Universidade de Brasília

Instituto de Arte | Departamento de Design

CLEYTON SANTOS FERREIRA

AFROFUTURISMO E DESIGN DE PRODUÇÃO: AFIRMAÇÕES IDENTITÁRIAS NA CINEMATOGRAFIA AFROCENTRADA

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Brasília

2021

CLEYTON SANTOS FERREIRA

AFROFUTURISMO E DESIGN DE PRODUÇÃO: AFIRMAÇÕES IDENTITÁRIAS NA CINEMATOGRAFIA AFROCENTRADA

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao
Departamento de Design da Universidade
de Brasília, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do título de
bacharel em design - Programação Visual.

Orientadora: Nayara Moreno Siqueira

Dedico este trabalho a todos os pretos futuristas, sobretudo à minha mãe, Vilma Santos, sem quem eu não aprenderia a importância de um futuro.

Agradecimentos

Este trabalho marca o fim de uma jornada que seria, no mínimo, incompleta se não fosse pela participação das pessoas aqui citadas. À vocês minha eterna gratidão.

À minha família, por todo o amor, pelo apoio e por confiarem nas minhas decisões. À minha mãe Vilma, meus irmãos Cléuber e Luismar, minha irmã Clarisse e minha cunhada Tina.

Aos meus camaradas de todas as horas: André, Lucas D. e Luis Leal. Pelo carinho, por me motivarem e estarem presentes durante todas as etapas do projeto. Em especial ao André, com quem me conectei profundamente desde o primeiro dia de UnB e pude ter profundos debates que foram essenciais para o desenvolvimento do pensamento escopo deste trabalho.

À minha orientadora Nayara, por abraçar minhas ideias e me munir de direcionamentos essenciais nesse processo de conclusões.

À Fátima por se dispor a me orientar, por me marcar e inspirar com suas ideias e história, por acreditar no potencial do meu trabalho e possibilitar a compreensão de que a mudança do futuro deve ser construída a partir do afeto.

Ao Gustavo Rosa, que esteve comigo nesta trajetória como um coorientador, servindo conselhos combustíveis para a paixão pelos temas centrais deste trabalho.

Aos amigos Camila Sidersky, Luigi, Rafaela e Warley, que estiveram lá todas as vezes que precisei. Em especial ao Luigi, por todo o empenho em me ajudar a materializar meus sonhos, madrugadas a dentro e por quilômetros percorridos sem um único atrito ou dia sem boas risadas.

À minha companheira Bárbara, pelo amor, pela disposição em me ajudar e por ser luz nos dias escuros, me proporcionando a leveza necessária para que eu pudesse deixar o futuro tomar conta dos meus pensamentos.

Às minhas amigas Marja de Sá e Laila Santanna, pela amizade, pelos conselhos e pelos projetos mais inspiradores que realizei na graduação.

E por fim, ao meu pai, Joaquim Cândido Ferreira, que foi essencial para a construção da pessoa que sou, e que se estivesse aqui, sinto que estaria bastante orgulhoso de mim.

Resumo

O presente trabalho é um projeto de experimentações prático-teóricas que circundam duas áreas: cinema e design, convergindo em apenas uma: design de produção. Sendo este dividido em dois momentos: o primeiro, revisão teórica e levantamento da problemática; e o segundo, produção do material conceitual de ‘Afeto’, ficção especulativa afrofuturista. Partindo dessa convergência, pretende-se explorar as nuances semiológicas e identitárias por trás das representações que estruturam a produção de artefatos cinematográficos especulativos a partir da revisão teórica, subvertendo a problemática de produção especulativa eurocentrada, com foco na essência conceitual de identidades marginalizadas. O objeto projetual desenvolvido para este trabalho é o material conceitual de prototipagem do filme ficcional ‘Afeto’, aglutinado em um livro arte. Este livro serve como base experimental para o estudo investigativo usado para estruturar a concepção referencial do produto final, circundando três principais linhas de pensamento: afrofuturismo, design especulativo e o design decolonial.

Palavras-chave: Design de Produção; Afrofuturismo; Design especulativo;

Abstract

The current work is a project of practical-theoretical experimentations that surround two areas: cinema and design, converging in only one: Production Design. The work is divided in two moments: theoretical revision and defining of the problematic and the second, production of the conceptual material for the cinematography of 'Afeto', afrofuturistic speculative fiction. From this convergence, it intends to explore the semiotic and identity nuances behind the representations that structure the production of speculative cinematographic ‘props’ from the theoretical review, subverting the problematic of speculative eurocentric production, focusing on the conceptual essence of marginalized identities. The projectual object developed for this work is the conceptual prototyping material of the fictional film 'Afeto', agglutinated in an art book, which serves as an experimental base for the investigative study used to structure the referential conception for the final product, surrounding three main lines of thought: afrofuturism, speculative design and decolonial design.

Keywords: Production design; Afrofuturism; Speculative Design;

Lista de Figuras

Fig. 01: Mapa de Circuito de Cultura de Stuart Hall.....23
Fig. 02: Moodboard de Afeto.....57
Fig. 03: Primeira arte conceitual do projeto..... 58
Fig. 04: Mestre Didi, Opá Odé Olorowo, Cetro de Caçador Misterioso, s/d..... 59
Fig. 05: Anna, a personagem principal.....60
Fig. 06: Óculos de Acesso.....62
Fig. 07: Pulseira Receptora..... 63
Fig. 08: Variações de figurino de Anna..... 64
Fig. 09: José Antônio Cunha, Anotações Afro, 1948..... 66
Fig. 10: Rubem Valentim, Composição, 1960..... 66
Fig. 11: Tecido Kente..... 66
Fig. 12: Figurino formal masculino.....67
Fig. 13: Variações de figurinos de Estér..... 69
Fig. 14: Rubem Valentim, Emblema 8o, 1980..... 71
Fig. 15: Variações de figurino de Iranir..... 72
Fig. 16: Andador.....73
Fig. 17: Arte conceitual do músico.....75
Fig. 18: Cenário externo do filme Blade Runner, 1982.....76
Fig. 19: Cenário externo do filme Metrópolis, 1927..... 77
Fig. 20: Arte conceitual de cenário externo, noite chuvosa..... 78
Fig. 21: OPA ORUN EYE IOKE, Cetro do Além Místico com Pássaro, de Mestre Didi, 1982 79
Fig. 22: Arte conceitual de cenário externo, pôr do sol..... 80
Fig. 23: 'Rua do Ônibus' no bairro Vale do Amanhecer.....81
Fig. 24: ‘Rua da Padaria’ do bairro Vale do Amanhecer.....81
Fig. 25: Arte Conceitual de cenário interno, o quarto de Ester..... 83
Fig. 26: Rubem Valentim, Composição, 1857-1959..... 84
Fig. 27: Arte conceitual do ENA 01, veículo aéreo..... 86
Fig. 28: Mestre Didi, Eye Nla Agba, o Grande Pássaro Ancestral, s/d..... 87
Fig. 29: Variações cromáticas de ENA 01..... 89
Fig. 30: Variação projetual ENA C01, ENA SE01..... 90
Fig. 31: Arte conceitual do VTTPA 01..... 92
Fig. 32: Arte conceitual de VTTPA 02..... 93
Fig. 33: Capa do Livro Arte..... 95
Fig. 34: Cartaz ficcional..... 96

Sumário

Introdução 9

Delineamento Teórico 12

2.1. O conceito de identidade e a representação 12

A composição semiológica da identidade e a representação cinematográfica 17

2.3. Representação e a identidade etno-racial afro-brasileira no contexto histórico diaspórico brasileiro 22

Panorama semiológico das representações visuais de negros e sua participação no cinema brasileiro 29

2.5. Quilombismo, Afrofuturismo e Design: Passado e futuro no panorama especulativo representativo 35

3. Objetivos e definição do produto final 44

4. Metodologia 48

4.1. Definição de Produto 49

4.2. Predefinições projetuais e a concepção do argumento e storyline 50

4.2.1. Argumento Roteiro 53

4.2.3. Storyline de Afeto 56

4.3. Moodboard 56

4.4. As personagens: concepção das personagens através do figurino 59

4.4.1. Figurinos de Anna, a protagonista 60

4.4.2. O figurino formal em outros momentos da trama 67

4.4.3. Estér: a construção visual do elo de ligação da temporalidade fílmica 68

4.4.4. A mãe, Iranir: A essência mística no afrofuturismo 71

4.4.5. O músico: a recorrente figura do ancião no universo ficcional de Afeto 74

4.5. Cenografia: A concepção da atmosfera e dos ambientes a partir das artes conceituais 75

4.5.1. Ambientes Externos: A concepção de Planaltina futurista 78

4.5.2. Ambiente Interno: O quarto de Éster e o mundo de Anna 82

4.6. Transporte: O ir e vir dentro da construção de um universo especulativo afrofuturista e a relação com os meios 85

4.6.1. Veículos de locomoção aérea 85

4.6.2. Variações ENA e o ENA SE 88

4.6.3. Veículos Terrestres 91

4.7. O Livro Arte: A Arte de Afeto, Ficção Especulativa Afrofuturista 94

5. Considerações Finais 97

6. Referências Bibliográficas 99

1. Introdução

O presente trabalho é não somente um memorial descritivo, mas uma pesquisa conceitual de longas experimentações prático-teóricas que circundam duas áreas: cinema e design, que convergem em apenas uma: *design production* (ou design de produção, em português, ainda muito conhecido no Brasil como direção de arte). Partindo dessa convergência, o trabalho pretende explorar as nuances semiológicas e identitárias que estruturam a produção de artefatos cinematográficos a partir de metodologias de pré-produção, explorando com olhar crítico os produtos existentes. O objeto projetual desenvolvido neste trabalho é o material visual e prototípico de um filme, que serve como base experimental para o estudo investigativo que circunda três principais linhas de pensamento: o afrofuturismo, o design especulativo e o design decolonial.

O projeto parte também da minha visão de mundo, das minhas concepções sobre identidade e da minha experiência pessoal como um jovem negro, filho de uma mãe viúva e preta e morador de periferia, que ama design e cinema. Esse trabalho nasce das minhas inquietações frente à violência sistemática contra o povo preto, historicamente massacrado e sistematicamente oprimido, de forma que sua ausência em manifestações representativas ou uma representação irreal causou o incômodo que levou a minha mente a inquietude dos questionamentos que delimitaram os seguintes porquês: o de não temos uma presença positiva e marcante de pessoas racializadas nas produções audiovisuais brasileiras? Por que as representações que temos no nosso cinema são tão cheias de estereotípicos negativos acerca de pessoas negras? E por último, por que quando pensamos no futuro, através de obras de design, artísticas e especulativas – o cinema, por exemplo - ele é tão branco, higienista e euro-centrado? Qual poderia ser o impacto de um projeto que leva em consideração os problemas levantados a partir da análise do cenário atual de produções ficcionais de especulação, que coloca pessoas não-brancas como centrais e imagina um futuro para elas?

Pensar no futuro é parte natural da essência humana, alguns estudiosos colocam este como o hábito que direcionou a humanidade para o presente, fazendo com que sua estadia na Terra se estendesse por tanto tempo. Nós, humanos, ao contrário de outros animais, experimentamos a temporalidade e exprimimos esse hábito através da criação de narrativas que especulam como vai ser o amanhã. Portanto, é muito comum que surja inquietude que parte da pergunta em nossas cabeças “como será o futuro?”.

Parte da importância das diversas obras futurológicas que o cinema nos proporcionou é refletir acerca da problemática apresentada pela narrativa, que geralmente parte de um reflexo de problemas contemporâneos amplificados pelo avanço do tempo. Pensar em obras ficcionais especulativas a partir de um olhar mais crítico nos faz perceber que um dos principais problemas nesse tipo de obra é que grande maioria dessas produções derivam de representações eurocentradas que partem do princípio de que os problemas existentes no futuro se enraízam nos problemas vigentes enfrentados por pessoas brancas, ou que a solução dos problemas de futuros, oriundos dessas especulações, partiriam do mesmo princípio.

A construção imaginária de que o mundo pertence aos brancos advindos da Europa, segundo Fisher (apud MARIAH. 2009, 2018) corrobora com a ideia de que os problemas causados por eles não têm outra solução se não um fim do mundo iminente e irremediável, apagando a leitura do mundo e de sua temporalidade. Flexionar os problemas de uma sociedade com o objetivo de especular sobre o seu futuro, mas ignorando sua pluralidade com o objetivo de criar especulações acerca do o futuro cria miragens onde podemos notar a ausência de pessoas racializadas e que potencializam problemas que ignoram soluções que advêm de perspectivas plurais e marginalizadas.

O design, segundo Gui Bonsiepe (2011) é essencialmente humanista, tudo que projetamos leva em consideração as necessidades inerentes daquilo que consideramos como humanos. Dessa forma um projeto de representação deve considerar seu efeito sobre as pessoas, como elas se veem e como elas vêm o mundo, o passado, o presente e o futuro. O design também é uma das principais ferramentas utilizadas para especulação, dentro do âmbito cinematográfico essa

extensão do design é denominada por Dunne e Raby (2013) como *Design Fiction*[1]. Dessa forma, pode ser utilizado para projetar uma mídia que leve em consideração as necessidades de um grupo de pessoas oprimido e potencializar especulações que giram em torno da projetação de soluções para problemas relativos a essa opressão.

Portanto, é através das possibilidades proporcionadas pelo design que se pretende projetar uma nova mídia de pré-projeto cinematográfico que evidencie as identidades negras, que não ignore os problemas enfrentados por essa comunidade no Brasil e que seja capaz de mudar concepções reforçadas pelas mídias existentes construídas a partir de concepções racistas e eurocentradas. Afirmando assim as identidades existentes e subvertendo as representações negativas criadas a fim de construir um futuro onde pessoas racializadas sejam capazes de enxergar-se nele, estruturando-se a partir de concepções identitárias ancestrais outrora violentadas.

