Ponte, principal fonte de abastecimento da Grande Goiânia. A narrativa da animação é conduzida pela perspectiva de uma capivara, habitante do Cerrado, que testemunha os danos ambientais causados pelas ações humanas, como a poluição e o avanço urbano descontrolado.

A pesquisa utiliza conceitos do design social para aproximar a arte das problemáticas sociais e ambientais, propondo uma reflexão crítica sobre a relação entre humanidade e natureza. A metodologia abrange estudos de casos reais, como o relatório da Expedição Rio Meia-Ponte, integrados ao processo criativo para a construção de cenários e personagens, como o que acontece nos trabalhos de Steve Cutts.

O curta-metragem, produzido em animação 2D, apresenta uma estética sensível e um tom narrativo que mescla denúncia e poética visual. Ao abordar a relevância da preservação ambiental de forma acessível e impactante, o estudo contribui para o diálogo entre arte, design social e sustentabilidade, reafirmando o papel da animação crítica como ferramenta de mobilização social.

**Palavras-chave:** Design social, animação crítica, Cerrado, Rio Meia-Ponte, artivismo.

## **ABSTRACT**

This dissertation explores the use of social design in creating an original animation titled "Às Margens do Meia-Ponte", aiming to raise awareness about the impacts of deforestation in the Cerrado and the resulting water crisis in the Meia-Ponte River, the main water source for the Greater Goiânia region. The animation's narrative is guided by the perspective of a capybara, a Cerrado inhabitant, who witnesses the environmental damage caused by human actions, such as pollution and uncontrolled urban expansion. The research employs social design concepts to bridge art with social and environmental issues, proposing a critical reflection on the relationship between humanity and nature. The methodology includes studies of real-life cases, such as the Expedição Rio Meia-Ponte report, integrated into the creative process for the development of settings and characters, akin to the approach seen in Steve Cutts' works. The short film, produced in 2D animation, presents a sensitive aesthetic and a narrative tone that blends critique with visual poetics. By addressing the importance of environmental preservation in an accessible and impactful manner, the study contributes to the dialogue between art, social design, and sustainability, reaffirming the role of critical animation as a tool for social mobilization.

**Keywords:** Social design, critical animation, Cerrado, Meia-Ponte River, artivism.

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 – Desenhos animados, chamados Cartoons exibidos na emissora Cartoon Networks.....	25
Figura 2– Animações japonesas que fizeram grande sucesso em meados do final da década de 90 e início dos anos 2000 .....	26
Figura 3 – <i>Pokemon</i> , como também ficou conhecido como os “Monstrinhos de bolso” .....	27
Figura 4– Poster do filme Pokemon 2000, o segundo filme de longa metragem a estrear nos cinemas .....	28
Figura 5 – Escrituras de uma profecia que dita todos os acontecimentos do filme .....	29
Figura 6 – Os titãs do fogo e do raio são capturados e o equilíbrio do mundo perturbado.....	29
Figura 7 – O herói do filme consegue juntamente com o Titã dos mares domar as outras feras e assim evitar um cataclisma global .....	30
Figura 8 – Cutts, coloca o homem em evidência como o grande destruidor dos recursos naturais do planeta .....	30
Figura 9 – O Homem, a figura sádica e narcisista em um mundo destruído e devastado pela sua própria ganância.....	31
Figura 10 – O “simpático” personagem criado por Cutts, que nos leva a conhecer a verdadeira natureza do Homem .....	34
Figura 11 – Os ratos-homem de Cutts que lutam para conseguir a sua “Felicidade”.....	34
Figura 12 – O déspota que em seu narcisismo se desconecta com aqueles ao seu redor e tem que aprender em sua solidão a ser humilde .....	35
Figura 13 – Uma sociedade onde as máscaras escondem um mundo ditado por normas seguidas cegamente .....	35
Figura 14 – Ramos traz em uma animação autoral a vida de uma sertaneja presa em ciclo vicioso passado de mãe para filha .....	36

Figura 15 – A destruição causada pelo homem em MAN .....	43
Figura 16 – Se transformar o seu mundo em lixo, será visto como lixo .....	44
Figura 17 – O “Homem”, o ser destrutivo e consumista .....	56
Figura 18 – A “Felicidade” é encontrada em vários tipos e formatos .....	57
Figura 19 – Ser humilde é necessário para se perdoar e ser perdoado.....	59
Figura 20 – Aqueles que não tem mais serventia para o sistema são descartados .....	60
Figura 21 – Um ciclo vicioso que se perpetua.....	61
Figura 22 – Steamboat Willie, deu origem ao famoso Mikey Mouse.....	69
Figura 23 - Estudos e rascunhos do desenvolvimento da Capi.....	81
Figura 24 - As capivaras da Escola de Agronomia.....	82
Figura 25 - <i>Character sheet</i> da personagem Capi .....	83
Figura 26 - Expressões da Capi em meio aos descasos ambientais .....	84
Figura 27 - Trilha do Jardim botânico.....	86
Figura 28 - Represa da EA.....	86
Figura 29 - O Rio Meia-Ponte sofre com descasos na animação .....	88
Figura 30 - Capi solitária e desolada com a perda do rio .....	89
Figura 31 - <i>Storyboard</i> de À margem do Meia-Ponte.....	91
Figura 32 - Muitas faces de um mesmo rio na animação Às Margens do Meia-Ponte .....	93
Figura 33 - Representação do Meia-Ponte na animação .....	95
Figura 34 - Capi nadando pelo Meia-Ponte.....	96
Figura 35 - A degradação nas margens do Meia-Ponte .....	97
Figura 36 - Mapa dos registros feitos pela 1 <sup>a</sup> Expedição do Rio Meia-Ponte...	98
Figura 37 - Superpopulação de plantas flutuantes no lago do Jardim Botânico de Goiânia.....	99

Figura 38 - Forma final da Capi.....	101
Figura 39 - Imagens que inspiraram a criação de Capi.....	101
Figura 40 - Capivaras em seu <i>habitat</i> natural.....	102
Figura 41 - Expressões criadas para Capi durante as interações com as cenas da animação.....	103
Figura 42 - Registro de evidências de capivaras no Jardim botânico e na Escola de Agronomia da UFG .....	104
Figura 43 - Cenários da animação Às Margens do Meia-Ponte .....	104
Figura 44 - Os desenhos da <i>Hanna-Barbera</i> .....	105
Figura 45 -Utilização do <i>Moho</i> como ferramenta em animação limitada.....	106
Figura 46 - Mudanças da vegetação e das cores do rio ao longo da evolução narrativa .....	107
Figura 47 - Smartbones utilizados no processo de animação .....	108
Figura 48 - Smartbones utilizados em objetos do cenário.....	109
Figura 49 - Montagem da animação utilizados o programa CapCut .....	110

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 - Roteiro.....	78
-------------------------	----

## **LISTA DE ABREVIAÇÕES E SIGLAS**

APP – Área de Preservação Permanente

EA/UFG – Escola de Agronomia da Universidade Federal de Goiás

FAV – Faculdade de Artes Visuais

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

ONG – Organização Não Governamental

PPCerrado – Plano de Ação para Prevenção e Controle do Desmatamento e das Queimadas no Bioma Cerrado

UFG – Universidade Federal de Goiás

WWF – World Wildlife Fund

## SUMÁRIO

<u>INTRODUÇÃO .....</u>	<u>19</u>
<u>1. REVISÃO DE LITERATURA .....</u>	<u>23</u>
1.1. TUDO COMEÇOU COM AS ANIMAÇÕES.....	24
1.1.1. A ABORDAGEM SOCIAL NAS ANIMAÇÕES.....	32
1.2. AS ÁGUAS DO RIO MEIA-PONTE .....	37
1.2.1. DESIGN, ARTE E SOCIAL.....	40
1.2.2. DESIGN SOCIAL E ANIMAÇÃO CRÍTICA .....	46
1.2.3. DESIGN SOCIAL COMO ARTE.....	47
<u>2. A NECESSIDADE DE UMA ANIMAÇÃO COMO CRÍTICA SOCIAL.....</u>	<u>54</u>
2.1.1. DESAFIANDO NARRATIVAS E DESPERTANDO CONSCIÊNCIAS .....	57
2.1.2. O CONSENSO PROGRAMADO DOS DISCURSOS .....	62
2.1.3. A VOZ DO DISSENSO LIBERTADOR .....	64
2.1.4. RADICALIZAR PARA VIVER .....	67
<u>3. AS ÁGUAS DO MEIA-PONTE GANHAM VIDA .....</u>	<u>73</u>
3.1. NAVEGANDO ÀS MARGENS DO RIO MEIA-PONTE .....	75
3.2. A HISTÓRIA DE UMA CAPIVARA E UM RIO .....	76
3.2.1. CAPI, A CAPIVARA.....	80
3.2.2. O MEIA-PONTE .....	84
3.2.3. STORYBOARD .....	88
3.3. CONCEITOS .....	92
3.3.1. MEIA-PONTE E O CAMINHO DAS ÁGUAS .....	92
3.3.2. UM RIO E MUITOS PROBLEMAS.....	96
3.4. O UNIVERSO FICCIONAL .....	100
3.4.1. A CAPI.....	100
3.4.2. CERRADO E O RIO .....	103

3.5.	ANIMAÇÃO .....	105
3.5.1.	ANIMAÇÃO LIMITADA.....	105
3.5.2.	A ANIMAÇÃO .....	107
3.6.	FINALIZAÇÃO .....	109
<b>4.</b>	<b><u>CONCLUSÃO</u></b> .....	<b><u>112</u></b>
<b>5.</b>	<b><u>BIBLIOGRAFIA</u></b> .....	<b><u>115</u></b>

## INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea vive em tempos marcados pela saturação de imagens e de informações, isso contribui para uma normalização de problemas socioambientais. Sendo assim, a produção artística assume um papel crucial, não apenas como expressão estética, mas como uma ferramenta disruptiva, capaz de tensionar discursos hegemônicos e oferecer novos meios de enxergar e interagir com o mundo. A arte, quando associada ao design social, assume um caráter insurgente, atuando como linguagem de resistência e instrumento para a criação de narrativas que se contrapõem à lógica mercadológica dominante.

Nesse cenário, a criação artística desempenha um papel fundamental não apenas como expressão de um estado estético, mas também como uma ferramenta crítica que pode questionar discursos dominantes e sugerir novas modalidades de ver e enquadrar o mundo. A arte quando em parceria com os estudos em design social transforma-se e torna capaz de criar poéticas para além de uma visão de mercado trazendo ao centro das discussões a história de grupos marginalizados e temas pouco apreciados, mas que possuem relevância social.

O design social, como um exercício ético e humanista, defende a quebra dos paradigmas de consumo e descartabilidade comercial, e a concentração em um lado produtivo que não prioriza o lucro, mas que leva em conta as necessidades comuns e a possibilidade de sustentabilidade. Para Margolin (2006), o designer socialmente engajado busca não apenas designs funcionais ou decorativos, mas também instigar a consciência crítica e oferecer soluções que provoquem mudanças substanciais na vida das pessoas. Dessa forma, projetos que unem arte e design social não apenas transmitem conceitos, mas também estimulam sentimentos, provocam pensamentos e instiga a adoção de comportamentos sociais para o bem comunitário.

Das linguagens que mais dialogam com isso, a trajetória da animação é notável por sua capacidade de síntese simbólica e por sua versatilidade. A animação permite transições suaves entre realidade e ficção, utilizando metáforas visuais com as quais são abordados temas espinhosos sem apagar sua poesia. Segundo Júnior (2002), a animação é um campo onde a técnica e a arte se encontram para permitir a expressão de conceitos criativos e complexos. Guiada por um despertar crítico,

torna-se um instrumento útil para questionar práticas culturais, denunciar injustiças e tornar visíveis aquilo que as vezes são invisíveis no cotidiano.

Isso se torna uma verdade quando artistas utilizam o espaço oferecidos por plataformas digitais, como o artista Steve Cutts, que usa a animação para fazer críticas contundentes ao consumismo, à degradação ambiental, à alienação social, utilizando a qualidade subversiva dessa linguagem. Trabalhos como *Man* (2012), *Happiness* (2017) e mundo fantasioso dos *Pokemon* (Tajiri, 1996) vão além do nível da forma estética convidando o expectador a adentrar sua poética navegando em histórias empáticas que os convidam a reflexões acerca do convívio do homem com o seu meio natural e social. Seguindo procedimentos semelhantes, o estudo proposto quer confirmar que a animação constitui um reino de oposição simbólica e prática social.

O problema central que guiou este trabalho – a constante degradação do Rio Meia-Ponte e a consequente crise hídrica em Goiânia – está enquadrado em um contexto mais geral de mudanças históricas no Cerrado, um bioma considerado como a fonte de águas doces do Brasil. Nas últimas décadas, o aumento das terras agrícolas e das áreas urbanas, e o uso intensivo dos recursos naturais causaram uma importante transformação da cobertura vegetal nativa, enfraquecendo alguns dos principais processos ecológicos e a qualidade dos corpos d'água. De modo algum é um padrão novo, se configura como um processo histórico, que persiste e ainda é uma das principais ameaças à biodiversidade e à disponibilidade de água. Nesse lugar, os rios ficam expostos ao impacto ambiental, como assoreamento, redução de fluxo e poluição da água, o que pode agravar a situação de escassez para a Grande Goiânia e trazer à tona tanto o debate pela preservação quanto sobre a vida desse manancial.

O objetivo desse estudo foi a criação de uma animação autoral inspirada nos princípios do design social que traduz a urgência da preservação do Rio Meia-Ponte em linguagem visual, a animação – *Às Margens do Meia-Ponte* –. Esta animação pensada em narrar a história da Capi, a capivara e sua jornada pelo Meia-ponte em busca de um local seguro para se refugiar.

De forma específica este estudo buscou auxiliar na jornada da criação da animação proposta como discutir a importância da animação crítica tendo como

base o design social para a criação de uma narrativa socialmente engajada assim como fizeram Cutts (2012), Ramos (2006), Armsby (2020), Wu (2015).

Também, buscou elementos comprobatórios para auxiliar na criação do ambiente a ser narrado e animado bem como na personagem capivara, nas paisagens e em todas as situações que demonstrem os impactos ambientais gerados pelo desmatamento do Cerrado.

E por último buscou definir o tom estético e narrativo que se encaixe com o tipo de história que se deseja contar.

Assim, este trabalho não se restringe à criação de um produto audiovisual e se configura como uma ação "artivista": um apelo poético e político que reivindica o direito à olhar (Mirzoeff, 2016) e a ressignificação dos significados da imagem e do palco visual sobre a natureza. O projeto de animação não aspira abordar soluções ambientais ou regular a diversidade por meio de políticas, mas criar um campo de mediação simbólica onde ciência e arte possam conversar a partir da experiência estética.

Dentro dessa narrativa o estudo e o entendimento da arte com os estudos em design social se fazem necessários como arcabouço teórico que vai criar as bases para a realização da animação Às Margens do Meia-Ponte estruturando o seu roteiro; conceitos estéticos; criação das personagens e os elementos que compõem o seu entorno; a definição das ferramentas a serem utilizadas para a animação e por fim, a finalização (Oliveira, 2022).

Esta tese está dividida em três capítulos desenvolvidos com base no conteúdo para facilitar a compreensão do leitor sobre a base teórica, a metodologia desenvolvida e as reflexões que surgiram durante a produção da animação "Às Margens do Meia-Ponte". O curta-metragem, que tem cerca de 5 minutos de duração, emprega uma linguagem de filme 2D para discutir os aspectos ambientais e sociais envolvendo o Rio Meia-Ponte e problemas como ocupação irregular das margens do Meia-Ponte, degradação da vegetação nativa, poluição e assoreamento. Nos capítulos, também serão apresentadas referências dos caminhos de busca e das etapas do processo criativo, e considerações finais sobre os resultados obtidos.

O primeiro capítulo é dedicado à revisão de literatura, reunindo conceitos e discussões que fundamentam esta investigação. São abordadas as relações entre design social e artivismo, evidenciando como essas práticas aproximam o design socialmente orientado do campo das artes e possibilitam a criação de animações autorais que operam como poéticas críticas. Nesse contexto, também são discutidas obras que inspiraram esta pesquisa, como *Man*, de Steve Cutts, além das motivações que conduziram à criação da animação proposta, articulando-as às ideias de autores como Jonathan Crary e Marie-José Mondzain.

O segundo capítulo apresenta a necessidade de pensar a animação como instrumento de crítica social. São discutidas as potencialidades da linguagem animada em tensionar discursos hegemônicos e em promover reflexões sobre questões socioambientais contemporâneas. Para isso, dialoga-se com os conceitos de imagem e sensibilidade em autores como Mondzain e Crary, refletindo sobre como a apropriação e o controle da visualidade impactam a construção de narrativas sociais. Nesse sentido, a animação é analisada não apenas como recurso estético, mas como um dispositivo político e poético capaz de despertar consciências e propor resistências.

O terceiro capítulo apresenta a metodologia que orientou a produção de *Às Margens do Meia-Ponte*. Nele, são detalhados os procedimentos adotados junto com a pesquisa sobre a realidade do Rio Meia-Ponte — com base em dados e estudos sobre sua situação ambiental — até as etapas poéticas e técnicas que deram forma à narrativa animada. Esse percurso inclui a construção estética do ambiente, a definição dos personagens e as escolhas visuais que buscam traduzir criticamente as ações humanas que impactam o rio.

Por fim, o último capítulo reúne as reflexões finais da pesquisa, discutindo os resultados obtidos, os desafios enfrentados e as soluções encontradas durante o processo criativo. Também são analisadas as contribuições da animação enquanto dispositivo de sensibilização, além de se apontarem perspectivas para desdobramentos futuros, destacando o potencial de continuidade do projeto tanto no campo da animação quanto no debate sobre questões socioambientais.

## 1. REVISÃO DE LITERATURA

Este capítulo se dedica a explorar os referenciais teóricos e estéticos que fundamentam a construção da animação *Às Margens do Meia-Ponte*. É apresentado um diálogo entre experiências pessoais, referências visuais e perspectivas críticas, compondo um percurso que conecta memória, criação e teoria.

O capítulo está organizado em três momentos. No primeiro, abordo minha relação com as animações que marcaram a infância, com destaque para os animes da década de 1990, especialmente *Pokémon O Filme 2.000*. Essa experiência inicial com narrativas visuais não apenas moldou meu repertório, mas também preparam o terreno para um interesse posterior por obras autorais que assumem um caráter crítico e reflexivo. Entre essas produções, ganha relevância *Man*, de Steve Cutts (2012), cuja abordagem estética e discursiva será analisada como referência central para este estudo.

Em seguida, apresento as motivações que impulsionaram a criação da animação proposta, situando sua dimensão poética e política em diálogo com a problemática ambiental do Rio Meia-Ponte. Esse ponto marca a passagem para a discussão sobre como a arte pode atuar como dispositivo crítico, instigando reflexões sobre nossa relação com a natureza e o espaço urbano.

Por fim, o capítulo se debruça sobre as ideias do Design Social, articulando as contribuições de autores como Jonathan Crary e Marie-José Mondzain. Esses referenciais teóricos ajudam a compreender como imagens e narrativas visuais operam no campo da percepção, da crítica e da ação simbólica. Essa reflexão será integrada à análise da obra *Man*, evidenciando aproximações com a proposta desta pesquisa e reforçando o potencial da animação como gesto artivista.

Dentro dessa narrativa, a arte em diálogo com o design social se faz necessária como fundamento para a construção da animação *Às Margens do Meia-Ponte*. Esse arcabouço teórico sustenta desde a elaboração do roteiro até a criação estética das personagens e dos cenários, orientando a definição das ferramentas técnicas e a finalização do projeto (Oliveira, 2022). Trata-se, portanto, de uma pesquisa que ultrapassa o mero desenvolvimento de um produto audiovisual e se configura como ação artivista, ao propor um gesto poético e político de

ressignificação da imagem, reivindicando o direito ao olhar (Mirzoeff, 2016) e instaurando um espaço de mediação simbólica entre ciência e arte.

A dissertação estrutura-se em três capítulos articulados ao processo criativo da animação. O primeiro reúne a revisão de literatura, discutindo as bases conceituais que relacionam design social e artivismo, além das referências artísticas que inspiraram esta pesquisa, como *Man*, de Steve Cutts, em diálogo com autores como Jonathan Crary e Marie-José Mondzain. O segundo capítulo discute a necessidade da animação como instrumento crítico, problematizando a apropriação da imagem e sua função social. Já o terceiro capítulo expõe a metodologia de produção de *Às Margens do Meia-Ponte*, apresentando as escolhas poéticas, técnicas e narrativas que estruturam o curta. Por fim, as considerações finais avaliam os resultados obtidos, os desafios enfrentados e os potenciais desdobramentos do projeto no campo da arte e do debate socioambiental.

### **1.1. Tudo começou com as animações**

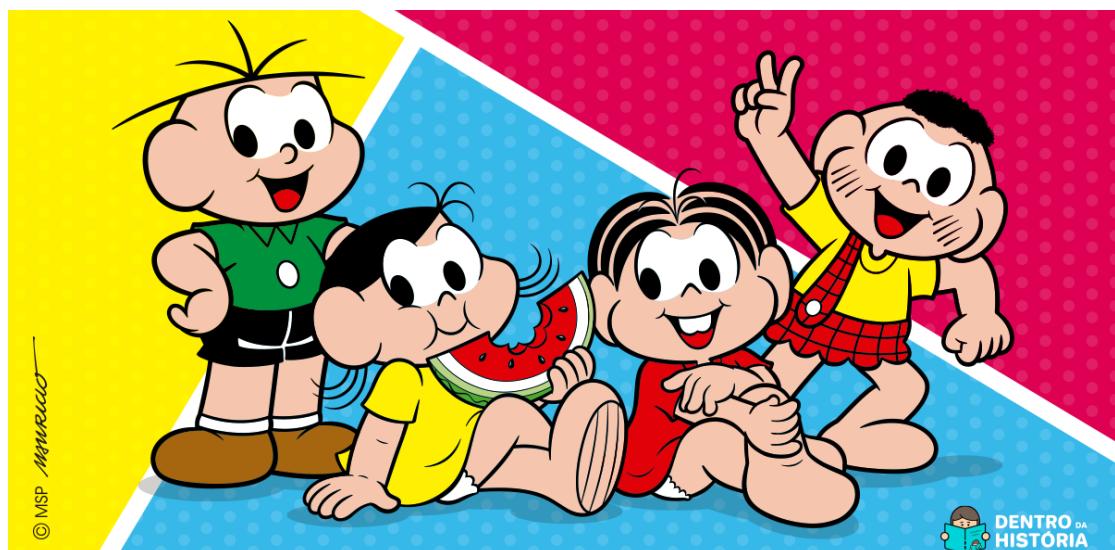
Animações são em resumo a arte de conferir movimento a imagens estáticas, combinando técnica e imaginação para dar vida a narrativa visuais. Desde os primeiros experimentos com dispositivos ópticos, como o praxinoscópio e o zoótrope no século XIX, até o surgimento dos grandes estúdios que popularizaram a animação como conhecemos hoje – Disney, Warner e Hanna-Barbera –, a forma de se animar evoluiu como um campo em que técnica e arte se encontram para permitir a expressão de conceitos criativos e complexos (Laybourne, 1998; Júnior, 2002). Ao passar dos anos, consolidou-se não apenas como entretenimento, mas como veículo didático, publicidade e comunicação social e crítica cultural, tornando-se uma forma versátil de expressão artística contemporânea.

Hoje em dia as animações possuem grande relevância e se renovam ganhando diversos formatos e plataformas dialogando com públicos diversos. De *cartoons* a animação japonesa que marcaram gerações a produções independentes, a linguagem animada se afirma como espaço de experimentação estética e reflexão social. Essa diversidade que trazem as animações evidencia que as animações permanecem atuais, expandindo-se no meio digital, em redes sociais, temáticas com foco crítico e poético, provocando diálogos sobre questões sociais, ambientais e culturais.

O gosto pelas animações e o poder delas de ensinar, entreter e cativar não começou com esta pesquisa, remontam a minha infância, quando acordava cedo aos sábados para passar o dia trocando de canais procurando pelos meus shows favoritos, ou depois de um dia de estudo, ao entardecer, passar o restante do dia maravilhado com lutas e aventuras fantásticas com meus personagens favoritos. Suas histórias me cativaram, moldaram o que me tornei e me ensinaram lições que levarei para sempre em minha vida.

As animações sempre foram parte da minha vida. Cresci assistindo *Turma da Mônica* (Sousa, 2008), *Laboratório de Dexter* (Tartakovsky, 1996), *A Vaca e o Frango* (Feiss, 1998), *As Meninas Superpoderosas* (McCracken, 1998), os chamados "Cartoons" (Figura 1). Com o tempo, me apaixonei pelas animações japonesas (Figura 2) que chegaram ao Brasil. Os primeiros foram *Cavaleiros do Zodíaco* (Morishita, 1986a), *Dragon Ball* (Morishita, 1986b), *Digimon* (Kakudou, 1999) e *Pokemon* (Kakudou, 1997). Os "Monstrinhos de Bolso" (Figura 3), como ficou conhecida a tradução, se tornaram minha referência para o estilo de desenho e animação.

Figura 1 – Desenhos animados, chamados Cartoons exibidos na emissora Cartoon Networks





Fonte: (Sousa, 2008)<sup>1</sup>; (Tartakovsky, 1996)<sup>2</sup>; (Feiss, 2010)<sup>3</sup>; (McCracken, 1998)<sup>4</sup>.

Figura 2- Animações japonesas que fizeram grande sucesso em meados do final da década de 90 e início dos anos 2000



Fonte: (Morishita, 1986a)<sup>5</sup>; (Morishita, 1986b)<sup>6</sup>; (Kakudou, 1999)<sup>7</sup>.

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.cultura.sp.gov.br/wp-content/uploads/2023/06/thumb-turma-monica.png>. Acesso em: 26 jan. 2025.

<sup>2</sup> Disponível em: <https://m.media-amazon.com/images/I/611RP6ainiL.jpg>. Acesso em: 13 jan. 2025.

<sup>3</sup> Disponível em: [https://static.wikia.nocookie.net/dublagem/images/0/0b/Vaca-e-frango\\_poster.jpg/revision/latest?cb=20240214033957&path-prefix=pt-br](https://static.wikia.nocookie.net/dublagem/images/0/0b/Vaca-e-frango_poster.jpg/revision/latest?cb=20240214033957&path-prefix=pt-br). Acesso em: 13 jan. 2025.

