



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

CINEMA E AUDIOVISUAL

CACHARA:
**A CONSTRUÇÃO ESTÉTICA DE EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS NACIONAIS A
PARTIR DA SIMBOLOGIA CULTURAL**

ANA FLÁVIA DO NASCIMENTO TOMAZ

Foz do Iguaçu
2023

CACHARA:
**A CONSTRUÇÃO ESTÉTICA DE EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS NACIONAIS A
PARTIR DA SIMBOLOGIA CULTURAL**

ANA FLÁVIA DO NASCIMENTO TOMAZ

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Prof. Dr.^a Camila Marques
Co-orientador: Prof. Dr. Pablo Villavicencio

Foz do Iguaçu
2023

ANA FLÁVIA DO NASCIMENTO TOMAZ

CACHARA:

A CONSTRUÇÃO ESTÉTICA DE EXPERIÊNCIAS IMERSIVAS NACIONAIS A
PARTIR DA SIMBOLOGIA CULTURAL

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto Latino-Americano
de Arte, Cultura e História da Universidade
Federal da Integração Latino-Americana,
como requisito parcial à obtenção do título
de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora: Prof. Dr.^a Camila Marques
UNILA

Co-orientador: Prof. Dr. Pablo Villavicencio
UNILA

Prof. Dr. Eduardo Dias Fonseca
UNILA

Prof. Dr.^a Kira Santos Pereira
UNILA

Foz do Iguaçu, 18 de outubro de 2023

AGRADECIMENTOS

O desenvolvimento deste trabalho atesta não apenas o encerramento de uma etapa de produção acadêmica, mas também o início de uma nova etapa. Assim, expresso minha gratidão e reconhecimento aqueles que forneceram apoio, orientação e incentivo ao longo desta jornada.

Agradeço aos docentes Camila Marques e Pablo Villavicencio por confiarem e embarcarem comigo nessa ideia. O tempo, esforço e cuidado investidos em fornecer direcionamentos e esclarecer as inúmeras e constantes dúvidas foram mais do que fundamentais para a realização do projeto.

Também agradeço imensamente Maria Eduarda Patelli e Yuri Gostautas pelas amizades de longa data que, em momentos mais do que difíceis, estiveram presentes prestando todo apoio necessário, me motivando e nunca me deixando desistir.

Por fim, agradeço Julia Matos por todo amor, cuidado e companhia durante a graduação, da realização deste trabalho e por todos os momentos que pudemos compartilhar juntas. Foram muitos períodos de incertezas e ansiedades que resolvemos juntas, como sempre fazemos. Obrigada pelo apoio incondicional.

RESUMO

Habitualmente, o imaginário do Brasil perante a comunidade internacional gira em torno da exotização do país e da população brasileira. Tais estereótipos, muitas vezes, se reforçam em produções audiovisuais destinadas também ao público nacional. Dessa forma, divergir de clichês representativos e embarcar em aspectos culturais regionais, dialoga de forma mais intensa com o panorama brasileiro, que, por si só, engloba inúmeras diversidades em sua composição. Cachara é uma experiência imersiva de cinema de animação expandido, que busca, a partir da análise da construção visual de símbolos culturais em produtos midiáticos chineses, destacar como esses atributos, ao se manifestarem na criação de uma expressão estética vinculada ao imaginário cultural nacional, podem gerar identificação cívica. Por meio de uma narrativa ficcional, os aspectos que incorporam a cultural local se materializam na concepção estética e visual do projeto, buscando, através da animação, traduzir o espaço que abrange a tríplice fronteira entre Brasil, Argentina e Paraguai.

Palavras-chave: imersão; construção estética; animação; simbologia cultural.

RESUMEN

Habitualmente, el imaginario de Brasil ante la comunidad internacional gira en torno a la exotización del país y de la población brasileña. Estos estereotipos suelen verse reforzados en producciones audiovisuales dirigidas también a un público nacional. De esta manera, apartándose de clichés representativos y adentrándose en aspectos culturales regionales, dialoga más intensamente con el panorama brasileño, que, en sí mismo, abarca innumerables diversidades en su composición. Cachara es una experiencia inmersiva de cine de animación expandida, que busca, a partir del análisis de la construcción visual de símbolos culturales en productos mediáticos chinos, resaltar cómo estos atributos, cuando se manifiestan en la creación de una expresión estética vinculada al imaginario cultural nacional, puede generar identificación cívica. A través de una narrativa de ficción, los aspectos que incorporan la cultura local se materializan en la concepción estética y visual del proyecto, buscando, a través de la animación, traducir el espacio que abarca la triple frontera entre Brasil, Argentina y Paraguay.

Palabras clave: inmersión; construcción estética; animación; simbolismo cultural.

ABSTRACT

Usually, the imaginary of Brazil before the international community revolves around the exoticization of the country and the Brazilian population. Such stereotypes are often reinforced in audiovisual productions also aimed at a national audience. In this way, diverging from representative clichés and embarking on regional cultural aspects, dialogues more intensely with the Brazilian panorama, which, in itself, encompasses countless diversities in its composition. Cachara is an immersive experience of expanded animated cinema, which seeks, based on the analysis of the visual construction of cultural symbols in Chinese media products, to highlight how these attributes, when manifested in the creation of an aesthetic expression linked to the national cultural imaginary, can generate civic identification. Through a fictional narrative, the aspects that incorporate local culture materialize in the aesthetic and visual conception of the project, seeking, through animation, to translate the space that covers the triple border between Brazil, Argentina and Paraguay.

Key words: immersion; aesthetic construction; animation; cultural symbolism.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 — Instalação <i>Qīngmíng Shànghé Tú</i>	26
Figura 2 — Murais de <i>Dunhuang</i>	32
Figura 3 — Cenas do Filme <i>O mistério do gato chinês</i>	32
Figura 4 — Comparação entre filme e ópera de Pequim.....	33
Figura 5 — Cenas iniciais do videoclipe <i>Pretty Please</i>	33
Figura 6 — Supermercado da Riqueza.....	34
Figura 7 — Animação baile funk.....	36
Figura 8 — Simplificação de personagem.....	38
Figura 9 — <i>Li Yunxiang</i> evoca <i>Nezha</i>	39
Figura 10 — <i>Li Yunxiang</i> e <i>Ao Bing</i>	39
Figura 11 — Despedidas em <i>New Gods: Nezha Reborn</i>	40
Figura 12 — Textura curta <i>Yum Cha</i>	40
Figura 13 — Textura curta <i>¡Que Onda Wey! 2005</i>	41
Figura 14 — Textura curta <i>Sopro</i>	41
Figura 15 — Steampunk em <i>A boa caçada</i>	42
Figura 16 — Formas no design de personagem.....	44
Figura 17 — Proporção em personagens.....	45
Figura 18 — Realismo em <i>A serpente verde</i>	46
Figura 19 — <i>Cartoon</i> em <i>Tangle Tower</i>	46
Figura 20 — Organização espacial do clã.....	47
Figura 21 — Arquitetura <i>Cyberpunk</i>	48
Figura 22 — Distinção de classe em cenário.....	49
Figura 23 — Cidade alagada em <i>Wade</i>	49
Figura 24 — Arquitetura <i>Solarpunk</i>	50
Figura 25 — Lista do Instituto Ambiental.....	51
Figura 26 — Catalogação Cidade do Leste.....	52

Figura 27 — Registro de aparelho.....	52
Figura 28 — <i>Kit</i> feminino <i>Cyclone</i>	55
Figura 29 — Rascunhos Kota.....	56
Figura 30 — Rascunhos Rudá.....	57
Figura 31 — Rascunho Marco.....	57
Figura 32 — Paleta de cores.....	58
Figura 33 — Modelagem cidade.....	59
Figura 34 — Exemplo de textura elaborada.....	60
Figura 35 — Referências de arquitetura.....	61
Figura 36 — Torre aeroporto.....	61
Figura 37 — Prédios em Jundiaí.....	62
Figura 38 — Distância Projetor.....	63
Figura 39 — Medidas dos elementos.....	64
Figura 40 — Disposição dos elementos.....	64

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO.....	12
2 JUSTIFICATIVA.....	13
3 DESCRIÇÃO DETALHADA DA OBRA.....	14
3.1 IDEALIZAÇÃO NARRATIVA.....	14
3.2 IDEALIZAÇÃO SONORA.....	16
3.3 DESCRIÇÃO TÉCNICA.....	17
4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E VISÃO ESTÉTICA.....	17
4.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	18
4.1.1 Transcineamas e o Espectador.....	18
4.1.2 Imersão e Interatividade.....	20
4.1.3 Panoramas e Pinturas em Pergaminho.....	25
4.1.4 Imagem e Linguagem Visual.....	27
4.1.5 Direção De Arte e Construção Imagética.....	29
4.1.6 A Direção De Arte Chinesa.....	30
4.1.7 Direção De Arte na Animação e Brasilidade.....	34
4.2 VISÃO ESTÉTICA.....	36
4.2.1 Aspectos Gerais.....	37
4.2.2 Personagens.....	43
4.2.3 Cenários.....	46
4.2.3.1 Clã administrado pela Liga.....	47
4.2.3.2 Ambiente exterior.....	49
4.2.3.3 Clã da resistência.....	50
5. RELATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO.....	50
5.1 PRÉ-PRODUÇÃO GERAL.....	50
5.2 ANIMAÇÃO.....	52
5.2.1 Softwares.....	53
5.2.2 Personagens.....	54
5.2.2.1 Rascunho e Idealização.....	54
5.2.2.2 Resultado Final.....	58
5.2.3 Cenários.....	59
5.3 SOM.....	62
6. PLANO TÉCNICO.....	62
7. ANEXOS.....	66
7.1 CRONOGRAMA GERAL.....	66
7.2 TABELA DE EQUIPAMENTOS.....	67
9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67
10. REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS.....	69

1 APRESENTAÇÃO

Cachara é um projeto de experiência imersiva de cinema de animação expandido que tem como enfoque narrativo a trajetória de Kota, uma jovem, que enfrenta há 15 anos as consequências do rompimento da barragem da usina hidrelétrica local e suas ramificações socioculturais na comunidade subsistente.

Idealizado a partir da projeção em múltiplas telas, o projeto intenta descentralizar o olhar perante a produção fílmica estadunidense e europeia, provindo da análise da construção visual de elementos culturais simbólicos em produtos midiáticos chineses e como a imagem resultante desse processo pode criar elos de identificação pátria. Isto é, *Cachara* tem como enfoque, evidenciar como atributos culturais podem se converter dentro do campo artístico na formulação de uma manifestação visual, vinculada ao imaginário de simbologia cultural nacional. Aspectos que serão materializados em uma experiência imersiva de contexto ficcional, através da inserção dessa simbologia cultural local na configuração estética e concepção visual do projeto a fim de evocar identificação regional por meio de tais atributos.

Concebido na qualidade de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), *Cachara*, por meio da captação em imagem e vídeo de ambientes que compõem a tríplice fronteira entre Argentina, Brasil e Paraguai, visa estabelecer a representação das singularidades que englobam esse entorno. Aspirando traçar diálogos com a adjacência para além do ciclo acadêmico, através da transfiguração desses espaços para a linguagem da animação, fundamentada sobretudo na óptica não natural e migrante da realidade trinacional.

2 JUSTIFICATIVA

Na esfera audiovisual, a animação desempenha uma função distintiva ao convir como linguagem preliminar de expressão, instituindo os fundamentos da interpretação visual e narrativa de aspectos que, posteriormente, se solidificam no âmbito do cinema *live-action* e de outras modalidades midiáticas. A versatilidade de faixas etárias que circundam o consumo da animação, atestam o seu papel significativo na formação de concepções relacionadas à realidade e à sociedade. Tal influência é notadamente estabelecida a partir do diálogo traçado na infância, período onde a construção de imaginários e perspectivas acerca do mundo, do social e do indivíduo se fundamentam. Nesse sentido, a animação se caracteriza como agente promotor na definição de abordagens primordiais para conceber, questionar e intervir nas formas pelas quais diversos fenômenos e ópticas da experiência humana são interpretados e compreendidos.

A animação apresenta uma afinidade substancial em relação ao cinema tido como convencional, tanto em seus estágios iniciais, uma vez que ambos derivam de sequências de imagens em movimento, quanto nas implicações técnicas e narrativas que transcendem as duas modalidades. No entanto, ao adentrar no domínio da criação artística, o cerne da animação se evidencia na capacidade de forjar uma configuração estética caracterizada por uma continuidade ininterrupta e potencialmente ilimitada. Sendo assim, a animação detém da responsabilidade exclusiva de toda a construção imagética que constitui o universo da obra, proporcionando um espaço onde a criação artística pode ser moldada de maneira incessante e sem limitações predefinidas.

Posto isso, uma observação do cenário de produções nacionais animadas leva a uma dualidade: um campo tão amplo de possibilidades de elaboração visual carece de obras que confabulam com a realidade estética regional dos meios em que estão inseridos. Portanto, a animação como escolha deriva do anseio de contemplar não apenas os componentes que envolvem o âmbito local, mas também de perceber tais elementos transmutados nas potencialidades inerentes à criação artística, visual e estética, as quais se encontram habilitadas somente pelo emprego da animação enquanto linguagem.

O projeto *Cachara* visa empregar essas possibilidades artísticas oferecidas pela animação, mediante a análise da construção visual e estética

aplicada na direção de arte em mídias chinesas e sua habilidade em incorporar espaços e elementos de simbologia cultural na criação da visualidade. Assim, buscando compreender de que maneira essa proficiência pode ser adaptada e reconfigurada no contexto nacional e, posteriormente, adotada na elaboração de experiências imersivas, principalmente, através da direção de arte e da construção da imagem na animação.

3 DESCRIÇÃO DETALHADA DA OBRA

3.1 IDEALIZAÇÃO NARRATIVA

O projeto *Cachara* expõe a história de Kota, uma jovem, que enfrenta há 15 anos, as consequências do rompimento da barragem de uma usina hidrelétrica. A ideia se fundamenta a partir da vivência migrante em Foz do Iguaçu, se estendendo para a dinâmica tri-fronteiriça. Posto isso, o mundo ficcional de *Cachara* desponta e se contextualiza antes mesmo do nascimento de Kota, quando houve mobilização de grandes empresários da região em prol da privatização da usina hidrelétrica *Tuiapi*. O projeto nomeado *Hydralia*, foi apresentado como uma nova oportunidade para o turismo na cidade, uma vez que a privatização permitiria a expansão de sua capacidade de produção de energia mediante o alargamento do lago adjacente, que abrigaria resorts de luxo para pesca, áreas de banho e passeios de barco. A cidade de *Guaçuí*, que já dependia em parte do turismo para sua economia e detinha uma forte indústria hoteleira, acolheu prontamente a ideia e promoveu diversas campanhas para conscientizar a população sobre os benefícios da privatização. Sendo uma das principais propagandas divulgadas pelo governo municipal e estadual a expectativa de uma segunda onda migratória para a região decorrente da efetivação do projeto. A argumentativa levava a crer que a expansão do lago demandaria um número massivo de trabalhadores, o que, por sua vez, impulsionaria o desenvolvimento local.