O cinema é uma ferramenta cultural de representação potencializadora de identidades, e um espaço que abrange diversos tipos de discussões e se dispõe de uma linguagem única, complexa e explorável, mas com o potencial de ser interpretada de forma oposta do que foi pretendido, e por isso é essencial que o trabalho entenda os perigos que isso pode implicar. O Brasil, apesar de um país construído, literalmente e figurativamente, por africanos trazidos da diáspora e os povos originários, é um país que abrange diversas comunidades étnicas e identidades que, mesmo distante do espectro explorado no decorrer desse trabalho, têm o seu valor para a construção da pluralidade identitária do país. Assim sendo, o trabalho busca explorar, de forma apaziguadora, concepções semiológicas que não desconsiderem esses aspectos variáveis, e considera importante que tenhamos o entendimento de como as coisas podem ser interpretadas em um sentido semiótico, socio-histórico e contextual.

[1] *Design Fiction*, design de ficção em português é o termo utilizado para a metodologia de design que consiste na criação de universos ficcionais a partir de estilos advindos de projetos de design com funcionalidades que não necessariamente têm relação com o mundo real.

2. Delineamento Teórico

Esse projeto circunda dois conceitos de identidade, entendê-los é imprescindível para compreendermos aspectos essenciais abordados durante alguns processos desse trabalho. O primeiro conceito tange o entendimento de identidade destrinchado por Bauman (2005), Hall (2003) e Woodward (2014), que descrevem a identidade como característica, ou grupo de características, inerente a existência de um “ser” epistemologicamente definido ou em definição. O segundo conceito de identidade presente no decorrer desse trabalho é o que diz respeito ao *Design,* levantado por Gui Bonsiepe (2011), que tem forte relação com o conceito dos autores acima citados.

Além destes dois conceitos, este capítulo trata da composição semiológica da identidade com relação à representação cinematográfica, da representação e da identidade etno-racial afro-brasileira, do panorama das representações visuais de negros no cinema brasileiro e, finalmente, é traçado um panorama especulativo representativo com base na interrelação entre quilombismo, afrofuturismo e design.

2.1. O conceito de identidade e a representação

A identidade é composta por uma série de ‘identidades menores’ relacionadas ao ambiente, língua, grupo social ou religioso, raça, gênero, entre outras, que podem ser exercidos por um indivíduo ou grupo de indivíduos, ou que é relacionado a esse, seja por meio de autoidentificação: quando esses sujeitos reivindicação essas identidades para si; ou por meio de atribuição: quando ao(s) sujeito(s) são atribuídas identidades a partir da interpretação de signos relacionados e ele(s). Esse conjunto de características define o que é e o que pode ser um sujeito ou um grupo de sujeitos, e por isso para Bauman (2005) a busca por uma identidade é relacionada ao entendimento do lugar de um sujeito no mundo. Uma identidade não é soberana e imutável, muitas identidades dependem de contexto e são relacionadas a aspectos

dele, podendo muitas vezes serem interpretadas de forma diferentes quando inseridas em contextos diversos, ou quando a elas é imposto um recorte.

Embora muitas identidades possam ser simplesmente reivindicadas, a definição de uma identidade, por sua vez, não está atrelada a uma autodefinição puramente e pode ser, muitas vezes, imposta (BAUMAN, Zygmunt, 2005). Dessa forma, a percepção de aspectos que definem uma identidade está em maior parte relacionada a signos visuais bem definidos, mas essa também não é uma regra inflexível. Algumas identidades são definidas partindo de características que fogem do espectro visual, e algumas vão ainda mais além, partindo de um grupo características um pouco mais ou completamente abstratas e até mesmo fluidas, que dependem de uma série de outros signos, ou da temporariedade da inserção desses signos para serem definidas. Vale ressaltar que há também grupos inteiros de características identitárias que se estruturam não a partir de um signo, mas de uma série de signos não visíveis.

Imposições identitárias, sobretudo quando decorrem de uma característica não-visível ou muito abstrata, são dependentes de arranjos identitários simbólicos alcançados através da representação. Tais imposições são usadas como ferramentas por grupos dominadores que para subjulgar outros grupos, afim de estabelecerem uma hierarquia de identidades que exponha essa diferença, como aconteceu com os negros e também com os judeus. Woodward (2014) define a identidade como algo relacional, ou seja, depende de um contraponto para ser definida. Uma pessoa tem seu gênero definido à primeira vista pelas roupas, corte de cabelo ou outros ornamentos, por exemplo, e assim ela se distancia do gênero oposto. Dessa forma, a construção de uma identidade é baseada na diferença.

Com isso sendo levado em consideração, o processo definido por Bauman (2005) como ‘pertencimento’ se dá na definição do “não ser”, ou seja, antes de pensarmos no que somos, primeiro pensamos no que não somos. Não obstante, Bauman (ibid.) também define a identidade como algo que não é único e soberano, cada sujeito tem a capacidade de assimilar diversas identidades durante a vida, mudar com o que se identifica e até construir novas identidades. “A identificação é,

pois, um processo de articulação, uma ‘suturação’, uma sobredeterminação, e não uma 'subsunção" ' (HALL, Stuart, 2014).

Assim sendo, uma identidade que depende de uma contraposição de outra identidade existente é definida por Woodward (2014) como ‘contra-identidade’. Portanto, ao levar em consideração a posição que as identidades hegemônicas ocupam na sociedade, sobretudo na sociedade ocidental eurocentrada, a identidade negra ou as especificidades que delineiam essa identidade são, em sua maioria, imposições identitárias para a construção de uma contra-identidade, para que assim o branco seja o branco (nós), no sentido epistemológico, e o negro seja, de forma periférica – ou alheia a identidade central imposta -, o negro (eles).

Para Bonsiepe (el.) a identidade está relacionada ao conjunto de características que distancia algo ou alguém, tornando-o assim, diferençável. A identidade, para ele, pode ser mapeada em 7 meios, a nós interessa o conjunto de conceitos que definem uma identidade dentro de 4 deles:

- *Design*: Reservatório de formas – *stilemi*[2]; Combinações Cromáticas; *Patterns* [3]; Estilo[4], Inconfundibilidade; Materiais e sua elaboração; Exótico; Artesanato.
- Prática Cotidiana: Fascinação pelo estrangeiro; Defesa contra o estrangeiro; Resistência contra a ‘estrangeirização’; Dialética entre o próprio e o outro.
- Construção da Identidade: Identidade fluida; Mudança de identidade (*gender swapping*[5]); Identidade múltipla; Mestiçagem; O tratamento de alteridade e do Eu próprio; Transculturação;
- Preservação / Destruição da identidade: Dialética entre memória / esquecimento; Criação; Eliminação da identidade; Manter / destruir identidade; Dominação / submissão.

A existência de identidades com as quais as pessoas podem se identificar é reforçada por Bonsiepe (2011), mas para ele, a elas muitas vezes não é necessário

[2] Grupo de características formais ou cromáticas.
[3] Grupo de padrões (ou uma padronagem), nesse sentido, produzido através de formas sejam essas geométricas ou orgânicas.
[4] Definido por Bredekemp (apud BONSIEPE, Gui, 2008, 2011) como os traços reconhecíveis de uma configuração transindividual,
[5] Mudança de gênero, ou seja, quando o indivíduo muda a forma como se identifica ou como o identificam.

o esforço de procurar em lugares específicos, basta criar uma identidade nova (BAUMAN, Z, apud BONSIEPE, G, 2005, 2011). O designer é, dentro do que se define como pós-moderno, o principal agente de criação de identidades. Um projeto de design requer a organização de signos para compor um aparato identitário com o referencial conceitual necessário para que ganhe relevância na sociedade, isso porque a identidade é relacional à forma como um sujeito interage com o mundo, com os produtos à sua volta. Signos esses no sentido semiótico da palavra, que postos em conjunto desempenham o papel de criar simbologias que constituem uma identidade (ou várias identidades).

Portanto, para o *designer* projetar uma identidade, o direcionamento de signos deve perpassar o conjunto de representações aos quais se aglutinam os elementos basilares da identidade pretendida. Não obstante, Bonsiepe (2011) afirma que identidades estão relacionadas primeiramente a linguagem, sendo os recursos visuais uma segunda instância na consolidação das mesmas, relacionando-se a partir de juízos preconcebidos (*assetments*) que permeiam o comportamento social humano. Assim, a identidade é relativa à construção imaginativa, ou, como é definido por Hall (1997), mapas de conceitos, que dão essência aos artefatos de comunicação e são localizados no que é definido por Bonsiepe (2011) como mundo da imaginação *(l'imaginaire).*

Dessa forma, é preciso que o projeto tenha a capacidade de reunir potenciais signos que sejam efetivos em recobrir a variedade interpretativa e significativa de si, que reúna os elementos que têm o potencial de significar o produto[6] em projeto. "A cultura molda a identidade ao dar sentido à experiência e ao tornar possível optar entre várias identidades possíveis, por um modo específico de subjetividade" (WOODWARD, Kathryn, 2014). A produção cultural se relaciona com a construção identitária da mesma forma como a produção, em um âmbito industrial, a regulação e o consumo, portanto uma identidade influencia no consumo do mesmo modo como os outros tópicos citados influenciam-se entre si[7].

[6] O conceito de produto aqui abrange tudo que pode ser concebido a partir de design, sendo esse um produto visual, físico ou digital, tátil, tridimensional ou intelectual.
[7] Ilustrado no mapa de cultura de Hall na página 21.

Essa relação consumo-identidade também é muitas vezes baseada na diferença, diversos brandings são construídos a partir de uma contra-identidade. Por exemplo: alguns produtos para barbear baseiam seu *branding* na construção simbólica de um 'homem de verdade' ou em um 'macho alfa'. Perifericamente a esses arquétipos contrapõe-se a identidade de um homem que não é um homem de verdade ou de um 'macho beta'. Nesse sentido, a representação da identidade do 'homem de verdade' depende do esclarecimento significador da contra-identidade.

A representação é a prática pela qual imprimimos os signos que dão sentido às definições do que somos como sujeitos. Para além disso, é a partir dessa prática que podemos projetar o que algo ou alguém é e também o que pode se tornar (HALL, 2014). Para Hall (ibid.) ao contrário do que é comum pensar, vivemos a vida dentro de representações, parte dessas reforçam a construção identitária que nos empenhamos a representar.

Woodward (2014) compreende a representação como um processo cultural que estabelece identidades individuais e coletivas através de processos simbólicos. As produções simbólicas têm um impacto que direciona, não apenas as respostas que enfatizam uma identidade, mas as perguntas que são feitas antes da concepção de uma. Assim sendo, a produção de peças artísticas como filmes e novelas têm influência direta na construção de identidades, assim como as construções identitárias vigentes têm influência direta nos aspectos conceituais alçados pela produção audiovisual em questão.

Hall (1997) classifica a representação em dois sistemas relativos: O primeiro diz respeito a uma cadeia de correspondências entre coisas que dão significado ao mundo, sejam essas pessoas, objetos, eventos ou ideias abstratas. E o segundo é o sistema de conceitos, ou mapa conceitual, que depende da relação do nosso arranjo conceitual com o nosso 'vocabulário' de signos. 'Coisas', conceitos e signos se relacionam no núcleo da produção de significados na linguagem[8]. O processo de ligadura desses três elementos é chamado de representação (HALL, Stuart, 1997).

[8] A definição de linguagem usada aqui é relativa à linguagens faladas e escritas, mas também linguagens visuais e linguagens produzidas de formas orgânicas ou mecânicas, como definido por HALL (1997).

2.2. A composição semiológica da identidade e a representação cinematográfica

Cinema é uma manifestação cultural que surge a partir de outras práticas representativas como o teatro e a fotografia, e se tornou um dos aparatos de comunicação mais difundidos na contemporaneidade. Embora sua inserção tenha enfrentado percalços por conta da tecnologia e dos empecilhos de alcance a todas as classes sociais, ainda é uma das manifestações representativas mais recorrentes quando é necessário representar um período histórico, um povo, um contexto, uma fantasia ou quando objetiva trazer reflexão acerca da situação contemporânea, especulando como seria o futuro ou os futuros.

Ainda que o cinema enfrente problemas ao restringir o acesso das classes sociais mais baixas, ele é classificado por Fadul (1994) como uma das comunicações de massa, que também relaciona sua importância na sociedade no século XXI ao da imprensa no século XV. Essa restrição pode ser relacionada ao preço médio do ingresso no Brasil de R$ 15,82, segundo Anuário Estatístico do Cinema Brasileiro (2019), e também a falta de salas de cinema no Brasil, que tem 39,9% de municípios sem ao menos uma sala de cinema, que também contam com uma distribuição não igualitária pelo país (Agência IBGE Notícias, 2019).

Contudo, a representação cinematográfica transcende o espaço físico que que se entende como cinema e pode ser justaposto como filme, produto esse que não se limita mais a reprodução por meios físicas como fitas, DVD's ou *blu-rays,* esse encontrou espaço na internet - que também tem sido responsável pela democratização de diversos outros tipos de arte -, e se tornaram ainda mais acessíveis nas plataformas de *stream,* que por terem o preço médio próximo ao de ingressos de cinema, com um catálogo numeroso de filmes, têm se tornado mais

populares. Só a *Netflix*[9] teve em média 167 milhões de assinantes em 2020 (STYCER, Maurício, 2020).

Um filme é, portanto definido por Metz (1991 [1974]) como um produto essencialmente semiótico, assim como os demais produtos de comunicação, embora este tenha uma linguagem própria e distante de outras mídias semiológicas, como a fotografia, de onde advém, tecnicamente. A experiência cinematográfica sustenta-se em signos visuais, que, por sua vez, são usados para criar uma identidade, no sentido de design descrito por Bonsiepe (2011) com rimas visuais, paleta de cores (*stilemi*), formas, entre outros elementos que projetam a unicidade do projeto, e também através da cadeia de índices (quali-signos) para representar as identidades, no sentido descrito por Bauman, Hall e Woodward (2005, 1997, 2014), relativo ao aparato visual constituinte da identidade de um ser ou grupo de seres representados.

Dessa forma, a linguagem cinematográfica, assim como todas as demais linguagens de comunicação, é uma linguagem lógica que está ligada a nossa capacidade de interpretar os signos, ou *representàmen*, denominada também por Peirce (2003) como 'Abstração'. Signos são definidos por Santaella (2002) como qualquer coisa de qualquer espécie (palavras, livros, uma biblioteca, um grito, uma pintura, um museu, uma pessoa, uma mancha de tinta, etc.) que serve como representação para outra coisa e que pode ser representada de forma literal ou abstrata. Hall (1997) define signos como aquilo que é capaz de traduzir conceitos em palavras, sons ou imagens.