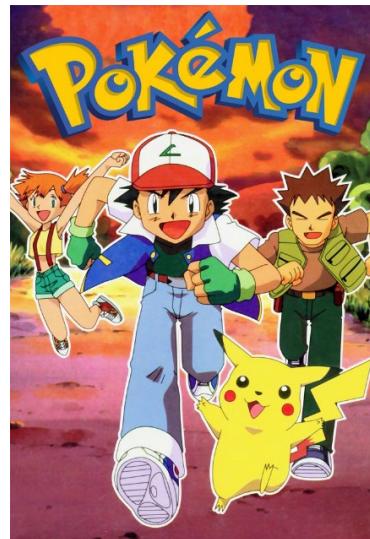
<sup>4</sup> Disponível em: [https://br.web.img3.acsta.net/c\\_310\\_420/pictures/15/05/20/17/18/336796.jpg](https://br.web.img3.acsta.net/c_310_420/pictures/15/05/20/17/18/336796.jpg). Acesso em: 13 jan. 2025.

<sup>5</sup> Disponível em: <https://images.justwatch.com/poster/310341715/s332/temporada-1>. Acesso em: 13 jan. 2025.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://images.justwatch.com/poster/307480349/s718/dragon-ball-z.jpg>. Acesso em: 13 jan. 2025.

<sup>7</sup> Disponível em: [https://m.media-amazon.com/images/I/91f4I48GiSL.\\_AC\\_UF894,1000\\_QL80\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/I/91f4I48GiSL._AC_UF894,1000_QL80_.jpg). Acesso em: 13 jan. 2025.

Figura 3 – *Pokemon*, como também ficou conhecido como os “Monstrinhos de bolso”



Fonte: (Kakudou, 1997)<sup>8</sup>

Mergulhar em um mundo onde você pode sair em uma jornada, conhecer criaturas incríveis, seus *habitats*, tornar-se amigo e companheiro para enfrentar incontáveis desafios, tudo isso com apenas 10 anos, foi o que fascinou minha infância. *Pokemon* (Kakudou, 1997) sempre ensinando o que o respeito e o convívio harmonioso entre homens e a natureza significava um equilíbrio no qual todo o planeta se sustentava.

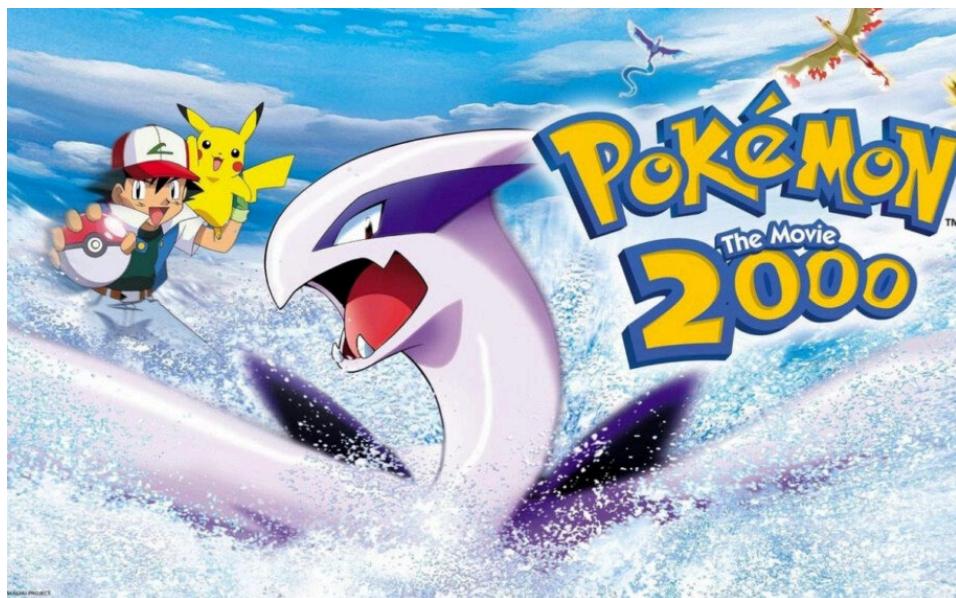
Um convívio de respeito mútuo entre humanos e natureza foi o enredo do segundo filme longa-metragem da franquia intitulado *Pokemon 2000* (Figura 4). (Haigney; Yuyama, 2000) O filme narra a história de um colecionador que deseja ter posse de alguns *Pokemon* mitológicos para usá-los como chamariz e assim capturar o seu grande prêmio, um *Pokemon* ainda mais raro e poderoso, dito como o titã e cuidador das correntes marítimas e dos oceanos (Figura 5). Ao conseguir capturá-lo, o ecossistema entra em desequilíbrio e como consequência, tormentas assolam todo o globo, colando a vida de todos no mundo em risco (Figuras 6 e 7). As ações inconsequentes desse colecionador me lembram muito as atitudes levianas da personagem criada por Steve Cutts<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Disponível em: [https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BNTIiNWVIZjEtMjViZi00ZDQ0LWI4MzktM2VkMDRIMDc2Y2FmXkEyXkFqcGc@.\\_V1\\_.jpg](https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BNTIiNWVIZjEtMjViZi00ZDQ0LWI4MzktM2VkMDRIMDc2Y2FmXkEyXkFqcGc@._V1_.jpg). Acesso em: 13 jan. 2025.

<sup>9</sup> Artista independente de Londres, Steve Cutts especializou-se em arte, ilustração e animação. Belas Artes na Universidade de *Farnham*, Cutts começou a trabalhar como ilustrador na agência de comunicação londrina, Glue Isobar, onde trabalhou por quatro anos antes de

em *Man* (2012) (Figura 8), onde o homem é colocado como o grande responsável por atitudes de devastação e destruição do meio-ambiente, o que no final leva o planeta a fim sombrio e desolador.

Figura 4– Poster do filme Pokemon 2000, o segundo filme de longa metragem a estrear nos cinemas



Fonte: (Haigney; Yuyama, 2000)<sup>10</sup>

---

ingressar no mundo do freelance. Ele já produziu trabalhos para clientes como Coca-Cola, Bacardi, Toyota, Reebok, Sony PSP, The Guardian, Kelloggs, Philips, Three & Jamesons, entre outros. Em 2012 passou a trabalhar como artista *freelance*.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://www.adrenaline.com.br/wp-content/uploads/2023/09/Pokemon-Adventure-2000-e-recuperado-mais-de-20-anos-apos-ter-sido-retirado-do-ar-912x569.webp>. Acesso em: 13 jan. 2025.

Figura 5 – Escrituras de uma profecia que dita todos os acontecimentos do filme



Fonte: (Haigney; Yuyama, 2000)

Figura 6 – Os titãs do fogo e do raio são capturados e o equilíbrio do mundo perturbado



Fonte:(Haigney; Yuyama, 2000)

Figura 7 – O herói do filme consegue juntamente com o Titã dos mares domar as outras feras e assim evitar um cataclisma global



Fonte: (Haigney; Yuyama, 2000)

Figura 8 – Cutts, coloca o homem em evidência como o grande destruidor dos recursos naturais do planeta



Fonte: (Cutts, 2012)<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab\\_channel=SteveCutts](https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab_channel=SteveCutts). Acesso em: 24 jan. 2025.

Ambas as ações do homem destruidor de Cutts (2012) e do colecionador-caçador de criaturas míticas e raras, buscam alcançar seus objetivos sem se importar com os efeitos que isso irá causar: desastres climáticos cada vez mais extremos, a diminuição de recursos básicos para a sustentação da vida do homem, da fauna e da flora do planeta colocam o futuro do mundo e da própria raça humana em um caminho incerto e obscuro (Figura 9).

Figura 9 – O Homem, a figura sádica e narcisista em um mundo destruído e devastado pela sua própria ganância



Fonte: (Cutts, 2012)<sup>12</sup>

Quando Satoshi Tajiri<sup>13</sup> (1996) criou o mundo dos *Pokemon*, ele o fez inspirado em sua infância. Quando criança, ele tinha o costume de caçar e colecionar insetos, que encontrava andando pelos bosques e montanhas onde morava. Com o tempo, os prédios e estacionamentos tomaram conta desses lugares. Em seu jogo ele quis oferecer essa experiência para as crianças – a sensação de caçar insetos pela natureza – assim como ele fazia quando criança.

<sup>12</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab\\_channel=SteveCutts](https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab_channel=SteveCutts). Acesso em: 24 jan. 2025.

<sup>13</sup> Satoshi Tajiri, é um designer de jogos eletrônicos mais conhecido como criador de *Pokemon* e fundador da *Game Freak*. Ele se tornou uma celebridade dos videogames, escrevendo dois livros. No final dos anos 80, a *Game Freak* estava em desenvolvimento de jogos e se mudaria para um escritório dentro do prédio da Nintendo no Japão. Lá publicou alguns jogos que fizeram muito sucesso. Satoshi Tajiri imaginou jogar um jogo onde poderia se capturar monstros e batalhar. Assim nasceu *Pokemon*.

Esse mundo criado por Tajiri inspirado em sua infância como colecionador de bichos de estimação e aventureiro possibilitou a criação de ecossistema imaginário, mas ao adicionar um pouco de “realidade” na trama. O filme *Pokemon 2000* (Haigney; Yuyama, 2000) reflete o que Cutts narra em seu curta animado, o homem em seu egocentrismo se dá o direito de exterminar, usurpar, matar e profanar todo o meio natural ao seu bel prazer.

### **1.1.1. A abordagem social nas animações**

O enredo de histórias como as criadas por Cutts, passaram a ser o meu interesse à medida que assistia e pesquisava mais sobre animações. Com a internet e as redes sociais sendo facilitadoras, fui apresentado a um universo cheio de opções com artistas diversos, com seus estilos próprios e histórias, prontas para contar ao mundo suas visões, problematizações, dramas e vivências, tramas essas, que escapam a agenda dos grandes estúdios de animação. São histórias marginalizadas, de um olhar micro em partes da sociedade viciada na espetacularização da imagem, onde o grandioso e fantasioso tem vez.

Pazmino (2007) aborda a criação de um design que rompe com ideais mercadológicos vigente das décadas de 1960 e 1970, na tentativa de um rompimento com a produção industrial, obsolescência programada e o consumismo para então trazer um design sustentável e social. Cutts (2012) que em seus trabalhos realiza essa transição ao adotar em suas animações uma voz contra destruição, negação ao consumismo e um levante contra a ganância do mercado ao se distanciar de uma produção artística com foco publicitário e passa atuar de forma autoral, criando suas próprias narrativas expondo sua visão de mundo.

As animações passaram a ser, para mim, uma forma de comunicação, denúncia e protesto social. Enxergar em suas narrativas, o menor grito por liberdade e questionamento quando: a personagem principal é um representante de uma parcela da sociedade, que é marginalizada, conta a sua história, os dramas por ser de cor, ter uma etnia ou crença diferente da maioria da população, isso se torna para mim uma animação crítica que deve ser incentivada e divulgada.

As risadas que dei assistindo os *cartoons*<sup>14</sup> em minha infância, as aventuras das quais vivenciei com os animes (*animes*)<sup>15</sup> em minha adolescência, abriram o meu caminho para buscar animações autorias, que narrem histórias próprias de pessoas “reais”, dramas e narrativas envolventes com caráter de humor, sátira, terror ou dramatização da vida. Acabei encontrando vários títulos que são minhas inspirações e motivações como objetos de estudo nesta pesquisa que tem como objetivo a criação de uma animação crítica que narre a destruição do cerrado, que tem como consequência a diminuição hídrica no Rio Meia-Ponte que sofre com o desmatamento da mata nativa provocado pelo avanço das cidades sem se preocupar com medidas sustentabilidade.

A minha vivência com animações não se limitou ao que passava na tela da televisão em meados dos anos 2.000, no início da minha adolescência, começando também a assistir produções autorais disponíveis em sites de compartilhamento de vídeos. O *Youtube* foi o local onde conheci fantásticas animações entre elas *MAN* (Cutts, 2012) (Figura 10), *Happiness* (Cutts, 2017) (Figura 11), *The Mountain King* (Wu, 2015) (Figura 12), *Model Citizen* (Armsby, 2020) (Figura 13) e *Vida Maria* (Ramos, 2006) (Figura 14).

---

<sup>14</sup> Desenho humorístico e caricato que busca ridicularizar, satirizar pessoas ou comportamentos humanos, geralmente divulgado em revistas, jornais e constituído por um ou mais quadros.

<sup>15</sup> Anime, animê (português brasileiro) ou animé (português europeu) (em japonês: アニメ), se refere é uma animação desenhada à mão ou por computação gráfica do Japão. Fora do Japão e em inglês, anime refere-se à animação japonesa e refere-se especificamente à animação produzida no Japão.

Figura 10 – O “simpático” personagem criado por Cutts, que nos leva a conhecer a verdadeira natureza do Homem



Fonte: (Cutts, 2012)<sup>16</sup>

Figura 11 – Os ratos-homem de Cutts que lutam para conseguir a sua “Felicidade”

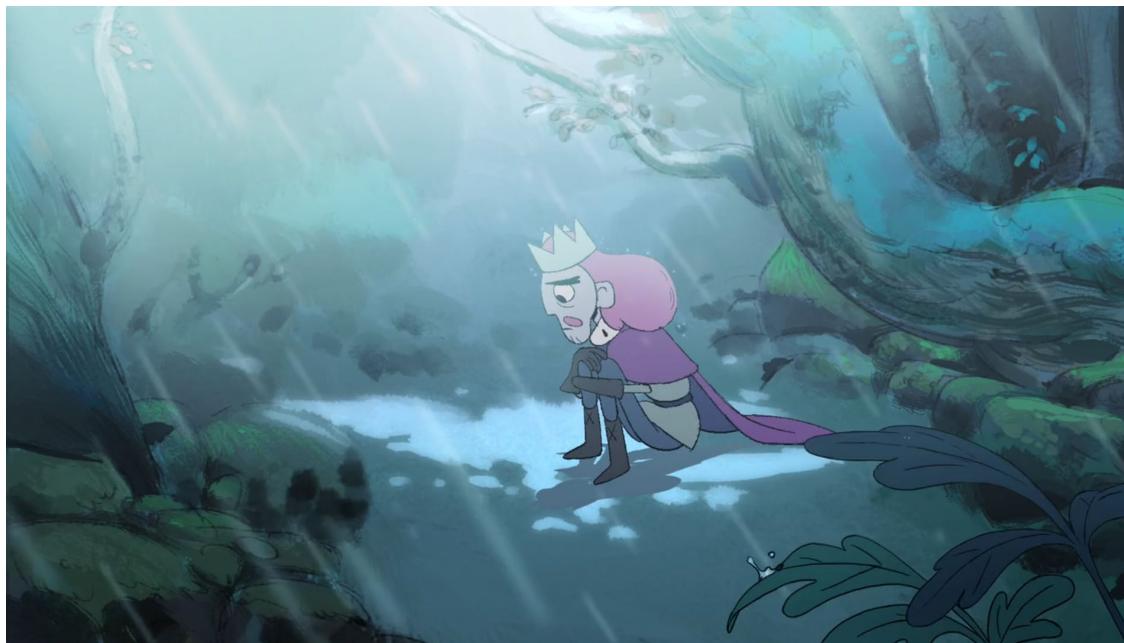


Fonte:(Cutts, 2017)<sup>17</sup>

<sup>16</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab\\_channel=SteveCutts](https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab_channel=SteveCutts). Acesso em: 24 jan. 2025.

<sup>17</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk&t=6s&ab\\_channel=SteveCutts](https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk&t=6s&ab_channel=SteveCutts). Acesso em: 24 jan. 2025

Figura 12 – O déspota que em seu narcisismo se desconecta com aqueles ao seu redor e tem que aprender em sua solidão a ser humilde



Fonte:(Wu, 2015)<sup>18</sup>

Figura 13 – Uma sociedade onde as máscaras escondem um mundo ditado por normas seguidas cegamente



Fonte:(Armsby, 2020)<sup>19</sup>

<sup>18</sup> Disponível em: <https://vimeo.com/126595275>. Acesso em 26 jan. 2025.

<sup>19</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=mVLrBJYGxk4&ab\\_channel=DeadSound](https://www.youtube.com/watch?v=mVLrBJYGxk4&ab_channel=DeadSound). Acesso em: 26 jan. 2025.

Figura 14 – Ramos traz em uma animação autoral a vida de uma sertaneja presa em ciclo vicioso passado de mãe para filha



Fonte: (Ramos, 2006)<sup>20</sup>

Animações autorais como essas, citadas acima, são formas dos artistas se expressarem ou externalizar problemas invisíveis da sociedade, escondidos sobre o véu midiático da espetacularização e da ânsia pelos interesses (Mondzain, 2022) monetários da sociedade pós-capitalista<sup>21</sup> (Crary, 2023), cada um à sua maneira, vai contar as particularidades de histórias inspiradas em “pessoas reais” – são indivíduos que sofrem calados em uma sociedade individualista e fragmentada –. São narrativas que alertam para a destruição eminente da natureza pelas mãos do homem (Cutts, 2012); a busca infundada por uma felicidade artificial (Cutts, 2017); a ganância que transforma a pessoa em um ser individualista e soberbo (Wu, 2015); uma sociedade que vive sobre as máscaras do medo e da desconfiança (Armsby, 2020); e a história de um ciclo vicioso em uma família ensinada que a lida é mais importante que os estudos. (Ramos, 2006)

<sup>20</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=yFpoG\\_htum4&t=163s](https://www.youtube.com/watch?v=yFpoG_htum4&t=163s). Acesso em. 26 jan. 2025.

<sup>21</sup> O pós-capitalismo é visto como uma sociedade que rejeita a suposição de que as tecnologias de rede e o capitalismo tardio são inevitáveis e inseparáveis. Crary, argumenta que é essencial imaginar e empenhar-se em formas de vida fora das rotinas impostas por corporações poderosas, promovendo um senso de comunidade e interdependência entre as pessoas e recuperar práticas de apoio mútuo e subsistência autossuficiente. É o estado final do capitalismo, momento em que se haverá uma revolução nos paradigmas socio-político-cultural.(Crary, 2023)

As animações autorais mencionadas revelam como os artistas utilizam sua criatividade para destacar e criticar problemas ocultos da sociedade, frequentemente ignorados ou minimizados pela mídia dominante. Cada uma dessas narrativas oferece uma visão única sobre os dilemas enfrentados por indivíduos em uma sociedade fragmentada e consumista, abordando temas como a destruição ambiental, a busca pela felicidade superficial, e a crescente ganância.

A animação crítica não se constrói apenas por suas personagens e enredos, sendo necessário que o espectador carregue em si uma leitura de mundo que vá dar sentido ao que está sendo representado em tela

[...] As mensagens são ideologicamente construídas nos discursos dos personagens que, quase sempre, estão entrelaçadas aos elementos da vero-visualidade e são perceptíveis, apenas, através de leituras dialógicas, do contrário, o leitor não conseguiria atribuir sentidos ao que se assiste. (Marques & Xavier, 2021, p. 87-88)

A crítica existente na história satiriza e provoca uma situação palpável que assiste e instiga a curiosidade através de apelos visuais e verbais a se informar, mergulhar na "teia informacional" que criou a narrativa que se assiste.

## 1.2. AS ÁGUAS DO RIO MEIA-PONTE

O Cerrado, reconhecido como o berço das águas do Brasil, é historicamente alvo de processos contínuos de degradação. O Plano de Ação para Prevenção e Controle do Desmatamento e das Queimadas no Bioma Cerrado (PPCerrado 2023–2027) destaca o bioma como fundamental na produção de água e conectividade hídrica, representando cerca de 23,3% do território nacional (Brasil, 2023)<sup>22</sup>. Entre 2003 e 2022, o bioma perdeu aproximadamente 12% de sua vegetação nativa original (24 milhões de hectares), de modo que em 2020 restavam apenas 49% da cobertura original (Brasil, 2023). A expansão contínua da agricultura — representada por um aumento de mais de 102.600 km<sup>2</sup> entre 2000 e 2018, segundo o IBGE — ilustra a conversão acelerada de vegetação natural em áreas produtivas (Instituto

---

<sup>22</sup> Disponível em: [https://www.gov.br/mma/pt-br/assuntos/controle-ao-desmatamento-queima-das-e-ordenamento-ambiental-territorial/controle-do-desmatamento-1/ppcerrado/ppcerrado\\_4-fase.pdf](https://www.gov.br/mma/pt-br/assuntos/controle-ao-desmatamento-queima-das-e-ordenamento-ambiental-territorial/controle-do-desmatamento-1/ppcerrado/ppcerrado_4-fase.pdf). Acesso em: 16 jun. 2025.

Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 2020)<sup>23</sup>. Esse quadro agrava-se pela escassa proteção legal, com apenas 2,85% do bioma sob status de proteção integral e 5,36% sob uso sustentável, comprometendo a segurança dos serviços ecossistêmicos que sustentam a vida humana e o abastecimento hídrico (Wikipédia – A Enciclopédia Livre, [S.d.])<sup>24</sup>.

Essa realidade não é estática; ao contrário, ela se agrava em um ritmo alarmante, impactando diretamente os recursos hídricos. Reportagens recentes confirmam essa tendência preocupante: “Em 12 meses, o Cerrado perdeu área equivalente a quase duas vezes o Distrito Federal. De agosto de 2020 a julho de 2021, foram desmatados mais de 8,5 mil quilômetros quadrados de vegetação nativa (8.531,44 km<sup>2</sup>) — um aumento de quase 8% em relação aos 12 meses anteriores. É o maior índice de desmatamento do Cerrado desde 2016” (Jornal Nacional, 2022)<sup>25</sup>.

Entre os cursos d’água mais afetados por essa degradação está o Rio Meia-Ponte, responsável por abastecer uma parcela significativa da população da Grande Goiânia. As mudanças ao longo de suas margens, impulsionadas pelo crescimento urbano e pelo desmatamento, comprometem não apenas a qualidade da água, mas também a estabilidade do ecossistema que o cerca. Relatórios recentes, como a Carta das Águas<sup>26</sup> (Santos; Frazão; Margonari, 2023), fruto da 2<sup>a</sup> Expedição Rio Meia Ponte<sup>27</sup>, revelam um conjunto de problemas alarmantes, incluindo erosão, contaminação e redução da vazão.

<sup>23</sup> Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/28943-ibge-retrata-cobertura-natural-dos-biomas-do-pais-de-2000-a-2018#:~:text=Entre%202000%20e%202018%2C%20os,%2C8%25%20de%20%C3%A1rea%20natural>. Acesso em: 15 jun. 2025.

<sup>24</sup> Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cerrado>. Acesso em: 15 jun. 2025.

<sup>25</sup> Disponível em: Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2022/01/07/cerrado-perde-area-equivalente-a-quase-duas-vezes-o-distrito-federal-em-12-meses.ghtml>. Acesso em: 01 ago. 2022.

<sup>26</sup> Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1rJEjhDK90rJmfab-SQ6mtOw2w6E0Cf-1/view>. Acesso em: 11 ago. 2023.

<sup>27</sup> A 2<sup>a</sup> Expedição Rio Meia-Ponte foi uma iniciativa da Câmara Municipal de Goiânia em parceria com a Saneago, o IFG e a UFG, com o objetivo de monitorar cerca de 40 km do rio, a principal fonte de abastecimento de água da Grande Goiânia. A expedição, realizada em 2024, analisou as condições do rio e avaliou sua saúde, resultando na *Carta das Águas do Rio Meia-Ponte*, que aponta a gravidade dos problemas encontrados e dá continuidade aos estudos da 1<sup>a</sup> expedição.

Esses dados, somados ao histórico de estiagens prolongadas, reforçam a necessidade de medidas urgentes para evitar o colapso hídrico e assegurar o futuro das comunidades dependentes desse recurso.

É nesse contexto que surge a proposta de uma animação autoral, concebida como uma resposta poética e crítica à deterioração do meio ambiente. A escolha do design social como eixo conceitual reforça a intenção de articular arte e engajamento, transformando a animação em ferramenta de sensibilização. A narrativa se desenvolve a partir do ponto de vista de uma capivara, animal emblemático do Cerrado, que acompanha as transformações e ameaças impostas ao rio que margeia sua vida. Através dessa perspectiva, pretende-se instaurar uma experiência estética capaz de despertar empatia e estimular a reflexão sobre as consequências das práticas predatórias que impactam não apenas o bioma, mas a sobrevivência humana.

As animações independentes, que exploram temáticas sociais e ambientais, inspiram esse projeto. Artistas como Steve Cutts exemplificam como a animação pode assumir um papel crítico, revelando contradições da sociedade contemporânea. Em obras como *Man* (2012) e *Happiness* (2017), Cutts ironiza o consumismo e denuncia a destruição ambiental, utilizando a imagem como ferramenta de contestação. Steve Cutts, como muitos artistas, dedicou boa parte de sua carreira à criação de projetos e à participação em campanhas publicitárias para grandes empresas, como ele detalha em seu site pessoal (<https://www.stevecutts.com/about.html>). No entanto, sua arte ganha um caráter verdadeiramente autoral quando ele a utiliza para expressar seus pensamentos e ideias, livre das demandas de terceiros. Nessas produções, transforma suas obras em um meio de divulgar mensagens críticas, comercializando-as como forma de compartilhar sua visão artística com o público. Dessa maneira, une criação e mercado, ampliando o alcance de sua narrativa sem abrir mão de seu caráter contestador.

Sua abordagem crítica contrasta com a de outros criadores que também dialogam com a natureza, mas de maneira mais lúdica e afetiva. É o caso de Satoshi Tajiri, cuja experiência de infância em contato com ambientes naturais inspirou a criação de um jogo que transmitisse essa vivência a outras pessoas.

Ambos os artistas se assemelham em mostrar suas visões de mundo e a relação que estabelecem com o meio natural, embora por caminhos diferentes.