Os acontecimentos se desenrolaram rapidamente, com políticos e empresários interessados no projeto se mobilizando. Em pouco tempo, os governos de *Brasia* e *Apiragua* abriram um processo de licitação, cedendo a usina de *Tuiapi* por um período de 150 anos. Após três meses, a empresa *The Power Pact*, uma *joint venture* composta por empresas americanas, de *Amerun*, e acandenses, de

Acadan, assumiu o controle da usina e iniciou uma chamada nacional no território brasano em busca de mão de obra, resultando no deslocamento de mais de 5 mil trabalhadores migrantes e suas famílias para a região.

Os pais de Kota estavam entre aqueles que partiram rumo a *Guaçuí* em busca de novas oportunidades. Recém-casados e provenientes de uma área rural, viram na cidade uma chance de escapar da instabilidade e do desemprego que assolavam o país. Ambos conseguiram empregos na TPA (*The Power Pact*) e tiveram sua primeira filha, Kota, um ano após migrarem para *Guaçuí*. Contudo, três anos depois, a barragem se rompeu ainda em fase de expansão, alagando completamente a cidade e as outras duas regiões da fronteira, resultando no afogamento dos pais de Kota, que, por muito pouco, sobreviveu.

Durante o rompimento, ocorreram aproximadamente 600 mil óbitos, e o índice de letalidade cresceu significativamente com o passar dos dias devido às adversas condições às quais os sobreviventes foram submetidos. Todavia, a ilusão que alguma ajuda viria a cidade se manteve e os sobreviventes se organizaram em pequenos grupos, que, posteriormente, se transformaram em conglomerados de moradias flutuantes que passaram a operar como clãs.

Após 15 anos, Kota detinha de 4 anos de experiência como mergulhadora, uma ocupação notoriamente considerada perigosa pela comunidade e, exclusivamente, destinada às camadas mais desfavorecidas e marginalizadas socialmente em seu clã. Kota, como órfã, não desfrutava do poder de escolha perante seu futuro e esteve sujeita, desde que se entende por gente, ao sistema de divisão *Cachara* que se estabeleceu nos primórdios do desastre. Tal sistema, é fundamentado na segregação dos sobreviventes em grupos, estabelecendo uma hierarquia para a priorização de recursos. Nesse contexto, a elite e os militares de *Guaçuí* constituem o grupo *Onca*, considerado o mais alto em termos de classificação, sendo todos os seus membros brancos e naturais da cidade. Em seguida, o grupo *Murta*, ocupando a segunda posição, composto por indivíduos brancos não naturais da cidade. Por fim, o grupo *Plati*, composto por todas as pessoas não brancas da região, independentemente de serem ou não naturais de *Guaçuí*. Embora oficialmente não haja uma subdivisão entre os membros do grupo *Plati*, tal distinção ocorre principalmente sob a perspectiva dos *Oncas* e *Murtas*, que se encarregam de identificar quais *Platis* são considerados *Cacharas*. Estes, indivíduos não brancos que migraram para *Guaçuí* com o intuito de trabalhar no

projeto *Hydralia*, bem como seus descendentes. O termo “Cachara” remete a uma espécie de peixe invasora encontrada nos rios da região, acusada de causar danos aos ecossistemas. Sendo, dessa forma, que os trabalhadores em questão foram caracterizados, uma vez que os *Oncas* e *Murtas* atribuíam a eles a responsabilidade pelo rompimento da barragem.

Kota, semelhante a outros Cacharas, enfrentou severas restrições ao acesso de recursos básicos, tais como educação, alimentação e vestuário. Durante 11 anos de sua vida, residiu com Peri, um amigo de infância, e sua mãe, ambos pertencentes aos Cacharas. Aos 12 anos, Kota presenciou o falecimento da mãe de Peri, vitimada por um grupo de *Oncas*, e aos 14 anos, sofreu a perda de Peri durante uma expedição de mergulho, quando ambos foram atacados por um jacaré. Nesse mesmo dia, Kota recebeu uma punição por não atingir a meta de “objetos encontrados”, já que retornou apressadamente com o braço ensanguentado, em busca de ajuda.

Deste modo, é pertinente observar que todas as experiências prévias da personagem precedem os eventos retratados na obra em questão, no entanto, se materializam ao longo da narrativa, uma vez que os elementos socioculturais do ambiente no qual a personagem está inserida influenciam e estabelecem dinâmicas que a circundam. A obra visa expor a personagem atravessando um processo de autoaceitação e desmistificação de sua própria imagem, ao sair de um ambiente de repressão e adentrar em novas perspectivas. Contudo, à medida que avança nesse processo, o sentimento de indignação cresce gradativamente, de modo que, quanto mais Kota entende sobre o meio, mais raiva é drenada em relação ao sistema no qual estava previamente inserida.

Assim, o projeto se fundamenta na aspiração de conceber uma estética destinada a um contexto ficcional, valendo-se da evocação de elementos que estabelecem conexões com a tessitura da realidade nacional, primordialmente direcionando para as representações visuais e sonoras de comunidades marginalizadas.

3.2 IDEALIZAÇÃO SONORA

O som, assim como a imagem, caracteriza a experiência imersiva, em virtude da capacidade do estímulo auditivo de proporcionar uma experiência de

imersão total, uma vez que, pode ser apreendido de maneira simultânea a partir de todas as direções. Em um contexto narrativo marcado pela desigualdade e segregação, idealizar o som é pensar em como transpassar tais dinâmicas ao público participante.

A obra visa não estabelecer diálogos entre os personagens, sendo palavras de ordem proferidas por *Oncas* e *Murtas* aos *Platis* através de pequenos alto-falantes espalhados pelo clã, as únicas falas da obra. Assim, o âmbito de opressão é reforçado no campo sonoro, estipulando quais grupos detêm do “direito” da fala. Ademais, o projeto deseja evocar sonoridades historicamente marginalizadas, como, por exemplo, o samba, o *rap* e o *funk*. Tais gêneros serão estipulados como expressões culturais dos *Platis*, que, por si só, já se caracterizam pela marginalização.

Assim, se estabelece uma dualidade dentro do universo *Cachara*, esta sendo quais sonoridades são aceitas pública e socialmente no clã, e quais não usufruem dessa posição. O som atua como evidenciador das relações sociais na obra, guiando o público participante emocional e narrativamente.

3.3 DESCRIÇÃO TÉCNICA

A obra se caracteriza como uma projeção panorâmica a ser exibida no estúdio do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Integração Latino-americana, localizado no campus Jardim Universitário. Idealizada para conter 8 minutos de duração, a exibição conta com três projetores em um *aspect ratio* de 16:9 e resolução de 1920 por 1080 *pixels*, isto é, *Full HD*.

O software utilizado para o mapeamento e exibição da obra será o *Resolume Arena*, em que, a partir do *blending* das imagens dos três projetores, ou seja, a junção das imagens a fim de formar uma única tela, se materializa a tela panorâmica.

A forma côncava da tela se dá de modo a evocar a sensação de imersão no público participante, também dispondo de duas caixas de som dispostas em cada lateral da tela.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E VISÃO ESTÉTICA

4.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1.1 Transcineamas e o Espectador

Ao adentrar o âmbito cinematográfico, por vezes, o cinema é distanciado da prática tecnológica, onde a convergência entre ambos passa despercebida ou é desassociada. Contudo, arte, tecnologia e audiovisual se complementam e se hibridizam desde os primórdios do cinema. Como apontado por Maciel (2017), desde o início, a prática cinematográfica sempre foi experimental, ao fundir formas tecnológicas e meios narrativos. Seguindo pela mesma óptica, Parente (2007) afirma que o cinema, enquanto forma, conjuga em sua estrutura três distintas dimensões: a configuração arquitetônica, a tecnologia empregada na captação e projeção, e a articulação da narrativa.

Tal estruturação ainda sustenta e guia as experiências e olhares acerca da relação entre o cinema e o espectador, sobretudo pela designação dessa configuração como a tradicional, ou a que remete a uma única forma de cinema. Contudo, o uso da tecnologia como um dos elementos que consente a progressão e a manutenção da forma tradicional da sétima arte é a mesma que, por vezes, pode contribuir para instaurar alternativas de produção divergentes, questionando, remanejando e expandindo o cinema como linguagem e sua abordagem perante o espectador.

Sucintamente, ao pensarmos a experiência do cinema, um cenário imutável se materializa. Se segrega o cinema do ato de consumir um filme, o cinema se incorpora como arte, lugar e vivência, sendo parte de um processo que engloba estar em uma sala compartilhada e assistir à obra a partir da projeção de um dispositivo oculto ao espectador. Situação esta que se difere do comumente associado ato de “ver um filme”, mais comumente relacionado na contemporaneidade a uma contemplação individual ou restrita a ciclos específicos e se efetiva por meio de telas, por exemplo, de uma televisão ou dispositivo móvel. Isto é, pelo prisma da experimentação do espectador, o cinema entendido como habitual se efetiva não só pela forma fílmica, mas também pelos meios clássicos de consumo atrelados ao formato.

Deste modo, como aponta Siqueira (2019), cada modificação em um dos componentes, tais como a utilização de múltiplas telas, projeções panorâmicas e a criação de configurações espaciais distintas da forma tradicional do cinema,

estampa uma ampliação das abordagens contemporâneas no contexto cinematográfico. Portanto, alterar as propriedades de exibição de uma obra corporifica a expansão do cinema, que exprime uma empreitada voltada para a instauração de um procedimento de engajamento do espectador, objetivando potencializar os impactos perceptivos, visuais e auditivos, assim, ampliando uma sensorialidade do espectador.

A relação entre o espectador e a obra toma outro caráter, expondo as múltiplas vertentes que circundam a produção cinematográfica e emergindo conceitos divergentes da configuração tradicional. Contudo, vale ressaltar, que como apontado similarmente por Parente (2007), o cinema sempre ostentou uma pluralidade intrínseca, embora tenha sido subjugada pela predominância de sua forma convencional, o que ele denomina de forma cinema.

Consequentemente, as ramificações que se estabelecem a partir da quebra desses paradigmas, ou da ruptura com a denominada forma cinema, se configuram como o conceito de transcinema. No conceito, criado pela pesquisadora Kátia Maciel, uma imagem é destinada a engendrar ou instaurar uma construção de espaço-tempo audiovisual no qual a presença do participante pode desencadear o desenvolvimento da narrativa, ou seja, coloca o público como peça fundamental para a concretização da obra. A pesquisadora ainda afirma, “é o cinema como interface, isto é, como uma superfície em que podemos ir através” (MACIEL, 2006, p.72).

Partindo dessa premissa, o espectador transcende a inércia de seu corpo habitual, tornando-se um agente ativo na apreciação da obra ao se engajar completamente com conteúdo apresentado. O termo é redefinido e o espectador passa a ser encarado como um participador ativo da obra.

O participador é o sujeito da experiência das imagens, não mais aquele que está diante de, como o sujeito renascentista, mas aquele que está no meio de, como nos sistemas imersivos. Neste caso, o “participador” é parte constitutiva da experiência proposta, não mais um espectador que assiste àquilo que passa, mas um sujeito interativo que escolhe e navega o filme em sua composição hipertextual, em suas dimensões multitemporais, multi espaciais e descentradas, ao conectar uma rede de fragmentos de imagens e sons e ao multiplicar os sentidos narrativos (MACIEL, 2006, p.72).

Portanto, o fazer cinematográfico opera, agora, também com um cinema expandido que explora variadas estruturas, formas de contar histórias e

novas maneiras de se relacionar com o público. Tal prática revela sua importância ao reconfigurar a interação previamente estabelecida com as imagens e sons, influenciando não apenas o momento tangível da experiência, mas também a conexão subjetiva e as percepções subsequentes de cada participante. Todavia, vale ressaltar que toda modificação reflete um processo de desorganização em um aspecto, enquanto simultaneamente promove uma reorganização em outro, de maneira indissociável. Se considerarmos que a reorganização implica outra estrutura, que, por sua vez, é constituída por diferenças e que essas diferenças constituem informações, podemos afirmar que toda transformação se traduz em um fluxo de informações, um diagrama de diferenças que gradualmente se implanta e se desdobra (OLIVEIRA, 2006).

Assim, o sujeito participante germina da gradativa reorganização do olhar e de sua própria presença perante o que é exposto, contanto que o dispositivo, entendido como meio pelo qual a imagem e o som são produzidos e apresentados, encare e incorpore quem o recebe como parte essencial para sua concretização. Isto é, algumas obras somente são capazes de se solidificar a partir da atuação do público como agente interativo e que, completa a criação artística, como processo que atesta, reconhece e valida a experiência do participante como parte fundamental na concepção e exibição.

Estabelece-se uma imagem-relação, conforme a definição de Jean-Louis Boissier (2004), qualificada como uma imagem que se desenvolve a partir da interação de um espectador envolvido em seu próprio processo de recepção. Parente (2007) designa o cinema como sendo apenas uma relação entre imagens, sons e espectador, e não uma realidade inalterável. Sendo, a partir dessa perspectiva, que questionar o cenário cinematográfico como realizador é impreterível, já que, as relações entre os meios se reconfiguram incansavelmente. Resultando em anseios sociais que estão envoltos nas novas concepções de consumo que se estabelecem, mas que, igualmente, ambicionam narrativas e experiências que vivenciam e exploram mais profundamente a tecnologia contemporânea.

4.1.2 Imersão e Interatividade

Partindo da premissa do olhar do público participante, a intersecção entre arte e tecnologia se fundamenta primordialmente na concepção e desenvolvimento de dispositivos destinados a cativar a atenção e a participação do público, seja com fins comerciais ou visando aprimorar a intensidade das experiências artísticas. Capturar a atenção de quem vê, direciona, por vezes, diversas decisões na concepção artística e fundamenta não só a obra, mas também a sensação imersiva que a engloba. Isto é, a criação artística pode se basear no anseio de capturar, principalmente, através da imagem, a atenção do participante. Utilizando como recurso elementos que guiam o olhar para determinar os pontos centrais de entendimento da obra, resultando no aprisionamento da concentração do público perante o que é exposto.

O direcionamento dos olhos é o gesto primordial de qualquer leitura, aquele que permite ao leitor/espectador/observador a percepção da existência do objeto (FERNANDES, 2018, p. 69)

O cinema tradicional impõe uma vivência imersiva através do isolamento sensorial do espectador, restringindo a sua percepção unicamente aos elementos presentes na obra e ao que esta representa. O espectador se encontra submetido a um dispositivo latente, sendo, assim, consciente das diretrizes prescritas para a apreensão das imagens apresentadas e de sua posição pré-estabelecida. Por conseguinte, o dispositivo cinematográfico emula o funcionamento do aparelho psíquico durante o estado de sono, caracterizado pela separação do mundo exterior e pela supressão da atividade motora, já que, o espectador do cinema tradicional permanece sentado, experimentando quase que um estado de imobilidade na poltrona que ocupa (BAUDRY, 1975).

Se constrói uma imersão advinda da quase imobilização e do estabelecimento do olhar em um ponto central, uma única tela, contudo, o conceito de imersão pode se estipular de maneira mais abrangente, quebrando paradigmas que distinguem o mundo “real”, físico, do mundo virtual que seria “artificial”. A fixação do olhar incorporada na exibição fílmica instaura duas distintas categorizações: o mundo diegético, que engloba o conjunto do universo retratado na obra, e o mundo extradiegético, que compreende todos os elementos situados além da tela principal. Tal determinação, coloca em contraponto o real (mundo

extradiegético) e o irreal (mundo diegético), como se o público fosse introduzido a um campo ilusório a partir da inibição dos sentidos que os marcam na realidade.