> "Tomemos um grito por exemplo, devido a propriedades ou qualidade que lhe são próprias (um grito não é um murmúrio) ele representa algo que não é o próprio grito, isto é, indica que aquele que grita está, naquele exato momento, em apuros ou sofre alguma dor ou regozija-se na alegria (essa diferença depende da qualidade específica do grito). Isto é chamado de seu objeto. Ora, dependendo do tipo de referência do signo, ele se refere ao apuro, ou ao sofrimento ou à alegria de alguém, provocará em um receptor um certo efeito interpretativo: correr para ajudar, ignorar, gritar junto etc. Esse é o efeito interpretante." (SANTAELLA, Lúcia, 2002, p.8)

[9] Uma das plataformas de *stream* mais populares e uma das primeiras a surgirem no modelo vigente, que popularizou e tornou as outras plataformas mais acessíveis.

Para Peirce ([1866-1913] 2003) a capacidade de interpretar signos está ligada à nossa habilidade de aprender através de experiências, ou seja, uma inteligência denominada por ele como “científica”. Resgatamos em experiências anteriores o significado que, não cada signo em específico desempenha, mas como as organizações dos mesmos constroem arranjos que podem nos remeter a sensações ou sentimentos prévios. Por exemplo, em um filme em que um dos personagens usa óculos escuros em um ambiente fechado ou que ninguém mais esteja usando, podemos deduzir que esse personagem é cego. Entretanto, o entendimento atribuído a esse apetrecho é relacional e depende das circunstâncias. Em um contexto mais ensolarado, um par de óculos escuros é lido como um agente protetor dos olhos daquele que está usando.

Ao todo, 10 classes de signos foram classificadas por Peirce ([1866-1913] 2003), posteriormente, após revisões, essas classes subiram para 66. Dentro dos aspectos visuais relativos ao filme, sobretudo dos objetos que são criados nesse filme, é empregado o uso da segunda divisão de signos feita por Peirce (ibid.), que trata do signo em relação ao seu objeto, ícones, índices e símbolos mais especificamente.

> “O ícone tem conexão dinâmica alguma com o objeto que representa; simplesmente acontece que as qualidades se assemelham às do objeto e excitam sensações análogas na mente para a qual é uma semelhança. Mas, na verdade, não mantém conexão com elas. O índice está fisicamente conectado com seu objeto; formam, ambos, um par orgânico, porém a mente interpretante nada tem a ver com essa conexão, exceto o fato de registrá-la, depois de ser estabelecida. O símbolo está conectado a seu objeto por força da ideia da mente-que-usa-o-símbolo, sem a qual essa conexão não existiria”. (PEIRCE, [1866-1913] 2003, p.73)

Portanto, ícones são definidos por Peirce (apud SANTAELLA [1866-1913], 2003, p.73) como signos que têm como fundamento um quali-signo, ou seja, signos relacionados a cores, ou as especificidades de uma cor. Dessa forma, ícones são qualquer coisa que só pode ser evocada por similaridade, porque a qualidade exibida por ela aproxima-se de outra qualidade.

Índices envolvem ícone, mas sua funcionalidade independe de ícones (Santaella, 2002). Índices são fundamentados por uma existência concreta, diferente dos ícones, que podem extrapolar um pouco o campo da subjetividade.

Símbolos têm ações mais complexas, são fundamentados por legi-signos, ou seja, um signo ao qual existe um senso comum acerca do seu significado. Leis, como a lei da gravidade, são fundamentos entendidos a partir dos símbolos da semiótica, dessa forma ao ser representada exige menos capacidade 'abstrativa' do interpretador. Assim sendo, a aplicação de legi-signos requer menos ferramentas semiológicas para a sua clareza. Dentro do campo imagético, ao qual vamos nos direcionar em boa parte do trabalho, este está ligado a símbolos que são amplamente difundidos, como também a uma simbologia não visual mas que subtende-se como existente é relativa a uma concepção naturalizada, como por exemplo: a cruz que representa o cristianismo, ou uma caveira que significa risco mortal, ou conceitos não visuais como vento ou, como antes citado, a gravidade.

Embora a linguagem cinematográfica seja quase inteiramente simbólica e use símbolos frequentemente como base para concepções estéticas, ela tem uma linguagem própria que pode criar oposições ao simbólico semiológico. Isso porque o campo interpretativo dentro da linguagem cinematográfica é afunilado, fazendo com que elementos sejam aquilo que são: uma casa na sequência visual é apenas uma casa, diferente da casa representada na linguagem literária, por exemplo.

Ainda que existam representações cinematográficas que representam a realidade de forma purista e essa se estruture a partir de ícones puramente, a linguagem pode ir além para aumentar o espectro interpretativo, utilizando-se de Denotação e Conotação, empregando significações que dão aspecto mais artístico a produção (METZ, Christian, 1991 [1974]). Como por exemplo: o carro voador que pode ser interpretado como um legi-signo relativo à prospecção de um futuro tecnológico baseado na locomoção terrestre–aérea pode adquirir outro significado a depender da conotação ou da denotação, sua presença pode alternar sua própria leitura ao depender não apenas de demais elementos semiológicos imagéticos, mas também do enredo.

A denotação, segundo Metz (ibid.), é relativa à construção filmo-semiológica das alternativas estéticas que conduzem o enredo (personagens, paisagens, acontecimentos e outros elementos narrativos), de modo que esses elementos deem o peso significativo, ao arcabouço narrativo do filme, para que assim, através de texturas e padrões (*patterns*), a sequência adquira o tom poético-artístico necessário, possibilitando a criação de metáforas e a complexação da linguagem. Metz (ibid.) define a conotação como a linguagem própria da identidade estética do filme, afirmando sua 'inconfundibilidade', exprimindo, a partir desses elementos o 'tom sentimental' para a sequência. A partir da conotação podemos catalogar o filme em um gênero estético (*western, cyberpunk* e *noir,* por exemplo).

A concepção visual de um filme é projetual, e parte de um diretor específico[10]. Esse diretor é popularmente conhecido como *production designer*, no Brasil foi chamado de diretor de arte por muito tempo, entretanto, é chamado de designer de produção, um termo que se adequa melhor a quantidade de incumbências direcionadas a ele. LoBrutto (2002) define o design de produção como a produção de como a parcela visual e construtiva da narrativa cinematográfica. Para ele, o diretor de arte é crucial para 'traduzir' a aparência de um filme da cabeça de um diretor para os espectadores.

O designer de produção é responsável por projetar os objetos que aparecerão no filme. Esses objetos podem ser representações de objetos já existentes, de objetos que já existiram ou uma especulação dos objetos que existirão. Tendo isso em vista, os produtos desenvolvidos nesse projeto serão referenciados como artefatos, ou artefatos de design[11], cujos os termos têm a definição aproximada da classificação dada por Dunne e Raby (2013) e LoBrutto (2002): cujas formas e as funções servem à narrativa, mas extrapolam dela, buscando referência no real e condicionando-se ao especulativo. Esses podem ser classificados ao decorrer do trabalho como: artefatos primários: que podem ter impacto direto na narrativa, aos

[10] Embora esse papel pode ser desempenhado pelo diretor principal do filme, o que acontece muitas vezes em produções com orçamento limitado. Mas mesmo quando isso acontece as delegações não são diferentes.

[11] Que são referenciados em design de produção como '*props*', que seria traduzido como protótipos ou 'objeto de cena'. Entretanto, no decorrer do trabalho serão desenvolvidos artefatos de design que não terão o caráter prototípico que é utilizado em cenografia e que se aproximam de um espectro mais projetual e especulativo descrito por Dunne e Raby (2013) cujo não só as formas mas as funções recebem uma carga proporcional, ou quase proporcional de atenção.

quais o enredo pode dar uma atenção, ou os personagens podem interagir em determinado momento da trama ou artefatos secundários: que podem ter algum impacto na trama, mas esse não busca para si atenção o suficiente para estar nas camadas. Para LoBrutto (2002), os artefatos de design cinematográficos são elementos que devem complementar, dar suporte e até mesmo auxiliar o desenvolvimento da narrativa.

2.3. Representação e a identidade etno-racial afro-brasileira no contexto histórico diaspórico brasileiro

Representação é a parte que fundamenta a essência do ser humano. Stuart Hall (1997) descreve a representação como parte vital de toda manifestação cultural. É definida por Hall (ibid.) como uma forma de usar uma linguagem para dizer algo significativo ou representativo, sobre o mundo, significativamente, para outras pessoas. Dessa forma, representação é, naturalmente, uma prática significativa que envolve o uso de signo, no que diz respeito ao semiótico.

> "[...] é a produção de significação de conceitos na nossa mente através da linguagem. É a ligação entre conceitos e linguagem que permite referenciar ou o mundo 'real' dos objetos, pessoas ou eventos, e também a mundos imaginários de objetos ficcionais, pessoas e eventos." (HALL, Stuart, 1997, p.17)[12].

A cultura é essencialmente descrita como a forma em que uma comunidade de indivíduos interpreta o mundo. Dessa forma, quando dois sujeitos são descritos como pertencentes a uma cultura, isso implica que a forma esses indivíduos dão significado ao mundo é semelhante (HALL, Stuart. Et al. 1997). A importância da representação é para Nixon (apud WOODWARD, 1997, 2014) relativa à cultura. Para a autora a representação é uma peça-chave para as relações culturais e sociais, permeando não apenas o constructo social, mas as relações interpessoais.

[12] Tradução livre do inglês.

A identificação nesse sentido faz jus a como um indivíduo se apresenta para outros indivíduos, e é um conceito central na compreensão que a criança tem, na fase edipiana, de sua própria situação como sujeito sexuado (WOODWARD, Kathryn, 2014). Hall (et al. 2014, 2003, 1997) organiza os aspectos que se ligam para a construção do que definimos como cultura no que ele chama de circuito da cultura.

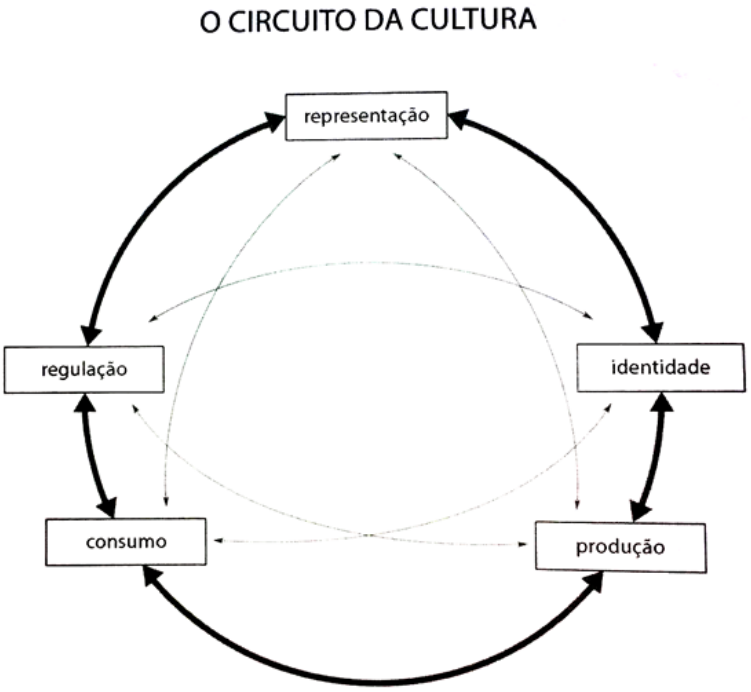

Figura 01: Mapa de Circuito de Cultura de Stuart Hall

A produção de significados é relativa a como criamos coisas, atribuímos significados a elas e as representamos. De certa forma, damos a objetos e pessoas significados a partir do trabalho de interpretação a que os submetemos. O circuito de cultura apresentado sugere que a produção de significados perpassa por diversos campos, inter-relacionando-os entre si, circulando através de múltiplos processos e práticas, conforme anteriormente explicado. A partir da significação atribuímos ao mundo a nossa volta significados e dessa forma obtemos senso da nossa própria identidade. Portanto, a interpretação dos signos dispostos em uma produção cultural é relacional, ou seja, relativa ao contexto no qual esse objeto é produzido. Dessa

forma os signos atribuídos para representar algo podem ter um significado diferente ou nenhum significado a depender da cultura onde este está sendo consumindo.

Tomemos por exemplo os filmes produzidos no oriente: esses retratam, ou objetivam retratar, aspectos de sua cultura através de signos que se fossem apresentados em culturas ocidentais teriam um impacto diferente ou provocam confusão em seu público. Nesse sentido as produções cinematográficas ocidentais – principalmente produções estadunidenses – representam culturas orientais a partir de índices semiológicos familiares ao ocidente, impondo identidades que se distanciam do arcabouço identitário cultural das comunidades do oriente representadas. Essas produções cinematográficas tendem a ter uma conotação ideológica que é reforçada por uma estética que elevam os elementos identitários a um grau simbólico de divindade, para dessa forma afirmar a superioridade ideológica em contraposição às contra-identidades hierarquicamente construídas como representações daquilo que o 'nós' não pode se tornar (a fim de que a identidade não se perca).

Stuart Hall define ideologia como uma parte dos sistemas de representação "compostos de conceitos, ideias, mitos ou imagens – nos quais os homens e as mulheres vivem suas revelações imaginárias com as reais condições da existência" (HALL, Stuart, 2003). Essa criação identitária é definida por Bauman (2005) como não natural, a fim de delimitar uma contra-identidade que em sobreposição a identidade representada cria um contraponto que delimita onde começa um 'nós' em relação a um 'eles'.

Em decorrência do violento colonialismo europeu, promovido durante os séculos que sucederam o início das viagens marítimas do início da colonização europeia, o continente africano sofreu um duro processo de apagamento identitário. Tal processo foi responsável pela obliteração de arcabouços representativos e línguas, manifestações culturais, artísticas e religiosas de diversos povos. Com a chegada de africanos escravizados em outros continentes, esse processo de apagamento passou por manutenções e mecanismos foram criados para a perpetuação de uma ideologia hegemônica que colocou o europeu e suas subjetividades acima das identidades trazidas pelos povos diaspóricos vindos de

África, para que dessa forma o africano despatriado rechaçasse sua própria identidade, criando um distanciamento da leitura de si e do mundo, não tendo, então, nenhuma ligação com suas raízes identitárias. (NASCIMENTO, 2002).