Tajiri (1996) traz para sua produção uma vivência que se transforma em um jogo capaz de proporcionar a sensação de caçar criaturinhas, colecionar, trocar com os amigos e vê-las batalhando, tudo isso em um universo fantástico semelhante aos bosques e montanhas próximos de sua casa. Já Cutts (2012) busca provocar o olhar do espectador, dando destaque às ações do homem e da sociedade em sua busca constante pelo consumo, felicidade e riquezas sem dar o devido valor a nada que está à sua volta. Cutts, que cria em seus traços personagens autorais, tenta dar rostos e vida a figuras que poderiam se assemelhar a qualquer um, mas coloca sátira e humor ao narrar histórias sérias e pertinentes para a época em que vivemos.

Assim, a animação proposta transcende o entretenimento, configurando-se como um gesto político e educativo. Ao unir poética e crítica social, pretende sensibilizar diferentes públicos e contribuir para o fortalecimento da consciência coletiva em torno da preservação do Rio Meia-Ponte e, por extensão, do Cerrado.

### **1.2.1. Design, arte e social**

Pensar de forma crítica e buscar nas artes visuais a forma para representar e criar sua poética é um dos interesses dessa pesquisa. No curta animado de Cutts (2012) e no longa inspirado no mundo de Pokemon (maior franquia de jogos do mundo),<sup>28</sup> criado por Tajiri (1996) ambos trabalham seus olhares e a representação de suas experiências de forma distinta. Enquanto um deseja provocar e buscar uma reação de quem assiste o outro busca criar entretenimento e diversão. Essa distinção entre enfoques artísticos abre caminho para uma reflexão mais profunda sobre o papel do Design Social na criação de narrativas sensíveis e impactantes, sendo ele um conjunto de práticas dentro do conhecimento do design, que serão aplicadas na construção de um

---

<sup>28</sup> Pokemon, série de games criada em 1996, superou em 2021 mais de 100 bilhões de dólares desde a sua criação, superando franquias como Marvel Cinematic Universe, Star Wars, Ursinho Pooh, Hello Kitty e Mickey Mouse. (Guerra, 2021. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/pokemon-supera-star-wars-e-marvel-como-maior-franquia-do-mundo/>. Acessado em: 07 nov. 2017.

objeto artístico se valendo dos conceitos das artes visuais e nos estudos da Cultura Visual que: “não depende das imagens em si mesmas, mas da tendência moderna de transformar em imagens ou visualizar a existência.” (Mirzoeff, 2003)

A investigação abriu caminho para o encontro ao Design Social, que se tornou o agente motivador que guiará a pesquisa na busca de conceitos básicos para a criação de uma narrativa sensível. Visando quebrar paradigmas enraizados em uma cultura desconectada do meio natural, que vive e destrói tudo o que é mais valioso em troca de uma rotina regida por um consumismo cego, insuflado por uma economia que prega o imediatismo e o efêmero.

O designer gráfico, por ser um profissional de natureza multidisciplinar, necessita se aproximar do meio à sua volta, seu olhar deve estar direcionado para as constantes mudanças nas ferramentas de que dispõem, nas novas formas de pensamento, nos meios de criação para a realização de seus projetos, mas, simultaneamente, nas implicações que elas causam (Whiteley, 1998). Um dos temas em pauta na atualidade é o desmatamento do Cerrado<sup>29</sup> que hoje permanece com apenas metade de sua área original. (World wildlife fund, 2014) São consequências de uma Terra Arrasada, influenciadas por um pensamento predatório e destrutivo alimentado por uma cultura neoliberal que devasta tudo à sua volta para se manter viva e dominante. (Crary, 2023)

O Design Social segundo Margolin (2006), ensina os profissionais do design a terem um foco humanístico, que tem na criação de seus trabalhos um viés no social, evidenciando problemas estruturais, criados pelos vícios de nossa economia atual especializada no que Whiteley (1998) chama de “design consumista”. O designer socialmente engajado tem por natureza criar em seus trabalhos algo que vai além da concepção de um artefato esteticamente belo, mas que se preocupa com suas implicações sociais. O designer gráfico, ao abrir o seu olhar para novas perspectivas, expande o seu repertório para novas possibilidades. A proposta deste projeto de pesquisa se vale da descoberta de

---

<sup>29</sup> #CerradoVivo Você conhece o Cerrado?. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=orGhCBbK4lw&ab\\_channel=WWF-Brasil](https://www.youtube.com/watch?v=orGhCBbK4lw&ab_channel=WWF-Brasil). Acessado em: 05 ago. 2022.

algo que ainda não foi explorado, para gerar novas soluções para os problemas atuais. (Coessens, 2014)

Acredita-se que, o Design Social “se torna, por meio de representações visuais, uma ferramenta de denúncia, de divulgação, de recrutamento e de conscientização social” (Rocha, 2021, p. 161). As obras produzidas pelo profissional deixam de ter apenas um significado estético e passam a representar as preocupações e anseios que o artista deseja transmitir em seu trabalho. O que se propõem para esta pesquisa é trazer de forma visual os impactos que o desmatamento, a poluição e o descaso com o meio ambiente podem resultar em problemas graves que com o tempo se tornam imersíveis e que acabam afetando a todos que necessitam e dependem de um recurso natural tão importante como a água.

A animação, proposta como o produto deste estudo é vista por Rocha (2021) como retratos imagéticos que influenciam a comunidade a se preocupar, se conscientizar e procurar se informar sobre o tema retratado e, assim, buscar soluções para que ele seja contornado. São resgates imagéticos que se fazem necessários tendo em vista o que Mondzain (2022) tenta alertar sobre o confisco das imagens e do sensível que habitam em discursos político-sociais que tentam tornar visíveis realidades que favorecem à um grupo seletivo da sociedade. Imagens essas que se tornam invisíveis para não gerarem comoção ou apelo social.

As imagens são fontes de incontáveis histórias e narrativas. Podem ser a peça motriz da mudança de uma era ou oferecer a alternativa da escolha de fato que irá (Mirzoeff, 2003) mudar para sempre o que se conta nos livros de história. Como já havia dito, a minha jornada nas animações começou com personagens carismáticos e histórias divertidas, criadas para um determinado público. Imagens postas à venda, com o intuito de gerar lucro, contam apenas uma versão de suas histórias, representam apenas uma forma de olhar e pensar. (Sardelich, 2006)

A criação de uma animação crítica vai na contramão de criar apenas um produto comercial ou de divulgação. Ela se preocupa, acima de tudo, com a representação de um fato social e com a forma como essa narrativa vai se

construir para transmitir algo que reflete para toda a sociedade, atuando como um interlocutor entre a poética e o social (Sardelich, 2006)

A animação MAN de Cutts (2012) traz consigo a narrativa do homem (*Man*, homem em inglês) com uma camiseta escrito “bem-vindo” (*welcome*) o curta então percorre uma trama sendo narrada visualmente pelos atos nefastos e sem escrúpulos dessa alegoria trajada de homem, que representa uma coletividade, de nós seres humanos, como aqueles que estão coniventes com tudo o que é retratado no corta. O abate indiscriminado de animais, poluição do meio-ambiente, o abate de animais por esporte que no final leva toda a humanidade a um futuro vazio e cheio de morte e desesperança, enquanto o homem parece estar feliz e entediado por não existir mais nada para destruir (Figura 15). O final é uma mensagem que ao transformar o nosso mundo em lixo, também estaremos no colocando nessa mesma imagem perante a outros seres de igual ou superior inteligência (Figura16).

Figura 15 – A destruição causada pelo homem em MAN



Fonte:(Cutts, 2012)<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab\\_channel=SteveCutts](https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab_channel=SteveCutts). Acesso em: 24 jan. 2025.

Figura 16 – Se transformar o seu mundo em lixo, será visto como lixo



Fonte: (Cutts, 2012)<sup>31</sup>

O design social abre as portas para o artista criar e desenvolver produtos, ao mesmo tempo em que trata das necessidades que a indústria – na forma da economia do consumo, alimentada pelo pensamento do capitalismo tardio – ignora por se tratar de espaços onde não gera lucro. “Na sociedade do espetáculo, os indivíduos deslumbrados pelo espetáculo imergem em uma existência passiva dentro da cultura do consumo de massas, aspirando apenas a adquirir a maior quantidade de produtos” (Júnior, 2002, p. 53). Por isso, para criar algo que vai além de uma visão limitada, é necessário um estudo para ampliar o olhar. Sardelich (2006) sugere que a aproximação dos artefatos visuais deve ser feita sob uma perspectiva social para evitar uma interpretação restrita.

Ao criar uma animação, o designer socialmente engajado, pretende executar em sua poética artística uma visão compartilhada pela sociedade, especialmente por aqueles que são marginalizados, esquecidos e iludidos por uma cultura de consumo herdada do pós-guerra. Essa cultura assume a roupagem da sociedade neoliberal, alimentada pelo capitalismo tardio, que

---

<sup>31</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab\\_channel=SteveCutts](https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab_channel=SteveCutts). Acesso em: 24 jan. 2025.

utiliza a espetacularização das imagens para gerar mais imagens para o consumo em massa. (Mirzoeff, 2003)

Para essa pesquisa não se pode falar em Design Social, sem também trazer para a discussão o artivismo ou ativismo artístico. O design gráfico é uma disciplina que abrange atividades voltadas para a criação e produção de objetos de comunicação visual, como livros, revistas, jornais, cartazes e folhetos. Esses elementos visuais são geralmente impressos e desempenham um papel crucial na transmissão de informações e ideias. A compreensão do termo 'design gráfico' exige a análise das palavras que o compõem: 'design', que se refere ao planejamento e à concepção, e 'gráfico', que se relaciona com a representação visual. (Martins; Campos, 2020)

Quando se fala em design termos, como agência, cliente, *briefing*, verba, produto e serviço sempre permeiam discussões acerca da profissão. Essas palavras sublinham a natureza mercadológica da profissão, onde o objetivo principal é atender às necessidades de um mercado competitivo e orientado para o consumo. No entanto, limitar o design gráfico apenas a esses aspectos comerciais é reduzir a amplitude e o potencial transformador dessa disciplina. (Martins; Campos, 2020) A visão tradicional ignora o papel crucial que o design gráfico pode desempenhar como uma ferramenta de mudança social, atuando além das fronteiras do lucro e da venda de produtos:

Eu vejo o designer com tendo três possibilidades de introduzir seu próprio talento para a cultura. A primeira é por meio do design, que é, fazendo coisas. A segunda é por meio da articulação crítica acerca das condições culturais que elucidam o efeito do design na sociedade. E a terceira possibilidade é por meio da condução de um engajamento político. (Margolin, 2006, p.150)

Por mais que aqui falo de Design Social, enfatizo que minha pesquisa se debruça de como ele como um conjunto de conhecimentos, pode atuar dentro dos estudos em cultura visual para agir como motivador a fim de garantir o que Mirzoreff chama de o Direito de Olhar

O direito a olhar não é, portanto, um direito relativo à declaração de direitos humanos ou defesa de pautas. O direito a olhar é uma recusa a permitir que a autoridade suture sua interpretação do sensível para fins de dominação, primeiro como lei e, em seguida, como estética. (Mirzoeff, 2016, p.749)

O ativismo artístico, ou artivismo, segue como um manifesto de subversão do artista a aceitar em silêncio a dominação dos discursos, começando primeiro, através da imagem. (Mirzoeff, 2016) Se faz necessário assim como diz Margolin (2006) escolher de que forma agir e através de que artifícios utilizar para se libertar de uma confiscação imagética perpetrada por uma mão invisível que almeja dominar culturalmente aqueles que permitirem e assim apagar das linhas da história o que não for interessante para a manutenção do poder e da ordem vigentes (M.J. Mondzain, 2022).

### **1.2.2. Design social e animação crítica**

O Design Social aproxima o designer das práticas artísticas, ampliando seu papel para além das demandas de mercado e da lógica de consumo. Ao contrário do design voltado para a produção massificada, o Design Social busca criar objetos e narrativas com propósito, revelando questões invisibilizadas no cotidiano e propondo diálogos críticos com a realidade. Nesse sentido, esses objetos deixam de ser meros produtos para assumir caráter simbólico, atuando como veículos para a expressão de ideias, emoções e experiências coletivas, conforme defende Goodman (1968). É a partir dessa perspectiva que esta seção explora como o Design Social, aliado ao artivismo e à linguagem da animação crítica, pode funcionar como um dispositivo de resistência e reflexão. Para isso, serão analisadas propostas visuais que tensionam os limites entre arte e design, com destaque para obras como *Man*, de Steve Cutts, cuja abordagem crítica evidencia o potencial da imagem para questionar práticas sociais e padrões de consumo.

Essa aproximação da representatividade social na arte oferece ao designer socialmente engajado a oportunidade de expressar algo autoral — um fazer artístico, uma poética que, em muitos casos, é única a ele. Essa poética pode surgir tanto de vivências pessoais quanto do resgate de conhecimentos há muito esquecidos ou pouco difundidos. A experimentação, o uso da imagem como forma de expressão e a empatia com os meios de produção conferem ao designer uma linguagem própria, que reflete sua visão de mundo.

Nesse contexto, a animação autoral encontra no design social uma poderosa ferramenta de criação. A utilização de imagens em movimento, som e/ou texto transforma a animação em um meio fértil para explorar mundos,

histórias e personagens de forma criativa. Sua versatilidade e liberdade permitem abordar temas de difícil debate com sutileza, humor, impacto ou desconforto, provocando reflexões profundas. Por exemplo, ao retratar uma sociedade controlada por um governo que censura qualquer comportamento fora dos padrões ou o ciclo vicioso de uma mãe que priva a filha de educação, essas animações utilizam a crítica sociopolítica para dar voz a questões sensíveis e estimular o diálogo.

As animações autorais encontraram nas experiências dos designers-artistas, um designer que fará arte. O designer é porta-voz de sua arte, de seu objeto, o que oferece um espaço rico para a criação de histórias únicas e se utilizam da versatilidade desse meio de produção para criar seu mundo e personagens que podem ser criados com estéticas de *cartoons*, animes (animação japonesa), animações em 3D, *stop motion* e *motion design*.

Retratar o mundo através de um outro olhar passa a ser o objetivo de um artista que busca através do design social criar sua poética conceder imagem e fatos de sua vivência, angústias traduzidas em metáforas, que se transformam em um grito de liberações na forma de uma animação. O artista se desvincula das normas do mercado tradicional e busca ilustrar em sua poética suas palavras, sentimentos e revoltas.

### **1.2.3. Design Social como arte**

O design social surge como uma resposta ao modelo criativo e produção que vivemos atualmente. Tudo é fabricado, criado e pensado para estimular um consumo injustificável se baseado apenas na necessidade de ter. A arte então, caí em contradição, uma habilidade intrínseca do ser humano desde tempos imemoriais, que nos fez iniciar o nosso registro de história ainda nas paredes das cavernas se corrompe atrás de uma cultura pós-guerra mundial que estabeleceu um modelo de consumo predatório onde a estética se sobrepõe ao significado das imagens e retira o seu sentido em troca de seu valor.

Sendo o designer uma profissão voltada a criar, projetar e desenhar soluções para diversas demandas do mercado, surge a questão: como ele pode contribuir com a arte, afastando-se da prática publicitária e explorando um campo

mais sensível e profundo? Como figura central na concepção do mundo e das ferramentas que sustentam nossa sociedade, o designer tem um papel transformador. Nesse sentido, Papanek (2014) defende que o designer deve ser inovador e interdisciplinar, comprometido em oferecer respostas às necessidades sociais, afastando-se da criação de objetos mal planejados, que geram apenas custos e desperdícios.

Por décadas o autodesenvolvimento tecnológico do qual os designers estiveram presentes como arquitetos e executores dos projetos ambiciosos da cultura econômica pós-segunda guerra trouxeram consequências para o meio ambiente Pazmino (2007), a acessão tecnológica que teve como combustível a cultura neoliberal Crary (2023) acelerou essa destruição, criando um ambiente insustentável para a manutenção do modelo comercial vigente. O capitalismo se tornou o grande responsável pela desconfiguração da percepção das imagens, como formas sensíveis de criação, de dar forma, volume e cor a algo que permeia a mente criativa do artista, o designer social, surge então como aquele que vai buscar estudar e dar uma resposta a cultura neoliberal trazendo em si uma bagagem social e representativa dos anseios e necessidades a mazelas da sociedade.

O *artivismo*, *design* ativista e a arte ativista configuram a materialização das pautas escanteadas pela sociedade e esquecidas pelo mercado. São ações realizadas por esses profissionais que trazem ao mundo um olhar sensível a realidade escondida no véu de desinformação, escondidas por aqueles que não desejam que a voz do oprimido ganhe os ouvidos das massas (Mondzain, 2022). Para Raposo (2015) *Artivismo* é um conceito recente e ainda sem consenso nas ciências sociais e nas artes. Propõe conexões polêmicas entre arte e política, explorando seu papel como forma de resistência e subversão.

Mas é dentro desse ambiente que o ativismo, também presente no design ativista se torna uma ferramenta poderosa para comunicar novas ideias e impulsionar transformações, deslocando-se do contexto comercial e de mercado para um espaço voltado à informação, mudança de comportamentos e transgressões sociais. Essa abordagem recente se destaca por incorporar práticas criativas que evocam engajamento político, social e ambiental, posicionando-se contracorrentes massificadas e voltadas ao lucro. O foco do

design ativista reside no marginal, no não lucrativo e em ações que promovem uma conscientização crítica, desafiando estruturas tradicionais e incentivando a mobilização por meio de iniciativas politicamente engajadas (Albuquerque, 2018).

Trazer a sociedade como o foco da criação artística, dar voz, imagem, cor e dar vida a histórias de interesse público é o papel de um artista que se engaja socialmente. Papanek (2014) e Pazmino (2007) O design social busca criar soluções que atendam às necessidades de grupos socialmente desfavorecidos, como pessoas de baixa renda ou com limitações relacionadas à idade, saúde ou habilidades. Essa abordagem social do design atua em áreas negligenciadas pela indústria tradicional, promovendo inclusão, melhoria da qualidade de vida e responsabilidade moral, além de estimular práticas de produção solidária.

Ao trazer um tema sensível para a sociedade como a discussão acerca de problema hídricos em uma cidade como Goiânia, um objeto artístico, como uma animação busca dar vida através de movimentos através de desenhos situações que muitas pessoas que vivem nessa cidade enfrentaram ou enfrentam, utilizando a arte como veículo de denúncia. É extrapolar os limites do texto, da linguagem e da fala e tornar essa animação uma poética universal, assim como diz Hong Huoang

“[...] art crosses boundaries and breaks language barriers. With art, we have the opportunity to tell stories without a shared language to get our messages out there”. (Lutunatabua, 2018)<sup>32</sup>

O designer se transforma em um artista com a missão propor e atuar em contextos negligenciados pelo mercado e pela indústria, oferecendo soluções voltadas à melhoria da qualidade de vida, à geração de renda e à inclusão social, ao mesmo tempo em que enfatiza a importância de uma produção solidária e de um compromisso ético no campo do design e das artes (Pazmino, 2007)

A arte como denúncia e crítica social é como o artista encontra a forma para se libertar, trabalhar o imaginário em sua poética é se insurgir,

---

<sup>32</sup> Disponível em: <https://350.org/40605/>. Acesso: 18 dez. 2024.

associa-se, então, sinonimicamente a sublevar-se, amotinar-se, revoltar-se, emergir, surgir de dentro, reagir, opor-se, tudo sinónimos próximos do desejo insurrecional, da insurgência. (Raposo, 2015, p. 7)

Incitar um pensamento destoante, provocativo que vai na contramão do pensamento positivista é o que oferece um designers-artista, que cria e pensa socialmente. O discurso positivo, oferece um sonho utópico de conquistas, que normaliza o mundo e afaga o ego do cidadão, apagando sua chama de protesto e acalantando sua necessidade por mudanças (Mondzain, 2022).

O artista vai na contramão da apatia e da inercia, ele sofre as pressões de um mundo que vive uma cultura do consumo, que destrói seus bens naturais sem pensar duas vezes e pune as pessoas muito criativas por sua autonomia inconformista (Papanek, 2014, p. 157). O artivismo como manifestação do Design Social traz à tona uma forma de se opor a esse tipo de pensamento e de retórica, oferecendo ao artista ferramentas, meios e espaço para atuar, discutir, criar e performar em locais que não existe a sua atuação, criar um espaço onde a através da arte e da poética se possa discutir e trazer à tona temáticas sensíveis e pouco difundidas na sociedade.

A animação surge como interesse dessa pesquisa como a poética, criando uma animação autoral, que traz em sua narrativa as problemáticas existentes na região metropolitana de Goiânia onde é atravessada pelo Rio Meia-Ponte que abastece a população da cidade. Assim, como como essa proposta de animação crítica, algo que trabalhei a seguir, muitos outros artistas trabalham com as animações como seu objeto de denúncia e de ruptura social.

O artista como fora dito é aquele quem vai trazer a sua pauta social de desconforto como algo em sua rotina, em seu bairro, sua cidade ou mesmo em sua família dar a ela uma imagem, uma textura e som para que possa compartilhar com o expectador seus incômodos, fazer de sua inspiração uma crítica social, algo que possa incitar desconforto e gerar pensamento crítico entre as pessoas. Uma animação quando se encarrega de fazer esse trabalho a faz para trazer para quem a assiste uma nova perspectiva de mundo, um novo olhar sobre algo cotidiano, trazê-lo a sensibilizar com algo que não permeia seu universo.

Mas para saber de que crítica social estamos nos referindo temos que saber o que de fato é a crítica e como ela se comporta na arte. Como ela afeta a interpretação e forma de comunicação com o espectador. A crítica em si não pode ser apenas uma forma de discurso, ou um adereço estético da fala para gerar convencimento, ela deve possuir um sentido, finalidade para que resulte em uma maneira de despertar, instigar e evocar uma ação de quem a presencie.

Ao analisar a epistemologia da palavra “crítica” de acordo com o Dicionário brasileiro da língua portuguesa MICHAELIS ([S.d.]), a palavra *crítica* possui vários significados dependendo da situação onde é utilizada: 1. Apreciação de uma obra literária, científica ou artística; 2. Avaliação baseada apenas na razão, com um propósito final; 3. Análise detalhada de qualquer fato; 4. Análise lógica, científica e moral de um conceito ou ideia.

Todas as definições apontam para o fato de que criticar algo significa examinar os motivos e razões de sua existência, bem como sua validação, sempre fundamentados em um raciocínio lógico. No entanto, em um trabalho artístico, essas análises passam pelo filtro estético e sensível do artista, que atribui valores subjetivos à obra final. Mas, afinal, de que maneira uma obra de arte é validada?

No texto de Seligmann-Silva, ele busca essa explicação no surgimento do romantismo alemão nas obras de Fricdrich Schlegel e Novalis onde através da poesia romântica, que a chama de “base da sociedade”

Um princípio fundamental desta filosofia é o papel da arte e do artista como *mediuns* de “Deus”, ou, se se preferir, do “Absoluto”. “A poesia é a base da sociedade”; “O artista é completamente transcendental”; “Poesia é grande arte da construção de uma saúde transcendental. O poeta é portanto o médico transcendental. (Seligmann-Silva, 1993, p. 118)

O artista, logo, não se priva apenas do lógico e do real, ele utiliza de sua sensibilidade, de sua pluralidade com outras áreas do conhecimento de sua ávida necessidade de conhecer e experimentar novas ideias, parte da prática de ser um artista para buscar inovações, trazer soluções que outros jamais pensaram, ser um artista e ir além de resolver problemas e buscar soluções, mas achar aquelas que vão beneficiar mutuamente a todos.

Uma arte crítica é essencialmente, uma comparação entre o espírito (intenção) e a letra (forma) de uma obra, analisando como seus aspectos internos e externos se articulam. Trata a obra como algo singular, absoluto e infinito, conectando sua individualidade a valores universais, mas respeitando sua autonomia como criação artística (Seligmann-Silva, 1993)

Ao se situar isso na obra, em especial em uma animação crítica, que é o objetivo dos estudos dessa dissertação, vemos que a animação crítica não se constrói apenas com seus personagens e enredo, é necessário que o espectador carregue em si uma leitura de mundo que vá dar sentido ao que está sendo representado em tela

"[...] As mensagens são ideologicamente construídas nos discursos dos personagens que, quase sempre, estão entrelaçadas aos elementos da vero-visualidade e são perceptíveis, apenas, através de leituras dialógicas, do contrário, o leitor não conseguiria atribuir sentidos ao que se assiste.(Marques & Xavier, 2021, p. 87-88)

A crítica existente na história satiriza e provoca uma situação palpável para que assiste e instiga a curiosidade através de apelos visuais e verbais a se informar, mergulhar na "teia informacional" que criou a narrativa que se assiste.

Portanto, ao se criar uma arte crítica – e aqui já começo a me referir diretamente as animações críticas – o valor sociopolítico que permeia suas retóricas e narrativas ganham um peso sensível intrínseco a quem cria a obra, ele por meio da poética compartilha sua visão sensível ao expor algo de sua particularidade, uma visão marginalizada.

A crítica então definida pelo artista ganha um caráter “absoluto”, como, que para Seligmann-Silva, (1993) a partir do momento em que a poesia romântica – a qual é a base para a arte e toa a poética – se afasta da ligação passado e presente da poesia clássica e se aproxima da relação social e política o artista se vê livre para criar, se tornando um com sua obra rumo ao absoluto e único.

Trabalhos que exploram essa visão de arte crítica são essenciais e necessários para trazer à tona o sentido e urgência de mudanças que a sociedade necessita e o artista se torna esse agente de inovação em obras como *MAN* (Cutts, 2012), *Happiness* (Cutts, 2017), *The Mountain King* (Wu,

2015), *Model Citizen* (Armsby, 2020) e *Vida Maria* (Ramos, 2006). Em particular *MAN* de Cutts que traz uma abordagem satírica como a sociedade moderna vem constantemente destruindo e afanando os bens naturais sem nenhuma cerimônia ou preocupação com as consequências é maior inspiração para essa pesquisa cujo objetivo é a criação do curta animado, Às margens do Rio Meia-Ponte.

Essas animações trazem em suas narrativas abordagens metafóricas de situações que os artistas sentiram necessidade de trazer ao público, instigar a discussão e fomentar um pensamento crítico ao trazer situações humoradas ou provocativas que as tirem da inercia cognitiva e as estimulem a pensarem socialmente.