Todavia, por mais que o uso artístico da tecnologia floresça como possibilidade de ruptura e reestruturação da experiência imersiva tradicional, conjuntamente os ambientes que ela proporciona são taxados como opostos ao real. Apontar mediante a uma óptica segregacionista o que é natural, real, sintético e virtual, implanta um embate que materialmente não se fundamenta, pois, sinalizar a tecnologia como antagonista ao orgânico, invalida a experiência humana e os aspectos culturais que se formam, se amplificam e se preservam através dela.

(...) podemos dizer que a história do sucesso surpreendente de nossa espécie foi a do desenvolvimento de próteses de movimento, de percepção e de cognição, que permitiram aos nossos corpos bastante limitados alcançar um triunfo evolutivo excepcional (OLIVEIRA, 2006, p.56)

Oliveira, é incisivo ao evidenciar que os seres humanos estão intrinsecamente interligados com a tecnologia desde os primórdios da espécie e que, precisamente por meio dessa relação, nos desenvolvemos nos mais variados aspectos. Proceder dessa perspectiva elimina a barreira que se estabelece entre o humano e a máquina, visto que, a máquina é uma invenção que faz parte da cultura humana. A evolução humana está também vinculada à progressão tecnológica, sendo esta, de maneira recíproca, dependente do desenvolvimento da humanidade.

Os dispositivos são históricos e se transformam historicamente, dependendo, portanto, do nível de desenvolvimento produtivo das sociedades nas quais as tecnologias de produção são empregadas (SANTAELLA; NÖTH, 1998, p. 76)

Segundo Lévy (2010), a reconfiguração das modalidades de produção e consumo de informações ocorre mediante as apropriações e interações da população com novos processos e inovações, assim, a tecnologia, não só faz parte da realidade como a compõe, remanejando seu entorno conforme avança.

Isto posto, adotar a ótica na qual a sociedade é completamente influenciada e dominada pelos algoritmos e pela tecnologia, exclui a própria participação humana no processo de concepção e desenvolvimento tecnológico, além de tratar a atuação civil como pura e exclusivamente passiva, que não questiona e nem modifica o âmbito no qual se estabelece.

O público não deve ser simplificado ou limitado à mera concepção de um simples usuário. A complexidade de suas interações e envolvimento transcende essas noções restritas, uma vez que, conforme argumentado por Murray (2012), eles também exercem julgamentos de natureza intrincada relacionados ao que desejam obter em termos de conhecimento, quais ações planejam empreender e quais objetivos aspiram alcançar. Essas tomadas de decisão são influenciadas e moldadas por informações compartilhadas em diversos contextos sociais e culturais, adicionando camadas à compreensão de suas interações e comportamentos. Portanto, é crucial reconhecer a amplitude das atividades e reflexões do sujeito participante para uma compreensão mais abrangente de seu papel e contribuição nos ambientes digitais e sociais em que estão inseridos. Sendo participantes, então, seres culturais que assumem uma posição ativa no que tange à construção e mediação de significados pertinentes às informações compartilhadas (MURRAY, 2012).

Como resultado, a concepção de dualidade e oposição entre real e virtual perde sua relevância, visto que o conceito do virtual, que anteriormente se vinculava a algo intangível e puramente imagético, emerge como um fator efetivo que instiga mudanças.

Posto abaixo a divisão entre arte, tecnologia e audiovisual, a experiência imersiva se efetiva a partir das possibilidades proporcionadas pelo uso criativo da tecnologia, se fundamentando, principalmente, na evocação da sensorialidade do participante.

(...) a experiência imersiva é basicamente multissensorial e se torna possível somente a partir do momento em que há uma produção não apenas de estímulos diversos à percepção, como também se constitui como interativa e explorável, possibilitando uma jornada virtual em ambiente rico de detalhes e envolvente, passível de manuseios de objetos e interações dos mais diversos níveis (CIRINO, 2014, p.4)

Isto é, a prática imersiva se revela como um processo complexo que envolve a reestruturação da percepção da realidade. Esse fenômeno ocorre pela introdução de novos elementos sensoriais e pela interação ativa dos indivíduos com esses elementos. Em outras palavras, a experiência imersiva interativa transcende a mera observação passiva do ambiente; ela implica na criação de um ambiente perceptivo rico e dinâmico, onde a realidade é continuamente remodelada e

reinterpretada com base nos estímulos sensoriais e na participação ativa dos sujeitos envolvidos.

(...) esta interação não se limita ao manuseio das interfaces no sentido de apenas transitar pelas possibilidades em uma relação estímulo-resposta, nesse caso o participante seria apenas um operador de programas buscando efeitos diferenciados. Trata-se de entender a experiência como um sistema complexo e dinâmico capaz de produzir resultados imprevistos, não determinados, e de produzir novas formas de subjetividade (CARVALHO, 2006, p.87).

Ocorre a configuração de um sujeito participador que desempenha um papel central não somente na geração das imagens, mas também na formação da experiência que emerge a partir delas. A experiência imersiva se revela intrinsecamente ligada à relação simbiótica entre o sujeito participante e o dispositivo empregado, se caracterizando por inexistir de maneira independente do referido dispositivo, quer seja anteriormente, durante seu uso ou posteriormente a ele. É crucial enfatizar que o conceito de “dispositivo” transcende sua conotação puramente técnica, englobando conjuntamente estratégias diversas. Como a capacidade de gerar efeitos variados, a habilidade de orientar e estruturar as vivências, a apresentação de múltiplas instâncias enunciativas e figurativas, bem como a disponibilização de inúmeras vias de entrada para a experiência do sujeito (CARVALHO, 2006).

Deste modo, no âmbito expansivo do cinema, imersão e interatividade são inseparáveis na concepção artística da experiência, remanejando os limiares do olhar do participador e sua recepção perante o que é apresentado. A prática do cinema expandido no contexto digital reintroduz o público na imagem, propondo novas dinâmicas que o colocam no centro da experimentação visual e prorrogam a leitura e significação da imagem e do real. Oliveira (2006) denota, a concepção tradicional de realidade, limitada à experiência física e presencial do indivíduo em seu ambiente imediato, cede espaço a uma perspectiva mais abrangente e complexa. Nessa nova abordagem, a realidade não se restringe apenas àquilo que é diretamente acessível aos sentidos do sujeito em seu contexto físico presente. Ao contrário, a realidade se expande para englobar tudo aquilo mediado por uma ampla variedade de dispositivos e tecnologias, cujo alcance se estende de forma cada vez mais abrangente e extensa. Sendo, essa nova realidade enriquecida pela suplementação perceptiva e cognitiva, proporcionada por meios

técnicos, que facultam ao indivíduo uma capacidade crescente de influenciar e interagir com o ambiente e com outros sujeitos.

A fusão entre arte, audiovisual e tecnologia revela uma ampla miríade de experiências e realidades passíveis de constante remodelação, culminando na concepção de ambientes propícios à exploração de significados. Simultaneamente, esse processo aproxima a práxis cinematográfica das novas dinâmicas que emergem a partir da assimilação e usos artísticos dos meios tecnológicos nas esferas sociais e culturais. Como aponta Parente (2007): “a tecnologia não se dá como um objeto, mas como um espaço a ser vivido, experimentado e explorado”.

4.1.3 Panoramas e Pinturas em Pergaminho

Na contemporaneidade, a tecnologia permite que a experiência imersiva, não necessariamente, se materialize em um espaço físico. A virtualidade, opera, também, como espaço de experiências sensoriais relacionada à exploração sinestésica da imagem, enquanto encarna a relação espaço-temporal em seu interior (FRANÇA, 2010). Contudo, os meios artísticos e tecnológicos atuais oferecem a possibilidade de uma reestruturação de vivências imersivas passadas, que se efetivaram através da disposição da imagem em um ambiente arquitetônico, por meio do emprego de novos dispositivos de experiência.

O panorama, por exemplo, é um dispositivo imagético de grande escala que se caracteriza como uma pintura mural, concebida e instalada em uma estrutura circular adjacente a uma plataforma central. A configuração espacial do panorama se destina a induzir uma experiência imersiva nos espectadores, os transportando para o contexto exposto na obra através dos cenários representados. Tal prática antecede a cinematografia e se posiciona como uma das primeiras vivências imersivas experienciadas pelo público (PARENTE, 2007).

A reformulação do aparato por vias tecnológicas modernas em instalações interativas, como aponta o autor, produz uma complexificação na dinâmica entre a imagem e o espectador.

As instalações panorâmicas são interessantes na medida em que fazem convergir o cinema, os panoramas, e as interfaces computacionais em obras que unem a imersão e a interatividade (PARENTE, 2007, p. 27).

Massivamente, a utilização de instalações que se fundamentam na configuração espacial dos panoramas se corporifica, por exemplo, em obras que evocam as pinturas chinesas em pergaminho.

Figura 1 - Instalação *Qīngmíng Shànghé Tú*



Fonte: XINYING, 2011

A imagem ilustra a exposição *A Moving Masterpiece: The Song Dynasty as Living Art*, que digitaliza e anima elementos da pintura em pergaminho *Along the River During the Qingming Festival (Qīngmíng Shànghé Tú)*. A obra se caracteriza como uma pintura panorâmica geralmente atribuída ao artista *Zhang Zeduan* (1085 – 1145), que captura a vida cotidiana do período *Song* na capital, *Bianjing*, hoje *Kaifeng* em *Henan*, na *China*. O tema celebra o espírito festivo do Festival de *Qingming*, em vez dos aspectos cerimoniais do feriado, como varredura de túmulos e orações. A obra revela o estilo de vida de todos os níveis da sociedade, bem como as diferentes atividades econômicas desempenhadas na cidade e nas áreas rurais, oferecendo vislumbres das roupas e da arquitetura da época.

Assim, a exposição traduz uma obra culturalmente significativa e a insere no âmbito digital, possibilitando novos arranjos entre a imagem e o público, ao mesmo tempo em que instaura dinâmicas imersivas através da remodelação de aparatos igualmente imersivos. Isto é, a exibição ao utilizar 12 projetores para

montar o espaço que engloba o público, efetiva o fazer panorâmico por meio de novos dispositivos. Posto que, ao mesmo tempo que dialoga e valoriza a pintura e as técnicas tradicionais, coloca o sujeito dentro da imagem e do contexto apresentado a partir da tecnologia digital.

A obra dirige o público chinês a uma nova forma de consumir, tanto uma peça culturalmente importante, como *Along the River During the Qingming Festival*, quanto um elemento artístico e histórico representativo, como as pinturas em pergaminho. Portanto, trazendo perspectivas diferentes em relação à recepção visual do público chinês perante imagens previamente conhecidas e ao repertório individual que cada sujeito já dispõe sobre o que é apresentado.

4.1.4 Imagem e Linguagem Visual

No contexto da tecnologia como parte do âmbito social, esta emerge como um agente propulsor da transformação e da instauração de canais comunicativos por meio da elaboração de representações visuais, fomentando, assim, uma linguagem fundamentada em considerações estéticas. Esta linguagem visual não apenas assume um papel de destaque na expressão e na comunicação de ideias, mas também atua na configuração da cultura e sua transmissão ao longo do tempo. Embora o termo “linguagem” esteja associado predominantemente à esfera auditiva e ao contexto da escrita, é imprescindível reconhecer que a comunicabilidade visual se mostra igualmente eficaz e se manifesta em todas as esferas das interações sociais.

A construção e disseminação da cultura ao longo do tempo e espaço dependem, em maioria, do desempenho exercido pela linguagem. Através dela, indivíduos e comunidades expressam suas ideias, valores, crenças e tradições, contribuindo para a formação e transmissão da cultura. Ademais, a linguagem opera na preservação de histórias, sendo veículo essencial para a transmissão de mitos, lendas e experiências que marcam geração a geração. Desta forma, a linguagem não só reflete a cultura, mas também a molda, a partir da perpetuação e evolução das tradições culturais ao longo do tempo em diferentes conjunções.

O social é construído pelos indivíduos por meio de processos de significação, e ao mesmo tempo os processos de significação dependem de significados socialmente estabelecidos para comunicar, numa relação dialógica (MENDES; FREDERICO, 2018, p.49 – 50)

Logo, é imperativo reconhecer que a linguagem visual engloba todas essas dimensões em sua estrutura, que se baseia na concepção e produção de imagens portadoras desses significados subjacentes. Ponderar sobre a imagem implica, igualmente, ponderar sobre as mensagens que serão comunicadas por meio dela. Em um contexto de criação artística, no qual, a imagem é construída a partir do zero, é de suma importância considerar cuidadosamente os diálogos que serão estabelecidos com o observador e elaborar minuciosamente os elementos constitutivos, uma vez que eles evocarão sensações a partir da obra.

A imagem rege, então, a forma constitutiva da experiência e age como intermediadora de significações. Sendo válido ressaltar que a interpretação visual antecede o desenvolvimento de qualquer outra competência linguística, proporcionando percepções do mundo e da sociedade por meio do discernimento, catalogação e atribuição de significado às referidas imagens.

Ao longo da história, por exemplo, inúmeros artistas marcaram os imaginários da atualidade perante o passado, onde gradativamente a noção de modernidade se estabelecia a partir da tecnologia empregada na conceituação imagética. Em outros termos, a visualização da capacidade criativa humana na era moderna passa por alterações à medida que os meios de expressão visual se transformam, transitando das técnicas convencionais de pintura e desenho para a prática da gravura, e subsequente da fotografia para o campo do cinema e vídeo (SARZI, 2019, p.277)

Pensar a imagem e sua constituição determina os resultados posteriores da experiência e, especificamente na indústria do entretenimento, a atratividade imposta define a cativação do público. Isso sublinha a significação simbólica que a linguagem visual detém em escala global, moldando tendências por meio da evocação de estados afetivos e concedendo acesso a uma apreensão da vivência humana que transcende as limitações inerentes ao discurso.

4.1.5 Direção De Arte e Construção Imagética

Como qualquer outro aspecto, a composição estética da imagem se modifica perante o tempo, ou seja, a construção imagética varia conforme as eras e se adequa ao passo que simultaneamente modifica o social.

Partindo-se do pressuposto de que os modos de exposição comunicacionais no ciberespaço estão ancorados em elementos visuais e sonoros, e que esses elementos, cada vez mais, estão imbricados em estruturas e processos narrativos transmídia, percebe-se que essas duas grandes áreas precisam ser consideradas dialeticamente: a direção de arte, compreendida aqui enquanto espaço de criação afetiva e sensorial de elementos visuais; e a transmidialidade, como processo que contém e dá forma a novas articulações cognitivas desses elementos. Afinal, no ciberespaço, é o sujeito em contato com as tecnologias e linguagens da comunicação que cria seu próprio processo e percurso narrativo, a partir de como interage com elementos e atributos (MACIEL, 2018, p. 14).