Segundo Abdias do Nascimento (2016), os africanos chegados ao Brasil vindos de diversos lugares da África, cada qual com sua língua, costumes e religiões diferentes, eram, primeiramente, separados de seus familiares, sumariamente proibidos de exercerem qualquer um de seus costumes. Eram ensinados a falar o português, e assim, proibidos de falarem suas línguas nativas ou de praticar rituais religiosos. Para Andre (2007) o fato das culturas africanas se basearem em uma passagem de conhecimento oral, diferente das culturas europeias que baseavam-se na escrita, pode ter contribuído para a morte de algumas manifestações culturais. Sobre isso a autora afirma:

> Além de estarem misturados com as várias etnias, outra dificuldade se dava pelo fato que a maior parte do povo africano não havia desenvolvido a escrita. A maior parte da transmissão de conhecimento sobre os povos antigos era feita pela tradição oral, nas trocas entre as gerações mais velhas e as mais novas, no cotidiano e em momentos ritualísticos. Nesse tipo de prática o ancião possuía em lugar de destaque. A essas formas de transmissão oral uniam-se gestual, rítmica, dentre outras que garantiam o progresso cultural dos africanos. (ANDRE, Maria da Consolação, 2007, p. 92)

Não obstante, Nascimento (ibid) afirma que a eficiência desse projeto ideológico de 'subdunção' tornou o processo escravista brasileiro um dos mais duradouros e bem sucedidos do planeta tendo em vista que o Brasil foi o último país no mundo a abolir a escravidão. As consequências desse violento processo de apagamento refletem na maneira como são construídas as identidades no país, prejudicada principalmente pelo espectro da ideia de uma miscigenação positiva, sustentada pelo mito da democracia racial, e de um processo escravista brando, o que é desconstruído por Abdias do Nascimento:

> "Essa mistura euro-africana, na verdade, ocorre não só no Brasil, mas em todos os países do mundo, dessa forma o mito da escravidão benevolente não pode ser associado com os escravistas euro-latinos que não são menos cruéis que sua

> contrapartida anglo-saxônica nem em um âmbito cultural. As manifestações dos africanos escravizados sofreram uma supressão, na mesma forma que em outros lugares do mundo, os costumes e tradições eram proibidos." (NASCIMENTO, Abdias do, 2002)

Apesar dos negros, juntamente aos indígenas - esses que sofreram opressões ainda mais violentas que próprios negros - serem os povos que construíram o Brasil, no sentido literal e simbólico, pouco das suas identidades são impressas no que seria a constituição de uma identidade nacional brasileira. A construção identitária nacional busca de fontes estético-simbólicas euro-centradas, com a valorização das representações trazidas durante o período colonialista. Dessa forma, podemos afirmar que oposto disso pode ser observado, os aspectos identitários desses povos foram subjugados por políticas de embranquecimento promovidas pelo estado (NASCIMENTO, Abdias do, 2002), e pela criação de uma identidade nacional que desconsidera de forma arbitrária qualquer aspecto que remete à identidade dos povos africanos e indígenas no Brasil.

O processo de construção da identidade Brasileira, segundo Andre (2007), foi essencialmente um processo de construção de uma identidade imposta aos afro-brasileiros através de artifícios hegemônicos e violentos, o que é caracterizado por Hall (1997) como antagonismo identitário, criando elementos identitários com o objetivo único de sobrepor uma identidade existente, essa definida por ele como: contra-identidade. Para Bonsiepe (2011) a construção identitária brasileira seguiu como uma subversão da busca inicial da expansão identitária das explorações colonialistas europeias, onde buscava-se pelo 'exótico', saindo do que era considerado o centro (europa) para as periferias (demais continentes 'estrangeiros'), mas logo isso se inverteu e as identidades se estruturam a partir da negação das identidades periféricas.

O caráter dessas representações é a criação de identidades hegemônicas que qualificam como superior as características relativas a um estadunidense mais 'puro' e mais importante frente a outras culturas. Essa prática não atinge apenas culturas estrangeiras, como também grupos identitários de dentro do próprio país. Para além das violências físicas sofridas pelos negros norte-americanos, estes

também tiveram suas identidades violentamente representadas nas mídias populares por séculos. O premiado - e sempre lembrado - filme ‘O Nascimento de uma Nação (D. W. Griffith, 1915), por exemplo, ao qual surgem diversos debates acerca de sua semiologia que, apesar de Metz (1994) salientar que o filme tem objetivos estéticos rasos e sua razão semiológica gira em torno de uma representação pura do nascimento do movimento racista Ku Klux Klan por conta das limitações tecnológicas e frente ao pouco tempo de nascimento do cinema, podemos dizer que o filme tem uma responsabilidade grande por elevar os aspectos simbólicos relativos ao grupo supremacista e relacioná-lo à identidade nacional.

Nascimento de Uma Nação também é um filme que representa os negros de forma racista criando diversos arquétipos e popularizando estereótipos acerca dos afro-americanos. O filme é reconhecido por suas técnicas inovadoras para a época, e por ditar o modo como os filmes características essenciais da estrutura linguística cinematográfica (METZ, Christian (1994). A partir desse filme surgiram vários símbolos, no sentido semióticos, que ditaram como seriam representados os negros norte-americanos dali pra frente, uma contra-identidade à imagem dos grupos de indivíduos que constituíam a nação. Quase 10 anos depois, em 1927, frente a inúmeras evoluções técnicas, tecnológicas e identitárias, novas identidades eram impostas aos negros estadunidenses com representações nocivas desse tipo.

O contexto representativo brasileiro não foi mais justo para com pessoas radicalizadas. Além de serem periféricos às identidades centrais, no que diz respeito ao mapa de conceitos das representações inerentes à identidade nacional, os negros também perderam parte da sua identidade ao serem caracterizados academicamente como ‘menos humanos’ do que os brancos. Isso colaborou para concepções desumanas de como deveria ser representado o negro dentro do âmbito ficcional. Parte da construção sociológica se estrutura em um mito eurocentrista de que brancos são superiores biológica e intelectualmente. A academia brasileira sumariamente marginalizou pessoas racializadas, criando um ambiente excludente que eternizou a visão branca e eurocentrada da sociedade. Para Clóvis Moura (1988), esses estudos sociológicos do século XX voltados para os africanizados brasileiros eram influenciados pelos trabalhos científicos de uma época, que

levavam em consideração conceitos distantes da realidade ou métodos considerados científicos, como o mito de que pessoas negras e mestiças eram biologicamente inferiores ou de uma escravidão branda e escravos submissos.

Por consequência desse distanciamento de identidades respaldado academicamente tornou-se justificável uma segregação nas produções representativas brasileiras. Clóvis Moura (1988), explica que as produções literárias do século XIX e início do século XX baseavam-se em uma linguagem estética e social europeia, com tendências baseadas no modelo de beleza greco-romana. “Quando surge a literatura nacional romântica, na sua primeira fase, surge exatamente para negar a existência do negro, quer social, quer esteticamente.” (MOURA, Clóvis, 1988) Para Clóvis Moura (ibid.) o negro que surge na ficção brasileira como uma contrapartida ao negro quilombo, uma alusão a imagem do negro insurreto e revolucionário, reforçando a imagem do negro anti-herói.

> “Esse indianismo europeizado entrava como um enclave ideológico necessário para definir o negro como inferior numa estética que, no fundamental, colocava-o como a negação da beleza e, de outro, como anti-herói, como facínora ou subalterno obediente, quase que o nível de animal conduzido por reflexos (MOURA, Clóvis, 1988, p.)”.

Machado de Assis foi um importante romancista e um dos únicos negros da de sua época, sendo até hoje um dos escritores mais relevantes da língua portuguesa. Apesar de algumas de suas obras terem sido produzidas durante o período da escravidão suas narrativas são conduzidas a partir de uma visão eurocentrada, reproduzindo a realidade urbana europeia e protagonizadas por personagens brancos. Moura (1988) classifica a literatura dessa época como de obrigatoriedade ligada a raízes estrangeiras, com a realidade distante da brasileira e uma referência à realidade europeia. Segundo Clovis Moura (ibid.), Castro Alves foi o primeiro romancista a dar ao negro quilombola algum protagonismo, como também o primeiro a humanizar as pessoas negras escravizadas e a escrever sobre navios negreiros, tópico completamente esquecido por romancistas da época, sendo que Alves nasceu anos depois da ausência desses. Apenas Lima Barreto, que morre em

1922, coloca em suas obras o negro como protagonista, como ser humano em sua individualidade.

2.4. Panorama semiológico das representações visuais de negros e sua participação no cinema brasileiro

Apesar de, como citado por Metz (1994), o cinema ter uma linguagem diferente da literatura, que por sua vez, usa de artifícios semiológicos distantes em ordem de criar atmosferas próprias, resultando numa estética distante uma da outra, a construção da negritude[13] na produção cinematográfica brasileira bebe de fontes estéticas na linguagem literária. As representações visuais das identidades negras são, segundo Nelson Inocêncio (2001), em sua maior parte, representações negativas e depreciativas, sejam estas realizadas em fotografias, na televisão ou no cinema.

A visão contemporânea dominante nas mídias é uma construção visual colonial do que seria o corpo negro, essa construção vai além do imagético. Para ele, o corpo afrodescendente adquire caráter de contraposição para a imagem do belo e, nesse sentido, o cabelo afro assume caráter expressivamente metafórico. A natureza dessas representações é potencializada no cinema pois se estruturam a partir de signos visuais, denotação e conotação, artifício não utilizado (ou pouco utilizado em raríssimas exceções[14]) na linguagem literária.

O cabelo é visto como uma das principais características da composição humana, e é um dos fenótipos mais utilizados para caracterizar uma etnia, através dele e de sua variedade de penteados, apetrechos, colorização e corte, podemos diferenciar diversas identidades através do: tempo, função, povo, tribo, religião, localização geográfica, e uma infinidade de outras identificações. A construção semiótica de ‘cabelo bom’ e ‘cabelo ruim’, que define o cabelo “ruim” como uma contrapartida do cabelo liso, o cabelo crespo. Tentam vender dessa forma, através

[13] Negritude nasce, segundo Maria da Consolação André (2007), como um conceito pejorativo, mas que foi ressignificado pelos movimentos negros.
[14] Exceções essas quando o produto literário conta com fotografias ou ilustrações.

da indústria de químicos, soluções que persuadiam as pessoas negras a forçarem seus cabelos a se enquadrarem no conceito de cabelo bom. “Na medida em que a representação visual degradante se mantém hegemônica, perpetua-se a significação danosa do cabelo afro (INOCÊNCIO, Nelson, 2001)”. Essa representação danosa do cabelo afro colabora para a construção de uma caricatura do que seria uma pessoa africanizada. “A denominação dada em geral, por quem assimilou tais conceitos, às pessoas negras, que não estabelecem limites bem comportados para os cabelos, é de “malucos” ou “doidos” (INOCÊNCIO, Nelson, 2001)”

Quando não representados de forma caricata, tentando extrair um tom cômico da condição de “ser” negro, as representações cinematográficas apostam na hipersexualização do corpo negro, apresentando um homem negro viril, com um porte físico visivelmente forte que é, segundo Inocêncio (2001), uma construção antiga referente ao espectro do negro reprodutor, ou no caso das mulheres como a construção visual da mulata, essa, endeusada em relação a sua forma física, e somente essa forma, como é o caso da globeleza.

> “O homem viril não pode falhar nem trair sua masculinidade. [...] um homem negro homossexual parece incomodar mais do que um homem branco de comportamento semelhante, afinal, por ser detentor de uma história que afirma o papel de “macho’” (INOCÊNCIO, Nelson, 2001)

O Brasil tem um vasto acervo cinematográfico de representações racistas e depreciativo para com brasileiros afrodescendentes. em filmes que utilizam da técnica de animação, seja ela em 3D ou 2D, podemos observar uma caracterização de pessoas negras negativamente caricatas, utilizando-se de arquétipos depreciativos em ordem de construir um personagem negro. Esse artifício é muito comum em peças audiovisuais com atores reais também, e alcança resultados similares através da maquiagem. Tomemos como exemplo a personagem Adeleine, do programa humorística Zorra Total da emissora de televisão Globo, interpretado pelo ator Rodrigo Sant’Anna, que através desse artifício, tenta reproduzir as características de fenótipos de forma exagerada, como o nariz, o cabelo e a cor da

pele, que o ator escureceu através da pintura corporal conhecida como *black face*[15]. A personagem é uma caricatura dos conceitos identitários construídos e impostos a pessoas negras, sobretudo mulheres negras e pobres, que fecham essa construção com uma peruca que evoca a composição visual da 'negra maluca'. Além dos signos simbólicos relativos à construção imagética, o ator ainda estrutura a conotação através de signos que remetem a construção sociológica do preto como um ser desprovido de inteligência, com capacidade linguística limitada, com o jeito de falar muito característico de pessoas negras, denominado por Lélia Gonzalez (1988) como 'pretoguês', que é um português com a incidência do R mais tremido comum em línguas de povos africanos.