## 2. A NECESSIDADE DE UMA ANIMAÇÃO COMO CRÍTICA SOCIAL

Na sequencia o segundo capítulo traz o potencial da animação como instrumento crítico diante dos discursos dominantes que moldam a percepção coletiva. Discussões sobre como imagens e narrativas visuais podem reforçar lógicas de controle quanto instaurar espações de resistência, em diálogos com Marie-José Mondzain e Jonathan Crary. A animação não é apenas estética, mas um dispositivo político capaz de questionar padrões sociais, mobilizar sensibilidades e propor alternativas simbólicas ao olhar anestesiado da sociedade.

Para trazer a discussão as animações como objetos de crítica social trago dois autores que trabalham muito bem a forma como a imagem e a mensagem são trabalhadas a fim de serem usadas como artifícios de controle e apaziguadoras do espírito progressista abordam a subserviência da imagem e duas ramificações a grupos que dominam o cenário político e social e com isso definem a retórica e as histórias que são difundidas na grande mídia que compõem a criação desde reportagens de jornais a grandes filmes de cinema.

Com isso trago os trabalhos de Marie-José Mondzain e seu livro *Confiscações das palavras e do tempo: por uma outra realidade* e o ensaio de Jonathan Crary *Terra arrasada: além da era digital, rumo a um mundo pós-capitalista*. Os autores trazem em suas visões distintas pensamentos convergentes do uso da imagem manipulada e criada para um propósito de desinformação e controle social – visões que observei nas animações que trago nesse texto para demonstrar a impotênciade tais animações como ferramentas de disruptura – as falas de ambos os autores trazem alertas de um futuro não muito distante e de fatos históricos que levam a uma realidade onde o artista perde sua capacidade de comunicar, de liberdade criativa em prol da massificação da produção imagética com o intuito do esvaziamento semântico e sensível da imagens.

A animação, ao combinar elementos visuais e sonoros, apresenta-se como um meio audiovisual inclusivo, com ampla liberdade criativa para explorar temas inovadores e desafiadores, superando as barreiras da realidade. Crary (2023) aponta para os impactos destrutivos associados ao avanço do neoliberalismo e Mondzain (2022), destaca a apropriação das imagens como ferramentas de controle político e social. Em um contexto em que o domínio do fluxo de

informações está concentrado nas mãos de poucos, o indivíduo é reduzido a um receptor passivo, perdendo a capacidade de reflexão crítica (Crary, 2023).

Embora muitos profissionais considerem desafiador tratar de temas sérios em animações, essas obras, por sua natureza lúdica e voltada ao entretenimento, podem funcionar como poderosos instrumentos para promover reflexões e estimular a crítica social. Historicamente, a atuação de artistas e designers engajados têm desempenhado um papel essencial, como destaca Margolin (2006), ao evidenciar a habilidade desses criadores em oferecer novas perspectivas por meio de sua arte, trazendo à tona ideias, promovendo debates e incentivando a participação social.

As visões de Crary, (2023) e Mondzain, (2022) alertam sobre os riscos de uma ditadura das imagens que se fecham para o sensível – referindo-se ao contato entre pessoa e objeto, esse objeto sendo algo material ou não – tornando-se naturezas mortas, imagens estáticas que enaltecem apenas o belo, sem essência ou qualquer expressão de vida, com as quais não conseguimos nos ligar empaticamente.

Condicionar um discurso ao pensamento vazio ou que gere desinformação é uma estratégia de controle da retórica. Desestimular o interesse político e social cria um cidadão marginalizado. Se afastar de temas como proteção ambiental, saúde das reservas hídricas da abastecem as cidades, das discussões sobre o planejamento habitacional e áreas de proteção ambiental da sua cidade é uma forma de desengajar politicamente o cidadão.

A tática de controle das imagens, de criação de um fala homogênea e positivista, cria um espaço de conformidade com o mundo, neutralizando qualquer nuance de discussão ou movimentos que alterem o estado de inércia de uma sociedade (Mondzain, 2022), isso gera uma sociedade que vive na névoa das imagens, que só tem disponível aos olhos figuras borradadas de um discurso nebuloso.

O descaso com o meio natural, por um cidadão alheio a qualquer tipo de senso de preservação é retratado no personagem Homem de Cutts, (2012). Em seu curta animado, *MAN*, trabalha a destruição desenfreada do meios naturais pela sociedade consumista, personificado na caricatura de um ser humano – um homem com feições ocidentalizadas que carrega em si uma estereotipização do

norte americano médio – que vive um frenesi de luxuria destrutiva e a abolição a qualquer lei ou regra sanitária ou ambiental (Figura 17).

Figura 17 – O “Homem”, o ser destrutivo e consumista



Fonte: (Cutts, 2012)<sup>33</sup>

Ele também se torna ainda mais provocativo quando em seu outro curta Cutts, (2017) traz a busca da felicidade na sociedade moderna como um sintoma de mais infelicidade. Ele antropomorfiza um rato que passa a correr atrás de uma felicidade ilusória e fabricada pela cultura e economia consumista, que atrai o homem-rato cada vez mais para uma vida vazia, que finaliza com ele preso a maior armadilha da felicidade capitalista, o dinheiro.

---

<sup>33</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab\\_channel=SteveCutts](https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab_channel=SteveCutts). Acesso em: 24 jan. 2025.

Figura 18 – A “Felicidade” é encontrada em vários tipos e formatos



Fonte: (Cutts, 2017)<sup>34</sup>

Explorar o conteúdo sensível é, em essência, um ato político. Trata-se de buscar um sentimento de pertencimento nos espaços, nos contextos e no tempo. Assim como ocorre no teatro ou na literatura, ser o criador ou o espectador de uma obra significa fazer parte daquele lugar, contribuindo para a construção de sua narrativa, seu drama e enredo. (Rancière, 2005) O sensível implica estar integrado e engajado nas decisões sociais e políticas do ambiente em que se vive. Em uma animação, isso se materializa por meio de histórias que revelam a "realidade", frequentemente encoberta por uma camada artificial que, ao ser dissipada, compartilha de forma democrática o conteúdo sensível com todos que estão dispostos a percebê-lo.

## 2.1. DESAFIANDO NARRATIVAS E DESPERTANDO CONSCIÊNCIAS

As imagens exercem uma profunda influência sobre a política, moldando memórias históricas e culturas por gerações. Mondzain (2022) observa que o impacto das imagens é definido pelo modo como são tratadas pela mídia e seus controladores, podendo tanto expor atrocidades quanto transformar opressores

---

<sup>34</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk&t=6s&ab\\_channel=SteveCutts](https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk&t=6s&ab_channel=SteveCutts). Acesso em: 24 jan. 2025.

em símbolos de paz e liberdade. Nicolau et al., (2010) acrescentam que as imagens, com suas intensas cargas emocionais, acabam se tornando signos facilmente assimiláveis. A era dos smartphones trouxe uma nova dinâmica, onde o poder de poucos sobre muitos se intensificou, como argumenta Crary (2023). Essa dominação visual e informacional, emergente do neoliberalismo pós-Guerra Fria, conduz os indivíduos a uma manipulação tecnocientífica que afeta sua própria identidade.

Além das imagens, o sensível que elas carregam também é capturado, resultando na perda de suas narrativas e significados emocionais (Mondzain, 2022). Esse controle não é casual, mas faz parte de estratégias cuidadosamente planejadas para beneficiar aqueles que dominam os meios de produção de informação, priorizando lucros e interesses ideológicos.

Crary (2023) destaca, por exemplo, um “Congresso de Bilionários” realizado em janeiro de 2016, onde já se projetava o uso de implantes cerebrais como uma ferramenta para “[...] alterar deliberadamente quem somos no nível da nossa constituição genética.” Essa visão reflete uma nova fronteira de manipulação da realidade e do humano.

A subserviência de quem se considera inferior ou que possui algo do qual consideramos necessário é retirado e apropriado por aqueles que eu seu estado narcisista toma para si o que acha valioso, explorando ao máximo suas riquezas e os benefícios que traz e deixando para trás nada além das sobras.

Na animação *The Mountain King* (Wu, 2015), em um mundo medieval, gigantes ajudam a sociedade a prosperar, mas um rei acreditava que todos o deviam servir, e então começa a explorar e destruir as florestas protegidas pelo gigante bondoso que ali vivia. Expulso pelo déspota, o gigante abandona o reino, que acaba em ruínas. Anos depois, o rei arrependido encontra o gigante, pede perdão e, juntos, retornam para restaurar o que foi destruído (Figura 19).

Figura 19 – Ser humilde é necessário para se perdoar e ser perdoado



Fonte: (Wu, 2015)<sup>35</sup>

Aqueles que ocupam posições mais abastadas na sociedade sentem o desejo de controle extremo sobre o humano, ignorando questões éticas e o impacto sobre a sociedade. Na animação, o déspota explora o gigante bondoso e destrói as florestas, desprezando o equilíbrio natural e social, o que leva o reino à ruína. Ambos os casos mostram como a ganância e a falta de empatia resultam em destruição, destacando a necessidade de responsabilidade para com os outros e com o ambiente.

O papel do artista, como descrito por Margolin, (2006), é essencial nesse contexto, desafiam práticas convencionais ao se envolverem com os meios de produção, utilizando suas obras para despertar a consciência coletiva. Por meio de alegorias narrativas e metáforas visuais, eles promovem reflexões sobre as preocupações sociais e a realidade que nos cerca.

O uso de tais alegorias é o ponto forte no curta *Model Citizen* de Armsby, (2020), a cidade fictícia de *Autodale* é governada por robôs que controlam rigidamente a vida humana. A narrativa foca em uma família padrão composta por pai, mãe e filho, que seguem uma rotina pré-definida: o pai trabalha, a mãe

---

<sup>35</sup> Disponível em: <https://vimeo.com/126595275>. Acesso em 26 jan. 2025.

cuida do lar, e o filho cresce sob seus cuidados. Essa aparente normalidade é marcada por apatia e conformismo – sob máscaras soridentes – a com a sociedade mantendo um ciclo vicioso para garantir sua continuidade. Quando o filho cresce e forma sua própria família, o papel dos pais se conclui. Agora considerados obsoletos, eles são descartados sob a justificativa de terem cumprido sua função ao perpetuar a próxima geração, reforçando a frieza desse sistema distópico (Figura 20).

Figura 20 – Aqueles que não tem mais serventia para o sistema são descartados



Fonte: (Armsby, 2020)<sup>36</sup>

Um dos principais papéis do artista, especialmente aquele que utiliza o design social como ferramenta e base, é revelar as imagens e narrativas ocultas sob a superfície da intolerância, do desprezo, do medo e do descaso, como afirma Mondzain,

Nesse espaço reticular da comunicação imediata, a questão das imagens se junta à problemática tradicional que lhe é relacionada há século: a questão da proibição de ver e de mostrar, a questão dos limites do visível e das exigências do invisível a questão das regras éticas, dos limiares de tolerância e das operações políticas de propaganda que manipulam as emoções coletivas. (Mondzain, 2022, p.87)

---

<sup>36</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=mVLrBJYGxk4&ab\\_channel=DeadSound](https://www.youtube.com/watch?v=mVLrBJYGxk4&ab_channel=DeadSound). Acesso em: 26 jan. 2025.

Colocar a público inquietações, angústias e o sentimento de revolta, talvez seja o maior desafio para quem produz arte em com engajamento social, político ou econômico, trazer histórias como de Maria, uma das muitas que vivem em nosso país, mas uma entre muitas que assim como ela sofrem o que se passa na narrativa de *Vida Maria*, uma animação de Ramos, (2006) que conta a história de Maria, que sonhava em aprender a escrever, como qualquer criança, mas a lida da vida do campo no agreste nordestino põem sobre suas costas o penoso caminho que vive sua mãe, que coloca os afazeres domésticos acima dos estudos. Com o tempo o sonho de conhecer o básico, o direito de ler e escrever, se tornam história, pairando ao vento como grãos de areia em uma ampulheta que ao chegar ao fim se reinicia em ciclo que Maria começa com sua própria filha (Figura 21).

Figura 21 – Um ciclo vicioso que se perpetua



Fonte: (Ramos, 2006)<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=yFpoG\\_htum4&t=163s](https://www.youtube.com/watch?v=yFpoG_htum4&t=163s). Acesso em. 26 jan. 2025.

## 2.2. O CONSENSO PROGRAMADO DOS DISCURSOS

Em um mundo caracterizado pela pluralidade, onde ideias e estilos variados convivem, é natural que surjam conflitos e a radicalização de discursos, o que pode impactar tanto os sistemas de governo quanto os mercados. A busca por equilíbrio e paz é vista como essencial para o desenvolvimento econômico e a geração de lucros, tornando a estabilidade um requisito fundamental para a sustentabilidade de uma economia duradoura.

Dentro desse contexto, o engajamento social e os debates desempenham um papel crucial ao criar uma conexão entre as ideias de Mondzain (2022) e Rancière (2005) sobre o dissenso na política. O dissenso, manifestado através da radicalização de discursos, é indispensável para o confronto de ideias e para fomentar a busca por transformações sociais, especialmente em democracias que valorizam a liberdade de expressão.

Todavia, essa dinâmica de conflitos e instabilidades vai contra os alicerces dos mercados globais, que estão imersos em uma era de imediatismo. As demandas sociais e humanas são frequentemente ignoradas em favor de sistemas tecnologicamente orientados. A cultura do consumo instantâneo se alia à concepção equivocada de que o envelhecimento é uma doença a ser combatida, o que se torna uma nova preocupação à medida que se prioriza a longevidade humana (Crary, 2023).

Em *Model Citizen* (Armsby, 2020) a pasteurização da sociedade garante a perpetuação do ciclo estabelecida pela autoridade dominante de *Autodale*, a existência desse *status quo* garante a criação de uma nova geração de cidadãos modelo que trabalham e vivem pelo ciclo, ser mais uma engrenagem no sistema e ter sempre uma sobressalente, ser descartável e subserviente é necessário para que todo o sistema flua sem falhas ou interrupções.

Para atingir o consenso, uma uniformidade no pensamento político e social é frequentemente exigida. Isso leva a uma sociedade que delega suas demandas a líderes escolhidos para representar seus anseios e oferecer soluções satisfatórias, com a esperança de que, ao final, esses governantes devolvam o poder ao povo. (Mondzain, 2022) Contudo, essa devolução nem sempre ocorre. Governantes, ao buscar preservar seu status e cumprir as promessas pelas quais

foram eleitos, utilizam imagens para direcionar pensamentos e comportamentos. Eles empregam táticas que tornam determinados fatos visíveis ou invisíveis, criando uma hiper-realidade planejada para capturar nossa percepção em uma rede de ilusões. Assim, como argumenta (Mondzain, 2022), constrói-se um público cativo, incapaz de criticar ou resistir, pois está preso em uma utopia sedutora que deseja, mesmo sem percebê-la conscientemente.

A sociedade de *Autodale*, cidade distópica de *Model Citizen* (Armsby, 2020) é a metáfora da sociedade que não possui mais direitos como cidadãos. Chegaram a um estágio onde se alegram por cumprirem o seu papel de vida, um papel programado, como em um roteiro de teatro. Quando se tornam obsoletos e são descartados, ainda agradecem por receberem um “fim digno” por estarem orgulhosos de terem comprido com exatidão a programação.

Essas práticas transformam muitas pessoas em receptores passivos, dominados por discursos positivistas que gradualmente anulam qualquer impulso revolucionário. (Mondzain, 2022) Elas se tornam seres mecanizados, guiados por sistemas tecnocientíficos, agindo como autômatos desprovidos de vontade própria, com o único objetivo de trabalhar e consumir o que o mercado oferece. Esse estado é descrito por Crary, (2023) como “tempo profundo”, uma dimensão onde o consumo infinito e a sobrecarga de informações estendem artificialmente a percepção de tempo.

O ciclo vicioso e nocivo que prendem as pessoas em realidades lineares, sem dimensão de seus direitos ou oportunidades de se libertarem do estado de estagnação limitam as escolhas de Maria em *Vida Maria* (Ramos, 2006) que se vê presa nessa espiral de acontecimentos que perduram entre as gerações das mulheres de sua família. A responsabilidade pelo trabalho doméstico, uma quase escravidão, toma o seu tempo, sua via e sonhos.

A normalidade das ações e das rotinas em *Model Citizen* e em *Vida Maria* garantem a morosidade da ascensão social e política em sociedades que vivem no consenso. Passam a vida se parabenizando por uma vida de servidão e cumprimento de metas e deveres, sem saberem de seus propósitos, apenas seguem felizes por realiza-los até que sem tempo útil de vida se esgote.

Discursos positivistas reforçam a ideologia da meritocracia, atribuindo o sucesso exclusivamente ao esforço individual, enquanto ignoram fatores sociais e estruturais. Essa narrativa enfraquece o engajamento social ao culpar os indivíduos por seus fracassos, desconsiderando desigualdades econômicas e políticas. Isso nos conduz a realidades manipuladas por elites bilionárias que buscam manter as massas sob controle, promovendo um consumo superficial alinhado aos valores do neoliberalismo.

Essa construção de pensamento abre caminho para a normalização não apenas da estagnação social, mas anestesia a vontade de se impor e lutar por algo básico a todos como o direito a ter água de qualidade. Ter em sua residência uma fonte de água potável e limpa e garantir que outros depois de você também tenham acesso a esse bem natural e necessário.

### **2.3. A VOZ DO DISSENTO LIBERTADOR**

O enfraquecimento do espírito progressista da sociedade, a redução na participação em assembleias e sindicatos, a normalização de crimes e a banalização do direito à liberdade de expressão, intensificados pela ausência de regulamentação nas mídias digitais, configuram um ambiente onde os discursos se tornam homogêneos são temas amplamente discutidos nos trabalhos de Crary, (2023) e Mondzain, (2022). Espaços que antes promoviam a expressão e o diálogo foram substituídos por uma ênfase excessiva em notícias instantâneas, conteúdos efêmeros e de relevância transitória, bem como pelo estímulo ao consumo acelerado de informações. Esse cenário culminou na desvalorização do potencial narrativo presente nas imagens, que perderam sua sensibilidade intrínseca.

Cutts, por meio de sua personagem "homem", comete incontáveis atrocidades contra os recursos naturais: devasta florestas, extingue espécies inteiras e satisfaz, de forma egoísta, o desejo de afirmar-se como a entidade suprema do planeta. As consequências, ao menos à primeira vista, parecem inexistentes, restando apenas o vazio de um tédio insaciável, quando, ao final, já não há mais nada a destruir.

Diante disso, é necessário criar um contexto de dissenso, rompendo com discursos fascistas e absolutistas que uniformizam formas de pensar e agir.

Crary, (2023) reforça um modelo de vigilância e controle que dissolve vínculos sociais e enfraquece a participação política ativa, como temos visto na fragmentação de movimentos organizados. Além disso, ele aponta que a exploração de dados pessoais para manipulação de comportamentos é um exemplo claro de como práticas destrutivas foram normalizadas, contribuindo para o declínio das esferas democráticas. É preciso reconectar-se com a dimensão sensível das imagens e das palavras, valorizando seus significados e formas, e, assim, resgatar os espaços de diálogo e radicalização social. Atualmente, a sociedade encontra-se paralisada em uma apatia promovida pela fusão do digital com o analógico, ambos coexistindo em uma mesma perspectiva de realidade, a “liberdade de expressão” foi transformada em uma ferramenta de massificação de ideias, com as plataformas digitais moldando discursos uniformes e homogêneos (Mondzain, 2022).

Somos como os homens-rato de *Happiness* (Cutts, 2017), que correm atrás de uma alegria comercializada em forma e preços variados, para nutrir uma necessidade fabricada para entreter e viciar em uma busca infrutífera e desnecessária, apenas para nos manter ocupados em consumir para desviar o olhar, ocupar a mente para os reais problemas.

Essa radicalização necessária não deve ser interpretada como um ideal de oposição às normas impostas por uma estrutura social, governamental ou de autoridade específica. Em vez disso, trata-se de uma “desradicalização”, como coloca Mondzain (2022). Essa abordagem busca a defesa de valores genuínos, livres de amarras individuais ou interesses mesquinhos, promovendo transformações profundas que rejeitam pensamentos superficiais e mudanças insignificantes. É por meio da “desradicalização” que o pensamento pode realmente se renovar, abrindo caminho para transformações verdadeiras.

De acordo com Mondzain, (2022), a adoção de uma postura de dissenso político é crucial para resgatar as imagens que permanecem veladas sob o controle político das mídias e os discursos que estas impõem à sociedade. Essa postura exige a superação das narrativas restritivas criadas pelo mercado, permitindo uma reconexão com a sensibilidade proporcionada pela arte, pelo design e pela ciência. Assim, como argumenta Crary (2023), torna-se possível

reacender discussões críticas e recuperar a consciência coletiva, que há tempos se encontra adormecida.

A denúncia feita por Cutts, em *MAN* (2012) realiza um serviço de utilidade pública ao alertar a sociedade dos males que viver uma vida de soberba e ignorância pode trazer. Em uma releitura do curta, em *MAN 2020*<sup>38</sup> coloca o personagem “homem” de *Cutts* na mesma situação em que nos encontrávamos nesse período, trancados em casa em distanciamento social devido ao surto da Covid-19. No pequeno curta a natureza vibra com enclausuramento do ser humano, mas a felicidade dura pouco, pois quando a situação volta ao normal o personagem ainda mantém seu pensamento em conformidade com o período pré-pandemia.

Animações que surgem para despertar essa necessidade de subversão são cruciais para incitar mudanças, por menores que elas sejam. Trabalhar a temática da preocupação com o estado de vida de um rio, como é o caso do Meia-Ponte, deveria ser de preocupação de todos que dele dependem.

Prestar atenção à saúde hídrica, um recurso essencial para a vida urbana, é dever de todo cidadão consciente. No entanto, como aponta Mondzain (2022), estratégias como “cortinas de fumaça”, manipulação de imagens e discursos são frequentemente utilizadas para proteger politicamente aqueles que detêm o poder da narrativa. Nesse contexto, uma animação que apresente uma história ou metáfora sobre o problema real pode ser uma ferramenta valiosa para conscientizar a sociedade sobre uma realidade inevitável. A tecnologia aliada às imagens, podem sim, ser ferramentas de disseminação de desinformação e manipulação mercadológica por uma entidade que visa apenas lucro (Crary, 2023) mas também é uma ferramenta de denúncia social.

Na sociedade atual, dominada pelo consenso, a ausência de debates e da troca de experiências conduz a um ambiente conservador, estagnado e inflexível, onde formas e imagens preconcebidas prevalecem. Os aspectos sociais, invisíveis aos olhos contemporâneos, são ocultados por um sistema de mercado imediatista e fugaz. (Crary, 2023) Portanto, é essencial romper com essa artificialidade que nos

---

<sup>38</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab\\_channel=SteveCutts](https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab_channel=SteveCutts). Acessado: 20 dez. 2024.

aprisiona sob a ilusão de narrativas programadas e imagens padronizadas, que restringem a liberdade de pensamento e expressão. No entanto, onde há discussões e confronto de ideias, emerge uma comunidade democrática, empenhada em buscar entendimento mútuo e soluções inovadoras.

Crary e Mondzain, demostram essas ações ao evidenciar que a proliferação de conteúdos efêmeros que alimentam um ciclo de consumo desenfreado, exemplificado pela ascensão de aplicativos que priorizam vídeos curtos e notícias instantâneas, deixam pouco espaço para reflexão crítica, pois são conteúdos rápidos e efêmeros, com baixa penetração nos assuntos e temas abordados. (Crary, 2023) De forma complementar Mondzain (2022), argumenta que a “confiscação do tempo” é evidente na maneira como as imagens passaram a ser consumidas como produtos descartáveis, sem oportunidade para contemplação ou absorção de seu significado profundo.

Estabelecer uma narrativa crítica em uma animação que busque contar a história do que ocorre em uma das fontes de abastecimento de uma cidade, no caso o Rio Meia-Ponte é uma forma da arte, munida de imagens e movimento e som, confrontar a realidade em buscar de despertar discussões e trazer à tona as preocupações e anseios do artista.

#### **2.4. RADICALIZAR PARA VIVER**

A animação tem sua criação juntamente com o advento do cinema quando Louis Le Prince filmava pessoas caminhando em um jardim em *Roundhay Garden Scene* 1888 e alguns anos depois em 1895 os irmãos Lumière causam alvoro com a exibição do curta-metragem *Sortie de L'usine Lumière à Lyon* (Empregados deixando a Fábrica Lumière). Em meados de 1906, o ilustrador inglês James Stuart Blackton realizou o primeiro desenho animado, *Humorous Phases of Funny Faces*. A animação foi elevada ao status artístico pelo artista Emile Cohl. (Júnior, 2002, p. 41 e 84) Cohl foi um dos primeiros artistas a realizar algo diferente do que se fazia em termos de animação, experimentar, criar novas formas de dar forma e movimento as personagens e objetos.

Como animação e cinema surgiram ao mesmo tempo usavam das mesmas premissas de produção, retratar o cotidiano e afazeres da vida da época, como

animar rostos, feições, ou o simples andar de bicicleta. Com o a consolidação dos filmes *live-action* como espetáculos de massa ao longo do século XX, a animação teve grandes transformações em sua recepção e na forma como eram produzidas. Isso aconteceu com o lançamento de *Branca de Neve e os Sete Anões* (Disney, 2016), os longas animados provaram seu grande potencial em atrair o público de diferentes faixas etárias em todo mundo. A coexistência de ambos os formatos se consolidará como parte integrante da indústria cinematográfica.