No âmbito do audiovisual pautado em uma lógica comercial, a direção de arte engloba o processo de concepção de representações visuais em quase todas as áreas da mídia. O campo da direção de arte mescla as esferas da expressão artística com o intuito de suscitar reações culturais e emocionais que sejam específicas e discerníveis, abarcando diversas modalidades, como produções cinematográficas, composições musicais, plataformas virtuais, publicações impressas, dentre outras instâncias de interação. Na ausência de uma direção artística apropriada, as vivências perante a imagem se tornam áridas e destituídas de vitalidade, propensas a serem prontamente relegadas ao esquecimento (MALL, 2010).

Os elementos empregados na constituição da imagem e sua disposição são os fatores que marcam a experiência visual. A capacidade óptica em assimilar informações transmitidas pela visualidade concebida é fundamental para a compreensão dos elementos visuais que compõem o ambiente e que, posteriormente, serão interpretados a partir do repertório particular de referências que cada indivíduo detém. Posto isso, a direção de arte se revela como um departamento que exprime uma linguagem particular enquanto concebe a imagem, extrapolando a estética da própria obra e se fundando como uma linha paralela que determina suas próprias simbologias em um diálogo com o público e seu repertório. Assim, debutando como uma linguagem comunicacional dualista, já que, ao mesmo

tempo que se distingue como um via individual no diálogo com o público, também parte como ferramenta de expressão da mensagem da obra.

Hamburger (2014), já assinalava a reprodução de significados visuais que ultrapassam a tela, materializando uma imagem tridimensional que abrange o espaço e que sua importância reside em fundir a verdade das palavras com a ressonância de outras histórias subjacentes a diegese (HOWARD, 2017).

4.1.6 A Direção De Arte Chinesa

Partindo da direção artística como um elemento comunicativo que carrega significados e estabelece conexões com o público, aferir a integralidade visual implica, igualmente, em instituir as mensagens que atravessam a imagem.

(...) imagens mentais (ou conceitos/significados) que, relacionadas a imagens acústicas, imagens gráficas e imagens visuais (ou formas/significantes), formam os signos. Apesar das transformações na cultura digital contemporânea, em que a visualidade é crucial nos processos de comunicação, a linguagem imagética não é suficientemente valorizada em muitos contextos sociais (MENDES; FREDERICO, 2018, p. 45)

A linguagem visual abarca contemporaneamente os meios de expressão e disseminação dessas simbologias que se transvertem e prestam como base da cultura. Os símbolos, de maneira geral, dificilmente podem subsistir ou operar de forma autônoma. Em contextos cinematográficos e televisivos, especificamente, os indivíduos demonstram uma atenção particular à presença dos símbolos culturais, com o intuito de decifrar as essências identitárias e as características distintivas de uma nação. Mediante a aquisição das informações essenciais veiculadas por meio desses símbolos culturais, as pessoas podem alargar sua compreensão acerca do entorno e adotar novas ópticas perante outras nacionalidades (ZHAO, 2020).

Assim, ao aderir à perspectiva da imagem-relação, o público nutre expectativas em relação ao conteúdo que será apresentado, sendo no âmbito midiático e, particularmente, no contexto cinematográfico, onde surge o anseio de elementos conectados ao ambiente ou ao contexto sociocultural em que o público se insere. Nesse sentido, aspectos comuns na sociabilidade regional ganham destaque

e atraem a atenção do participante, uma vez que estabelecem pontos de identificação.

Em 2001, a UNESCO anunciou na Declaração Universal sobre Diversidade Cultural a definição de cultura: “a cultura deve ser considerada como o conjunto de características espirituais, materiais, intelectuais e emocionais distintivas da sociedade ou de um grupo social e, que abrange, além de arte e literatura, estilos de vida, formas de viver juntos, sistemas de valores, tradições e crenças”. Nesse contexto, os símbolos culturais podem ser interpretados como sínteses densas de elementos culturais que se acumulam ao longo de um período temporal substancial, encapsulando tanto a essência da cultura material quanto os matizes espirituais que permeiam um grupo étnico, nação ou região particular. Estes símbolos funcionam como representações emblemáticas das características associadas ao pensamento, à essência, à cognição e às facetas emocionais que definem as sociedades e coletividades humanas.

A ampla variedade de símbolos culturais que existem refletem a profunda riqueza dos conteúdos culturais, sendo notável que a categorização desses símbolos esteja intrinsecamente ligada a uma série de critérios diversos. Entre estes critérios, salientam-se os símbolos culturais de natureza nacional, cuja base repousa na atribuição de nacionalidade como critério fundamental; os símbolos culturais materiais e espirituais, que se fundamentam no contexto da natureza; e, finalmente, os símbolos que aludem a figuras humanas, celebrações, marcas e outros elementos, conforme o critério das particularidades distintivas (MENG, 2020).

Ao conceber experiências que estabelecem um diálogo simbólico entre a representação visual e o participante em um contexto brasileiro, se torna premente não somente a desarticulação da convenção formal na cinematografia, mas também a construção de uma identidade que subverta a supremacia da estética visual estadunidense, delimitando seus próprios contornos na realidade do hemisfério sul global.

A superação do olhar imperialista desvela novas oportunidades para a pesquisa e análise de expressões artísticas que mantêm interlocuções com cenários culturais não ocidentais. Nesse contexto, merece destaque a direção artística aplicada nas produções midiáticas chinesas, a qual se sobressai pela sua profunda ressonância visual e estética, recorrendo a símbolos que estabelecem conexões e corroboram com a identificação do público participante.

O filme *O mistério do gato chinês* (Yāo Mǎo Zhuàn, 2017), por exemplo, evoca os murais de *Dunhuang* da dinastia Tang no âmbito da direção artística através da composição estética e das cores utilizadas.

Figura 2 - Murais de *Dunhuang*



Fonte: REVISTA INSTITUTO CONFÚCIO, 2020

Figura 3 - Cenas do Filme *O mistério do gato chinês*



Fonte: YOUTUBE, 2023

O filme *Adeus, minha concubina* (Bàwáng Bié Jī, 1993), remete à Ópera de Pequim. A figura localizada à esquerda corresponde a uma cena do filme, ao passo que a figura à direita ilustra a caracterização convencional associada à ópera.

Figura 4 - Comparação entre filme e ópera de Pequim



Fonte: AUTORA, 2023

O cantor Jackson Wang, similarmente, suscita simbologias no videoclipe *Pretty Please*, principalmente através da cenografia com a utilização de luminárias, enfeites dispostos pelo balcão ou diversos objetos vermelhos pelo ambiente.

Figura 5 - Cenas iniciais do videoclipe *Pretty Please*



Fonte: YOUTUBE, 2020

No cenário acadêmico, a pesquisadora Zhang Shiyang, desenvolve a criação do *Supermercado da Riqueza* que parte da imagem tradicional chinesa do Deus da Riqueza, combinando as reais necessidades dos jovens contemporâneos ao utilizar o método interativo como meio.

Figura 6 - Supermercado da Riqueza



Fonte: TSINGHUA UNIVERSITY, 2022

Por conseguinte, é possível identificar que os símbolos culturais se fazem presentes em diversos formatos na construção da visualidade midiática, objetivando evidenciar emoções e absorver a atenção do público participante por meio de elementos que marcam sua vida cotidiana e socialização. Contudo, a relação entre idealizador e consumidor parte de uma lógica regionalista, ou seja, as obras visam atingir um público que compartilha de um ou mais pontos em comum, negando uma reformulação dessas simbologias a fim de alcançar, por exemplo, um consumo internacional.

4.1.7 Direção De Arte na Animação e Brasilidade

A direção de arte na animação desenvolve o estilo estético da obra, traduzindo a história em recursos visuais, como cenário, personagens, cor e design (BACHER, 2012). Atuação que mais se assemelha do que se distingue da direção de arte aplicada a outras esferas do audiovisual. A animação, por si só, oferece uma gama ampla de possibilidades artísticas e se categoriza em diversas esferas de caráter, principalmente, técnico — sendo a animação tradicional, 2D digital e a animação 3D as mais habituais ao entendimento do público. Todavia, a direção de arte na animação implica responsabilidades de concepção visuais e estéticas de quase toda, ou de toda, a criação da imagem.

Conforme delineado por Nogueira (2010), a animação demonstra uma inclinação inerente em direção ao universo do maravilhoso, do fascinante e do extraordinário, se fundamentando em uma profusão de elaborações imaginativas no âmbito de seu processo criativo, caracterizado pela diversidade tanto em termos técnicos quanto estéticos.

Tal atribuição, tendo em conta o papel comunicativo da direção de arte e a construção de imagéticos exercido pelo cinema, leva ao questionamento da construção estética de obras audiovisuais que retratam algum âmbito ou aspecto nacional. Isto é, como a direção de arte maneja as decisões criativas para ambientar uma narrativa, ou dialogar, com o meio na qual a obra se insere ou cogita representar. Especificamente no âmbito da animação, o filme *Rio 2*, por exemplo, intentam situar a história da arara *Blue* em solo brasileiro. Contudo, a visualidade da obra dialoga mais com imagéticos internacionais perante o Brasil, do que com simbologias culturais realmente nacionais que se conectam com o país.

(...) na exposição de alguns aspectos abordados no filme, implícita ou explicitamente, a reprodução de preconceitos, clichês culturais e estereótipos sociais comumente expostos na mídia e no senso comum, por meio de imagens, sons, mensagens e ideias (...) Portanto, o filme *Rio 2* conecta o Rio de Janeiro à Amazônia, por meio de clichês e estereótipos, para facilitar a relação de identidade com o público, “apelando a emoções ou referências prévias” (LOPES; NOGUEIRA; BAPTISTA, 2017, p. 382).

Desse modo, a obra desconsidera a diversidade e as características distintas da localidade em que desenrola sua ambientação, deixando de lado a pluralidade de elementos e particularidades que poderiam enriquecer a representação desse mesmo espaço. Portanto, ao pensar a direção de arte na animação, o carácter visual a ser traduzido deve dialogar com o meio estabelecido a fim de gerar identificação no público participante.

Figura 7 - Animação baile funk

Fonte: INSTAGRAM, 2023

A imagem ilustra animação do multi artista *Deley*, que em seu trabalho, traduz a vivência periférica paulistana para a linguagem animada. O artista busca incorporar em suas obras elementos habituais que englobam o meio social em que está inserido, mas que acaba por gerar identificação em sujeitos que partilham da mesma realidade. Semelhantemente, *Cachara* visa dialogar esteticamente com os aspectos que compõe o entorno local, buscando uma visualidade reconhecível ao público participador e negando brasilidades que se formulam a partir da generalização de um país que abarca inúmeras realidades. Ou seja, evocando uma direção artística que se afasta de clichês representativos brasileiros, ansiando uma identificação mediada por símbolos culturalmente marcantes. Já que, como aponta Foss (2004), “experiência humanas que sejam dinâmicas, multilineares e intuitivas podem ser melhor captadas por símbolos não-discursivos”.

4.2 VISÃO ESTÉTICA

Tendo em conta os integrantes que alicerçam o desenvolvimento do projeto, cabe avaliar e ressaltar que componentes materializam e corporificam a narrativa.

O mundo das imagens se divide em dois domínios. O primeiro é o domínio das imagens como representações visuais: desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas pertencem a esse domínio. Imagens, nesse sentido, são objetos materiais, signos que representam o nosso meio ambiente visual. O segundo é o domínio imaterial das imagens na nossa mente. Neste domínio, imagens aparecem como visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos ou, em geral, como representações mentais. Ambos os domínios da imagem não existem separados, pois estão inextricavelmente ligados já na sua gênese. Não há imagens como representações visuais que não tenham surgido de imagens na mente daqueles que as produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais (SANTAELLA; NÖTH, 2020, p. 15).

A efetivação das imagens se guia e determina pelo material, outrora efetivado, e parte do acúmulo de percepções que se traduzem em novas composições. Em outros termos, desenvolvuras inéditas advêm de referenciais já concretizados e os reformulam a partir de suas próprias circunstâncias.

4.2.1 Aspectos Gerais

Esteticamente, o projeto se fundamenta em componentes que se manifestam em todos os campos da criação artística e guiam o processo de formação visual. Partindo da lógica de Castilho (2017), o diretor de arte é, de certa forma, um “condutor visual”, incumbido da coordenação, sintonização e harmonização dos elementos visuais que integram a cena, isto é, as escolhas estéticas acabam por caracterizar o projeto.

Logo, o visual de *Cachara* se ampara na simplificação de formas, sintetizando de modo a conferir-lhes coerência com o universo da obra, ao mesmo tempo, em que, se fomenta a criatividade e facilita a reprodutibilidade. A imagem abaixo aponta para *Bow*, de *She-ra a princesa do poder* (1985) e *She-ra e as princesas do poder* (2018), onde as diferenças de anatomia são notáveis nas duas versões, sendo a última, uma referência de como as formas podem ser simplificadas sem que o conteúdo transmitido seja alterado.

Figura 8 - Simplificação de personagem



Fonte: REVO SPACE, 2021

Por conseguinte, as cores também seguem como instrutoras para a criação da identidade do projeto, adotando cores saturadas em relações opostas a fim de salientar as diferenças já existentes entre os grupos. Vale ressaltar, que a saturação constitui um conceito que quantifica a intensidade de uma determinada cor. Assim, as cores com baixa saturação conduzem a uma condição cromática mais neutra, podendo inclusive resultar na ausência de cor, ao passo que quanto maior for a intensidade, ou a saturação, maior será a sua carga de expressão e emoção (PORTUGAL, 2023).

A imagem do filme *New Gods: Nezha Reborn* (*Xīn shén bǎng: Nǎ zhā chóngshēng*, 2021), ilustra o uso da saturação como efetivador de emoções, pois, a partir da raiva do personagem *Li Yunxiang*, o espírito de *Nezha* desperta.

Figura 9 - Li Yunxiang evoca Nezha

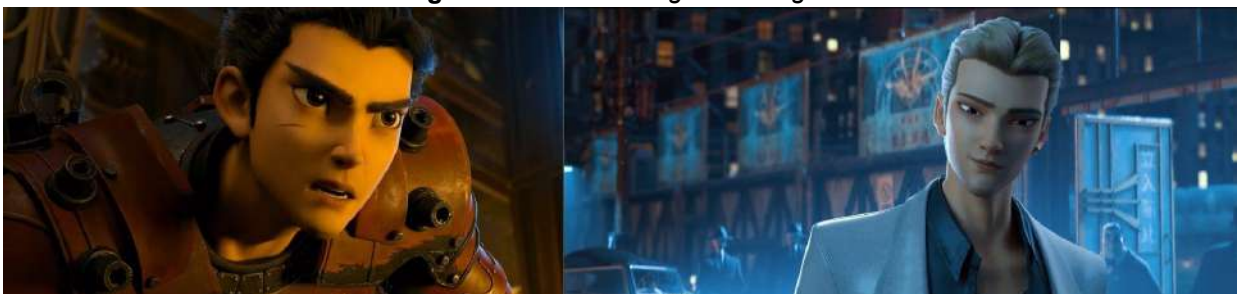


Fonte: NETFLIX, 2021

A animação, lançada em 2021, propõe uma releitura da figura de *Nezha*, que renasce como entregador de encomendas, em um contexto distópico e futurista onde antigos inimigos retornam, não só como velhos conflitos, mas encarnando também posições de opressão social. *Li Yunxiang*, o protagonista, é compelido a recuperar seus poderes míticos para proteger sua família e seu círculo social diante das ameaças emergentes neste novo mundo.