> "[...] aquilo que chamo de 'pretoguês' e que nada mais é do que marca de africanização do português falado no Brasil [...], é facilmente constatável sobretudo no espanhol da região caribenha. O caráter tonal e rítmico das línguas africanas trazidas para o Novo Mundo, além da ausência de certas consoantes (como o l ou o r, por exemplo), apontam para um aspecto pouco explorado da influência negra na formação histórico-cultural do continente como um todo (e isto sem falar nos dialetos 'crioulos' do Caribe)." (GONZALES, Lélia, 1988, p. 70)

Com uma maior participação de pessoas negras em produções cinematográficas a pele se tornou um índice importante. O cinema ocidental deixou de usar a técnica de escurecer a pele de pessoas brancas e passou por uma fase de embranquecimento[16] de seus personagens negros. Com isso a pele marrom foi um dos signos visuais mais afetados, por conta da construção simbólica de que a pele negra conota algo negativo a escolha de protagonistas ou de personagens com uma inclinação moral mais ajustada com os valores sociais sempre recaia com intérpretes de pele clara, ou pardos, sendo essa uma caracterização entendida como menos negra. Dessa forma, negros de pele retinta sempre acabam interpretando personagens mais violentos, maus-caráteres, criminosos e em boa parte das vezes personagens antagônicos. Entretanto, em filmes onde o antagonista tem certo apelo,

[15] Técnica de maquiagem utilizada no passado em produções representativas como cinema e teatro que consiste em pintar atores brancos de preto para representar pessoas negras

[16] Nesse contexto, o embranquecimento se refere à prática não apenas de tornar os personagens mais claros, mas de disfarçar as características básicas que as definem como negras através de técnicas de alisamento de cabelo, penteados, maquiagem, roupas e até a personalidade.

seja esse por performar alguém com quem o público possa vir a se identificar, esse é potencialmente branco. De certa forma, antagonistas são raramente interpretados por pessoas racializadas e quando isso acontece a representação objetiva trazer uma visão discriminatória de alguma identidade a fim de desprezar seus valores, como dito anteriormente.

A composição imagética cinematográfica conta com filtros que são pré-projetados na fase inicial de planejamento (decoupage[17]). Na pós-produção, a pele negra recebe tratamento através de filtros e maquiagem que muitas vezes desvaloriza a pigmentação, ou que acaba destacando pouco essa pessoa do ambiente cenográfico. A atmosfera criada através de texturas dificilmente leva em consideração detalhes relevantes na diferença de coloração e refração que a pele negra detém. Esse 'enclarecimento' da pele é categorizado por Inocêncio (2001) como "síndrome de Michael Jackson", que pode ser observado em pessoas fora do filme, como o autor mesmo define como um sublinhamento das sequelas produzidas no corpo negro.

> "A pele precisa de uma abordagem muito dedicada, na medida em que apresenta várias nuances. Aliás, acerca dessa variação cromática inúmeras articulações ideológicas se processaram com o intuito de fragmentar a população afrodescendente. Não podemos negar que elas foram e continuam sendo eficazes, ainda que o contexto atual evidencie significativo avanço em relação ao posicionamento das pessoas no tocante às suas identidades raciais. Vale mesmo enfatizar que tal processo foi possível graças ao debate protagonizado pelos movimentos negros sobre o falso percentual da população negra nas estatísticas oficias. Notemos que não existem subdivisões para designar quem é branco aqui. Mas as subdivisões operam quando falamos de quem não é. Portanto a pele se constitui em área profícua para mistificações. A diferença é que hoje elas são, de alguma maneira, enfrentadas." (INOCÊNCIO, Nelson, 2001, p.206)

Esse tipo de representação utilizado nas mídias de representação cultural se faz eficaz, no sentido semiótico, porque, segundo Abdias do Nascimento (2002), a criação de uma contra-identidade afrocentrada é parte de um projeto sistemático de dominação que surgiu com a diáspora africana.

[17] A decupagem é o processo pré-projetual de "tradução" do roteiro, onde a equipe de produção analisa as necessidades ferramentais para a transposição das ideias e a materialização. Mais à frente desenvolveremos mais sobre o conceito de decupagem e sua importância para essa pesquisa.

> “O objetivo não expresso dessa ideologia é negar ao negro a possibilidade de autodefinição, subtraindo-lhe os meios de identificação racial. Embora na realidade social o negro seja discriminado exatamente por causa de sua condição racial e da cor, negam a ele, com fundamentos na lei, o direito legal da autodefesa” (NASCIMENTO, Abdias do, 2016, p.77)

Para além da representação negativa, as produções brasileiras contam com uma ausência significativa de negros seja na imagem, seja na produção. O panorama representativo no que se trata da participação ou representação dos negros pode ser definido por ‘escassez’. Segundo estudo publicado pela ANCINE (2016) apenas 2% dos filmes produzidos em 2016 foram dirigidos por negros, e em 70% dos filmes produzidos o percentual de negros nos filmes foi de apenas 13%.

Embora o cinema seja uma mídia em déficit de produções, as novelas são as produções audiovisuais mais populares, que apesar de recorrer a aspectos de produção distantes do cinema advêm da mesma linguagem icônica-visual empregada na linguagem cinematográfica. Sobre isso, Metz (1980) adiciona “duas versões, tecnológica e socialmente distintas, de uma mesma linguagem que se define por um certo tipo de combinação entre falas, música, ruído, menções escritas e imagens móveis”. Mesmo em novelas a presença de negros ainda é muito pequena, tomemos por exemplo Segundo Sol de 2018, produzida pela Rede Globo, que registrou uma ausência perceptível de personagens negros e por isso foi notificada pelo Ministério Público do Trabalho. O que tornou essa ausência perceptível foi o fato da novela ser ambientada no estado da Bahia, o estado brasileiro com maior índice populacional de pessoas negras do país com cerca de 74% de negros segundo o IBGE.

Para Bauman (2005), não existem identidades soberanas que sejam fixas, imutáveis ou que não possam evoluir. Toda identidade passa por um processo de evolução e, portanto, é comum que algumas identidades desapareçam dando espaço para uma nova identidade. Não obstante, Bauman (ibid) classifica a modernidade como um dos principais fatores para o aceleramento desse processo, assim é cada dia mais fácil se desprender de identidades existentes e assumir novas identidades. Os avanços tecnológicos são um dos elementos do fator ‘modernidade’,

a organização de comunidades a partir de aparatos identitários que antes tinha algum nível de dificuldade devido a condições naturais tais como: distância, língua, entre outros, desapareceu com o advento das máximas tecnológicas como a telefonia, veículos e a internet.

Outro elemento que tem enorme influência na velocidade em que as identidades sofrem mudanças é a globalização. A consequência da globalização ganha um caráter de homogeneidade frente à exportação de artefatos culturais por países cuja construção identitária segue o padrão colonialista hegemônico. Isso porque, para Bonsiepe (2011), existe uma 'teoria de dependência' que descreve o fenômeno colonial que criou a hegemonia identitária como conhecemos hoje, as identidades construídas por países de primeiro mundo, sobretudo países europeus, os colocou em um centro, fazendo com que dessa forma as manifestações identitárias dos países periféricos sejam renegadas. Entretanto, para Woodward (2014) a globalização também pode servir para a concepção de uma contra-identidade decolonial contra-hegemônica que se estabelece em ordem de repudiar as identidades estrangeiras fortalecendo assim as identidades periféricas.

A globalização é, somada às práticas de apagamento escravistas descritas por Abdias do Nascimento (2002), a base essencial para a manutenção da subversão dos valores das identidades afro-brasileiras, criando um arranjo conceitual representativo nocivo para as identidades periféricas remanescentes, tornando para o brasileiro africanizado o processo de identificação penoso. Podemos afirmar, partindo das ideias apresentadas por Nascimento e Moura (et al, 1989, 2002, 2003), que o mapa conceitual imaginativo brasileiro é essencialmente racista e visa a destruição do sujeito africano diaspórico. Os produtos culturais representativos focaram por muito tempo em deslegitimar a luta de pessoas racializadas por direitos e subverter os valores de liberdade estabelecidos pelas comunidades afro-brasileiras durante a história.

Dessa forma, a narrativa literária ficcional e documental do país, dentro e fora da academia, objetivou a subdunção afim de estabelecerem-se a parti da conta-identidade do negro liberto, o que é definido por Hall e Bauman (2004, 2005)

como uma identidade nacional soberana com valores estéticos e sociais europeus a fim de definir que o ‘eles’ seriam os pretos emancipados quilombistas.

A literatura não hesitou em tentar ruir as primeiras comunidades de negros libertos denominadas ‘quilombos’, utilizando-se de artefatos representativos como uma forma de ataque à essência da criação desses abrigos seguros e àqueles que lideraram esses locais. A pós-modernidade se estruturou a partir dos pilares que sustentam o capitalismo tardio, fazendo com que as construções identitárias criem uma relação intrínseca com o consumo. Antes o sujeito escravizado, ao qual a identidade era restrita a sua condição, minimizou o espectro representativo de sua identidade a manifestações culturais que o limitavam à sua condição de violentado pelo estado, o que para Karl Marx (apud ANDRE, Maria da Consolação, 2007) é antinatural, pois ninguém nasce escravo ou sujeito a desenvolver qualquer tipo de trabalho, logo uma identidade que depende da condição do sujeito enquanto consumidor não corresponde a relação natural sujeito-sociedade. Dessa forma, podemos afirmar que à condição social violentamente impostas aos negros em solo brasileiro, levando em consideração o contexto sócio-histórico, criou fértil terreno para um pessimismo frente ao futuro agravado pela pós-modernidade. Dessa forma, Nascimento (2002) aponta que a saída para a crise identitária frente ao massacre colonialista que se estendeu pela pós-modernidade é a criação de uma linha de pensamento que coloca o negro como digno de um futuro, estruturando-se a partir da concepção de quilombo e nos valores arduamente preservados dos que antes construíram refúgios para a construção utópica do sujeito diaspórico livre.

2.5. Quilombismo, Afrofuturismo e Design: Passado e futuro no panorama especulativo representativo

A produção representativa cinematográfica pós-modernista ocidental criou um distanciamento da sociedade plural, centralizando as concepções identitárias de suas representações em torno da ideologia colonialista euro-centrada. Com a exclusão da pluralidade étnica nas representações, a ausência de pessoas negras

foi consequentemente normalizada, fazendo com que, dessa forma, produtos audiovisuais não encontrem problemas em ter poucos ou nenhum ator/atriz negro(a). Entretanto, não apenas a identidade individual dessas populações passou por esse processo de 'ocultação' como também qualquer signo contra-identitário ao qual esses grupos tenham ligação. Isto é, qualquer manifestação cultural exercida pelo grupo antagônico à identidade central é sumariamente ignorada ou ganha uma roupagem de contraposição. Assim, o cinema não apenas se ateve a refletir sobre um grupo muito específico por muito tempo como também a tornar os outros periféricos, transformando os problemas inerentes aos demais grupos em problemas que, em suma, não existem se evocarmos que representações são, segundo Hall (2002), um reflexo de como indivíduos ou grupos de indivíduos enxergam o mundo a nossa volta. Essa perspectiva ocidental euro-centrada acerca dos problemas sociais transformou as produções cinematográficas especulativas e futuristas em um reflexo das consequências do colonialismo e capitalismo desenfreado, que busca amplificar a problemática constatada a fim de trazer a reflexão de como o capitalismo está levando a sociedade para um fim iminente, criando o que Fisher (2009) denomina como realismo capitalista.

A problemática levantada nesse tipo de produção representativa geralmente ganha um caráter distópico[18] com um fim supostamente inevitável, e em numerosas produções, um colapso da sociedade e o fim da humanidade. Fisher (2009) caracteriza o filme *Filhos da Esperança* (Afonso Cuarón, 2006) como um filme distópico onde a trama gira em torno do colapso da humanidade frente à incapacidade dos seres humanos se reproduzirem. O fim apresentado pelo enredo é descrito por Fisher (ibid) como iminente, de origem desconhecida e não-solucionável de modo que, "qualquer ação é inútil; só a esperança sem sentido faz sentido". A capacidade humana de especular sobre o futuro sempre levantou discussões filosóficas essenciais para a construção social inerente ao que é 'humano', o fato de sermos um dos únicos – se não os únicos – animais capazes de pensar na própria morte sempre levou a humanidade a importantes debates sobre o fim, não apenas ao fim de um indivíduo, mas de toda integralidade cultural do planeta. Frente a isso é

[18] Relativo à distopia, antônimo de utopia, ou uma contrapartida direta ao conceito de utopia.

comum que o surgimento de novas manifestações culturais cause uma ansiedade ligada ao medo dos indivíduos frente ao ‘novo’ e como isso pode subjugar as manifestações definidas por Fisher como cânone. Para Fisher (ibid) essa ansiedade é facilmente identificada em produções ficcionais e é usada como base metafórica para a conjectura de distopias onde os indivíduos representados são incapazes de inovarem culturalmente, deixando o ‘novo’ destruir o cânone, que é definido pelo autor como a identidade cultural vigente.

> “O novo se define como resposta ao canônico e, ao mesmo tempo, ao canônico que tem que se reconfigurar em resposta ao novo. A exaustão do futuro nos priva do passado. A tradição não tem valor se ela não é mais contestada e modificada. Uma cultura meramente preservada, não é realmente cultura (FISHER, Mark, 2009, p 12).”

Fisher (2009) descreve o capitalismo como principal responsável pela transformação de manifestação culturais em ‘um museu de antiguidades’. O ‘realismo capitalismo’ é capaz de transformar, através do “sistema de equivalência geral”, qualquer objeto de cultura em valor monetário, dessa forma sistemas identitários representativos em apenas uma representação do que se foi, ou, ‘apenas um artefato’. Não obstante Fukuyama (JAMENSON et al. apud FISHER, Mark, 2009) afirma que a especulação de um futuro corroído é um dos elementos essenciais do arcabouço representativo pós moderno, que é estruturado a partir da dialética cultural do capitalismo tardio.

Os avanços tecnológicos não são apenas responsáveis pela evolução da sociedade, mas um registro de sua temporalidade. Diversas sociedades podem ser marcadas a partir do aparato tecnológico mais avançado obtido, como é o caso da ‘idade da pedra lascada’, por exemplo. O surgimento de novas tecnologias estabelece um cenário propício à especulação de futuros, de onde advém tecnologias derivadas e modelos sociais baseados na relação humana-tecnológica. Essa constante evolução da tecnologia e do espectro especulativo tem relação direta com a criação de utopias futuristas. A consolidação de uma utopia é, segundo Carvalho (2019) o núcleo fundamental para a construção de uma distopia, isso

porque a distopia é estruturalmente a subversão de uma utopia. Carvalho (ibid.) define a distopia como um "um sistema social em que se maximizam dimensões nefastas da modernidade", dessa forma podemos afirmar que, apesar de existir uma insegurança em relação à definição de pós-modernidade, distopias são a flexão dos aspectos pós-modernistas.