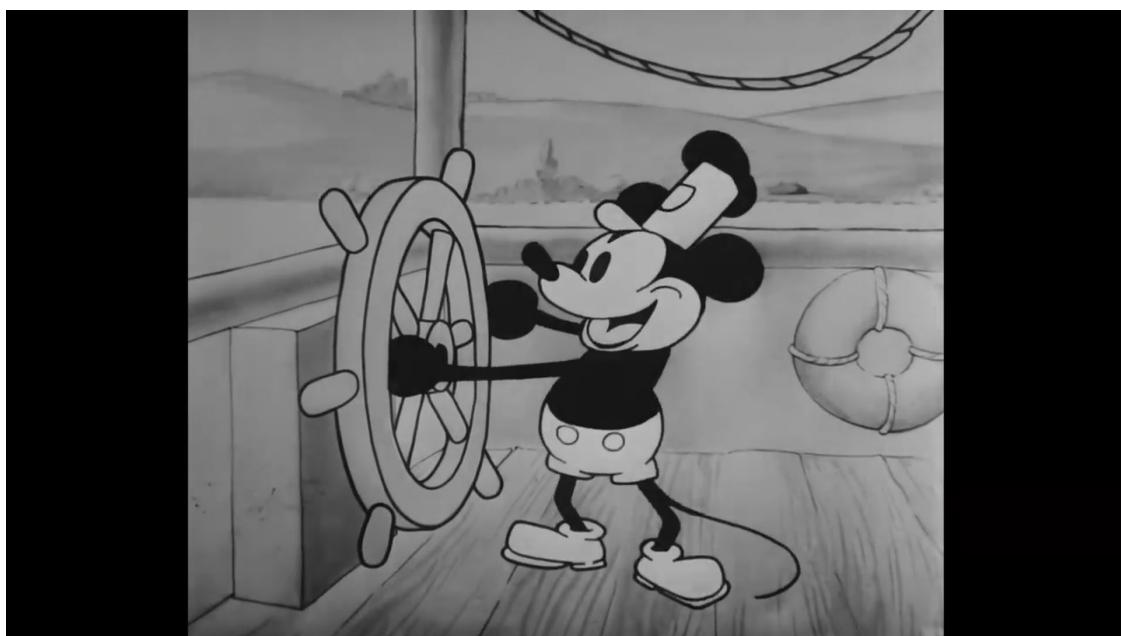
No século XX Emile Cohl e o ilustrador James Stuart Blackton se empenham em buscar novas formas de contar histórias através da animação. Havia descoberto a utilização de frames de transição, que podiam encurtar o número necessário para se criar a animação e também ganhar fluidez nas movimentações dos personagens e objetos (Júnior, 2002, p. 50). Curtas animados misturavam diversas técnicas como: desenho, *stopmotion*, e filmagem tradicional em um momento em que a animação ainda não havia se profissionalizado. Isso fascinava o público, a experimentação audiovisual conferia um espetáculo onde não havia uma distinção clara entre “filme” e “animação”. (Well, 1998)

A experimentação que esses artistas iniciaram ainda no início do século 20 trouxeram a peça fundamental para a criação de uma animação autoral, buscar novas formas de criar a animação e de contar histórias. Criar mais do que personagens, mas garantir personalidade e alma. Isso propiciou o surgimento em 1928 a animação dirigida e roteirizada por Ub Iwerks e Walt Disney intitulada *Steamboat Willie* (O Vapor Willie) (Figura 22)<sup>39</sup> décadas depois sugeriram diversos estúdios de animação encabeçados pelo que se tornou referência no gênero os estúdios Disney de animação.

---

<sup>39</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=7wTqvCoyNKO&ab\\_channel=TVeCinema](https://www.youtube.com/watch?v=7wTqvCoyNKO&ab_channel=TVeCinema). Acesso: 15 dez. 2024.

Figura 22 – *Steamboat Willie*, deu origem ao famoso Mikey Mouse



Fonte: (Iwerks; Disney Walt, 1928)<sup>40</sup>

No início do século XX, estúdios como a Disney, fundada em 1923, e a Warner Bros, em 1933, começaram a emergir. Esses estúdios desempenharam um papel fundamental no desenvolvimento da animação como uma forma popular de entretenimento, transformando a produção, que antes era realizada por indivíduos, em um trabalho colaborativo de grandes equipes.

A produção de animações tornou-se predominantemente um trabalho coletivo, executado em grandes estúdios, mas no final dos anos 1990 e início do século XXI houve um ressurgimento do cinema independente. Com o avanço dos computadores pessoais, tornou-se possível criar animações de forma autônoma, sem a necessidade de estúdios. Inicialmente compartilhados na "World Wide Web", formatos como *Flash* e *GIF* enfrentavam limitações de distribuição. Contudo, o surgimento de plataformas como o YouTube, em 2005, revolucionou o acesso e a divulgação de animações independentes, permitindo maior alcance e popularidade (Gomes, 2018).

---

<sup>40</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=l5pG1wbRK0g&ab\\_channel=DidYouCatchThis%3F](https://www.youtube.com/watch?v=l5pG1wbRK0g&ab_channel=DidYouCatchThis%3F). Acesso em: 27 jan. 2025.

Barry Purves (2008), destaca animação como algo que transita entre a realidade e a imaginação, pais assume e exalta a sua artificialidade. Como é dito: “*Dê a um homem uma máscara e ele dirá a verdade. [...] A animação é tão artificial, e se deleita em sua artificialidade, mas de alguma forma consegue dizer algo de maneira mais direta do que um filme live action poderia*” (Well, 1998, p. xviii). A animação em si se aproxima do teatro de máscaras de do teatro de mascaras, no qual o artifício não enfraquece a expressividade, mas a intensifica.

O fascínio humano pelas animações se assemelha a seu deslumbre por bonecos e objetos inanimados que adquirem vida, reforçando a dimensão simbólica da animação. Como ressalta: “*Por que respondemos tão profundamente a um boneco? Todas as grandes formas de arte já tiveram pelo menos um encontro com figuras inanimadas que, de modo impossível, ganham vida*” (Purves, 2008, p.19). Essa visão insere a animação como uma continuidade das tradições literárias, míticas e performáticas, em que o ato de representar e o que provoca o encantamento estético e crítico.

As animações autorais por sua vez, encontraram no design social um conjunto de conceitos que expandia a sua aplicação e utilização ao trazer para pautas histórias pessoais que narravam histórias próprias de suas rotinas, crenças, dramas e problematizações sociais.

Nigel Whiteley (1998), apresentou a proposta de um design radical, que desafia tanto as formas quanto os métodos utilizados pelo mercado capitalista – quando se considera a produção comercial feita por grandes estúdios de animação. Ele ressaltou as consequências socioambientais advindas do consumo exacerbado, rejeitando a perspectiva puramente comercial e mecanicista. Suas reflexões incentivam artistas e designers a perceberem a arte como um instrumento de protesto e transformação social, promovendo a inclusão de grupos marginalizados e reconhecendo-os como protagonistas de mudanças na sociedade. Essa abordagem consolida o conceito de um design social (Whiteley, 1998).

Cutts, que é conhecido por suas ilustrações de cunho social e humor ácido cria também animações com apelo narrativo disruptivo e brinca com metáforas e situações cotidianas para narrar em suas histórias conflitos vividos pelas

pessoas indo de casos mais abrangentes como preocupações com o cuidado com os recursos naturais e destruição da natureza a problemas existenciais como a busca pela felicidade plena.

Em *MAN* (Cutts, 2012) apresenta todo o cinismo e crueldade que o ser humano consegue representar ao se tornar uma criatura vil que mata, destrói, usurpa e erradica cada ser vivo que consegue alcançar com suas ferramentas de matança e destruição. Ver um matadouro se erguer em uma cidade de morte e sofrimento nos faz questionar o real motivo da existência de uma sociedade de consumo. Terminar em globo desértico com apenas os restos e espólios de uma jornada de vilania e descaso, ser auto coroado por se colocar como o líder supremo de um mundo morto é uma forma nefasta de encerrar a narrativa que deixa um questionamento de nossas atitudes como seres “dominantes” nesse planeta.

O artista que se engaja de forma radical, conforme descrito por Mondzain (2022), não o faz movido por vaidade ou pressões externas, mas sim por assumir uma causa profundamente alinhada à sua percepção do mundo. Trata-se de uma luta que frequentemente reflete seu envolvimento direto com a sociedade – seu vínculo com o sensível –, com aqueles que não obtiveram êxito em gerar cifras favoráveis nos gráficos das bolsas de valores ou em impulsionar a imagem de alguma figura pública em busca de rentabilidade nas redes sociais.

O artista que se engaja socialmente reivindica o direito de olhar, como proposto por Mirzoeff:

O direito a olhar não é, portanto, um direito relativo à declaração de direitos humanos ou defesa de pautas. O direito a olhar é uma recusa a permitir que a autoridade suture sua interpretação do sensível para fins de dominação, primeiro como lei e, em seguida, como estética (Mirzoeff, 2016, p. 749)

O direito de libertar o olhar da sociedade, como argumentam artistas e acadêmicos, representa uma resistência contra a saturação excessiva de informações e imagens, particularmente nas redes sociais. Estas, ao privilegiarem o imediatismo, acabam restringindo uma compreensão mais profunda das narrativas que sustentam essas representações (Mondzain, 2022, p. 91). Essa resistência busca nos distanciar das crises provocadas pelo modelo socioeconômico atual, que frequentemente nos fragiliza, levando ao uso de medicamentos para tratar doenças ou transtornos mentais (Crary, 2023). É

imprescindível romper com o estado de anestesia midiática, alimentado por uma economia que coloca o lucro acima da vida, para redescobrir a sensibilidade e expor as vidas ocultadas pelos filtros das redes sociais e pelas manipulações do mercado. Nesse sentido, a crítica não recai sobre a inteligência artificial como tecnologia em si, mas sobre seu uso na produção de *deepfakes* e na propagação de desinformação, processos que distorcem a realidade e reforçam formas de controle político e social.

A animação autoral se define como a liberdade do artista por experienciar uma jornada de construção estética e narrativa que propicia colocar em pauta um discurso de sua escolha. Essa escolha não é feita aleatoriamente, mas uma forma de fuga dando vida, imagem e som a problemas que ninguém havia contado.

Relatar as dificuldades enfrentadas pelo Rio Meia-Ponte, causadas pelo desmatamento do Cerrado, é essencial para compreender a relação simbiótica que une esses dois elementos em um ecossistema equilibrado. Esse equilíbrio, no entanto, vem sendo ameaçado pelo descaso humano, apesar de sermos a espécie que mais depende da preservação desse ambiente.

Ao escolher um residente desse ambiente como a capivara, se utiliza na metáfora ao transformá-la em uma narradora observadora que vaga pelo trecho do rio perpassando por todos perigos, casualidades e consequências que o desequilíbrio ambiental pode causar afligindo a população que depende do seu abastecimento hídrico.

### 3. AS ÁGUAS DO MEIA-PONTE GANHAM VIDA

O capítulo 3 se dedica a contextualizar como se deu a criação da animação, produto desta dissertação, como uma obra de teor crítico socioambiental em que o público seja convidado a compartilhar da impotência gerada pelo descaso com o processo de deterioração das águas do Rio Meia-Ponte, fruto do desmatamento causado por décadas de ações danosas ao bioma Cerrado, essa animação é uma forma de externalizar a minha preocupação com um bem de interesse coletivo. No enredo, a animação pretende evidenciar os impactos da negligência com o bioma Cerrado e suas consequências diretas sobre a disponibilidade de água fornecida pelo rio.

A animação, segundo Júnior (2006, p. 18), “interpõe-se entre a técnica e a arte uma linguagem para que a técnica possa viabilizar a expressão artística.” É por meio dela que a história concebida pelo artista, utilizando as ferramentas ao seu alcance, dará vida a personagens, enredos e conflitos.

A proposta da animação, de caráter crítico e fundamentada nos conceitos do design social, será narrar a redução da reserva hídrica do Rio Meia-Ponte — consequência da devastação do Cerrado — sob a perspectiva de uma capivara (*Hydrochoerus hydrochaeris*). A trama mostrará a destruição causada pela ação humana sobre o bioma e como isso afeta tanto o curso d’água quanto o abastecimento de Goiânia. Para compor sua narrativa e ambientação, serão utilizados os resultados das pesquisas *Carta das Águas do Rio Meia-Ponte* (Santos; Frazão; Margonari, 2023), *A percepção ambiental da população ribeirinha dos setores Jaó e Negrão de Lima* (Cabral; Silva, 2020) e o livro *Plante árvores e garanta sombra e água fresca* (Ferreira, 2002), que servirão de base visual para construir situações e cenários que sustentem a trajetória da capivara ao deixar seu habitat, percorrer o rio e testemunhar o que acontece em suas margens.

A capivara foi escolhida por ser um dos animais mais representativos do Cerrado, habitante natural de áreas úmidas e margens de rios. Contudo, a rápida e descontrolada expansão urbana tem impactado diretamente sua sobrevivência, tornando-a cada vez mais presente no cotidiano de centros urbanos. Por depender da água para viver, sofre de forma imediata com sua escassez, assim como os seres humanos. (Gomes, 2022) Nesse sentido, sua

condição simboliza as dificuldades enfrentadas pelas populações urbanas que também dependem desse recurso para múltiplas atividades.

O projeto da animação foi desenvolvido nos moldes contemporâneos, com o uso de softwares de computação gráfica e pintura digital. Para compreender suas especificidades, é necessário distinguir entre a animação tradicional (2D) e a animação em três dimensões (3D), analisando suas origens.

A animação tradicional consiste em um processo minucioso, no qual uma sequência de desenhos é criada utilizando a técnica de “substituição por parada de ação”, gerando a ilusão de movimento (Júnior, 2002, p. 41). Já a animação 3D surgiu com o avanço dos softwares de computador, que permitem a criação de volumes digitais produzidos por cálculos matemáticos, manipulados em sistemas de *frame by frame* (quadro a quadro) para simular o movimento.

Embora a animação tradicional seja marcada por seu caráter trabalhoso, exigindo a produção de centenas de imagens para transmitir a ideia de movimento e dinâmica (Júnior, 2002), o uso das ferramentas digitais agiliza o processo de criação. Essa modernização, entretanto, não elimina a essência artística da técnica, pois mantém-se o espírito original da animação sem comprometer sua autenticidade.

A animação, enquanto expressão artística, mantém uma relação inseparável com a técnica que a viabiliza. Contudo, para que seja reconhecida como arte, é necessário que a técnica não ofusque o olhar do espectador. Seu papel é servir de suporte à expressão criativa, e não se sobrepor a ela. Assim, a verdadeira riqueza da animação está na habilidade de seus criadores em transformar a técnica em um meio para alcançar resultados estéticos e narrativos mais profundos, permitindo que imaginação e criatividade prevaleçam sobre a pura execução técnica:

Não se tratava de desvincular a arte da animação da técnica que lhe permitia existir (algo impossível), mas submetê-la a determinações artísticas - afinal, parte da riqueza artística está justamente na habilidade da exploração técnica. Para a emergência da animação como arte, tornava-se imperativo o deslocamento da técnica da animação do centro da atenção do espectador. (Júnior, 2002, p. 49)

Nesse primeiro momento foram abordadas as principais temáticas em que os estudos realizados nessa pesquisa vão abordar. Como foi dito inicialmente,

durante as minhas leituras e estudos essa pesquisa se tornou bem mais que uma retomada a minha paixão pela ilustração e pelo aprendizado da animação. Ela me trouxe a um lugar de reflexão, de como utilizar a minha pesquisa em algo que possa ser compartilhado e gere algum tipo de efeito, de sensibilização em quem assistir à animação, proposta poética desse estudo.

### **3.1. NAVEGANDO ÀS MARGENS DO RIO MEIA-PONTE**

O processo de criação da animação intitulada Às Margens do Meia-Ponte ocorreu em paralelo com a pesquisa teórica desenvolvida na dissertação. O entendimento do fazer artístico por meio da discussão teórica a respeito da utilização das imagens como ferramentas mercadológicas e confiscatórias, se associam as premissas do design social de buscar maneiras de utilizar a poética como um meio de denúncia e sensibilizador, colocando como palco das discussões temas como a saúde e a vida do Rio Meia-Ponte.

A história contada na animação é narrada a partir do ponto de vista de uma das criaturas que dependem tanto do bioma Cerrado quanto do rio, fonte de água, alimento e meio de locomoção: as capivaras. Essa escolha se deu por serem uma das espécies mais emblemáticas da fauna do Cerrado no Centro-Oeste, onde está localizado o Rio Meia-Ponte. Esse rio, que é um dos protagonistas da história, possui grande importância para o abastecimento hídrico da região de Goiânia e seus arredores, onde se passa a narrativa.

Os personagens principais da animação são a capivara Capi e o próprio Rio Meia-Ponte. Capi, em sua jornada, parte de uma margem preservada do Cerrado, onde o rio flui ainda saudável, mas é forçada a seguir o curso do Meia-Ponte, enfrentando um cenário em que o rio sofre com as ações humanas. A narrativa mostra o impacto devastador dessas ações, que poluem, destroem e ferem suas margens de maneira egoísta e ignorante. A solitária capivara testemunha os danos causados a algo tão precioso, tanto para ela quanto para o homem: a água, o líquido essencial à vida. O rio, progressivamente afetado, vê sua capacidade de sustentar a vida reduzida, seja pela poluição ou pela diminuição de seu curso, tornando inviável seu uso e consumo.

Ao longo da pesquisa, foram realizadas leituras, experimentações, conversas e exercícios. Essas etapas serviram para alinhar o fluxo de trabalho necessário à criação de uma animação autoral.

Sendo essa uma animação de 5 (cinco) minutos seu nível de complexidade não exige a adoção de etapas comumente adotadas para grandes produções ou de grande duração.

Para definir os caminhos a serem seguidos Oliveira, (2022) traz uma proposta que auxilia tanto designers quanto artistas a utilizarem um processo metodológico que os auxilia na produção de uma animação autoral, que foca na divisão das etapas a serem seguidas para elaborar um processo evolutivo que culmine na realização da animação em si, onde se definem em: roteiro, conceitos, criação do universo ficcional, animação e finalização.

Já Rocha, (2023) oferece ferramentas que auxiliam na etapa de “criação do universo ficcional” ao definir as etapas a se seguir para a criação do personagem desde a delimitação do espaço e quem ela vai representar, o estilo a ser utilizado e suas características – quantas camadas psicológicas ele vai conter – isso tudo vai favorecer na hora de criar os rascunhos iniciais, criar o *model sheets* (folhas modelo), são parte crucial do estudo de personagem pois ajudam a manter proporção fidedigna do personagem durante o processo de animação (Rocha, 2023) e por fim o detalhamento e finalização do personagem.

Tendo todas as etapas definidas e a forma como serão abordadas seguimos para a primeira dela que é a criação do roteiro, que vai definir o enredo e o tipo de história que vai ser contada.

### **3.2. A HISTÓRIA DE UMA CAPIVARA E UM RIO**

A etapa de roteirização da animação, *Às Margens do Meia-Ponte*, foi estruturada a partir do modelo metodológico proposto por Oliveira (2022), que organiza o processo criativo em fases fundamentais: definição do assunto; construção dos personagens; divisão em três atos; identificação do(s) ponto(s) de virada, desenvolvimento de roteiro, decupagem e *Storyboard*.

O assunto central do roteiro é a relação entre a personagem Capi, uma capivara e o Rio Meia-Ponte, marcado por ciclos de degradação ambiental. A divisão dos três atos da narrativa ficou definidos da seguinte forma:

- Ato 1: Apresenta-se o habitat natural de Capi e a ameaça inicial que a expulsa de seu lar, fazendo ela adentrar no Meia-Ponte, assustada e em fuga a procura de um refúgio;
- Ato 2: Os desdobramentos de sua jornada com o encontro marcado por múltiplos problemas socioambientais, relatados no documento A Carta das Águas (Santos; Frazão; Margonari, 2023);
- Ato 3 (Ponto de virada): O ato final apresenta o clímax da narrativa, quando a estiagem junto com os diversos maus-tratos sofrido pelo Meia-Ponte levam ao esvaziamento do rio, levando Capi a ficar desolada. Porém mudanças repentinas, trazem as águas de volta.

Mais do que uma sequência narrativa, o roteiro foi escrito como um reflexo das contradições ambientais que marcam o Rio Meia-Ponte. Cada ato traduz poeticamente situações concretas: o incêndio e a fuga inicial remetem à devastação do Cerrado; os encontros de Capi com os diferentes problemas ambientais chamam a atenção para as denúncias feitas pela Carta das Águas; e o colapso final, seguido pela retomada das águas, aponta tanto para a urgência da preservação quanto para a esperança de regeneração. Assim, a estrutura narrativa não apenas organiza a trama, mas assume o papel de dispositivos crítico que conecta a personagem ao cenário de degradação real.

Os pontos de virada foram definidos a partir de eventos dramáticos – a animação inicia com o surgimento de uma queimada que força a saída da capivara de seu habitat, em seguida temos os impactos ambientais narrados durante sua navegação pelo Meia-Ponte e, por fim, a estiagem que retira sua última fonte de segurança, jogando-a em um abismo de solidão e desamparo, mas que logo sente as coisas mudando quando as águas retornam trazendo a vida o Meia-Ponte.

Ao iniciar a trama como Cerrado em chamas, busca-se evidenciar um dos maiores males que o bioma enfrenta. O bioma, embora dependa do fogo para renovar certas espécies vegetais, sofre com queimadas provocadas pela ação humana. As chamas destroem a vegetação que protege as nascentes e as

margens dos cursos d'água. Sem essa cobertura, o solo se fragiliza, causando assoreamentos que alagam o leito, alteram o curso do rio e reduzem sua vazão. Assim, o rio perde aos poucos sua vida, sua força e vitalidade.

Se não bastasse o fogo, o desmatamento para abrir espaço a plantações em áreas proibidas agrava ainda mais a situação. A água retirada do leito do Meia-Ponte afeta não apenas a fauna e a flora nativas, mas também o próprio homem, que em tempos de estiagem enfrenta secas cada vez mais severas, reflexo direto do avanço do aquecimento global.

Capi, ao longo da animação, sofre com todas essas intempéries, assustada e triste ao perceber que não há refúgio, apenas seguir seu caminho em busca de um novo lar. Ao perder seu último abrigo, a chuva surge como possível esperança. A água retorna, não da forma ideal, mas para Capi é um alívio: reencontra suas companheiras e, mesmo em meio ao caos, encontra um novo lugar para viver.

Para ilustrar o que vai ocorrer durante a narrativa e os eventos que constroem toda a animação é necessário planejar como e quando esses eventos vão surgir, para isso a decupagem, ou separação dos atos da história ajudam nesse processo, bem como a da criação do *storyboard*.

Tabela 1 - Roteiro

Cena	Descrição	Câmera
Introdução	A animação começa mostrando uma visão aérea de uma área de Cerrado preservado e vai se aproximando.	Pano geral, com movimentação de <i>travelling</i> .
Cena 1	<p>Passado a introdução se faz silêncio e se abre a imagem em um grupo de capivaras. Elas estão se banhando às margens do Rio Meia-Ponte. Ouve-se um estrondo e a mata se interrompe em chamas, uma árvore incendiada cai e separa o grupo de capivaras, deixando uma delas isolada.</p> <p>Em pânico a capivara – chamada carinhosamente Capi – adentra o rio fugindo do incêndio que toma o Cerrado.</p>	Plano geral, com movimento de <i>traveling</i> .
Cena 2	<p>Nadando pela margem do rio a paisagem vai se alterando conforme ela segue o curso d'água.</p> <p>Em seu caminho a chuva apaga o fogo que assolava a vegetação do Cerrado.</p>	Plano geral, com movimentação panorâmica.

	A paisagem da floresta queimada dá espaço a grandes lavouras.	
Cena 3	Parte do rio é desviado para pivôs agrícolas. Esse desvio faz com que o curso principal do rio diminua em volume.	Plano geral, com movimentação panorâmica.
Cena 4	<p>Capi, continua seu caminho e logo chega a uma região urbanizada, o curso do rio havia diminuído praticamente e a água não mais possuía uma cor límpida devido a emissão de dejetos não tratados ao rio.</p> <p>A falta de vegetação nativa causa desmoronamentos e resíduos sólidos são jogados ao rio, diminuindo sua vazão.</p> <p>Conforme segue o seu caminho o cansaço toma conta e ela tenta achar um local para descansar.</p> <p>A estiagem castiga Capi e com isso o restante de água que sobrava no rio evapora devido a temperatura.</p> <p>Cansada e faminta em um canal que represava o que sobrará do curso original do Meia-Ponte ela sucumbe exausta.</p>	Plano geral, com movimentação panorâmica.  Plano <i>Close up</i> , com zoom em Capi.
Cena 5	<p>O Sol castiga seu corpo cansado, intensificando os sons do espaço urbano.</p> <p>De repente o estrondo, o vento assopram forte e se inicia uma tempestade, um barulho ecoa lentamente até se irromper em uma grande enxurrada.</p> <p>A água arrasta o que vê pela frente, lixo, carros, entulhos. Capi está de volta ao seu ambiente, mas mergulhada em verdadeiro caos.</p> <p>A forte correnteza arrasta em direção ao desconhecido, a cidade está debaixo d'água. Sua visão se escurece.</p>	Plano geral, com movimentação panorâmica.
Cena 6	Ao acordar a chuva havia passado, ela agora estava em uma pequena ilha, ao fundo uma cidade alagada e suja e ela reencontra suas companheiras que agora repousam em uma pequena porção de terra com uma lagoinha com água limpa da chuva.	Plano geral, com movimentação panorâmica.
Final	São passadas algumas frases retiradas da Carta das Águas do Rio Meia-Ponte.	Fechamento.

Fonte: autor.

### **3.2.1. Capi, a capivara**

Em Às Margens do Meia-Ponte são apresentados dois personagens distintos: Capi e o Rio Meia-Ponte. Sendo Capi dotada de características que traduzem a sua vulnerabilidade diante da ação humana, ao mesmo tempo em que se torna a voz da narrativa do que sofre o Meia-Ponte. Já o rio é o manancial de salvação e rota de fuga para a capivara é nele que a história é contada e em suas margens e águas que sua vida e saúde são expostas detalhadamente em cada ação injusta sofrida por descasos, ganancia e ignorância da ação humana.

O símbolo da capivara recentemente dominou o mundo, a maior representante da família dos mamíferos-roedores teve sua imagem exportada para diversas partes do mundo, se transformando em estampa para camisetas, mochilas e acessórios de moda, capas de cadernos e até mesmo companheiras, durante um agradável lanche em um café<sup>41</sup>. Nativa da América do Sul e endêmica em quase toda a totalidade do território brasileiro, onde existem grandes banhados de água doce, elas são pacíficas e tem um temperamento dócil e desocupado.

Sendo esta animação um recurso visual ao qual expresso a minha poética em forma de narrativa dando voz às imagens que se escodem por véus de desinformação, denunciado descasos comunicando com a sociedade utilizando símbolos que tenham forte apelo de significados, despertando vínculos sentimentais (Mondzain, 2022) através do olhar de uma capivara.

De acordo com Rocha (2023), é fundamental compreender a narrativa, o público e os objetivos da personagem antes de iniciar os esboços iniciais. Isso vai definir que é o personagem, seu papel desempenhado na história e suas características.