O filme, para além do uso da saturação, usa cores opostas para causar a sensação de rivalidade entre os personagens. *Li Yunxiang*, por si só, representa o fogo e todo seu ambiente é cercado por cores quentes, ao passo que *Ao Bing*, o antagonista, representa a água e seu entorno é marcado pelo azul.

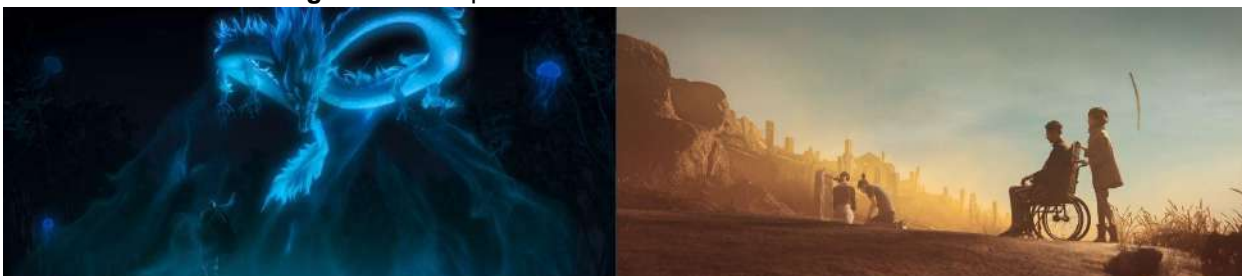
Figura 10 - Li Yunxiang e Ao Bing



Fonte: NETFLIX, 2021

A oposição presente entre o herói e o vilão através das cores marca toda composição visual do filme. Cenas com o mesmo significado incorporam paletas diferentes para realçar a dualidade imposta.

Figura 11 - Despedidas em *New Gods: Nezha Reborn*



Fonte: NETFLIX, 2021

Ambas as cenas acima representam momentos de luto, onde o pai de *Ao Bing*, se despede do filho e *Li Yunxiang*, se despede do pai. Contudo, mesmo que os personagens partilhem o mesmo momento marcado pela dor da perda, cores quentes e frias seguem em acentuar o embate entre os dois.

Outro termo que caracteriza a construção da visualidade no projeto é a utilização de texturas, que na esfera artística, se apresenta como uma função de caráter estético, concomitantemente à capacidade de conter significações. Estas, emergem, particularmente, quando os materiais empregados ostentam narrativas vinculadas às estruturas sociais como, por exemplo, os têxteis. Assim, a textura ostenta a habilidade de conferir a estética singular a cada obra, de modo que a insere em contextos estilísticos e históricos específicos, exercendo, portanto, influência sobre a interpretação e o significado atribuídos às obras (ANAPUR, 2016).

Conseqüentemente, no âmbito da estilização, a textura pode despontar de inúmeras formas. O curta-metragem *Yum Cha* (2021), por exemplo, adiciona a granulação como marco estético.

Figura 12 - Textura curta *Yum Cha*



Fonte: YOUTUBE, 2021

Utilização que difere do também curta-metragem *¡Que Onda Wey!* 2005 (2023), no qual linhas são responsáveis por texturizar a obra em que um jovem pertencente à comunidade *cholombiana*, atravessa as congestionadas vias da Cidade do México em uma tarde escaldante de 2005, com o intuito de se unir aos seus amigos em uma festa.

Figura 13 - Textura curta *¡Que Onda Wey!* 2005



Fonte: YOUTUBE, 2023

O curta-metragem nacional intitulado *Sopro* (2023), dirigido por Lucas Fraga Pacheco, assemelha-se à obra *Yum Cha* ao empregar a granulação como elemento de textura. No entanto, se difere em sua aplicação, resultando em uma manifestação visual distinta, ainda que ambas compartilhem a mesma técnica.

Figura 14 - Textura curta *Sopro*

Fonte: VIMEO, 2023

Posto isso, simplificação de formas, cor e texturas seguem como aspectos essenciais na construção estética do projeto, se mesclando em um universo baseado na composição *Steampunk*. Ou seja, obras que situam sua narrativa em um contexto temporal passado, caracterizado pelo adiantamento precoce de paradigmas tecnológicos modernos em relação à cronologia histórica convencional, ou em um cenário fictício com atributos análogos. Esses avanços tecnológicos podem ser exemplificados por meio de computadores confeccionados em madeira e aeronaves propulsadas a vapor, alcançados mediante a utilização da ciência e conhecimentos já existentes na respectiva época, se desviando, assim, das trajetórias históricas convencionais.

Figura 15 - *Steampunk* em *A boa caçada*

Fonte: NETFLIX, 2019

Contudo, *Cachara* visa criar sua própria relação temporal entre os aparatos tecnológicos e sua aplicabilidade social, mesclando artifícios considerados obsoletos na contemporaneidade em um novo contexto. Visto que toda a tecnologia presente na obra advêm da reconfiguração de objetos submersos que se caracterizavam como inovadores em uma realidade anterior ao desastre.

4.2.2 Personagens

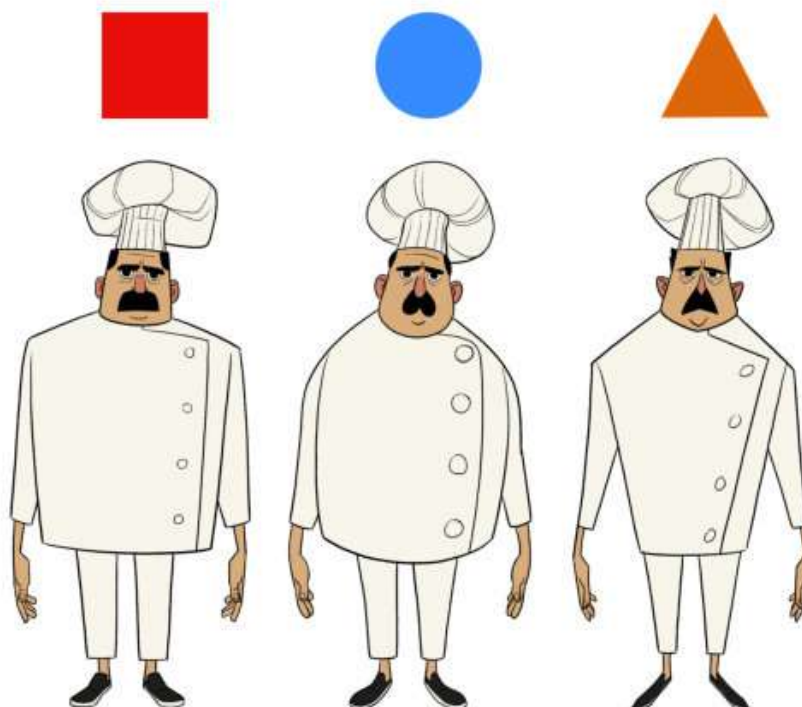
Adentrando mais no universo de *Cachara*, a obra retrata a segregação pautada em corpos dissonantes taxados como não pertencentes a determinados espaços, assim, o desenvolvimento de personagens assume um caráter primordial, onde as dinâmicas sociais narrativas serão expressas através deles.

Em uma breve análise das formas geométricas aplicadas à ilustração de figuras em contextos visuais, constata-se que os padrões circulares, identificados por sua carência de arestas e ângulos abruptos, são geralmente percebidos como os mais propícios à suscitação da empatia do público. Essa preferência fundamenta-se na natureza suave e inofensiva dos círculos na esfera natural. Nesse contexto, personagens concebidos com formas circulares tendem a evocar sentimentos de afabilidade e afeição.

Em contrapartida, as formas quadriculares, são frequentemente associadas a conceitos de robustez e confiança. Ainda que os quadriláteros possam insinuar uma sensação de imponentia, também podem incutir sentimentos de conforto e desajeitamento. Portanto, o quadrado como forma para a delimitação de personagens está amiúde vinculada à intenção de retratar características como lealdade e confiabilidade.

No que concerne aos triângulos, estes estão inerentemente relacionados com linhas diagonais e ângulos agudos, se transformando nas configurações mais dinâmicas dentre as três formas. No contexto da representação de figuras, os triângulos costumam ser associados a vilões, em virtude de sua capacidade de transmitir uma impressão de sinistralidade, assim sendo, personagens retratados com configurações triangulares geralmente evocam uma aura de antagonismo e ameaça (PIZARRO, 2015).

Figura 16 - Formas no design de personagem



Fonte: RHEA, 2022

A eleição da geometria para a ilustração de figuras em contextos visuais transmite traços de personalidade e estados emocionais, influenciando a percepção do público em relação aos personagens e suas respectivas características.

Todavia, as formas geométricas por si só não abarcam toda a comunicabilidade visual no que tange o *design* de personagens. Outro ponto que agrega para uma construção marcante da personalidade desenvolvida é, como essas formas serão distribuídas proporcionalmente no corpo do personagem.

É possível deliberadamente ajustar as relações dimensionais através da aplicação de categorias proporcionais designadas como “P” (indicando proporções pequenas), “M” (denotando proporções médias) e “G” (representando proporções grandes), com o intuito de destacar e realçar características específicas e de maior relevância para a representação (MARCHI, 2021).

Figura 17 - Proporção em personagens



Fonte: REVO SPACE, 2021

De maneira análoga às configurações geométricas, as cores também incorporam significados e evocam emoções específicas. Portanto, é de suma importância que se proceda a uma seleção criteriosa de uma paleta cromática para a caracterização das personagens, de modo a assegurar a congruência entre as cores escolhidas e a personalidade, o contexto e o ambiente no qual a personagem se insere.

Assim, todos esses elementos se convergem na moda, onde pensar o figurino do personagem é também pensar sua identidade, visto que, a caracterização molda e transmite significações sobre estados emocionais, sociais e de personalidade perante o público participante.

Logo, idealizar os personagens que envolvem a trama é materializar tais conceitos em um *design* que revela as nuances da narrativa e dialoga com a ambientação proposta. Em uma visualidade que propõe um distanciamento de personagens que miram o realismo e caminhando para uma vertente de elaboração *cartoon*. As proporções dos personagens não segue a humanamente estabelecida como real, mas experimentam a utilização de componentes artísticos em sua constituição. As imagens ilustram a diferenciação entre ambas vertentes, sendo a primeira figura, uma cena extraída do longa *A serpente verde* (*Báishé: Qīngshé Jiéqǐ*, 2021), que remete a um caráter mais realista, à medida que a segunda imagem, um trecho do jogo *Tangle Tower* (2019), que sugere um universo cartunesco.

Figura 18 - Realismo em A serpente verde



Fonte: NETFLIX, 2021

Figura 19 - Cartoon em Tangle Tower



Fonte: STEAM, 2023

4.2.3 Cenários

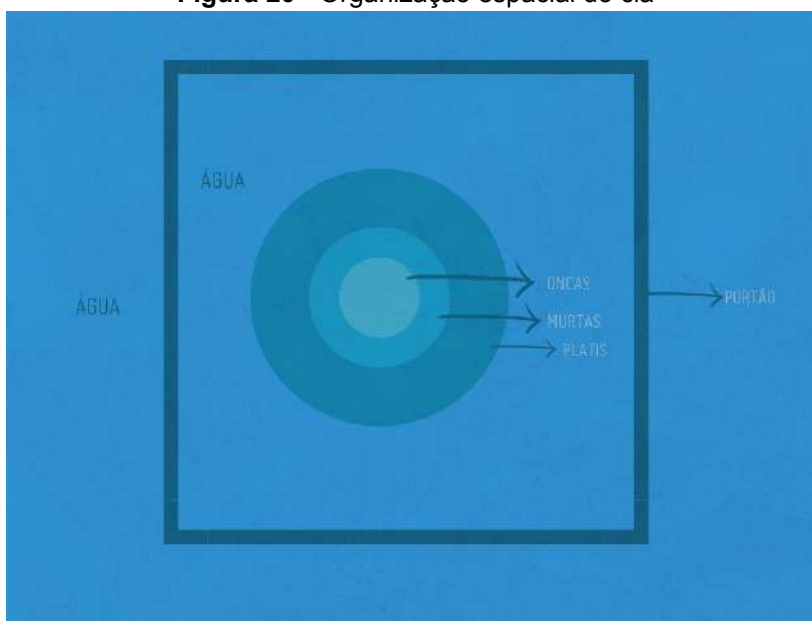
Os cenários detêm da função primordial de contextualizar os personagens em locais específicos, condições climáticas particulares ou períodos temporais determinados, transmitindo a atmosfera desejada para as cenas e contribuindo, desse modo, para a consecução do tom emocional proposto, ao mesmo tempo em que consolidam e estabelecem a direção artística geral da obra (FREIRE, 2018).

Os cenários de *Cachara* se dividem em três espaços principais: o clã que Kota reside, o ambiente exterior totalmente alagado devido ao desastre e um pequeno clã que resiste ao sistema de segregação imposto pela *Liga*, organização que administra o clã de Kota e que impôs o sistema Cachara.

4.2.3.1 Clã administrado pela Liga

O clã, administrado pela *Liga*, é marcado pela forte desigualdade na distribuição de recursos que somados à segregação social implica em espaços destinados para cada uma das hierarquias que compõe o sistema. O centro, é destinado aos Oncas, sua adjacência aos Murtas e as margens, mais próximas à água, aos Platis. Um portão cerca o ambiente a fim de proteger o clã de ataques forasteiros e controlar o fluxo de entrada e saída.

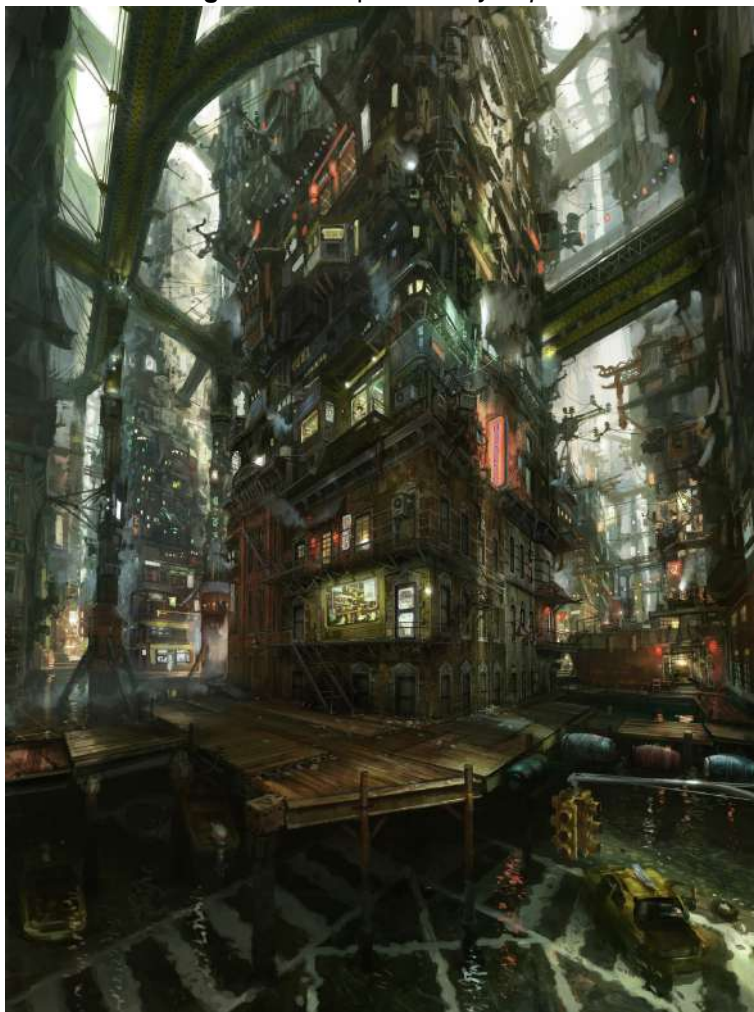
Figura 20 - Organização espacial do clã



Fonte: AUTORA, 2023

Tendo em conta, a segregação social e a esfera *Steampunk* que cerca o ambiente, a concepção do cenário do clã administrado pela Liga se fundamenta na arquitetura *Cyberpunk*, ou seja, um ambiente de alta tecnologia e com baixa qualidade de vida, como ilustrado na imagem.