> "As distopias, para além de uma categoria de ficção, são a conjugação de forças tecnológicas, sociais e políticas que emergem através da convergência do aparato moderno. A tecnovigilância, a poluição, as alterações climáticas, a propagação de ideologias totalitárias através da máquina mediática e a proliferação de técnicas de controlo psicológico transformaram os localismos globalizados da modernidade num Golem que foge ao controlo do seu criador. (CARVALHO, Antônio, 2019)"

Para os brasileiros africanizados a problemática da pós-modernidade é essencialmente uma flexão dos problemas advindos do colonialismo. Dessa forma quando Dery (1994) questiona acerca da ausência de pessoas da diáspora em narrativas especulativas, e como o passado manchado pela sangrenta colonização teria influência nesse fato, podemos afirmar que a partir da ótica do africano despatriado no passado, a utopia da liberdade, que provavelmente era um pensamento especulativo utópico, criada no início da colonização se realizou como uma distopia, frente ao contexto social vivenciado por cidadãos africanos da diáspora no mundo contemporâneo. Dessa forma, especular acerca de um futuro é estruturar a utopia partindo dos pilares distópicos estabelecidos na pós-modernidade.

Apesar de não ser um gênero por si dentro das linguagens representativas mais populares, a distopia está presente e é parte essencial em diversas obras literárias como 1984 de George Orwell e Admirável Chip Novo de Aldous Huxley. A relação distópica com o aparato tecnológico da modernidade é explorada em filmes com essa abordagem, como é o caso de Matrix (Lana e Lili Wachowski, 2001) onde as máquinas criam uma consciência e escravizam a mente humana para geração de energia para a manutenção da 'vida' das mesmas. A distopia está intrinsecamente

relacionada, na maioria das vezes, a obras ficcionais do gênero de fantasia ou de ficção científica.

A ficção científica é um gênero que tem amplo espaço e identidade própria dentro da literatura e do cinema. Esse gênero é estruturado a partir da especulação e tende a misturar conceitos subjetivos e imaginativos com embasamento científico, tentando dessa forma fabular acerca de uma ou diversas tecnologias, da temporalidade dos artefatos imprescindíveis na contemporaneidade e da relação humana com a natureza, tendo o cuidado de não se distanciar dos conceitos científicos apresentados pela parte ficcional da obra. Geralmente obras de ficção científica objetivam trazer alguma reflexão acerca das consequências das ações humanas, possíveis caminhos pra problemas vigentes na sociedade e a evolução social como um todo. Dery (1994) reflete sobre como o gênero tem uma grande defasagem de pessoas negras no fim do século XX nos Estados Unidos sobretudo, como o espaço criativo desse gênero é de quase exclusividade para pessoas brancas e como no século XX os afro-americanos se mantiveram distantes do setor produtivo especulativo da produção ficcional científica.

A fantasia, ao contrário da ficção científica, não se 'agarra' a conceitos científicos propriamente ditos, embora em grande parte das vezes haja uma relação coerente de legi-signos aos quais a trama se sustenta. Comumente, o enredo embasa as 'leis' do universo da trama a em conceitos subjetivos, que não têm nenhuma relação com as leis inerentes ao universo de fora da trama. Por esse motivo existe uma discussão acerca da extensão fantasiosa que uma obra pode conter para ser considerada ficção científica. A franquia *Star Wars:* Guerra nas Estrelas, por exemplo, apesar de usar um tema amplamente abordado em obras de ficção científica, é considerada uma fantasia por conta principalmente dos conceitos místicos e desprovidos de explicação criados para os filmes. Porém, nos filmes antecessores a tríade inicial, denominados *prequels*, vários dos conceitos místicos do filme, em especial os que giram em torno dos *jedis,* ganharam explicações cientificamente acuradas dando uma nova roupagem a diversos conceitos da franquia, colocando algumas obras relacionadas à franquia mais próximas do que é determinado como ficção científica.

Embora haja uma liberdade para se desprender da realidade e dos complexos embates sociais/identitários na humanidade as produções de fantasia também contam com uma ausência gritante de afrodescendentes. Womack (2013) descreve as produções voltadas para o público interessado em ciência como hostil para com os negros, não dispondo de protagonistas negros com uma presença tão marcante quanto os brancos. Nesse sentido, Dery (1994) indaga como uma comunidade com problemas no presente tão pungentes e um passado tão mal resolvido poderia produzir acerca do futuro?

Mark Dery foi o primeiro autor a usar a terminologia 'afrofuturismo'[19] para descrever obras ficcionais especulativas produzidas por autores afro-americanos, que giram em torno de personagens negros e que têm uma temática especulativa/futurista, em seu artigo em 1994. A terminologia aumentou sua abrangência quando outros estudiosos começaram a utilizá-la para classificar estudos voltados a uma abordagem positivista acerca de estudos sócio-culturais afro-centrados focados no futuro. O termo foi gradativamente sendo abraçado pela comunidade negra do mundo e é um gênero presente em diversos segmentos artístico-culturais como quadrinhos, literatura, filmes, música e estudos acadêmicos sociais afrocentrados. Womack (2013) define afrofuturismo como uma interseção de imaginação, tecnologia, futuro e libertação.

> "[...] seja por meio da literatura, artes visuais ou música, bases afro futuristas redefinem a cultura e as noções de negritude para hoje e para o futuro. Ao mesmo tempo a estética artística e um quadro de teoria crítica, o afrofuturismo combina elementos de ciência, ficção, ficção histórica, ficção especulativa, fantasia, afrocentricidade e realismo mágico com crenças não ocidentais. (WOMACK, Ytasha L., 2013, p.9)[20]

Em uma sociedade ocidental euro-centrada com raízes tão aprofundadas no realismo capitalista é importante que exista um movimento de contrapartida para as concepções especulativas distópicas: assim nasce o afrofuturismo. Embora existam

[19] Do inglês: Afrofuturism. Utilizada por Mark Dery no capítulo Black to the Future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg tate and Tricia Rose do seu artigo de 1994.
[20] Tradução livre do Inglês.

correntes distópicas especulativas afro centradas, como é o afropessimismo, esses movimentos se estruturam a partir de um pensamento utópico delineado a partir de um movimento como o afrofuturista que, ainda que tenha cunho negativista é essencialmente afrocentrado. A importância desses movimentos está relacionada à subversão das identidades hegemônicas que se estruturam a partir da teoria da dependência descrita por Bonsiepe (2011) onde as referências projetuais negam as periferias.

Womack (2013) define que o movimento afrofuturista tem uma função essencial nas reafirmações identitárias do público negro, que, ao buscar por aspectos identitários diaspóricos contribui para a manutenção de identidades atacadas e contribui para a produção direcionada para um público que consome produtos especulativos e ficções, que são geralmente voltados para um público de maioria branca que subtende esses produtos como um subgênero, o *geek.* Produções ficcionais com personagens negros permitem que jovens racializados possam reafirmar sua identidade através de práticas relativas a comunidades adjacentes à comunidade geek que são excluídas por práticas de representação, como cosplay, que excluem pessoas negras por sua baixa gama de personagens negros com os alinhamentos morais que pessoas negras buscam. Isto posto, podemos ressaltar que por ser um movimento de ligação do passado com o futuro, o Afrofuturismo busca se construir a partir da ancestralidade, assim a essência desse movimento está na sua construção, que se dá a partir de identidades outrora atacadas ou que sofreram violentas tentativas de serem apagadas, possibilitando a idealização de um mapa conceitual que leva em consideração, dentro do contexto brasileiro, importantes concepções semiológicas dos povos da diáspora.

Dessa forma podemos afirmar que o pensamento afrofuturista é intersecção da consciência acerca do passado e a estruturação de um futuro a partir de especulações que consideram a crucialidade das marcas sociais e identitárias causadas pelo sistema escravocrata europeu, mas que não se atém apenas às marcas deixadas por esse processo ou que se estrutura a partir das concepções negativas do mesmo. Womack (2014) ressalta que a construção da sociedade ocidental desconsiderou as diversas manifestações identitárias das sociedades

africanas e de seus povos. Assim, a construção intelectual imaginativa que evoca o afrofuturismo terá êxito ao salientar sua relação com os povos apagados. Evocar raízes africanas apagadas pelo projeto de sublimação colonial é descrito por Nascimento (2002) como quilombismo, que busca nas práticas culturais a preservação como também a fortificação das raízes identitárias afrocentradas. Desta maneira, a construção afrofuturista que esse trabalho pretende só pode ser considerada plena quando em junção com o projeto de quilombismo pensado por Abdias do Nascimento.

O quilombismo é definido por Nascimento (2002) como um possibilitador capaz de suprir as necessidades da comunidade negra, servindo como instrumento para concretizar ideias, direcionar estudos, consolidar objetivos, intercambiar visões e traçar estratégias combativas. A construção teórico-imaginativa do quilombolismo de Abdias do Nascimento se estrutura a partir do retrato do quilombo, que serviu como refúgio e um organismo dinâmico de transformação de estruturas e construções utópicas a fim de organizar lutas e libertar o homem do violento processo de escravidão que durou mais de 300 anos no Brasil, sendo o mais conhecido entre esses o quilombo de Palmares.

> “Para restabelecimento da integridade de nossa família – a família africana, no continente e fora dele – é imprescindível o reforço dos nossos vínculos ideológicos e culturais como condição prévia de nosso sucesso. [...] o sofrimento da criança, da mulher e do homem negros é um fenômeno internacional (NASCIMENTO, Abdias do, 2002).”

A despeito da instauração do quilombismo, Nascimento (2002) afirma que as estruturas desse movimento devem se enraizar na cultura, sendo a arte um dos pilares primordiais para bases identitárias antes violentadas. Portanto, as construções visuais que mesclariam o quilombismo com afrofuturismo devem buscar referência nos ápices estético-imagéticos construídos por artistas visuais brasileiros como Rubem Valentim, Mestre Didi e também considerar a influência literária de

autores negros como Yeda Maria, que outrora esquecidos ou postos à sombra de artistas e autores brancos.

O modo como o negro dentro de uma especulação afrofuturista se relaciona com a tecnologia teria uma grande diferença no modo como especulações ficcionais propõem que o homem branco se relacionaria, uma vez que as manifestações culturais afrocentradas dão muito importância na relação do humano com a terra, o contrário oposto da relação pós-modernista entre a natureza, homem branco e o capitalismo. Sobre a relação da tecnologia com o humano dentro do espectro quilombista:

> "A tecnologia deve existir como um sustentáculo para a consagração do homem e da mulher em sua condição de ser. Autossuficiência na criação e adoção de tecnologia, assim como no desenvolvimento científico, precisa ocorrer simultaneamente ao desenvolvimento das nações, obedecendo a seu ajustamento funcional ao respectivo ambiente e realidade humana. Isto é porque na estrutura da presente fase da ajuda técnica as formas avançadas de tecnologia do capitalismo industrial, além de não cooperar na construção, em verdade instigam e promovem a penetração do capital monopolístico internacional e alienação do autoconhecimento nacional. Esta "ajuda" tecnológica e científica está apta a tomar os rumos da libertação somente quando os valores capitalistas que se regem e regulam seus mecanismos não forem utilizados para deter o desenvolvimento da consciência dos povos e da independência nacional." (NASCIMENTO, Abdias do, 2002)

A tecnologia é sabiamente explorada no filme de fantasia afrofuturista Pantera Negra de 2018, dirigido por Ryan Coogler, baseado nos quadrinhos de mesmo nome da editora norte-americana de quadrinhos Marvel. No filme podemos observar a criação de um universo cinematográfico afrocentrado ambientado em sua maior parte em Wakanda, um país fictício intocado pela colonização europeia e que tem um material único denominado *vibranium* essencial para o desenvolvimento tecnológico e social do país. A criação estética representativa do filme explora diversos signos proeminentes da cultura de regiões do continente africano utilizando de estruturas semiológicas inteiramente baseadas nas concepções artístico-visuais ancestrais de diferentes culturas da África, criando, a partir dessa mescla, uma nova identidade, que reforça o mapa conceitual identitário de povos africanos inteiros e dá

um grau de realidade a toda essência significativa da produção. Isso pode ser observado na concepção de figurinos, na construção imagética de personagens 'wakandianos', como no design dos automóveis, dos artefatos de design cenográficos e também no design arquitetônico da capital do país. A relação dos personagens da trama com o vibranium ganha um caráter místico, o que também leva em consideração religiões e práticas de credo de diversas manifestações de matriz africana, até mesmo a existência do Pantera Negra, herói que funciona como figura mítica, é altamente baseado em manifestações culturais que mistura misticismo e ganham roupagem tecnológica no filme, denominadas por Nascimento (2002) como mito poesia.

> "Nosso ser histórico é de origem mítica. Esta é uma lição da nossa arte, que, ao contrário da arte do chamado Ocidente, tem para nós o sentido de uma vivência natural e criativa. Alimento e expressão de nossas crenças e valores igualitários, assumimos esse poder de talento e da imaginação como mais poderoso instrumento em nossa comunicação social e no diálogo com as nossas mais profundas raízes no espírito e na história" (NASCIMENTO, Abdias do, 2002)

3. Objetivos e definição do produto final

Muitas produções audiovisuais brasileiras, como as novelas, buscam criar enredos que discutem temas contemporâneos a fim de estabelecerem uma conexão com o espectador. Essas produções também buscam representar de forma mais realista (ou com parcelas fantasiosas pontuais) o mundo, portanto é muito comum algumas novelas terem núcleos completamente focados em um grupo identitário específico, como por exemplo: os cariocas de uma parte específica do Rio, catadores de um certo aterro, trabalhadores de uma fábrica ou um indivíduo/grupo *queer*[21] . Para que fique claro para a audiência a qual grupo as representações dizem respeito, essas produções buscam por signos recorrentes com quais o público alvo presumidamente tem alguma familiaridade, ou índices, como conceitua

[21] *Queer* é uma palavra proveniente do inglês usada para designar pessoas fora das normas de gênero, seja pela sua orientação sexual, identidade ou expressão de gênero, ou características relativas a sua orientação sexual.