A ideia de utilizar a Capi como personagem principal da história, surgiu durante uma conversa casual, discutindo o desenrolar da pesquisa com uma professora, amiga minha. A partir daí o elo entre o roedor com a temática envolvendo o Cerrado e o Rio Meia-Ponte ganharam força dando origem a criação de Capi, a capivara (Figura 23).

<sup>41</sup> Disponível em: <https://revistacasaejardim.globo.com/viagem/noticia/2023/10/cabyba-cafeteria-com-capivaras-soltas-e-uma-das-atracoes-mais-inusitadas-de-toquio.ghtml> Acesso em: 21 ago. 2025.

Figura 23 - Estudos e rascunhos do desenvolvimento da Capi



Fonte: Acervo pessoal.

Estudar as capivaras em seu habitat natural possibilitou o que Rocha (2023) define como uma etapa essencial para dar origem a personagem propriamente dita, construído sua paleta de cores e fazendo um estudo de sua forma e expressões.

Capi é uma jovem capivara que vive em um banhado às margens do Meia-Ponte com outras capivaras, dentro do perímetro da Grande Goiânia. Assim como ela, as capivaras são encontradas em diversos pontos de fácil acesso pela cidade, tornando acessível estudar e buscar referências que deram origem a personagem. Um dos locais visitados foi em uma represa, localizada na área da Escola de Agronomia da UFG que, conta com um grupo significativo desses roedores (Figura 24).

Figura 24 - As capivaras da Escola de Agronomia



Fonte: Acervo pessoal.

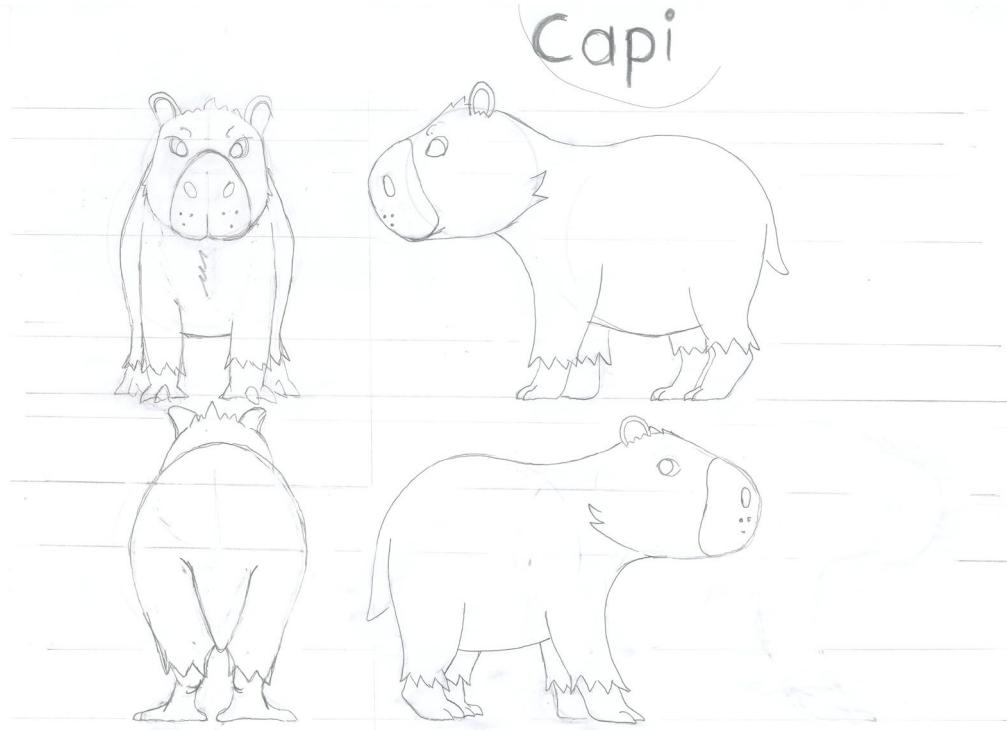
A preocupação em desenvolver uma personagem carismática que transmita e traduza suas emoções para o espectador foi um tema muito importante, uma vez que o animal não se comunicaria através de verbalizações. Ter suas feições bem definidas ajudaria a criar as cargas dramáticas e assim comunicar ao público seus descontentamentos e incômodos com as ações narradas durante a sua navegação.

A observação das capivaras possibilitou um estudo de como deveria criar essa personagem, mas do que isso me levou a remontar o que Satoshi Tajiri fazia quando jovem, ao sair pelos arredores de sua casa procurando insetos. Isso possibilitou a geração de vários rascunhos e estudos de forma para então chegar à definição do modelo final da personagem Capi.

Suas feições e características foram estilizadas para conferir mais expressões e ter uma comunicação visual empática com as ações narradas

durante a animação. Diferente das outras capivaras ela tem marcas distintas em suas patas dianteiras e em seu torço (Figura 25).

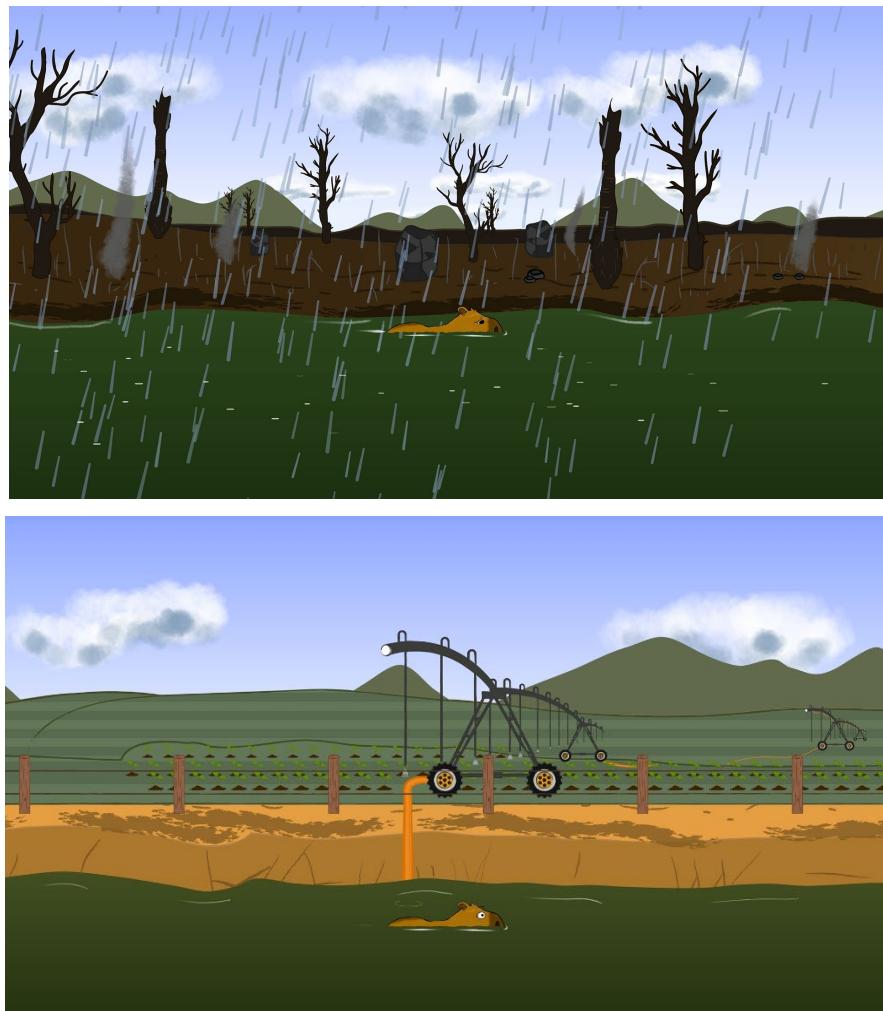
Figura 25 - *Character sheet* da personagem Capi



Fonte: Acervo pessoal.

Durante a narrativa vemos Capi, em meio ao Cerrado, navegando pelo rio a procura de um novo refúgio. Em vários momentos é perceptível sua frustração com os descasos que presencia em meio a sua navegação. O mesmo sentimento pode ser compartilhado por quem presencia as mesmas situações. Um sentimento de indignação perante a retirada de água do curso do manancial, causa pânico em Capi, pois assim como ela necessitamos desse bem precioso para viver, locomover e preservar boas condições climáticas. Em outros momentos da animação a tristeza e a apatia tomam conta da personagem quando vê o seu último refúgio e meio de locomover, sendo poluído e degradado até que ele se esvai por completo, a deixando sozinha em local desconhecido. (Figura 26).

Figura 26 - Expressões da Capi em meio aos descasos ambientais



Fonte: Às Margens do Meia-Ponte.

Capi, como já mencionado, é a narradora-personagem que navega pelo Meia-Ponte – outro personagem da história. Nessa narrativa, é por suas águas que Capi segue seu curso em busca de um novo lar, enquanto o próprio rio sofre com violências socioambientais provocadas pela ação do homem.

### 3.2.2. O Meia-Ponte

O Rio Meia-Ponte, é um dos cursos d'água mais emblemáticos e significativos de Goiás. Percorre a cidade de Goiânia e exerce papel significativo para o abastecimento da cidade e de sua população. Localizado no coração do Cerrado, ele nasce no município de Itauçu, na Serra do Brandão, percorre seu cainho cortando várias cidades, dentre elas Goiânia e deságua no Rio Paranaíba, sendo um de seus afluentes.

Para buscar representar o Meia-Ponte e o seu entorno seria necessário entender como são suas margens, vegetação, os tipos de animais e plantas que à ali pertencem. Saber suas características como a cor de suas águas e sua natureza – se é um rio calmo ou se há corredeiras – representando suas águas da maneira mais fidedigna possível. Nessa busca locais que pertencem a bacia do Meia-Ponte ajudariam a ilustrar suas características, os locais foram o Jardim Botânico e a represa da Escola de Agronomia da UFG.

Essa pesquisa visual foi de suma importância para trazer uma representação fiel quanto a sua vegetação, topografia e claro trazer para a tela suas mazelas. Ele que divide espaço com Capi durante a animação, sofre em conjunto com o grande roedor. Suas margens que se iniciam verdes e reluzentes junto a suas águas esmeralda escuro, vão perdendo sua cor e exuberância a medida que a história progride.

Antes um manancial rico e abundante e ao final um rio envolto em fúria e destruição contra as agressões que sofreu por ação de negligencias socioambientais. Esse é o apelo que se faz com a animação um despertar de senso crítico e de responsabilidade por aquele que não pode se comunicar ou se expressar.

Foram realizadas visitas com o intuito de estudar a sua composição estética e poética um dos locais Jardim Botânico, localizado no Setor Pedro Ludovico, conta com uma área de 1.000.000m<sup>2</sup> de Cerrado preservado, também é o berço de uma das nascentes do Córrego Botafogo, um dos afluentes do Meia-Ponte. (Figura 26)

Figura 27 - Trilha do Jardim botânico



Fonte: Acervo pessoal.

Outro ponto foi na represa localizada dentro da área da Escola de Agronomia da Universidade Federal de Goiás (Figura 27).

Figura 28 - Represa da EA



Fonte: Acervo pessoal.

Seu ambiente é calmo, com uma correnteza aparentemente constante, suas águas apresentam uma coloração verde esmeralda escuro nos pontos onde não há a presença de poluição ou degradação. Com vegetação densa e mata fechada, margem com a presença de pequenas praias arenosas, ele se torna palco para diversas espécies de plantas e animais, dentre eles a Capivara.

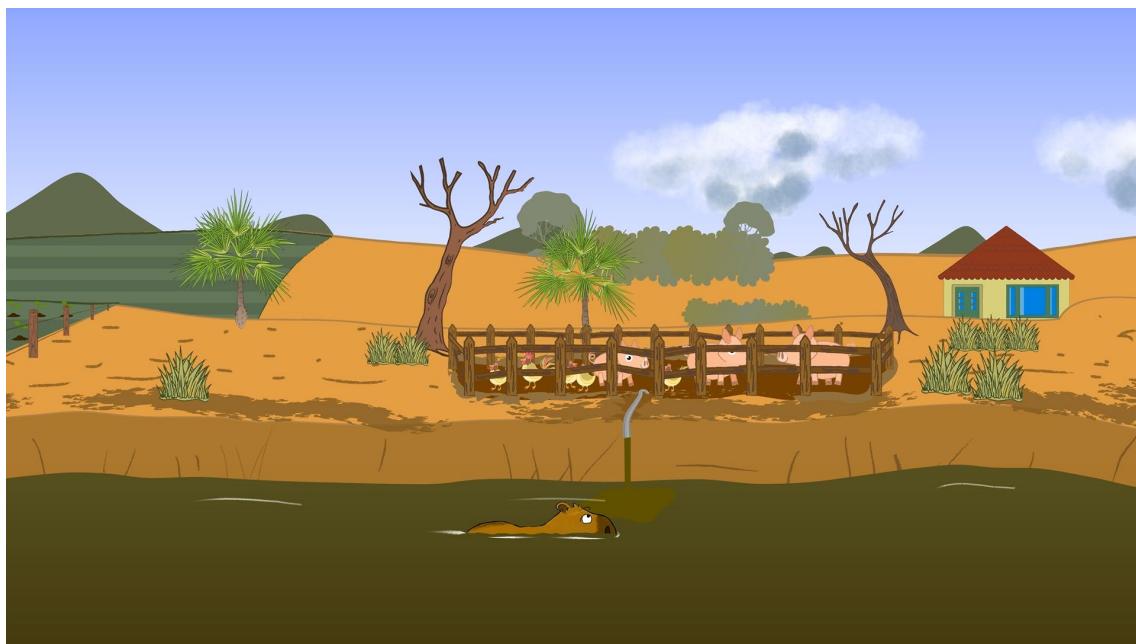
O Rio teria recebido esse nome quando o bandeirante Bartolomeu Bueno da Silva (Anhanguera), em 1732, ao tentar atravessar suas margens, utilizando toras de madeira. Ao retornar pelo mesmo caminho, apenas uma das toras permanecia no lugar – a outra fora levada por uma enchente – batizando o rio com o nome de Meia-Ponte.

O Meia-Ponte teve papel fundamental para a escolha do local onde seria construída a capital do estado de Goiás. Devido a seu vaso e a existência de um significativa queda d'água foi construída uma usina hidrelétrica chamada, Usina do Jaó, que forneceu energia elétrica para a cidade.

Desde a construção da capital e seu rápido crescimento, aliado à especulação imobiliária e a ausência de um planejamento efetivo de preservação e crescimento sustentável causaram o desequilíbrio ambiental do qual sofre boa parte do rio. Relatórios recentes, como os resultantes da expedição realizada pela Câmara Municipal de Goiânia com parceria com institutos de ensino, de preservação, fiscalização e da Universidade Federal de Goiás, apontam problemas alarmantes incluindo erosão, contaminação por esgoto e redução da vazão do rio (Santos; Frazão; Margonari, 2023).

Sua presença e significado para a história e tão importante quanto a capivara, o rio durante a história passa por grandes danos e cada um dos acontecimentos suas margens e a sua própria aparência se transforma. As agressões fazem com que o rio com sua cor esmeralda escura percam sua vazão, empobreça suas margens devido a falta de vegetação e a sua coloração muda com a emissão de resíduos não tratados em suas águas. Capi que navega junto a seu curso sofre com seu estado. Ambos impotentes tentam sobreviver, mas eis que algo além da poluição acaba por dar um fim em suas águas (Figura 29).

Figura 29 - O Rio Meia-Ponte sofre com descasos na animação



Fonte: Às Margens do Meia-Ponte.

O rio sem forças, padece perante a mudança do clima. A pouca água que restava em seu leito seca, deixando Capi solitária e sem lugar para seguir sua viagem. É assim que o rio se encontra. Desassistido pela população que ele provê, sem proteção para suas margens, sem proteção para o bioma que provê sua existência. Algo que não se comunica, o Rio só dá sinais de derrota quando não há deixa de prover suas águas.

### 3.2.3. Storyboard

A história de Às Margens do Meia-Ponte cria em seu mundo uma narrativa metafórica da visão de uma capivara sofrendo as ações causadas pela ação do homem contra o meio-ambiente. Assim como Cutts (2012), faz em *Man* a história narrada em Às Margens do Meia-Ponte chama para a reflexão quem por sua história navega.

Uma animação que traz desde sua concepção as ideias do Design social a fim de criar arte a partir utilizando uma metodologia técnica, mas colocando a poética como o centro da criação. Trazer o expectador a se sensibilizar e levantar um sentimento de necessidade de ação coletiva a favor de um bem comum e necessário é o que impulsiona a criação de uma história como a de Às Margens do Meia-Ponte.

Com a história definida e seus personagens pensados e estruturados é necessário buscar formas de representar as cenas que vão compor a animação segundo Glebas (2008, p. 6), “O storyboard é uma ferramenta para o planejamento visual de um filme. É a reescrita de um roteiro escrito em um plano visual. É contar uma história por meio de uma série de imagens.”

Ao criar o storyboard são pensados os planos de câmera a serem utilizados a composição das cenas, interação entre personagens e também da duração de cada cena, pensando no ritmo em que a história vai ser contada. é o primeiro passo na direção e edição de um filme. “É a etapa mais importante e deve ser criado antes que um único quadro seja filmado”. (Glebas, 2008, p. 6)

Como mostrar e direcionar o olhar do expectador vai além do que utilizar uma composição que atraia o olhar. E mostrar nas ações narradas durante a animação o sentimento e a motivação do artista com Capi sendo essa ponte. O que ela sofre, se entristece as frustrações por ela vivida durante toda a sua jornada são as emoções que o artista deseja despertar em seus expectadores.

O que fora pensado para a criação das cenas de Às Margens do Meia-Ponte foram a utilização de planos onde cada um deles proporciona um recorte da visão do artista que transmite uma ideia (Glebas, 2008). Com cada nível de aproximação ou afastamento da câmera é possível transmitir ideias ou interpretações diferentes (Imagem 30).

Figura 30 - Capi solitária e desolada com a perda do rio



Fonte: Às Margens do Meia-Ponte.

Na animação o plano aberto foi escolhido para ser utilizado na maioria das cenas. A utilização desse plano é para dar ao expectador a dimensão das ações ocorridas no cenário e no rio. Ao utilizar lentes que proporcionam grande profundidade de campo nota-se a mudança do enquadramento e juntamente com distorções de campo, dando atenção a cenas ocorridas no cenário como um todo.

Esse mesmo recorte das cenas é utilizado por Cutts (2012) em *Man*, ao utilizar um plano aberto ele tende a focar a ação no personagem principal que interage com o espaço enquanto vai contando a história através de suas ações.

Assim se faz com Capi que, se enquadra no centro da ação da animação com um plano aberto dando ao expectador a visão das mazelas pelas quais a personagem passa ao longo da história.

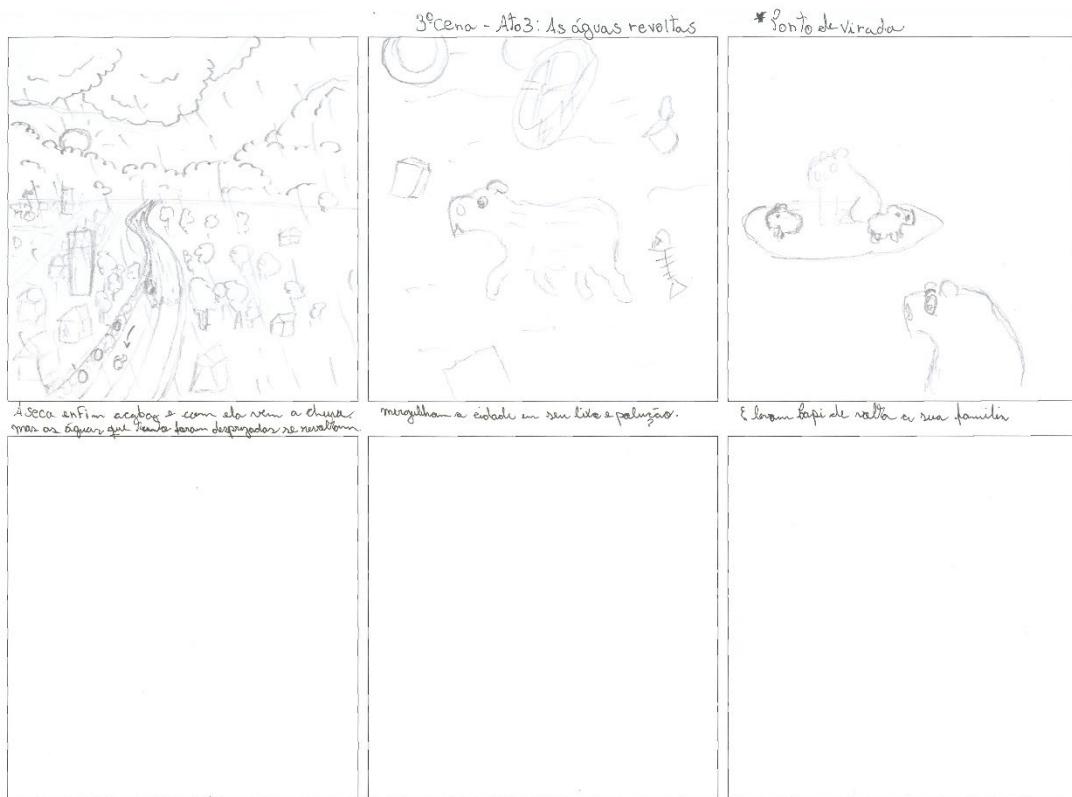
Para conferir um aspecto mais dramático para algumas cenas é utilizada o enquadramento *close-up*, ele se dá no clímax da história quando a câmera se aproxima de Capi que se encontra em um momento de frustração e solidão. O close-up é a maneira que o artista encontra para de forma direta, ao espectador, para que ele olhe para algo (Glebas, 2008).

O *Storyboard* mais do que um recurso para direcionar o artista no ato de criar e direcionar os seus esforços, também é uma forma dele organizar seus pensamentos, direcionar a sua visão e dos espectadores, oferecendo a eles imagens que o fizeram criar esta animação.

O artista toma para sim a responsabilidade de contar a sua história, se utilizando das ferramentas e das técnicas para expressar suas intenções e convidar o público a navegarem em suas preocupações e incentiva-los a tomarem ações e participarem das discussões trazidas pela, Às Margens do Meia-Ponte. (Figura 31)

Figura 31 - Storyboard de À margem do Meia-Ponte





Fonte: Acervo pessoal.

### 3.3. CONCEITOS

#### 3.3.1. Meia-Ponte e o caminho das águas

Para retratar o Cerrado — ambiente em que se insere o Meia-Ponte — é fundamental compreender seu meio, suas nuances, cores, texturas e todos os elementos que caracterizam esse bioma singular. As riquezas e também as fragilidades do Cerrado têm sido narradas por diversos artistas em diferentes linguagens. A atenção dedicada à fidelidade desses aspectos contribuiu para representar o Meia-Ponte e a Capi de maneira que o público não apenas compreenda, mas também se sensibilize com a mensagem de alerta e urgência diante dos crimes e da negligência socioambiental que vêm sendo praticados.

O Cerrado, um dos biomas mais ricos em biodiversidade, também é um dos que se encontra mais ameaçado (Pereira Vieira; Tavares, 2024). Preservar este bioma não é apenas preservar sua importância ecológica, mas também manter viva a conexão cultural e afetiva que a população e artistas estabelecem

com ele. Cora Coralina, conhecida como Ana Lins dos Guimarães Peixoto Bretas, em sua obra, transformou o Cerrado em poesia, revelando a riqueza simbólica e afetiva que brota de sua terra. Em seus textos, seus versos e palavras se tornaram um canal de sensibilização, capaz de despertar o olhar da sociedade para as necessidades de conservação ambiental. (Pereira Vieira; Tavares, 2024)

O Meia-Ponte durante a animação apresenta várias formas. Suas verdejantes margens cheias de uma exuberante flora até sua decadência devido a ação irresponsável do homem, o qual deveria cuidar e preservar (Figura 32). Essa mudança de cenários foi inspirada pelos relatos trazidos pela *Carta das Águas* (Santos; Frazão; Margonari, 2023) que assim como Capi navegaram pelo rio com o intuito de mostrar para o público o real estado do Meia-Ponte.

Figura 32 - Muitas faces de um mesmo rio na animação Às Margens do Meia-Ponte





Fonte: Às Margens do Meia-Ponte.

Como destaca Pereira Vieira; Tavares, “a literatura pode ser entendida como um bem cultural com contribuições diretas para a sensibilidade do indivíduo, podendo promover mudanças de comportamento” (Pereira Vieira; Tavares, 2024, p. 190). Em uma animação, percebe-se que ao criar um cenário fiel, isso colabora para que o espectador se identifique com a paisagem, reconhecendo-a como parte da própria identidade.

Preservar o bioma Cerrado é também preservar os mananciais onde nele residem e nascem. O Meia-Ponte, um dos personagens da animação, é símbolo desse elo vital. Sem o Cerrado, o rio não sobrevive; sem o rio, a vida humana e não-humana, que dele dependem se esvaiem. Citado por Pereira Vieira; Tavares, (Strassburg et al., 2022), o Cerrado é um “bioma estratégico, pois um grande contingente da população depende de seus recursos naturais para qualidade de vida e bem-estar social” (Pereira Vieira; Tavares, 2024)

Em suas animações, Cutts (2012), um artista preocupado com o bem social e ambiental faz alertas e apelos de forma visual e poética em seus trabalhos. Da mesma forma a animação Às Margens do Meia-Ponte contribui para esse mesmo objetivo. Usar como metáfora, um animal, a capivara, como espectador e o coloca na mesma perspectiva como aquele que sofre com as mazelas da degradação ambiental (Figura 33).

Figura 33 - Representação do Meia-Ponte na animação



Fonte: Às Margens do Meia-Ponte.

Ao retratar um cenário inspirado no Cerrado, o espectador percebe não apenas a importância e a beleza do bioma do bioma, mas também que a conservação ambiental é condição essencial para a manutenção da vida. Ailton Krenak (2019), amplia o nosso entendimento ao mostrar que tudo o que nos cerca é natureza – rios, montanhas, pessoas –, sendo a separação entre o que é humano e o que é natural uma construção moderna. Já Crary (2023) apresenta outra perspectiva apontar como a humanidade tem se rendido ao uso excessivo da tecnologia e à manipulação das imagens, entregando-se a um mundo virtual e artificial que aliena e destorce a realidade. Entretanto, vale lembrar que representar o Cerrado dando vida ao Meia-Ponte e a Capi é reafirmar que somos parte de um mesmo organismo vivo: “Tudo é natureza” (Krenak, 2019, p. 14) (Figura 34).