Figura 21 - Arquitetura Cyberpunk



Fonte: ARTSTATION, 2023

Contudo, no âmbito da narrativa, Oncas e Murtas diferentemente dos Platis, usufruem de melhores estilos de vida. A figura do filme *New Gods: Nezha Reborn* (*Xīn shén bǎng: Nǎ zhā chóngshēng*, 2021), expões as diferenças de qualidade de vida, onde ao fundo, prédios altos e modernos se erguem perante casas simples e antigas.

Figura 22 - Distinção de classe em cenário



Fonte: NETFLIX, 2023

4.2.3.2 Ambiente exterior

Para além dos portões do clã administrado pela liga, há toda cidade de *Guaçuí*, e a região fronteiriça que a cerca, completamente alagadas devido ao desastre do rompimento da barragem. Os cenários são ruínas de antigos estabelecimentos cobertos pela água e a vida selvagem que agora ocupa esses espaços. Semelhantemente, a cena do curta-metragem *Wade* (2022), retrata a cidade de Calcutá, na Índia, devastada pelo aumento do nível do mar devido às mudanças climáticas e a população vai à procura meios de subsistência nas ruas alagadas.

Figura 23 - Cidade alagada em *Wade*



Fonte: YOUTUBE, 2023

4.2.3.3 Clã da resistência

O pequeno clã é composto por Platis que fugiram da dominação da Liga e de outros sujeitos que se juntaram às moradias flutuantes com o tempo. Então, a construção visual desse ambiente diverge da arquitetura proposta no clã gerido pela Liga, se afastando do *Cyberpunk* e adotando elementos baseados no *Solarpunk*, movimento que projeta uma sociedade igualitária e em equilíbrio com a natureza. Isto é, se o *Cyberpunk* caminha para alta tecnologia e baixa qualidade de vida, o *Solarpunk* propõe instituir a alta tecnologia atrelada à alta qualidade de vida.

Figura 24 - Arquitetura *Solarpunk*



Fonte: ARTSTATION, 2023

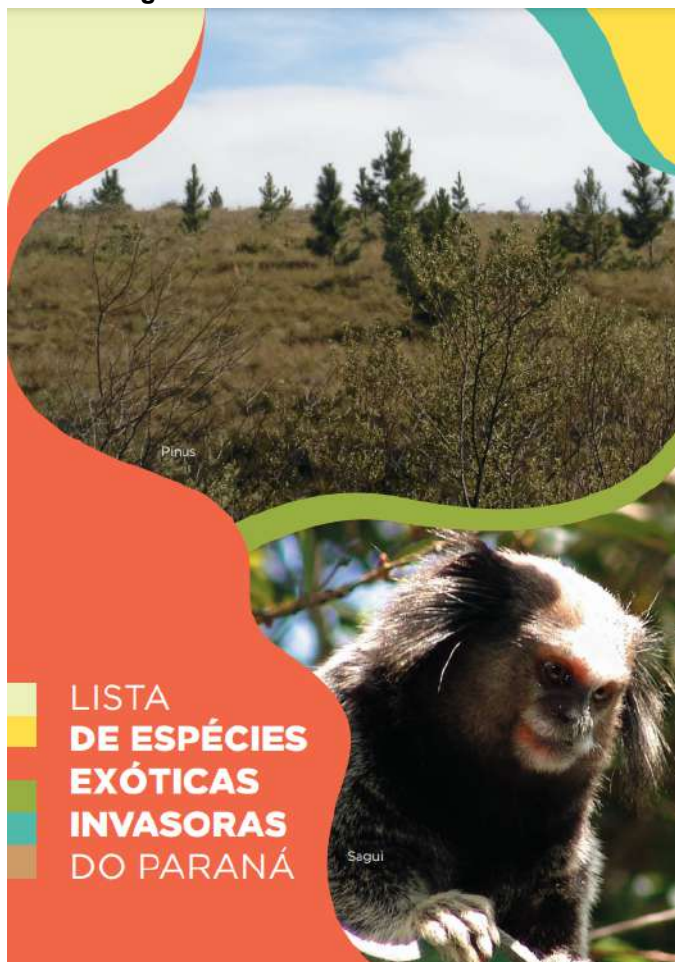
5. RELATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO

5.1 PRÉ-PRODUÇÃO GERAL

De modo amplo, o processo de pré-produção se delineou em duas dimensões distintas: a primeira diz respeito à pesquisa, enquanto a segunda se concentra na catalogação. No âmbito da criação artística, o estudo de alguns documentos foi primordial para o desenvolvimento de conceitos na obra. Sobretudo, a *Lista de espécies exóticas invasoras do Paraná*, realizada pelo Instituto Ambiental

do Paraná em 2020, que traz os nomes científicos e populares das espécies invasoras, bem como as ambientações em que essas espécies se estabeleceram.

Figura 25 - Lista do Instituto Ambiental



Fonte: INSTITUTO ÁGUA E TERRA DO ESTADO DO PARANÁ, 2020

Desta lista, os nomes populares de três espécies, nomearam as divisões no sistema Cachara. Os Murtas, advém do nome popular “Murta” atribuído a planta *Murraya paniculata*, escolha que se fundamentou nas dinâmicas sociais do clã. Os Murtas, como pessoas brancas e não naturais de Guaçuá, apresentavam pouco risco à organização imposta pelos Oncas, se assemelhando mais a este grupo do que divergindo, já que, a única característica que os destoava era a migração em direção à cidade, atuando, igualmente, como agente de opressão.

Os Platis, tem origem no nome popular “Plati” que advém do peixe *Xiphophorus spp*, espécie invasora em todas as bacias hidrográficas do estado, enquanto, Cachara, conjuntamente remete ao nome habitual do peixe *Pseudoplatystoma reticulatum*.

Os Oncas, por serem naturais da cidade, são os únicos que não referenciam alguma espécie invasora. Todavia, a classificação provém do nome científico da Onça-pintada, *Panthera onca*, espécie nativa da região.

Além das investigações relativas à biodiversidade da região, a concepção do projeto foi elaborada mediante a pesquisa de fontes visuais e sonoras que significativamente contribuíram na formulação dos aspectos narrativos do universo. A título de exemplo, o extenso consumo de produtos midiáticos chineses com o propósito de identificar os padrões recorrentes e, subsequentemente, aprofundar a compreensão das referências artísticas, permitindo a identificação de elementos culturais pertinentes.

Posteriormente, o processo de catalogação consistiu no registro audiovisual de diversos espaços da tríplice fronteira, bem como, de objetos que detinham da possibilidade de serem transfigurados em elementos da obra.

Figura 26 - Catalogação Cidade do Leste



Fonte: AUTORA, 2023

Figura 27 - Registro de aparelho



Fonte: AUTORA, 2023

5.2 ANIMAÇÃO

A linguagem da animação abrange procedimentos distintos e específicos relacionados à sua criação, sendo que as diversas esferas técnicas de

desenvolvimento acarretam abordagens distintas em cada domínio considerado. Em outras palavras, o processo de produção de uma animação tradicional, por exemplo, apresenta disparidades em relação ao processo de produção de uma animação tridimensional, embora compartilhem etapas comuns no curso de sua concepção.

O método geral de animação adotado no desenvolvimento do projeto foi o da animação 2D cut-out, uma técnica que emprega elementos gráficos bidimensionais, frequentemente representados por imagens vetorizadas, os quais são arranjados de maneira articulada e passíveis de movimentação. Essencialmente, sendo implicada na composição de personagens, cenários e objetos por meio da segmentação em múltiplas partes ou elementos, os quais são posteriormente manipulados para conferir a ilusão de movimento. Este método se diferencia da animação tradicional quadro a quadro, uma vez que se baseia na articulação de partes pré-existentes ao invés de redesenhar cada quadro de forma única, resultando em um desenvolvimento mais rápido da obra.

Entretanto, embora a técnica *cut-out* tenha prevalecido em sua utilização durante a condução do projeto, ao longo do desenvolvimento, houve a exploração de outras técnicas visando enriquecer a qualidade artística da produção. Notavelmente, a técnica de animação tradicional foi empregada predominantemente na criação de efeitos especiais, os quais foram aplicados em elementos visuais como fumaça, água e explosões, a fim de conferir maior fluidez à animação.

5.2.1 Softwares

Primordialmente, quatro *softwares* foram empregados essencialmente para a realização do processo criativo e o subsequente desenvolvimento da etapa de animação, sendo: o *Adobe Illustrator*, o *Adobe After Effects*, o *Toon Boom Harmony* e o *Blender*.

O *Adobe Illustrator* consiste em um programa de *design* vetorial utilizado para a realização de ilustrações, sendo, no âmbito do projeto, a ferramenta principal de criação de quase todas as peças gráficas que compõe a obra. Ou seja, todos os personagens e grande parte dos cenários foram desenvolvidos no *software*.

Por outro lado, o *Adobe After Effects* deteve majoritariamente os processos de animação. O programa utilizado para a criação de animações, efeitos

especiais, composições e edição de vídeo, abarcou as animações de personagens, cenários, objetos, texturas e transições.

A elaboração de efeitos especiais quadro a quadro ficou a cargo do *Toon Boom Harmony*, aplicação especializada na criação de animações, enquanto o *Blender*, programa de código aberto voltado para modelagem 3D, auxiliou o processo de composição e blocagem de cenários que continham perspectivas mais dinâmicas.

5.2.2 Personagens

As distinções deferidas na concepção de cada personagem, contemplam quatro áreas centrais: formas geométricas, proporção, cor e moda. Sendo a última, um critério relevante para composição artística, pois, notadamente, no cenário brasileiro, a moda segue como um fator discriminante perante as tendências que se estabelecem em comunidades periféricas.

5.2.2.1 Rascunho e Idealização

Kota, como personagem principal, conta com necessidades estéticas que marquem a sua individualidade, a destaque perante o meio e traduza a opressão social exercida pelo sistema Cachara. Inicialmente, a idealização da personagem pairava sobre algumas questões, se respaldando em dois tópicos principais que deveriam fundamentar a construção de Kota: a moda periférica de São Paulo e a paleta de cores da personagem em contraste com o azul escolhido para a água.

A moda desde seus primórdios segue como instrumento de caracterização e competição entre classes, dispendo de relevância fundamental, uma vez que manifesta a convergência ou divergência do indivíduo com o contexto social ao qual está vinculado. Simmel (2008, p.167) aponta que se “as formas sociais, as roupas, os juízos estéticos e todo o estilo que o ser humano utiliza para se expressar são mantidos em constante mutação pela moda, esta, ou seja, a nova moda, só diz respeito às classes altas”. Neste contexto, como sinalizado pelo autor, à medida que os estratos sociais menos favorecidos passam a adotar práticas e elementos estilísticos que são característicos das classes sociais mais elevadas,

estas últimas tendem a se afastar e a incorporar novas tendências e elementos distintivos no âmbito estético-social. Resultando em um ciclo contínuo de transformações na moda, que engloba em uma ação integrada, a tendência para a homogeneização social, a busca por diferenciação individual e a variação constante de estilos e tendências (GUEDES, 2022).

Assim, o estilo “*mandrake*” passa por dois distintos processos. O primeiro, de marginalização e escárnio perante as classes dominantes e o segundo de afirmação de seus trejeitos pela comunidade periférica.

(...)esses jovens se apropriam dos estigmas sociais que lhes são imputados, e os resignificam, subvertendo seus sentidos primários e os incorporando em suas identidades - como uma espécie de resposta ou contra-ataque a uma sociedade que discrimina e segrega (GUEDES, 2022, p.8).

Posto isso, em um ambiente narrativo onde já se concretiza uma dinâmica de classe, anexar elementos que compõe a moda periférica, coloca em evidência a hierarquia social presente.

A idealização de Kota se referenciava nos *kits* da marca *Cyclone*, habitualmente compostos por um *cropped* estampado na parte superior e alternando entre calças, saias ou shorts com a mesma estampa na parte inferior.

Figura 28 - Kit feminino *Cyclone*



Fonte: CYCLONE, 2023

Os rascunhos iniciais, adotaram o círculo como forma ditadora do design, buscando uma estilização cartunesca e que transmitisse uma personagem ágil e de personalidade marcante

Figura 29 - Rascunhos Kota



Fonte: AUTORA, 2023

O *kit* foi remodelado a partir das necessidades narrativas da obra, já que a personagem exerce o ofício de mergulhadora e acessórios que auxiliassem a atividade se fariam presentes.

Por outro lado, Rudá, como personagem coadjuvante, detêm de necessidades estéticas dentro na narrativa que transmitam força e atratividade, além de expor seu gosto por criações tecnológicas. Assim como Kota, as roupas de Rudá se inspiram na moda periférica, tendo como base o *Sportlife*.

Os rascunhos englobavam formas quadriculares de modo a ressaltar a força física do personagem, entretanto, buscando também um aspecto acolhedor e afável, já que o personagem é o único laço afetivo de Kota.

Figura 30 - Rascunhos Rudá

Fonte: AUTORA, 2023

Marco, como o antagonista, contém necessidades estéticas que transpareçam ameaça. Ademais, no universo da obra, Marco usufrui da posição mais privilegiada no sistema de segregação e sua concepção é formulada para destoar dos outros dois personagens de modo a evidenciar as diferenças que os cercam.

Figura 31 - Rascunho Marco

Fonte: AUTORA, 2023

O *design*, se constitui mediante a formas triangulares e se fundamenta a partir da mescla de peças militarizadas e imagetivamente atribuídas a nobreza.