Santaella (2002). Essa busca engloba até mesmo signos que foram construídos em uma produção do mesmo nicho, de forma que a construção semiótica se baseie em outras mídias, sejam essas distantes do espectro audiovisual, como livros ou quadrinhos, ou até mesmo mídias próximas, como outras novelas que não necessariamente retratam o mesmo grupo, mas que têm construções identitárias próximas o suficiente para serem replicadas.

Dessa forma, as representações, muitas vezes, apelam para concepções estereotipadas, que dependem até mesmo de signos pejorativos, e em uma tentativa de aproximar a narrativa de seu público utilizam-se de identidades impostas por grupos dominadores em ordem de representar grupos dominados. Este se torna um recurso recorrente em produções desse nível porque miram em um público alvo abrangente. Estruturas narrativas que são usadas em novelas são comuns também para produções audiovisuais seriadas e com uma periodicidade alta, como *sitcoms,* por exemplo, um formato pouco comum de ser produzido no país, mas bastante importado.

Esses arcabouços narrativos acabam, pelos motivos citados no parágrafo anterior, criando dependência de signos subjacentes às produções, e em sua grande maioria esses grupos de signos acabam se perdendo por uma evolução das identidades das quais sua construção parte, por conta da temporalidade ao qual ele foi concebido, tornando assim o produto facilmente datado ou antiquado. Esse problema pode ser recorrente em filmes ou produções seriadas com uma periodicidade maior, mas é mais fácil contornar esses problemas, e por isso, mesmo levando em consideração que as novelas são o produto cultural de representação audiovisual mais populares do Brasil, esse formato foi descartado porque o modo como as representações são construídas podem prejudicar o planejamento do produto que seja capaz de resolver os problemas levantados na revisão bibliográfica.

A produção cinematográfica tende a ter aspectos visuais mais cuidadosos, o pré-planejamento e o investimento junto com a não obrigatoriedade de uma continuação contribuem para que a concepção estilística seja mais minuciosa, facilitando que o projeto passe por uma pós-produção que potencialize as

minuciosidades estilísticas planejadas para o produto final. A instauração e a reafirmação de identidades dentro de um universo cinematográfico se tornam mais fluidas porque a fase de pré planejamento se constrói a partir de um recorte mais cuidadoso do público alvo desse produto, dessa forma o arcabouço semiológico pode explorar identidades inteiras e se apegar a artifícios de facilitação para o público consumidor.

O Brasil não conta com uma produção cinematográfica consolidada, quando comparados com as produções de países como os EUA, O Reino Unido ou França, por exemplo. Isso se deve principalmente ao baixo investimento do país nessa indústria. Entretanto, o país consome um número exacerbante de mídias de audiovisual e esse número aumentou com a consolidação de plataformas de *streaming* como a Netflix e *Amazon Prime Video,* a maior parte dos produtos audiovisuais consumidos no país, como séries e filmes advém de outros países, sobretudo dos Estados Unidos.

Quando se trata de participação de atores e diretores negros nos filmes exportados dos EUA a situação não é muito diferente do Brasil. As produções Hollywoodianas que tentaram acrescentar atores negros em suas tramas sofreram ataques virtuais partido de movimentos de brancos estadunidenses, como foi o caso de Finn, personagem filme *Star Wars: O Despertar da Força* (J. J. Abrams, 2015), interpretado pelo ator negro John Boyega, que devido ao seu destaque na trama do filme fez surgir diversos movimentos racistas a fim de retalhar os produtores e boicotar o filme. No Twitter surgiu a *#BoycottStarWarsVII*. As alegações para aderirem esse boicote, segundo matéria no site Adoro Cinema, é que o filme promovia “marxismo cultural” e “genocídio branco”, ainda que esse tipo de recepção advenha de alguns lugares dos Estados Unidos, pensar em um produção cinematográfica que coloque pessoas racializadas como figuras centrais da produção exige cuidado nas escolhas dos arranjos semiológicos que compõem a obra para que a mensagem não seja lida como um domínio de uma identidade sobre outras identidades proeminentes do Brasil, país com vasta gama identitária.

Parte da construção imaginativa e tradução imagética do universo da narrativa tem início na elaboração de conceitos significativos para o universo da trama. Para

isso é necessário que busquemos referências conceituais para a significação de cada elemento chave que constitui as identidades representadas na cinematografia construída pelo argumento produzido para o projeto. Para Hall (1997), significação é essencialmente relacional, desse modo, depende da relação entre ‘coisas’ (pessoas, objetos, eventos, sendo estas reais ou ficcionais) e o mundo. Sendo assim a significação depende de um arranjo conceitual bem estabelecido, esse o qual o projeto objetiva construir tomando como base um mapa de conceitos construído a partir da problemática central levantada pela revisão bibliográfica. O desenvolvimento de arranjos conceituais muitas vezes é facilitada a depender do direcionamento do projeto, dentro da construção de uma cinematografia são levantados dados importantes acerca do público, para além disso, todos tendem a ter um arcabouço de significações muito parecido, porque o mundo é interpretado de uma forma muito similar por todos, e por conta disso somos capazes de compartilhar significações edificantes à nossas culturas. “Isso é o porquê de cultura às vezes ser definida em termos de significações compartilhadas ou mapas conceituais compartilhados” (HALL, Stuart, DU GAY et al., 1997).

O projeto se propõe a construir os principais elementos de concepção visual da pré-produção de um filme de ficção especulativa afrofuturista, salientando problemáticas relativas à comunidade negra brasileira, muitas vezes silenciadas ou com representações irreais, centralizando a figura de pessoas racializadas do Brasil e buscando criar uma utopia a partir de ferramentas de design de especulação, onde identidades possam ser reafirmadas a partir da identificação por pessoas pretas consumidoras ou potenciais consumidoras de cinema. Levando isso em consideração, os objetivos primários do projeto são:

- Produzir um repositório de identidades para o projeto que se estruturam a partir das identidades de grupos afro-brasileiros que foram sumariamente apagadas e que se vêem distantes do circuito cinematográfico, pois o mesmo é criado a partir de concepções eurocentradas para pessoas brancas;
- Buscar a subversão da teoria da dependência descrita por Gui Bonsiepe (2011) que posiciona grupos identitários periféricos na margem de criações estéticas que priorizam os elementos visuais dos grupos identitários

dominantes, utilizando de elementos estéticos que são considerados distantes desse circuito;

- Criar um aparato visual que busque referências no mapa conceitual mantido pelos brasileiros da diáspora;
- Projetar um produto que seja visualmente atraente para pessoas racializadas e que desperte a vontade de que o produto chegue às etapas seguinte de produção;
- Criar novas identidades projetuais cinematográficas partindo de um aparato identitário que remetam à identidade definida por Lélia Gonzalez (1988) como latino-africano;
- Explorar as ferramentas de design/cinema para a concepção de filme para que as construções visuais sejam parte importante da narrativa e que tenha caráter especulativo sem que o público alvo considere como uma fantasia distante de sua realidade;

4. Metodologia

A primeira fase do projeto, relativa ao delineamento teórico, possibilitou a estruturação do escopo para a definição dos elementos relativos à segunda parte do trabalho: a produção do produto final. A segunda parte do trabalho, relativa às experimentações práticas, tem foco na metodologia e no processo utilizado para a concepção do material de pré-produção de afeto, mídia cinematográfica de ficção especulativa, nas práticas metodológicas utilizadas para a concepção do material conceitual e artístico e dos elementos identitários que servem como base para essa produção conceitual.

Esta etapa perpassa pela definição do que se entende como um material de pré-produção e do que, dentro desse entendimento, será produzido, sendo esses: o argumento; o *storyline,* o moodboard; a conceituação do universo especulativo do enredo; as artes conceituais de figurinos, artefatos de design deste universo, os cenários com detalhes da ambientação e com o tom pretendido pelo argumento e os

veículos terrestres e aéreos; e por último um livro arte que serve como uma bíblia para o entendimento de todo esse material, além de um cartaz fictício como um anexo gráfico do livro arte.

4.1. Definição de Produto

O projeto consiste na produção do material da pré-produção cinematográfica de um filme de ficção especulativa focado nas relações interpessoais de pessoas racializadas e nas relações dessas com os espaços, potencializadas por uma temporalidade que suscita debates do passado e traz à tona novos sentimentos no futuro próximo, criando a partir de concepções especulativas dentro das estruturas do afrofuturismo. O foco do projeto é a criação de uma identidade visual que abranja identidades afro-brasileiras outrora apagadas ou que tenham sido estigmatizadas dentro da sociedade eurocentrada, dentro de uma sociedade futurística. Dessa forma o desenvolvimento do projeto gira em torno de concepções de visuais que criam uma atmosfera de homogeneidade identitária a partir da criação de ambientes e artefatos cinematográficos.

O material de pré-produção cinematográfico é essencialmente conceitual, em alguns casos nessa fase alguns protótipos tridimensionais são fabricados para testar a extensão de suas funcionalidades, a compatibilidade do material com a atmosfera pretendida e como esse objeto se encaixa na trama, em outras palavras, a ideia é estressada ainda antes da produção, fase subsequente a de pré-produção onde o filme é filmado. Dito isso, o presente projeto pretende se limitar à conceituação, isso é, o produto desenvolvido é parte de uma primeira fase da pré-produção, e é composto por: *concept arts* ou *concept draws*[22] de cenas, figurinos, ambientes, e alguns dos artefatos primários mais importantes para essa cinematografia, além de

[22] *Concept Draw*, desenho conceitual, em português, é definido por LoBrutto (2002) como o primeiro passo para a materialização de uma ideia. É a prática de passar para o papel, desenhando, as ideias desenvolvidas pelo roteirista e diretor. Sobre isso, LoBrutto (ibid.) continua: “O primeiro estágio no processo de design, depois de absorver o roteiro e entender o ponto de vista do diretor sobre o estilo visual do filme, é o processo de projetar, fisicamente, a produção.”

alguns elementos textuais como: a descrição dos conceitos, o argumento e a storyline.

O produto final dessa produção é a documentação desse processo através de um livro arte com os principais elementos da pré-produção considerados para o projeto. Um livro arte, popularmente referenciado como *art book*, é um livro documental e essencialmente artístico que reúne a criação de equipes de design de produção, onde são reunidos todo o material conceitual e de criação artístico e estilístico de uma produção, podendo conter às escolhas em relação ao estilo, o panorama identitário da produção relativa ao livro, as artes conceituais e descrição acerca das artes, o processo de produção relativo à elas as etapas de projetos cinematográficos. Livros artes também são bastante utilizados na produção de jogos.

4.2. Predefinições projetuais e a concepção do argumento e *storyline*

A primeira etapa na concepção do filme diz respeito ao que é tangível no universo. Por ser considerado uma arte, o processo de produção está relacionado a uma série de fatores que se distanciam do espectro projetual e dizem respeito às escolhas artísticas, ou seja, que dependem de outras linguagens para obter o resultado que exprima todo o sentimento que o cineasta quer expressar com a obra em planejamento, e portanto não existe um levantamento soberano de processos que devem ser considerados ou uma ordem específica de processos para que o filme possa ser produzido. É comum que filmes sejam produzidos sem o argumento, ou sem o roteiro, ou que não passem por um processo de decupagem, ou que o filme não passe por um processo de pós produção e até mesmo filmes que são primeiro filmados e a partir das filmagens é que o cineasta chegará à epifania que o transportará para o universo cinematográfico do produto final. Entretanto, a indústria cinematográfica tem se aprimorado para que cada vez mais a produção de um filme seja sistematizada, criando uma uniformização dos processos de produção de um filme. A escolha dos procedimentos relativos à direção artística de um produto cinematográfico utilizados nesse projeto tomou base no processo de *production*

design descrito por LoBrutto (2002) subdivido em três fases: pré-produção, produção e pós produção.

Pré-produção é a fase onde é feito o levantamento de possibilidades, é nessa fase que é criado, a partir do argumento, um *story line* e baseado nesses dois elementos é realizado o levantamento das necessidades para iniciar o processo de decupagem, onde são produzidas artes conceituais, iniciam-se testes de material para a criação de artefatos, testes de locação e de *casting*[23]. Após todos os elementos da fase de pré-produção estarem prontos, se dá início a fase de produção, onde são realizadas basicamente as filmagens. Na fase de pós-produção o filme passa pelo processo conhecido como tratamento, onde as imagens são tratadas, através de filtros e outros elementos, para dar a atmosfera, antes criada na fase de pré-produção, pretendida pelo design de produção. Na fase de pós-produção o filme é editado, são adicionados os efeitos digitais, é realizada a dublagem e é adicionada a trilha sonora, tais como os elementos gráficos, como créditos e títulos. Ao produto desse trabalho interessa entendermos os processos de pré-produção, essa etapa pode ser dividida em quatro momentos essenciais:

- O primeiro momento na produção de um filme é relativo à construção de um argumento, que pode ser produzido antes mesmo da fase de pré-produção, dependendo do caso. Dentro da construção desse projeto o argumento foi pensando dentro dessa primeira fase. O argumento descreve de modo geral como vai se desenvolver o filme pretendido. Nele há detalhes sobre a trama, personagens, ações ou acontecimentos, tais como os conflitos e motivações primárias dos personagens e outras concepções necessárias para entender o universo pretendido, como a temporalidade, a atmosfera e o ambiente, e com a finalização do argumento é produzido o *storyline,* um texto mais direto que engloba os detalhes mais específicos da narrativa a ser desenvolvida;
- Com o argumento finalizado e *storyline* definido, o roteiro então é escrito. O roteiro é, na maioria das vezes, a estrutura central e um dos principais, senão o principal, elemento para o desenvolvido narrativo da produção, onde é descrito

[23] *Casting* é a prática de levantamento de elenco, onde são escolhidos os atores e atrizes mais adequados para interpretar os personagens criados pelo roteiro.

todo o desenvolvimento do enredo, levando em consideração as concepções e as ações levantadas no argumento, com cada um dos elementos principais da trama como ambientação, detalhes de sua temporalidade, descrições mais precisas acerca dos elementos do universo, diálogos, motivações, mudanças, aspectos visuais, contextuais e histórico dos personagens, objetos, cenários e do estilo da trama;

- A partir do roteiro se dá início a fase de conceituação, onde são criadas as ideias centrais que sustentam imageticamente o enredo, e traduzidas através de artes conceituais que funcionam como uma primeira etapa de desenvolvimento de artefatos que podem ser trabalhadas várias vezes até que chegue no nível de precisão demandada pelo diretor.
- E por último, o processo de decupagem, um processo que se delineia a partir de definições imagética pré-estabelecidas pela ideação imagética total da produção, onde é realizado o levantamento de todo o material necessário para reproduzir os elementos criados pelo roteiro, desde o levantamento de equipes para a criação dos protótipos utilizados para as cenas, equipes para fazer o levantamento do elenco, locações que reproduzam bem os elementos arquitetônicos e de design, como também os aspectos naturais do cenário, como o clima e agentes presentes na natureza, como árvores e rios. “A imagem total da cena é subdividida em uma série de planos de detalhes (decupagem) (LoBRUTTO, Vincent, 2002)”;

Dadas as proporções a complexidade do processo de pré-produção de um filme, o produto planejado para esse trabalho engloba alguns elementos dos quatro momentos da fase inicial da produção cinematográfica: o argumento e storyline, como também a produção do conteúdo de conceituação através de *concept drawings.*

O primeiro desses elementos do produto foi o argumento. Para a concepção do argumento a problemática levantada pela fase teórica da pesquisa foi o pilar central na construção das relações e do universo cinematográfico que serve como plano de fundo para as ações pensadas para a trama. Não obstante, o argumento foi pensado para que o projeto fosse desenvolvido a partir de uma abordagem não

violenta, ou seja, sem embates que coloquem os personagens como figuras, outrora representadas como violentas, nesse lugar novamente. O argumento prioriza as relações matriarcais e narrativas que não giram em torno de embates interraciais. Entretanto, o argumento não ignora o cenário de diferenças sociais proporcionados pelas políticas escravistas e separatistas do passado, como também não mede em representar de forma fiel as desigualdades sociais entre brancos e negros, população majoritariamente pobre do Brasil.