Figura 34 - Capi nadando pelo Meia-Ponte



Fonte: Às Margens do Meia-Ponte.

### **3.3.2. Um rio e muitos problemas**

Como já foi dito o Meia-Ponte é o principal manancial de abastecimento de Goiânia e da região metropolitana, atualmente ele atravessa uma grave crise socioambiental. A 1ª expedição do Rio Meia-Ponte, a qual gerou um importante documento de denúncia e publicidade ecológica a *Carta das Águas do Rio Meia-Ponte* (2023) personifica o rio como alguém que sofre o abandono da cidade: "Dor maior é quando me olham como lugar de descarte de tudo aquilo que não serve mais, jogam esgoto e até sofá velho já lançaram sobre esse que vos fala" (Santos; Frazão; Margonari, 2023, p.4). O texto que abre o documento coloca o rio como alguém vivo que sofre com o descaso da população com a degradação de suas margens, despejo de resíduos sólidos, esgoto doméstico e industrial, além da perda de vínculos culturais e afetivos com o rio. (Figura 35)

Figura 35 - A degradação nas margens do Meia-Ponte

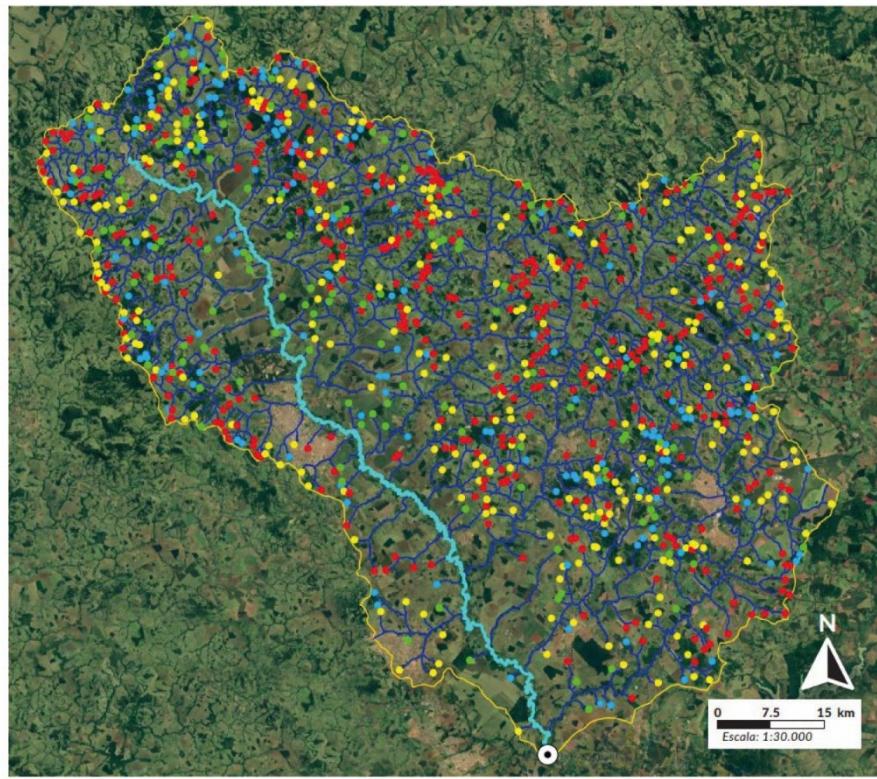


Fonte: Santos; Frazão; Margonari, 2023, p. 74,75 e 76

Os diagnósticos expressos pela Carta das Águas (2023) identificaram 31 pontos de assoreamentos; erosões lineares e fluviais; lançamento irregular de efluentes; currais e galinheiros instalados em Áreas de Preservação Permanente (APP), além da captação ilegal de água para irrigação (Figura 36). Tudo isso impacta na redução da vazão do rio e comprometem sua qualidade, prejudicando tanto o abastecimento humano quanto a fauna aquática.

Figura 36 - Mapa dos registros feitos pela 1<sup>a</sup> Expedição do Rio Meia-Ponte

MAPA DA BACIA DO RIO MEIA PONTE



**LEGENDA**

- Ponto de Captação SANEAGO
- Curso Hídrico Principal
- Hidrografia da bacia
- Bacia do Rio Meia Ponte

**CLASSIFICAÇÃO DE NASCENTES**

- Degrada
- Perturbada
- Levemente preservada
- Preservada

Fonte: SANEAGO, FBDS, SIEG  
Datum: SIRGAS 2000  
Zona: UTM 22S  
Elaborador: Lucas Resplandes

Fonte: Santos; Frazão; Margonari, 2023, p.88

Aqueles que vivem às margens do Meia-Ponte no perímetro urbano também refletem essa realidade. Cabral; Silva (2020), identificaram que um dos principais problemas encontrados são construções irregulares e descarte de resíduos sólidos em locais que comprometem a saúde e o bem-estar dos moradores. Problema semelhante é observado no Jardim botânico, onde a presença de plantas acende o alerta de especialistas que pedem estudos de impacto ambientais, pela presença de um crescimento descontrolado de plantas aquáticas (Figura 37).

Figura 37 - Superpopulação de plantas flutuantes no lago do Jardim Botânico de Goiânia



Fonte: Fonte: Acervo pessoal.

Todos esses fatores somados a urbanização desordenada, transforma áreas de preservação em espaços de ocupação irregular. A perda dessa vegetação, chamada de mata ciliar, intensifica os processos de erosão e contribui para o assoreamento (Santos; Frazão; Margonari, 2023). O Rio dá os seus sinais de desgaste, é papel do artista a dar visibilidade à suas suplicas. “É preciso que vocês façam a parte de vocês com uma gestão de forma consciente e que garantam o meu direito de existir.” (Santos; Frazão; Margonari, 2023, p.4)

Tratar o natural como objeto sem alma, sem significado e sem vida foi uma visão fabricada e programada de uma visão colonizadora que separa o ser humano da terra.

A ideia de nós, os humanos, nos descolarmos da terra, vivendo numa abstração civilizatória, é absurda. Ela suprime a diversidade, nega a pluralidade das formas de vida, de existência e de hábitos. Oferece o mesmo cardápio, o mesmo àgarino e, se possível, a mesma língua para todo mundo. (Krenak, 2019, p. 17)

Preservar é preciso, tratar o natural como nosso e não apenas dele ou meu é ter consciência de que todos estamos interligados de alguma forma. Como destaca Ferreira (2002), plantar árvores é garantir sombra e água fresca, ou seja, restaurar matas ciliares é uma prática de interesse coletivo para assegurar a vida do rio e a nossa.

### **3.4. O UNIVERSO FICCIONAL**

Tendo reunido várias informações de cunho técnico, artístico e estético chegou o momento de definir as formas finais dos personagens – Capi, a capivara e do Meia-Ponte – ambos estram presentes para narrar essa história afetiva e de importância, como uma animação de teor crítico que traz em sua narrativa denúncias e alertas para práticas que geram problemas socioculturais, impactando a vida do ser humano e de todos aqueles que dependem das águas do Meia-Ponte.

Todos os objetos cenários e tudo o que compõem a animação foram criadas utilizados *softwares* de computador entre eles temos Clip Studio Paint (Celsys, 2023), onde foram desenhadas as capivaras e parte dos cenários; Illustrator (Adobe Inc., 2025a), utilizado para a realização dos cenários e objetos de cena; Photoshop (Adobe Inc., 2025b), para manipulação de imagens e melhorias de renderização<sup>42</sup> de cores; Moho (Smith Micro Software; Lost Marble, 2023) onde foram realizadas as animações e criação de todas as cenas animadas bem como as transições e por fim o Capcut (Bytedance Pte. Ltd., 2023) utilizado para a edição final da animação.

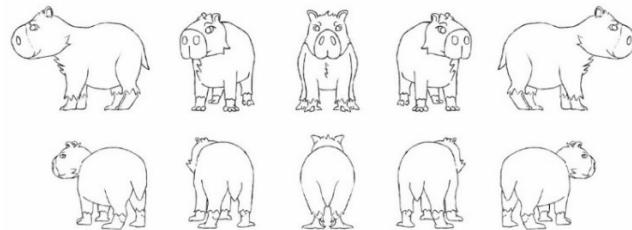
#### **3.4.1. A Capi**

Seguindo a roteirização definida anteriormente foram definidos as cores, feições e formas da capivara Capi. Ela ganhou tons caramelos, característicos de sua espécie, porém para torná-la única e distinta de suas demais companheiras, ela possui pequenas manchas em suas patas frontais e em seu dorso (Figura 38). Minha inspiração foram as capivaras que vivem na área onde se encontra a Escola de Agronomia da UFG, bem como de inspirações em desenhos dos quais marcaram minha infância como Pokemon e as animações de Steve Cutts (Figura 39).

---

<sup>42</sup> Renderização é um processo de computação gráfica que converte modelos e dados digitais (2D ou 3D) em um produto visual final, como imagens, animações ou vídeos, aplicando efeitos de iluminação, texturas e sombras para criar o resultado desejado.

Figura 38 - Forma final da Capi



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 39 - Imagens que inspiraram a criação de Capi



Fonte: Adaptado de Pokemon database,<sup>43</sup> Cutts, 2017;<sup>44</sup> Cutts (2012).<sup>45</sup>

<sup>43</sup> Disponível em: <https://pokemondb.net/>. Acesso em: 24 ago. 2025.

<sup>44</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab\\_channel=SteveCutts](https://www.youtube.com/watch?v=DaFRheiGED0&ab_channel=SteveCutts). Acesso em: 24 jan. 2025.

<sup>45</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk&t=6s&ab\\_channel=SteveCutts](https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk&t=6s&ab_channel=SteveCutts). Acesso em: 24 jan. 2025

Sua criação ocorreu em meio digital, assim como todos os desenhos finalizados utilizados na animação, já que toda a produção também se desenvolveu nesse formato. A representação segue a observação das capivaras com as quais tive contato: nadando, deitando-se ao sol, pacíficas e alheias ao que acontecia ao redor, apenas desfrutando de suas vidas tranquilas, banhadas pelas águas de um dos afluentes.

Conforme sugere Rocha (2023), o levantamento de informações é essencial para a criação de uma base sólida de referências. Com a utilização de fotos para estudar o comportamento, estrutura anatômica e aspectos das expressões corporais desses animais se chegou à forma final (Figura 40).

Figura 40 - Capivaras em seu *habitat* natural

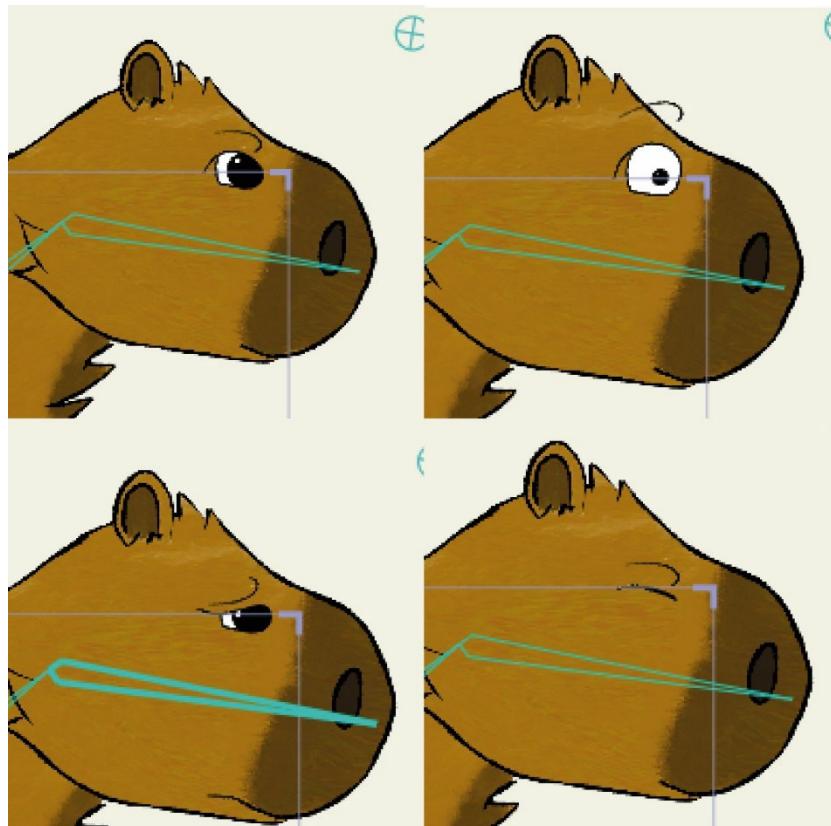


Fonte: Acervo pessoal.

Na animação, ao ambientar a capivara e atribuir-lhe vida e expressões para interagir com o cenário narrado em tela, busca-se também despertar no público a percepção das ameaças sofridas por um animal que, em seu estado natural, é pacífico e deseja apenas viver, integrando-se ao ciclo natural sem

desequilibrá-lo. Esse aspecto é fundamental para compreender a narrativa que, por meio de Capi, transmite essas angústias e convida o espectador a vivenciá-las (Figura 41). Cutts (2012), ao apresentar o personagem “O Homem”, adota estratégia semelhante: em vez de posicionar o espectador como agressor, convida-o a se colocar no lugar dos agredidos — o planeta Terra.

Figura 41 - Expressões criadas para Capi durante as interações com as cenas da animação



Fonte: Às Margens do Meia-Ponte.

### 3.4.2. Cerrado e o rio

Para a criação do habitat de Capi e suas companheiras e onde se passa a história, foram feitas pesquisas utilizando imagens feitas em lócus, onde foi identificada a presença de capivaras (Figura 42).

Figura 42 - Registro de evidências de capivaras no Jardim botânico e na Escola de Agronomia da UFG



Fonte: Acervo pessoal.

Utilizando o registro fotográfico juntamente com relatos em especial da Carta das Águas (Santos; Frazão; Margonari, 2023) foram definidos os cenários que iriam compor o a animação Às Margens do Meia-Ponte (Figura 43).

Figura 43 - Cenários da animação Às Margens do Meia-Ponte



Fonte: Acervo pessoal.

### 3.5. ANIMAÇÃO

Nesta etapa todo a preparação é unificada para dar origem a uma peça audiovisual. Seguindo o que fora definido na etapa de roteirização e com a definição do *Storyboard* o artista vai seguir as propostas visuais e narrativas para então narrar visualmente, com o auxílio de sons a história que fora criada. (Oliveira, 2022).

#### 3.5.1. Animação limitada

Para a realização da animação *Ás margens do Meia-Ponte* foi pensado em utilizar uma técnica que surgiu em meados da década de 1960, ela veio como uma alternativa à animação tradicional viabilizando agilizar e baratear a produção de animações, especialmente no contexto televisivo. Segundo Laybourne (1998), a chamada Animação Limitada, foca na redução de quadros por segundo, na reutilização de desenhos e no uso de ciclos repetitivos, permitindo a manutenção da narrativa mesmo com poucos movimentos. No lugar de animar todos os detalhes repetitivamente é focada a atenção em partes específicas da personagem, trabalhando-a isoladamente. Isso permitiu diminuir os custos de produção assim como acabou por consolidar uma estética própria, marcando a identidade de várias produções, tais como os famosos desenhos da *Hanna-Barbera* (Figura 44).

Figura 44 - Os desenhos da *Hanna-Barbera*



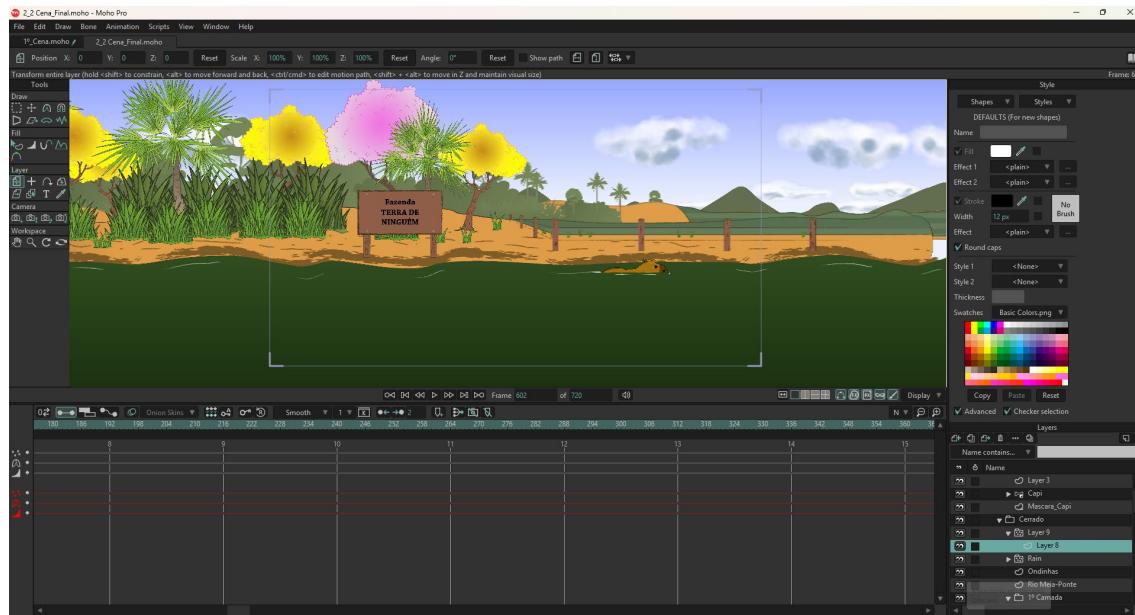
Fonte: Personagens da *Hanna-Barbera* [ilustração].<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Disponível em: [https://rbtv.com.br/upload\\_arquivos/2021/02/2021020303533001614211129.png](https://rbtv.com.br/upload_arquivos/2021/02/2021020303533001614211129.png). Acesso em: 24 ago. 2025.<sup>46</sup>

Essa economia de movimentos não compromete a expressividade das personagens. A essência da animação é transmitir a ideia de movimento, sem que ela interprete de forma literal (Williams, 2009). Dessa forma a Animação limitada vai focar nos elementos chave do corpo, dando atenção àquilo que realmente importa para a comunicação da emoção ou da ação. Como resultado temos uma técnica que traz clareza narrativa e permite ao espectador focar sua atenção no que essencial, sem distrações excessivas (Figura 45).

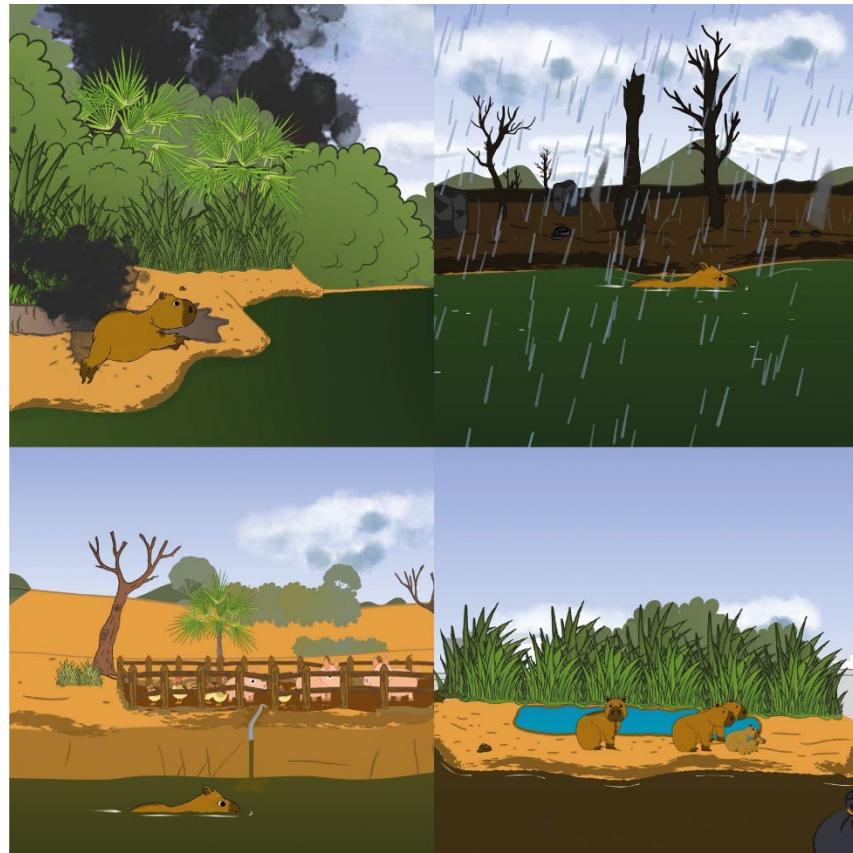
Figura 45 -Utilização do *Moho* como ferramenta em animação limitada



Fonte: Às Margens do Meia-Ponte.

Os cenários são outro aspecto em que essa técnica utiliza da adoção de movimentações mínimas, frequentemente são utilizados fundos estáticos ou com movimentações mínimas. Isso reduz a carga de trabalho para o artista e animadores, mas também confere consistência estética e facilita a produção em série (Williams, 2009). Williams (2009), vai complementar dizendo que a animação pode sugerir a indicação de movimento sem grandes deslocamentos de cenário, reforçando que o impacto visual tem mais haver com a intenção do animador do que na quantidade de quadros (Figura 46).

Figura 46 - Mudanças da vegetação e das cores do rio ao longo da evolução narrativa



Fonte: Às Margens do Meia-Ponte.

A Animação Limitada não deve ser considerada uma técnica de contenção ou de “preguiça criativa”, mas como uma escolha criativa, de fato, que gera estilos reconhecíveis e duradouros.

### 3.5.2. A animação

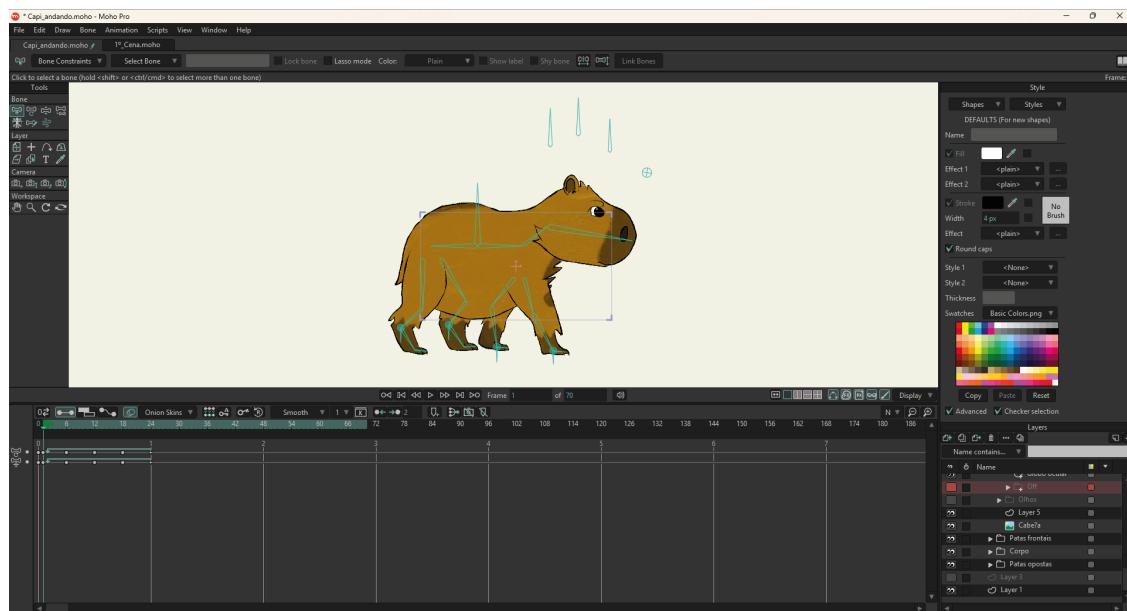
Às Margens do meia ponte, uma animação autoral fruto deste estudo, fora pensada em ser publicada em meios digitais e também exibida como curta em mostras de filmes, além de sua publicidade de ser publicada em plataformas de vídeos como *Youtube* e *Vimeo*, é intensão como resultado final a sua transmissão em telas, por isso vai se adotar de antemão um tamanho de tela de 3840 pixels de largura e 2160 pixels de altura, o que configura a resolução em 4k, também uma taxa de quadros de 24 frames por segundo. Com a definição do estilo e técnicas que vão ser adotados na animação alguns aspectos técnicos,

mas de extrema importância, precisão ser definidos antes do início da animação em si, de acordo com Oliveira (2022), são:

- Tamanho de tela: 3840x2160 pixels (4k)
- Velocidade de interpolação: 24 frames por segundo
- Coloração: A animação será colorida
- Som: A animação terá som

O programa para a realização da animação das personagens, cenários foi o Moho (Smith Micro Software; Lost Marble, 2023), por possibilitar o uso da técnica de *smartbone* onde se constrói um esqueleto para os objetos, permitido a suas manipulações como se fossem bonecos animados, permitindo a livre movimentação de personagens e objetos para que assim ganhem vida e movimento. (Figura 47)

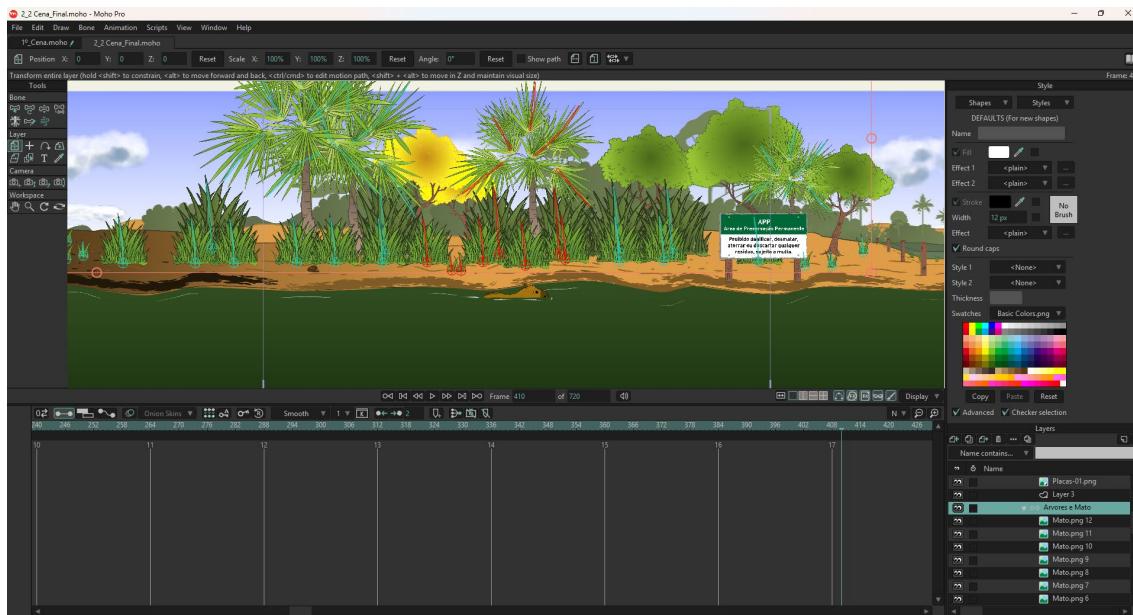
Figura 47 - Smartbones utilizados no processo de animação



Fonte: Às Margens do Meia-Ponte.