5.2.2.2 Resultado Final

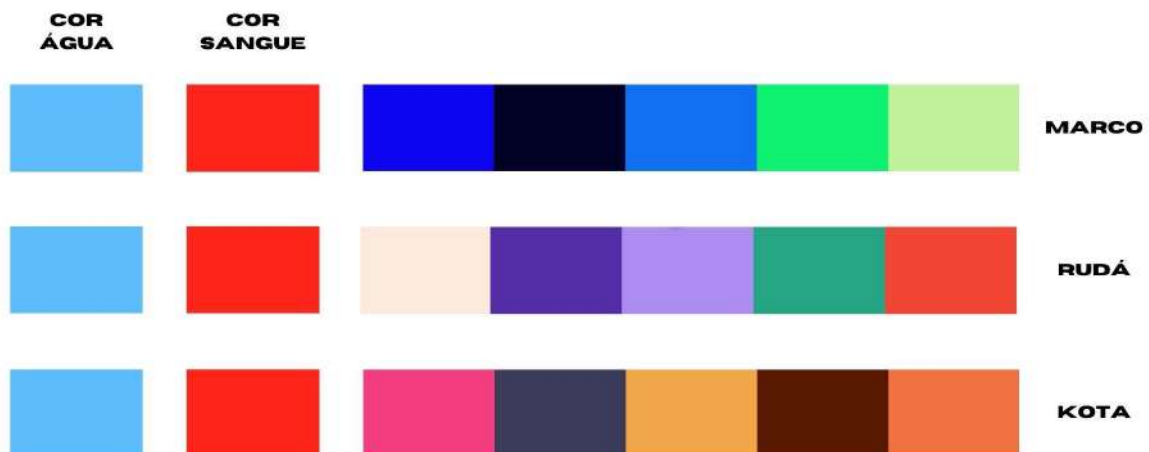
Por meio da aplicação de elementos inerentes ao *design*, a composição dos três personagens se solidificou, buscando expor as diferenças sociais e culturais que os traspassam e as evidenciando sobretudo nas cores e nas roupas empregadas.

Enquanto Kota e Rudá ostentam caracterizações de natureza mais informal, que incorporam acessórios alusivos às demandas de suas respectivas profissões, tais como bolsas transversais e pochetes, o antagonista foi concebido com um traje distinto e formal, notável pela sua linearidade, no qual é incorporado o emblema da Liga posicionado à direita, como único detalhe.

As paletas de cores dos Platis, foram pensadas para dialogarem entre si, como os tons de laranja na pele, a mesma cor utilizada em ambos os personagens para realçar os detalhes da calça e o roxo da camiseta da Rudá sendo cor complementar à gola amarela de Kota. Concomitantemente, as cores de Kota e Rudá foram pensadas para se destacar do azul da água, já que, ambos trabalham como mergulhadores e do vermelho sangue, a fim de evidenciar a hostilidade do sistema imposto.

Marco, por outro lado, se distingue completamente, detendo de cores intensas que se sobressaem muito mais perante o vermelho atribuído ao sangue em comparação aos Platis, ao ponto que se apaga perante o azul atribuído a água.

Figura 32 - Paleta de cores



Fonte: AUTORA, 2023

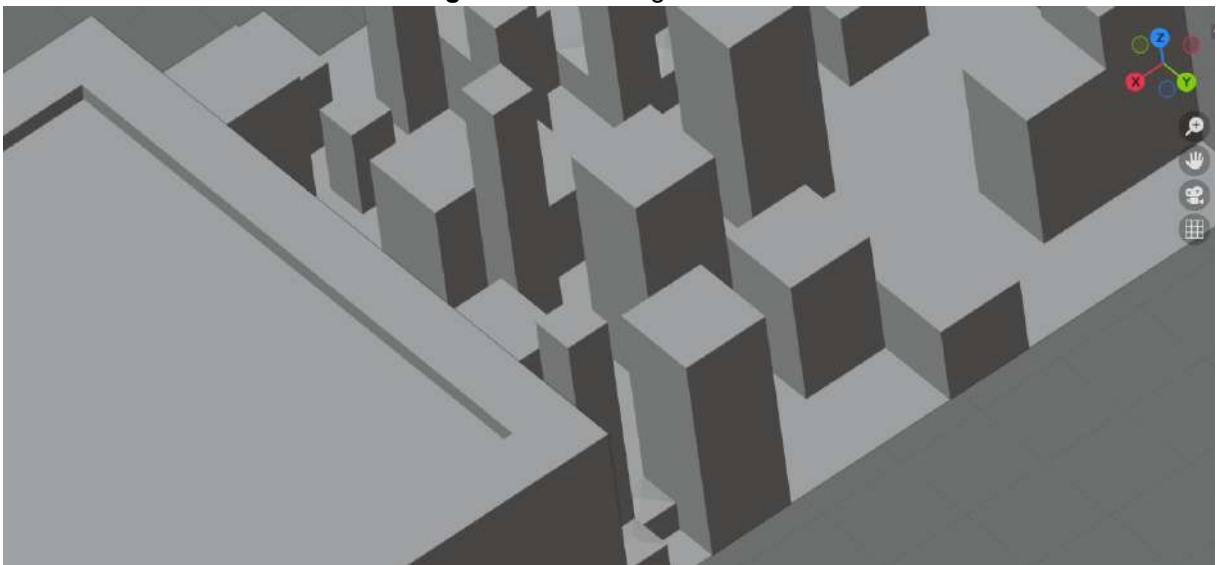
5.2.3 Cenários

Primordialmente, para a concepção e elaboração dos cenários do projeto, existe a necessidade de uma boa construção da composição de cada cena, já que, cada cenário foi ilustrado individualmente, não havendo movimentação de câmera. A composição é um elemento fundamental na linguagem audiovisual, visto que envolve a combinação harmoniosa dos elementos, criando um ambiente visual que não apenas contextualiza a narrativa, mas também enriquece a experiência do espectador (BACHER, 2012).

Nesse contexto, através da composição, é possível direcionar o olhar do espectador para elementos específicos da cena, destacar elementos importantes da narrativa e transmitir emoções e significados. A maneira como os elementos são posicionados e como o espaço é preenchido influencia diretamente a interpretação da cena e a resposta emocional do público, sendo uma ferramenta narrativa e estilística que contribui para a construção da identidade visual e a comunicação de sua mensagem.

Os cenários que representavam *Guaçu* antes do rompimento da barragem foram desenvolvidos no *Blender*, já que contavam com panoramas mais amplos da cidade, sendo, as texturas e a finalização posteriormente realizadas no *Adobe After Effects*.

Figura 33 - Modelagem cidade

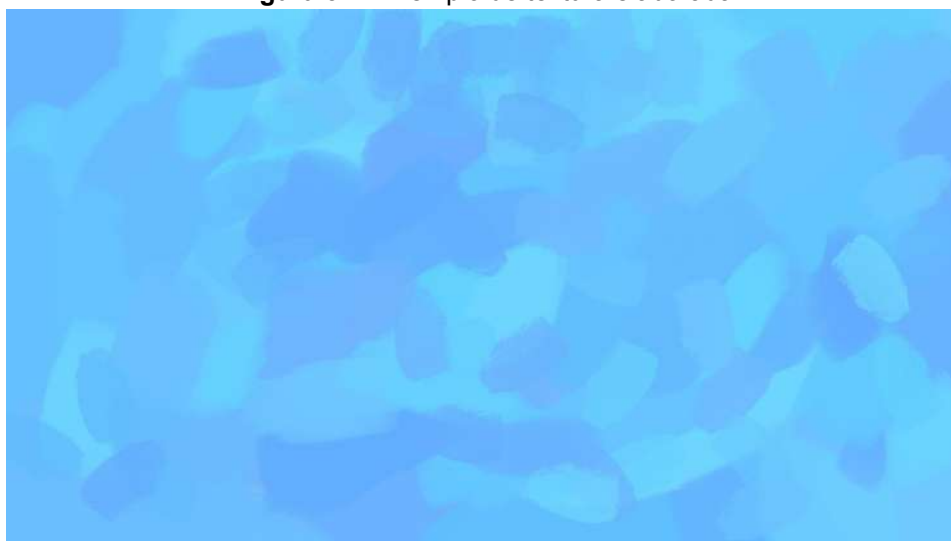


Fonte: AUTORA, 2023

Por outro lado, a grande maioria dos cenários pós-desastre foi concebida no *software Adobe Illustrator* em formato vetorial. Contudo, também houve a intervenção e manipulação destes cenários no *software Adobe After Effects*. As representações visuais evidenciam de modo explícito a distinção entre as etapas de modelagem inicial e a subsequente finalização do cenário, ressaltando, especialmente, o papel crucial desempenhado na aplicação de texturas para a construção da estética da obra.

A imagem em questão representa a mesma cena previamente renderizada, contudo, destituída de qualquer aplicação de texturas. Mediante uma abordagem comparativa, é viável discernir o enriquecimento visual conferido ao projeto a partir da incorporação de texturas na elaboração das cenas. Tais, texturas foram desenvolvidas consoante as necessidades do projeto no *software Adobe Photoshop*.

Figura 34 - Exemplo de textura elaborada



Fonte: AUTORA, 2023

Na esfera de ambientações que compõe o clã administrado pela Liga, existem duas arquiteturas principais: a dos Platis e a dos Oncas. As moradias dos Platis tiveram como inspiração Cidade do Leste, que conta com pequenas barracas de vendas embaixo de grandes prédios e a arquitetura habitualmente empregada em zonas periféricas da cidade de São Paulo.

Figura 35 - Referências de arquitetura

Fonte: AUTORA, 2023

Os Oncas e Murtas, por outro lado, residem em uma imponente torre que é visível de todas as direções no âmbito do clã. A escolha dessa habitação é fundamentada na autoridade que ela emana, devido à significativa disparidade de altura em relação às moradias das camadas mais baixas. O fato de os Oncas ocuparem o topo de uma torre, observada constantemente por todos os membros, transmite uma sensação de supervisão em relação aos que ocupam posições inferiores. A idealização da torre, se baseou em uma torre de comando no Aeroporto Internacional de Guarulhos.

Figura 36 - Torre aeroporto

Fonte: AUTORA, 2023

Por outro lado, a arquitetura presente no clã de resistência, se baseia em prédios de conjuntos habitacionais construídos na década de 1970 em Jundiaí, interior de São Paulo.

Figura 37 - Prédios em Jundiaí



Fonte: AUTORA, 2023

5.3 SOM

No âmbito sonoro, foram incorporadas de expressões musicais que têm historicamente ocupado posições marginais na sociedade brasileira, notadamente o *funk*, o *rap* e o samba. Primordialmente, foi realizado um processo de investigação destinado à descoberta de talentos musicais emergentes em Foz do Iguaçu, o qual, em uma fase subsequente, foi expandido para abranger áreas periféricas do estado de São Paulo. Deste modo, no município de Foz do Iguaçu, o projeto recebeu a autorização de uso fonográfico da canção *Não tô de bobeira* do grupo de samba *Não tô de Bobeira*. Outras composições também fazem parte do projeto, abordando a cultura da periferia paulistana.

6. PLANO TÉCNICO

A disposição dos elementos no espaço efetiva a experiência imersiva, assim se faz necessário inserir e organizar os componentes que levarão o público espectador através da imagem. Com 15 metros de largura, 20 metros de comprimento e 4 metros de altura, o estúdio do *campus* Jardim Universitário foi

desenvolvido no *website Planner 5d*, partindo de medidas aproximadas de sua área total. Consequentemente, a tela panorâmica foi determinada em dimensões que se encaixam no estúdio, possuindo por volta de 6 metros de largura e 2 metros de altura.

O distanciamento e a altura dos projetores foi conceituado tendo em conta o modelo *Sony VPL-DX120*, que contém 2.600 lumens e uma resolução nativa de 1024 por 768 *pixels*.

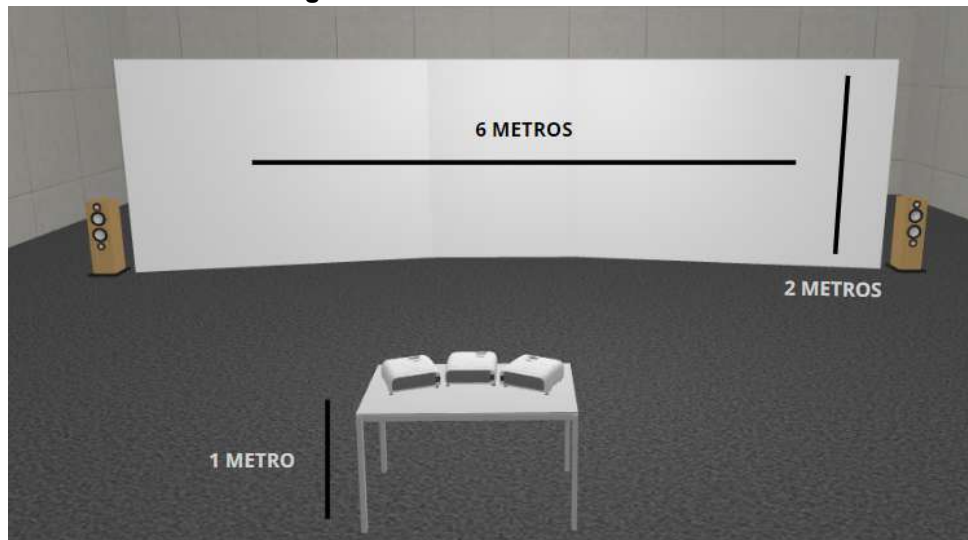
Procedendo da utilização de três projetores para o preenchimento de uma área aproximada de 6 metros, cada projetor minimamente deveria expor uma imagem de 2 metros de largura. Para o alcance de tal resultado, segundo o *website Projector Central*, que simula a distanciamento ideal para cada tipo de equipamento, o projetor *Sony VPL-DX120* deve estar posicionado a uma distância mínima de 3,23 metros.

Figura 38 - Distância Projetor



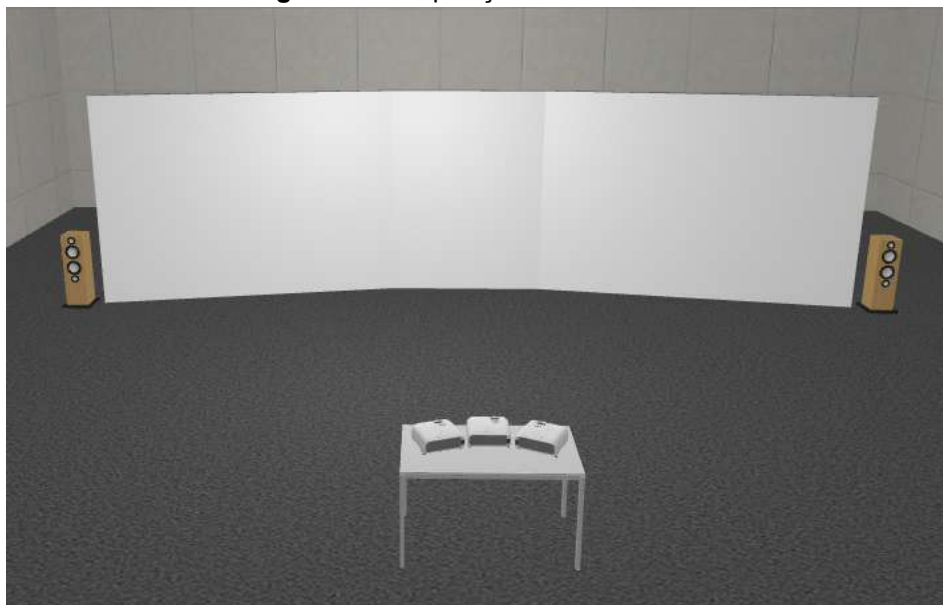
Fonte: PROJECTOR CENTRAL, 2023

Assim, os três equipamentos se estabelecem a partir dessa distância, conjuntamente a uma altura mínima de 1 metro e um espaçamento de 50 centímetros entre eles.

Figura 39 - Medidas dos elementos

Fonte: AUTORA, 2023

A imagem, para além da representação do espaço do estúdio, da tela e dos projetores, também conta com duas caixas de som distribuídas igualmente em cada lado final da tela panorâmica.

Figura 40 - Disposição dos elementos

Fonte: AUTORA, 2023

Nesse contexto, a realização efetiva da projeção audiovisual está condicionada à materialização de uma superfície de projeção apropriada. A elaboração da tela de projeção define a qualidade da experiência de visualização, e sua construção é uma etapa de relevância primordial. No caso em questão, a tela de

projeção foi concebida e montada com base em um arranjo específico. Para a concretização da tela, canos fabricados a partir de Policloreto de Vinilo (PVC) desempenham a estrutura base. O PVC é um material com propriedades de durabilidade e resistência, sendo adequado para suportar as demandas de montagem e desmontagem frequentes, comuns em cenários de projeção temporária. Ademais, sua maleabilidade facilita a configuração da estrutura consoante as especificações desejadas. O revestimento, configurado a partir do tecido *Blackout* cinza-claro, se fundamenta na sua capacidade de evitar a passagem de luz, garantindo um fundo neutro e opaco que otimiza a projeção de imagens, minimizando a interferência de luz externa e contribuindo para a qualidade da reprodução visual.

Tais escolhas partem de um processo de pesquisa sobre a criação de ambientes imersivos, entretanto, a construção da superfície de projeção teve como referencial vídeos de simulador de voo, já que a tela usada em tais simuladores semelhantemente detêm das mesmas especificações da tela panorâmica do projeto.

7. ANEXOS

7.1 CRONOGRAMA GERAL

<p>📅 SEMANA 1-4 (7/8-26/8)</p> <p>→ PRÉ-PRODUÇÃO</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ETAPAS</th> <th>SEMANA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>● Idealização Narrativa</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>● Idealização Estética</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>● Idealização Sonora</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>● Idealização Técnica</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table> <p>→ CATALOGAÇÃO 3-4</p>	ETAPAS	SEMANA	● Idealização Narrativa	1	● Idealização Estética	2	● Idealização Sonora	3	● Idealização Técnica	4	<p>📅 SEMANA 9-11 (16/9-30/9)</p> <p>→ CATALOGAÇÃO</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ETAPAS</th> <th>SEMANA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>● Sonora</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>● Sonora</td> <td>11</td> </tr> </tbody> </table> <p>→ ANIMAÇÃO 9-11</p> <p>→ DIVULGAÇÃO 9-11</p>	ETAPAS	SEMANA	● Sonora	10	● Sonora	11																						
ETAPAS	SEMANA																																						
● Idealização Narrativa	1																																						
● Idealização Estética	2																																						
● Idealização Sonora	3																																						
● Idealização Técnica	4																																						
ETAPAS	SEMANA																																						
● Sonora	10																																						
● Sonora	11																																						
<p>📅 SEMANA 5-8 (27/8-15/9)</p> <p>→ CATALOGAÇÃO 5</p> <p>→ <u>CONCEPT ART</u></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ETAPAS</th> <th>SEMANA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>● Personagens</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>● Cenário</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table> <p>→ FINALIZAÇÃO</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ETAPAS</th> <th>SEMANA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>● Personagens</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>● Cenário</td> <td>7</td> </tr> </tbody> </table> <p>→ <u>STORYBOARD</u> 6-7</p> <p>→ <u>PROPS</u></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ETAPAS</th> <th>SEMANA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>● Idealização</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>● Finalização</td> <td>8</td> </tr> </tbody> </table> <p>→ <u>RIGGING</u> 8</p>	ETAPAS	SEMANA	● Personagens	5	● Cenário	6	ETAPAS	SEMANA	● Personagens	6	● Cenário	7	ETAPAS	SEMANA	● Idealização	7	● Finalização	8	<p>📅 SEMANA 12-15 (01/10-25/10)</p> <p>→ CATALOGAÇÃO</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ETAPAS</th> <th>SEMANA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>● Sonora</td> <td>12</td> </tr> </tbody> </table> <p>→ MONTAGEM 12</p> <p>→ PÓS-PRODUÇÃO 12</p> <p>→ SOM</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ETAPAS</th> <th>SEMANA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>● Design de som</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>● Efeitos</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>● Composição</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>● Música</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>● Finalização</td> <td>14</td> </tr> </tbody> </table> <p>→ DIVULGAÇÃO 12-15</p> <p>→ ORGANIZAÇÃO</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>ETAPAS</th> <th>SEMANA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>● Estúdio</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table>	ETAPAS	SEMANA	● Sonora	12	ETAPAS	SEMANA	● Design de som	12	● Efeitos	13	● Composição	13	● Música	14	● Finalização	14	ETAPAS	SEMANA	● Estúdio	15
ETAPAS	SEMANA																																						
● Personagens	5																																						
● Cenário	6																																						
ETAPAS	SEMANA																																						
● Personagens	6																																						
● Cenário	7																																						
ETAPAS	SEMANA																																						
● Idealização	7																																						
● Finalização	8																																						
ETAPAS	SEMANA																																						
● Sonora	12																																						
ETAPAS	SEMANA																																						
● Design de som	12																																						
● Efeitos	13																																						
● Composição	13																																						
● Música	14																																						
● Finalização	14																																						
ETAPAS	SEMANA																																						
● Estúdio	15																																						

7.2 TABELA DE EQUIPAMENTOS

LISTA DE EQUIPAMENTOS			
EQUIPAMENTO	VALOR	QUANTIDADE	TOTAL
Projektor Vivibright F30	923,15	3	2769,45
Splitter HDMI	50	1	50
Cabo HDMI 2 metros	18,99	3	56,97
Monitores Krk Rokit 7	3.036,00	1	3036
Cabo XLR 5 Metros Balanceado	56,9	2	113,8
Mesa de Som BLG MG-04 4CH	327,6	1	327,6
Cabo Usb/Usb	10	1	10
Suporte Projektor	114,81	3	344,43
Tecido Blackout 8 Metros	130	1	130
Linha de pesca 100 Metros	16,71	1	16,71
Cano PVC 6m 3/4" 25mm	25,9	2	51,8
Extensão 10 Metros	44,9	1	44,9
		TOTAL FINAL	6951,66

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANAPUR, Eli. Texture in Art. Widewalls, 2016. Disponível em: <https://www.widewalls.ch/magazine/texture-in-art>. Acesso em: 2 set. 2023.

BACHER, Hans; HAHN, Don. **Dream Worlds: Production Design for Animation**. CRC Press, 2012.

BAUDRY, Jean-Louis. **Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité. In: L'effet cinema**. Collection ÇAcinéma, 1975.

BOISSIER, Jean-Louis. **La relation comme forme**. Musée d'art moderne et contemporain (Mamco), 2004.

CASTILHO, Daniela. Direção de arte: a diferença que você vê. Overblog, 2017. Disponível em: <http://www.overmundo.com.br/overblog/direcao-de-arte-a-diferenca-que-voce-ve>. Acesso em: 20 ago. 2023.

CIRINO, Nathan Nascimento. A imagem habitada: uma construção da experiência visual imersiva através das imagens técnicas. **Anais do X Seminário Internacional Imagens da Cultura/Cultura das Imagens**, 2014.

DE CARVALHO, Victa. O dispositivo imersivo e a imagem-experiência. **Revista Eco-Pós**, v. 9, n. 1, 2006.

DE FRANÇA, Cristina Pierre. Panoramas e Videoinstalações: A Radicalização Da Paisagem Imersiva Na Arte. **Reencantamentos, Impurezas E Multiplicidades**, p. 42, 2010.

FATORELLI, Antonio; BRUNO, Fernanda. **Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea**. Mauad Editora Ltda, 2006.

FERNANDES, Amaury e MACIEL, Katia Augusta (org). Direção de arte e transmidialidade. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2018.

FOSS, S. K. Framing the study of visual rhetoric: Toward a transformation of rhetorical theory. In: HILL, C.A.; HELMERS, M., **Defining visual rethorics**. London: **Routledge**, p. 303-313, 2004.

FREIRE, Rodrigo Eller de Barros. **Processo de pré-produção de arte para série de animação 2d utilizando a técnica cutout**. 2018.

GUEDES, Claudiane Aparecida. Só os kit chave: um estudo sobre moda e estética funk das quebradas paulistanas. 2022.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Editora Senac, 2014.

HER WORLD. Famed Song Dynasty Painting Gets Animated. Disponível em: <https://www.herworld.com/life/famed-song-dynasty-painting-gets-animated/>. Acesso em: 15 ago. 2023.

HOWARD, Pamela. **O que é cenografia?**. Edições Sesc, 2017.

INSTITUTO ÁGUA E TERRA DO ESTADO DO PARANÁ. Lista de espécies exóticas invasoras do Paraná, 2020. Folder Web Geral. Disponível em: https://www.iat.pr.gov.br/sites/agua-terra/arquivos_restritos/files/documento/2020-04/folder_web_geral.pdf. Acesso em: 10 abr. 2023

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Editora 34, 2010.

LOPES, Rafael De Figueiredo; NOGUEIRA, Wilson De Souza; BAPTISTA, Maria Luiza Cardinale. Imaginário, cinema e turismo: uma viagem por clichês culturais associados ao Brasil, no filme Rio 2. **Rosa dos Ventos**, v. 9, n. 3, p. 377-388, 2017.

MACIEL, Katia. **Transcinemas**. Contra Capa, 2017.

MALL, Dan. Art Direction and Design. A List Apart, no 317, 2 nov 2010. Disponível em: <https://alistapart.com/article/art-direction-and-design>. Acesso em 25 ago. 2023.

MARCHI, Giulia. O Guia do Character Design. Revospace, 2021. Disponível em: <https://revospace.com.br/artigo/o-guia-do-character-design/>. Acesso em: 3 set. 2023.

MENG, Xiangfei. **National Image: China's Communication of Cultural Symbols**. 1st ed. 2020.

MURRAY, Janet. **Inventing the medium: principles of interaction design as a cultural practice**. Londres: The MIT Press, 2012.

NOGUEIRA, L. **Manuais de Cinema II - Gêneros cinematográficos**. Covilhã: LabCom Books, 2010.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. Iluminuras, 2020.

SARZI, Regilene. O Hibridismo de Linguagens em Douglas Gordon e Cindy Sherman e o Estatuto da Imagem na Contemporaneidade. **Perspectivas Imagéticas**, p. 262, 2019.

SIMMEL, Georg. A moda. In: IARA - Revista de Moda, Cultura e Arte. São Paulo, v. 1, n. 1 abr./ago., 2008 [1911], p. 163-188.

PENAFRIA, Manuela. **Estéticas do digital cinema e tecnologia**. 2007.

PIZARRO, Mariana Rezende. **Quem tem medo do escuro?: a criação da identidade visual para personagens animados**. 2015.

PORTUGAL, Cristina. Design de Hiperfídia: cor. DXT Digital. Disponível em: <http://dxtdigital.com.br/det/hiper-cor.html>. Acesso em: 2 set. 2023.

PROJECTORCENTRAL. Projection Calculator Pro. Disponível em: <https://www.projectorcentral.com/projection-calculator-pro.cfm>. Acesso em: 3 set. 2023.

REVISTA INSTITUTO CONFÚCIO. Mil Grutas e Um Tesouro. Disponível em: <https://revista.institutoconfucio.com.br/mil-grutas-e-um-tesouro/>. Acesso em: 19 ago. 2023

SIQUEIRA, Ana Paola Vianna Ottoni de. **Cinema expandido: experiências cinemáticas no território das artes visuais**. 2019.

UNESCO. **Universal Declaration on Cultural Diversity**, 2001. Disponível em: <https://en.unesco.org/about-us/legal-affairs/unesco-universal-declaration-cultural-diversity>. Acesso em: 1 set. 2023.

ZHANG, Shiyong. Exhibition - Tsinghua University. Tsinghua University, 2022 Disponível em: <https://exhibition.ad.tsinghua.edu.cn/2022/>. Acesso em: 4 jul. 2023.

ZHAO, Jiefei et al. Interpreting the cultural symbols in Chinese documentaries: taking a bite of China and beautiful China as examples. **Frontiers in Educational Research**, v. 3, n. 11, p. 41-46, 2020.

21 DRAW. Why Is Shape Language So Important?, 2022. Disponível em: <https://www.21-draw.com/why-is-shape-language-so-important/>. Acesso em: 1 set. 2023.

10. REFERÊNCIAS ARTÍSTICAS

A Boa Caçada (temporada 1, ep. 8). Love, death and robots [Seriado]. Direção: Ki-Yong Bae. Estados Unidos: Netflix, 2019.

ADEUS, Minha Concubina. Direção: Chen Kaige. Produção: Hsu Feng. China: Miramax Films, 1993.

A Serpente Verde. Direção: Amp Wong. Produção: Cui Di. China: Netflix, 2021.

CYCLONE, 2023. Disponível em: <https://www.cyclone.com.br/>. Acesso em: 2 ago. 2023.

DECELLAS Marion; FENG Janelle; GOUDEAU Ilona; LIZION Joséphine; SOOBA Leena; WONG Arthur; YAJIMA Ange. ¡Que Onda Wey! 2005. YouTube, 2023. Disponível em: <https://youtu.be/gqFaBe2fl3E?si=lyg3jXEt6-lm5VGt>. Acesso em: 10 jul. 2023.

DELEY. Bailão Pokanu. São Paulo. 29 jun 2021. Instagram: @deley_ifc_. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CQtUksjBW0h/>. Acesso em: 2 ago. 2023.

SANGHVI Kalp; BHATTACHARYYA Upamanyu. Wade. YouTube, 2022. Disponível em: <https://youtu.be/KSKjxrL0MWo?si=fDh1gHHpmKqmTkvl>. Acesso em: 22 ago. 2023.

SOUZA, Tiago. Solarpunk City. Artstation, 2022. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/xJWg9W>. Acesso em: 1 jul. 2023.

LIBERTO, John. Flooded City Block. Artstation, 2018. Disponível em: <https://www.artstation.com/artwork/oO2WVO>. Acesso em: 1 jul. 2023.

New Gods: Nezha Reborn. Direção: Zhao Ji. Produção: Lu Xi. China: Netflix, 2021.

O Mistério Do Gato Chinês. Direção: Chen Kaige. Produção: New Classics Pictures. China, Hong Kong: Emperor Motion Pictures, 2017.

PACHECO, Lucas. Sopro. Vimeo, 2023. Disponível em: <https://vimeo.com/822197150>. Acesso em: 12 jul. 2023.

TANGLE Tower. Londres: SFB Games, 2019. 1 jogo eletrônico. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/359510/Tangle_Tower/?l=portuguese. Acesso em: 5 jun. 2023.

WANG, Jackson. Pretty Please. YouTube, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/2EjxIQXBhlc?si=LtYorMfVORYth5v>. Acesso em: 3 jul. 2023.

YUSHAN, Li. Yum Cha. YouTube, 2021. Disponível em: <https://youtu.be/BNX1r7SWRfl?si=ve5d2xeDajbHI0Uq>. Acesso em: 10 ago. 2023.