Em alguns objetos dos cenários também foram utilizados este recurso para conferir movimento. (Figura 48)

Figura 48 - Smartbones utilizados em objetos do cenário



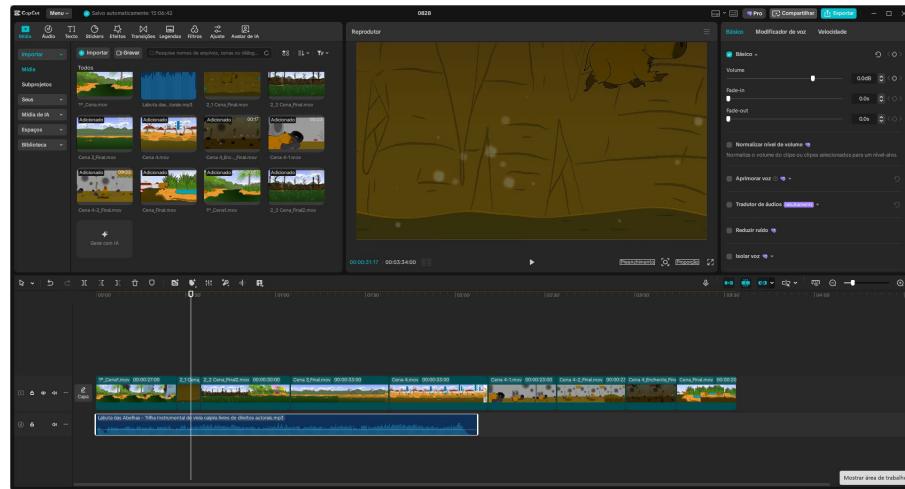
Fonte: Às Margens do Meia-Ponte.

### 3.6. FINALIZAÇÃO

Essa é a etapa que encerra e finaliza os trabalhos, dando vida a animação. Para a realização da edição final, aplicação de efeitos visuais, trilha sonora e efeitos de som, que conferem ainda mais vida e veracidade para as personagens e o ambiente da animação foi utilizado o programa *CapCut* (Bytedance Pte. Ltd., 2023), por ser de fácil utilização ele possuí uma gama de ferramentas que agilizam e favorecem a edição rápida do material final da animação.

Com todas as cenas geradas através do programa *Moho* (Smith Micro Software; Lost Marble, 2023), todo esse material foi inserido no *Capcut*, bem como a trilha sonora e aplicação de efeitos de vídeo e som. (figura 48)

Figura 49 - Montagem da animação utilizados o programa CapCut



Fonte: Às Margens do Meia-Ponte.

A trilha sonora para compor o fundo da animação foi de uma coletânea do autor Barros (2023), é uma coletânea de músicas de moda de viola que não possuem direitos autorias ou restrições de uso.

O uso de músicas, conhecidas como Moda de Viola, como trilha de fundo para uma animação com Às Margens do Meia-Ponte reforça a narrativa da obra ao unir elementos culturais e ambientais. Pereira Vieira; Tavares (2024), ressaltam que a literatura regional como outras expressões artísticas tem a capacidade de sensibilizar, transformar as percepções, assim como trazem à tona uma identidade enraizada no Cerrado. A Moda de viola, tem em sua melodia, um aspecto intimista, evocando memórias afetivas do sertão e a sua conexão das comunidades com a natureza. Este estilo musical se torna um recurso de educação ambiental ao provocar emoções e reflexões profundas sobre a destruição do Cerrado.

Além de sua estética, a música tocada em uma viola, normalmente a viola de 10 cordas, com seu timbre metálico e melódico, traz com si uma tradição musical que há anos denuncia injustiças socioambientais exaltando a beleza natural do Cerrado e do sertão brasileiro. Cantores como Almir Sater, em suas canções, *Tocando em frente* (Sater; Teixeira, 2012) e *Chalana* (Sater, 2017), utilizam melodias de viola para exaltar a relação afetiva com terra e a vida no campo, já nas canções *Sertão é sertão* (Zé Mulato; Cassiano, 2020) a dupla canta exultando os símbolos culturais que precisam ser lembrados e protegidos,

já Pena Branca; Xavantinho (2020) vão retratar a devastação ambiental e a possibilidade de renovação da natureza.

Com tudo em seu lugar, e realizada a edição final e a exportação do vídeo em seu tamanho e formato já definidos e pronto para ser exibido. (Figura 49)

Figura 49 – Cena inicial de Às Margens do Meia-Ponte



Fonte: Às Margens do Meia-Ponte.

Mais do que concluir tecnicamente a edição, esta etapa buscou unir imagem, som e ritmo como forma de ampliar a poética crítica proposta pela animação. A trilha, os efeitos sonoros e a montagem final não foram apenas recursos para dar verossimilhança às cenas, mas parte essencial da narrativa que denuncia e sensibiliza. Cada escolha de corte, cada inserção sonora e cada efeito visual foram pensados como prolongamento das dores e resistências vividas por Capi e pelo Meia-Ponte. Dessa forma, a finalização não representa apenas o término de um processo produtivo, mas o instante em que a obra se completa como experiência estética e política, convidando o espectador a refletir sobre sua própria relação com os rios e com o Cerrado que nos sustenta.

#### 4. CONCLUSÃO

A jornada que envolveu toda a pesquisa foi semelhante a jornada realizada pela personagem Capi. Envolveu muitos desafios, decepções, dificuldades e momentos de angustia, mas no final assim como ela foi alcançado o objetivo a criação da animação, *Às margens do Meia Ponte*.

Esta animação reafirma a importância da animação como experiência estética e artística e possuí a capacidade de romper com a naturalização dos problemas socioambientais provocando reflexões e críticas que vão além da aparência visual. Ao longo da escrita, a animação deixou de ser apenas um produto técnico para se tornar um gesto poético e político, situado no estudo das artes e cultura visual, trazendo consigo aspectos do artivismo. O processo criativo também demonstra a mostra que a obra fruto desse estudo, não é apenas a simples aplicação de técnicas de animação, mas sobretudo de interpelar o espectador diante da realidade da degradação do Rio Meia-Ponte.

Para Victor Papanek (2014), o design – e consequentemente a arte – que se limita ao mercado e a visão de consumo se torna cúmplice de um sistema excludente e insustentável. Já, a arte comprometida com o bem social busca propor soluções críticas, sensíveis e transformadoras. Ao utilizar o design social como ferramenta de teórica não se pretendia construir um manual de produção de animação, mas uma poética crítica, um espaço de reflexão sobre o modo como nos relacionamos com os rios, com fauna e com o mundo a nossa volta. Pazmino (2007) ainda reforça a necessidade de que o design rompa coma a lógica mercadológica, a obsolescência programada e o consumismo, se dedicando assim a práticas sustentáveis e socialmente relevantes. Isso se integra a proposta criativa desta pesquisa ao mostrar que a metodologia pode ser o suporte, mas o sentido maior está na experiência e estética que dela emerge.

Nesse sentido, a animação não se restringe a uma sucessão de quadros ou a um roteiro fechado, mas se apresenta como experiência estética que se abre ao sensível. Mondzain (2022) lembra que as imagens não são neutras: podem ser capturadas por Grupos de dominação, mas também libertar o olhar quando aqueles que por elas lutam se vazem ser reconhecidos, buscando no afeto e na exposição da realidade que as produziram sem que um véu as

encubra ou uma moldura limite o olhar. Ao colocar uma capivara como personagem da animação que percorre a correnteza do Rio Meia-Ponte, a animação assume essa função de deslocar o olhar do espectador, convidando-o a enxergar o rio não como paisagem esquecida, mas como sujeito em sofrimento. O vínculo afetivo que se cria com a imagem de Capi, com o seu olhar de tristeza, espanto, conformidade ou descontentamento, transforma a narrativa em metáfora de relação do homem com a natureza, abrindo espaço para uma experiência poética e sensível de indignação e empatia.

Crary (2023), denúncia a lógica de uma sociedade marcada pela aceleração do tempo e pela captura incessante da atenção em um regime integral (24/7). Nesse contexto, obras que entregam ao espectador uma pausa crítica tronam-se ainda mais necessárias. *Às Margens do Meia-Ponte* surge nesse movimento: em alguns minutos, o curta animado interrompe essa rotina atribulada, saturada por imagens e informação para propor um outro espaço, o de contemplação e estética, no qual os gestos de destruição e os sinais de resistência do Rio ganham forma simbólica. A animação, nesse caso, não se propõe a oferecer soluções práticas, mas a devolver ao espectador o direito de sentir, refletir e reposicionar-se diante de uma realidade muitas vezes invisibilizada.

As obras as quais foram a base para a construção poética para a criação da animação *Às Margens do Meia-Ponte*, foram de suma importância para compreender sua importância. Em especial Steve Cutts que em *MAN* (Cutts, 2012) traz a figura do homem depredador que exaure o planeta até a sua morte simbólica e em *Happiness* (Cutts, 2017) ele traz como tema a crítica a alienação social, a busca sega e ininterrupta pela “felicidade”. São obras centrais durante toda a construção de minha poética, não pela mera reprodução de estilos, mas pela compreensão de que a animação crítica pode unir ironia, humor e denúncia em um mesmo gesto. Para trazer uma aproximação com a realidade o trabalho realizado pela 1<sup>a</sup> *Expedição do Rio Meia-Ponte* (Santos; Frazão; Margonari, 2023) trouxeram dados e diagnósticos de outro personagem fundamental para a animação o Rio Meia-Ponte onde a divulgação de imagens e relatos trouxeram o sentimento de mobilização e empática mobilizando assim à reflexão.

Dessa forma, a contribuição com o alcance do objetivo da pesquisa em criar uma animação com teor crítico resultou no curta animado: *Às Margens do Meia-Ponte* é em mostrar que é possível utilizar o design social como linguagem artística comprometida com as problemáticas ambientais e sociais. Munido de uma metodologia que ajudou a separar as etapas da construção da animação, auxiliando experiência estética em busca de uma narrativa de denúncia e sensibilização. A obra não se encerra em si mesma: ela se abre como convite a olhar o Meia-Ponte com mais atenção, a reconhecer na figura de uma capivara as vulnerabilidades do Cerrado e a perceber que os problemas do Meia-Ponte não são isolados, mas fazem parte de uma crise ambiental que atravessa todo o país.

Portanto, está dissertação não é apenas um documento de um processo criativo, mas um posicionamento estético diante do mundo. *Às Margens do Meia-Ponte* contribui com um gesto artivista, que transforma técnica em poética, dado em metáfora, denúncia em experiência do sensível, dialogando através de inspirações críticas de animações autorais que assumem o papel de resistência e de convocação atitudes socioambientais. A experiência estética que aqui se apresenta não pretende oferecer respostas definitivas, mas abrir espaço para o dissenso, para o incomodo e para o desejo de imaginar outros futuros. E nesse espaço entre arte e crítica que está pesquisa no campo das artes e da cultura visual vem para: lembrar que o Rio Meia-Ponte, Capi, a capivara e homem compartilhamos os mesmos destinos, e que só a preservação pode nos manter vivos às margens do Meia-Ponte.

## 5. BIBLIOGRAFIA

A VACA E O FRANGO. *Produção de David Feiss*. Estados Unidos: Warner Bros. Home Entertainment, 2010. 2 DVDs (aprox. 440 min.), color., sonoro. Série de animação exibida originalmente em 1997 no canal Cartoon Network.

ADOBE INC. *Adobe Illustrator*. Adobe Systems, 2025. Disponível em: <https://www.adobe.com/illustrator>. Acesso em: 24 ago. 2025.

ADOBE INC. *Adobe Photoshop*. Adobe Systems, 2025. Disponível em: <https://www.adobe.com/photoshop>. Acesso em: 24 ago. 2025.

ALBUQUERQUE, Maria Elisabete de. *Design gráfico em tempos de ativismo*. Dissertação—Recife: Universidade Federal do Pernambuco, 2018.

ARMSBY, James. *Model Citizen*. Reino Unido. Youtube, 2020. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=mVLrBJYGxk4&ab\\_channel=DeadSound](https://www.youtube.com/watch?v=mVLrBJYGxk4&ab_channel=DeadSound). Acesso em: 23 jul. 2024.

AS MENINAS SUPERPODEROSAS. Direção: *Craig McCracken*. [S.I.]: Warner Home Video, 2008. 2 DVDs (ca. 400 min), color.

BARROS, Lucas. *Coletânea de músicas: Lucas Barros*. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=-rX1akK5VTY&list=PLxD8HkrTnnkSSZb4stc1fUpuhiuAERTTi&ab\\_channel=EliasMomberg](https://www.youtube.com/watch?v=-rX1akK5VTY&list=PLxD8HkrTnnkSSZb4stc1fUpuhiuAERTTi&ab_channel=EliasMomberg). Acesso em: 24 ago. 2025.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES. *Produção de Walt Disney*. Estados Unidos: Walt Disney Studios Home Entertainment, 2016. 1 Blu-ray (83 min.), color., sonoro. Filme lançado originalmente em 1937.

BRASIL. *Plano de ação para prevenção e controle do desmatamento e das queimadas no bioma Cerrado (PPCERRADO) 4a fase (2023 a 2027)*. Brasília: [S.n.]. Disponível em: [https://www.gov.br/mma/pt-br/assuntos/controle-ao-desmatamento-queimadas-e-ordenamento-ambiental-territorial/controle-do-desmatamento-1/ppcerrado/ppcerrado\\_4fase.pdf](https://www.gov.br/mma/pt-br/assuntos/controle-ao-desmatamento-queimadas-e-ordenamento-ambiental-territorial/controle-do-desmatamento-1/ppcerrado/ppcerrado_4fase.pdf). Acesso em: 16 ago. 2025.

BYTEDANCE PTE. LTD. CapCut. Bytedance, 2023. Disponível em: <https://www.captcut.com>. Acesso em: 24 ago. 2025

CABRAL, Hugo Marques; SILVA, Marcos Antonio. A percepção ambiental da população ribeirinha dos setores Jaó e Negrão de Lima, Goiânia (GO). *Brazilian Applied Science Review*, v. 4, n. 1, p. 202–217, 2020.

CAVALEIROS DO ZODÍACO. *Direção: Kazuhito Kikuchi*. [S.I.]: Toei Animation; Distribuição: PlayArte, 2004. 6 DVDs (ca. 1500 min), color.

CELSYS, Inc. *Clip Studio Paint*. Celsys, Inc., 2023. Disponível em: <https://www.clipstudio.net>. Acesso em: 24 ago. 2025

COESSENS, Kathleen. *A arte da pesquisa em artes: Traçando práxis e reflexão*. ARJ – Art Research Journal / Revista de Pesquisa em Artes, v. 1, n. 2, p. 1–20, 2014.

CRARY, Jonathan. *Terra arrasada: Além da era digital, rumo a um mundo pós-capitalista*. São Paulo: Ubu Editora, 2023. v. 1

CUTTS, Steve. *Happiness*. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk&t=6s&ab\\_channel=SteveCutts](https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQelULDk&t=6s&ab_channel=SteveCutts). Acesso em: 18 jul. 2023.

CUTTS, Steve. *MAN*. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdalCIU&ab\\_channel=SteveCutts](https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdalCIU&ab_channel=SteveCutts). Acesso em: 29 jul. 2022.

DIGIMON. *Direção: Hiroyuki Kakudou*. [S.I.]: Toei Animation; Distribuição: PlayArte, 2002. 4 DVDs, color.

DRAGON BALL. *Direção: Daisuke Nishio*. [S.I.]: Toei Animation; Distribuição: PlayArte, 2003. 5 DVDs (ca. 1300 min), color. Legendado e dublado.

FERREIRA, Gislene Auxiliadora. *Plante árvores e garanta sombra e água fresca*. Goiânia: Secretaria estadual do meio ambiente, dos recursos hídricos e da habitação, 2002.

GLEBAS, Francis. *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. [S.I.]: Focal Press, 2008.

GOMES, Diana Maria Silva. *Animação autoral: projeto e realização individuais*. Dissertação—Lisboa: Universidade de Lisboa, 29 out. 2018.

GOMES, Michel. *Família de capivaras é flagrada passeando por avenida de Porangatu*; vídeo. Disponível em: <https://g1.globo.com/go/goias/noticia/2022/>

08/17/familia-de-capivaras-e-flagrada-passeando-por-avenida-de-porangatu-video.ghtml. Acesso em: 26 jan. 2025.

GOODMAN, Nelson. *Languages of art an approach to a theory of symbols*. 1a ed. Indianapolis: The Bobbs-Merril company, 1968.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE). *IBGE retrata cobertura natural dos biomas do país de 2000 a 2018*. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/28943-ibge-retrata-cobertura-natural-dos-biomas-do-pais-de-2000-a-2018>. Acesso em: 16 ago. 2025.

IWERKS, Ub; DISNEY WALT. *Steamboat Willie*. United StatesDisney Cartoons, 1928. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=l5pG1wbRKOg&ab\\_channel=DidYouCatchThis%3F](https://www.youtube.com/watch?v=l5pG1wbRKOg&ab_channel=DidYouCatchThis%3F). Acesso em: 26 jan. 2025

JORNAL NACIONAL. Cerrado perde área equivalente a quase duas vezes o Distrito Federal em 12 meses. *G1*, [S.I.], 7 jan. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2022/01/07/cerrado-perde-area-equivalente-a-quase-duas-vezes-o-distrito-federal-em-12-meses.ghtml>. Acesso em: 31 jul. 2022

JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. [S.I.]: Senac, 2002. v. 1

LAYBOURNE, Kit. *The animation book*. New York: Three Rivers Press, 1998. v. 1.

LUTUNATABUA, Fenton. *Artivism and Creativity in Southeast Asia*. Disponível em: <https://350.org/40605/>. Acesso em: 17 dez. 2024.

MARGOLIN, Victor. O Designer cidadão. *Revista Design em Foco*, v. 3, n. 2, p. 145–150, 2006.

MARQUES, Ewerton Lucas de Mélo; XAVIER, Manassés Morais. Críticas sociais na animação vida maria, de Márcio Ramos: da refração na linguagem à construção de sentidos. *VERBUM*, v. 10, n. 1, p. 82–99, maio 2021.

MARTINS, Vivian Suarez; CAMPOS, Gisela Belluzzo de. Artivismo e Ativismo: Design Gráfico e Coletivos. *DATJournal*, v. 5, n. 1, p. 114–137, 2020.

- MICHAELIS. *Dicionário brasileiro da língua portuguesa*. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/>. Acesso em: 18 dez. 2024.
- MIRZOEFF, Nicholas. *Introducción a La Cultura Visual*. Buenos Aires: Editora Paidós, 2003.
- MIRZOEFF, Nicholas. *O direito a olhar*. ETD - Educação Temática Digital, v. 18, n. 4, p. 745–767, 17 nov. 2016.
- MONDZAIN, Marie-José. *Confiscação das palavras, das imagens e do tempo: por uma outra radicalidade*. Belo Horizonte: Relicário Edições, 2022. v. 1
- NICOLAU, Marcos et al. *Comunicação e Semiótica: visão geral e introdutória à Semiótica de Peirce*. Revista eletrônica temática, v. 6, n. 8, 2010.
- O LABORATÓRIO DE DEXTER. *Direção: Genndy Tartakovsky*. [S.I.]: Warner Home Video, 2009. 3 DVDs (ca. 780 min), color.
- OLIVEIRA, Flávio Gomes de. Metodologia de animação para designers e artistas. *Anais do V Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual*, v. 1, p. 528–538, 2022.
- PAPANEK, Victor. *Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social*. 2. ed. Barcelona: Pollen edicions, 2014.
- PAZMINO, Ana Verónica. Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável. *Simpósio Brasileiro de Design Sustentável*, v. 1, p. 1–4, 2007.
- PENA BRANCA; XAVANTINHO. *Restinga*. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=RYmO1CiPTrk&ab\\_channel=HenriqueVioleiro](https://www.youtube.com/watch?v=RYmO1CiPTrk&ab_channel=HenriqueVioleiro). Acesso em: 24 ago. 2025.
- PEREIRA VIEIRA, Vinícius; TAVARES, Giovana Galvão. *Preservando a alma do Cerrado: estado da arte da interação entre a Educação Ambiental, a Literatura Brasileira e a obra de Cora Coralina (2012-2022)*. v. 41, n. 2, p. 188–208, ago. 2024.
- POKEMON. *Direção: Kunihiko Yuyama*. [S.I.]: OLM Inc.; Distribuição: Paramount, 2001. 6 DVDs, color.
- POKÉMON 2000: O FILME. *Direção: Kunihiko Yuyama*. [S.I.]: Warner Bros, 2000. 1 DVD (ca. 99 min), color.

POKÉMON RED VERSION; POKÉMON BLUE VERSION. *Desenvolvido por Game Freak*. Publicado por Nintendo. Quioto: Nintendo, 1996. 2 cartuchos (Game Boy), color.

PURVES, Barry J. C. Stop Motion: passion, process and performance. Oxford: Elsevier, 2008. v. 1

RAMOS, Márcio. *Vida Maria*. BrasilFundação Demócrata Rocha, 2006. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=yFpoG\\_htum4&t=163s](https://www.youtube.com/watch?v=yFpoG_htum4&t=163s). Acesso em: 23 jul. 2024

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: Estética e Política*. São Paulo: Editora 34, 2005.

RAPOSO, Paulo. “Artivismo”: articulando dissidências, criando insurgências. *Cadernos de arte e antropologia*, v. 4, n. 2, p. 3–12, 1 out. 2015.

ROCHA, Cláudio Aleixo. Ilustração Crítica e Narrativas Subversivas no Design Gráfico Social. *Revista de Ensino em Artes, Moda e Design*, v. 4, n. 3, p. 154–171, 2021.

ROCHA, Cláudio Aleixo. Metodologia de design para criação de personagem: uma proposta. *Revista de Ensino em Artes, Moda e Design*, v. 7, n. 3, p. 131–153, 13 dez. 2023.

SANTOS, Kátia Maria dos; FRAZÃO, Juliana Moraes; MARGONARI, Jpsé Márcio. *Carta das Águas do Rio Meia Ponte: 1ª Expedição Rio Mia-Ponte*. Goiânia: Câmara Municipal de Goiânia, 2023.

SARDELICH, Maria Emilia. *Leitura de imagens, cultura visual e prática educativa*. v. 36, n. 128, p. 451–472, 2006.

SATER, Almir. *Chalana*. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=OtZvHQFDSBo&ab\\_channel=AlmirSater-Topic](https://www.youtube.com/watch?v=OtZvHQFDSBo&ab_channel=AlmirSater-Topic). Acesso em: 24 ago. 2025.

SATER, Almir; TEIXEIRA, Reanto. *Tocando em Frente*. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=SWtjTkixv5M&ab\\_channel=TVCultura](https://www.youtube.com/watch?v=SWtjTkixv5M&ab_channel=TVCultura). Acesso em: 24 ago. 2025.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. *Arte, crítica e crítica como arte - acerca do conceito de crítica em F. Schlegel e Novalis*. Discurso, p. 115–136, 1993.

SMITH MICRO SOFTWARE; LOST MARBLE. *Moho (Anime Studio)*. Lost Marble, 2023. Disponível em: <https://moho.lostmarble.com>. Acesso em: 24 ago. 2025

STRASSBURG, Bernardo B. N. *et al.* Author Correction: Global priority areas for ecosystem restoration (Nature, (2020), 586, 7831, (724-729), 10.1038/s41586-020-2784-9). *Nature*, 2022.

TURMA DA MÔNICA. *Criação: Mauricio de Sousa*. São Paulo: Sony Wonder, 2004. 2 DVDs (ca. 240 min), color.

WELL, Paul. *Understanding Animation*. Oxon: Routledge, 1998. v. 1, p. 265.

WHITELEY, Nigel. O designer valorizado. *Revista ARCOS*, v. 1, p. 63–75, 1998.

WIKIPÉDIA – A ENCICLOPÉDIA LIVRE. *Cerrado*. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cerrado>. Acesso em: 16 ago. 2025.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit*. London: Faber & Fabe, 2009. v. 1.

WORLD WILDLIFE FUND. #CerradoVivo Você conhece o Cerrado? *Panda.org*. 26 ago. 2014. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=orGhCBbK4lw&ab\\_channel=WWF-Brasil](https://www.youtube.com/watch?v=orGhCBbK4lw&ab_channel=WWF-Brasil). Acesso em: 29 jul. 2022

WU, Brandon. *The Mountain King*. Disponível em: <https://vimeo.com/126595275>. Acesso em: 25 abr. 2024.

ZÉ MULATO; CASSIANO. *Sertão Ainda é Sertão*. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=RYmO1CiPTRk&ab\\_channel=HenriqueVioleiro](https://www.youtube.com/watch?v=RYmO1CiPTRk&ab_channel=HenriqueVioleiro). Acesso em: 24 ago. 2025.

**ANEXO I – QR CODE PARA ACESSO A ANIMAÇÃO ÀS MARGENS DO MEIA-PONTE**



[https://drive.google.com/drive/folders/1RdsRATzGFMfu0P3U6lRWmfHAzhu8eknF?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1RdsRATzGFMfu0P3U6lRWmfHAzhu8eknF?usp=drive_link)