A abordagem especulativa é de suma importância para a construção desse universo cinematográfico. Com base nisso, o argumento parte de práticas especulativas de criação ficcional citadas por Dunne e Rabby (2013). Para especular acerca de um futuro dentro das predefinições do projeto, por mais que esse futuro esteja intrinsecamente relacionado aos artefatos do presente. É importante que exista um universo onde esse futuro seja possível, criando legi-signos capazes de sustentar a 'suspensão de descrença' do espectador a fim de criar uma ligação direta com o mesmo.

> "O design especulativo se sobrepõe a várias outras abordagens de design emergentes, mas a ficção de design é provavelmente a mais próxima, e os termos são frequentemente usados intercambiavelmente. É um espaço vagamente definido onde especulativo, ficcional, e o design imaginário todos colidem e se fundem. Embora haja óbvias semelhanças, pensamos que existem algumas diferenças importantes. Bruce Sterling define *design fiction* como "o uso deliberado de protótipos diegéticos para suspender a descrença sobre a mudança que também poderia descrever um precursor de ficção de design às vezes referida como "artefatos do futuro". (DUNN e RABBY, 2013, p.100)[24]

4.2.1. Argumento Roteiro

Anna é uma mulher negra de 40 anos, de classe média, que mora no centro de Brasília em um futuro não tão distante. Em uma de suas viagens rotineiras em um planador autônomo ela se percebe vítima da tecnologia, que em uma tentativa de poupar sua vida e de outras pessoas acaba sacrificando a vida de sua esposa

[24] Tradução livre do Inglês

Vivian e de sua filha Natasha de apenas 8 anos. O diagnóstico de depressão então é dado à arquiteta que junto com isso é aconselhada pelo psicólogo a se afastar do trabalho e buscar companhia de pessoas dispostas a ajudá-la nesse momento tão solitário de luto e falta de perspectiva. Apesar do aconselhamento especializado, Anna prefere prosseguir sozinha e gradativamente volta à sua rotina, que se torna cada dia mais melancólica, com um agravamento da paisagem fria e cinzenta do Plano Piloto.

A rotina de Anna começa a se desestruturar após a arquiteta receber uma ligação de uma de suas vizinhas de infância, que informa que sua mãe está tendo dificuldades por conta do avanço de um câncer, que não era de conhecimento de Anna. Ela é forçada a refletir sobre um possível retorno a Planaltina, periferia de Brasília, onde sua mãe reside e para onde jurou nunca mais voltar depois de uma briga com sua progenitora quando ainda era uma adolescente. Após alguns dias de reflexão, ela decide ir ao seu antigo bairro, porém sem esperanças de uma melhora na saúde de sua mãe e sem expectativas de um reatamento na relação das duas.

Ao retornar a periferia, Anna se depara com um lugar bem diferente daquele que lembrava quando deixou o bairro. A vizinhança ainda é muito igual, mas muita coisa evoluiu de forma diferente nos aspectos urbanísticos e com uma diferença estética da qual ela se desvencilhou completamente. As vizinhas ainda eram as mesmas de quando ela deixou a cidade e a maioria das senhoras de sua rua mostram lembrar muito bem dela e até fazem comentários sobre ela ter deixado a cidade ainda tão garota. Os meninos se tornaram rapazes, alguns até pais, e num primeiro momento ela se depara com um misto de sentimentos que ela não estava esperando sentir. Para fechar de forma ainda mais catártica o encontro com sua mãe é diferente do que ela estava esperando e ela se deixa levar pelo momento, transbordando alguns dos sentimentos que ela achou que nunca mais demonstraria à senhora que via ali.

O quadro de sua mãe é devastador, entretanto dona Iranir não permite que sua filha a ajude e recusa as insistentes tentativas de Anna de levá-la ao hospital do centro de Brasília, onde ela poderia ser atendida por médicos especializados, insistindo em continuar visitando as benzedeiras do bairro. À Anna não resta nada a

fazer a não ser a convivência pacífica com sua progenitora. O tempo longe do Plano Piloto começa a anestesiá-la de sua apreensão constante causada pelo movimento pouco intimista da capital, e sua afeição pelo bairro onde cresceu vai aflorando até que Anna conhece Ester, uma garota de uma pouco mais de dez anos que por algumas vezes furta alguns de seus pertences, numa tentativa de disciplinar a garota Anna tenta descobrir quem é a mãe, mas descobre que Ester vive com sua avó, que também tem o mesmo câncer que Iranir.

Com o tempo Anna percebe que outras senhoras do bairro sofrem do mesmo mal que acometeu sua mãe e após uma investigação percebe que existe uma empresa jogando resíduos num rio perto do bairro que alimenta as casas com água potável. Nesse meio tempo a avó de Ester falece e Anna desenvolve um sentimento maternal pela menina, a arquiteta então tem que auxiliar sua batalha para processar a empresa enquanto lida com os problemas de Ester, e por fim sua mãe falece fazendo com que Anna contemple a beleza nos problemas que unem as pessoas.

4.2.2. Storyline, título e gênero:

Após a finalização do argumento o escopo do enredo do filme foi definido, com isso o gênero do filme também: drama, assim como seu título: Afeto. O motivo para a escolha desse título está por trás da sua carga dramática e o distanciamento que o significado dessa palavra tem das representações de pessoas racializadas. O título também foi definido como Afeto pois esse é um sentimento que transpassa a temporalidade material e até mesmo humana, sendo o foco principal do enredo que envolve a relação matriarcal que não envolve laços biológicos necessariamente, que se constrói a partir das perspectivas diferentes de Iranir, Anna e Estér, que são representações de gerações diferentes frente aos problemas de um futuro que chega ao fim para uma, é vivido intensamente por outra e está prestes a se tornar o passado para a mais nova. Com o argumento, gênero e título definidos, o storyline, então, pôde ser desenvolvido.

4.2.3. *Storyline* de Afeto

Em um futuro próximo, após um melancólico período de luto por conta da perda de sua esposa e filho, Anna, uma arquiteta brasiliense, recebe uma chamada sobre o estado grave de saúde de sua mãe devido a um câncer. Mesmo tendo uma relação complicada com a mãe, Anna decide voltar à Planaltina, cidade periférica onde nasceu e passou parte de sua infância antes de fugir de casa. Sua volta é marcada por lembranças, relações inusitadas e a surpresa ao descobrir que a situação de sua mãe é mais complexa do que parece. Nesse meio tempo, Ester desenvolver uma relação muito forte com ela e faz com que Anna decida lutar pela melhora de sua mãe e por aquela sensação boa que sente ao estar ali, numa luta contra os responsáveis pelo seu adoecimento.

4.3. *Moodboard*

O moodboard é uma importante ferramenta para a organização imagética e para a construção conceitual do repositório de signos essenciais da produção. nela são reunidas imagens com obras de artes, fotografias e peças gráficas que melhor representam de forma visual os aspectos importantes para o trabalho. Essa ferramenta possibilita a percepção de recorrências, testes de cores, tipografias, elementos gráficos, composição, assimilação de similares e uma visualização mais abrangente da ideia geral.

No *moodboard* desenvolvido na figura 2 foram testadas tipografias como Joyride Regular, Gasalt e a Open Sans com modificações a fim de emular um tipo futurístico. Também foram aplicados vários tipos de cores, em padrões e tons diferentes, testado seu contraste e semelhanças com peças artísticas e gráficas do *moodboard*. Contém obras artísticas afro-brasileiras de artistas como: Rubem Valentim, Yeda Maria, Deoscóredes Maximiliano dos Santos (Mestre Didi) e José Antônio Cunha, além de obras de artistas estrangeiros como DeathBurger, Julie

Dillon. Algumas cenas do filme de 2018, Pantera Negra, do Diretor Ryan Coogler também estão no moodboard.

Figura 2: *Moodboard* de Afeto

A partir do moodboard foi desenvolvida a primeira arte conceitual que visa traduzir imageticamente os conceitos levantados e elencados no *moodboard.* Essa primeira arte foi construída utilizando de elementos visuais que remontam aos elementos semiológicos mais próximos dos construídos pelo argumento, além de utilizar de elementos tecnológicos e concepções recorrentes em mídias de

especulação futurista que servem como base para o desenvolvimento individual desses elementos na fase de conceituação.

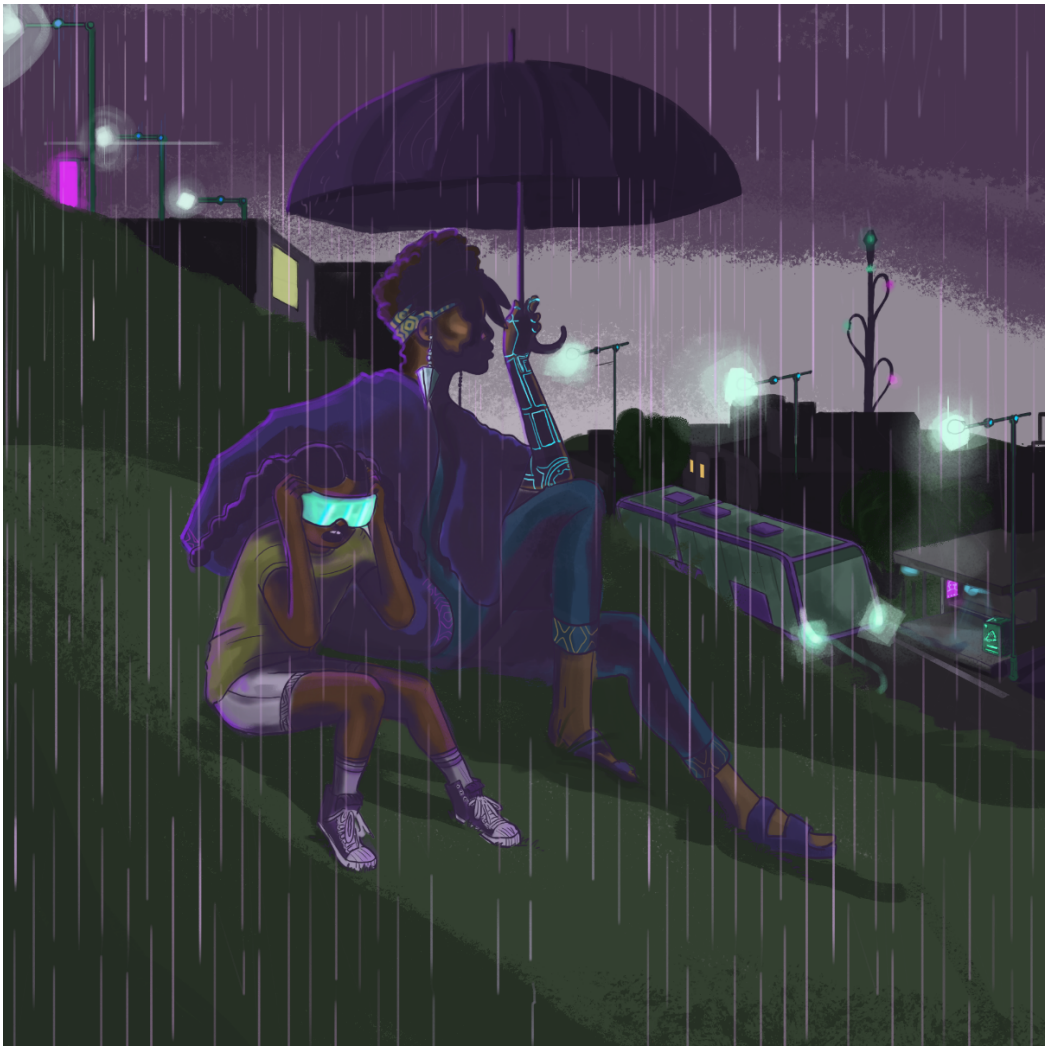

Figura 03: Primeira arte conceitual do projeto

Alguns desses elementos foram posicionados com o objetivo de evidenciar os fundamentos mais utilizados por artistas brasileiros que foram preteridos frente ao projeto de marginalização de identidades e aspectos representativos dos brasileiros africanizados, que dentro do universo da trama ganham importância por serem inspirações para as formas e aspectos arquitetônicos e de design deste universo futurístico proposto para trama.

Dentro da primeira *concept art*[25] essas características são essencialmente artísticas, como a torre que utiliza da silhueta da escultura de Deoscóredes Maximiliano dos Santos, ou Mestre Didi, importante escritor, artista plástico e escultor brasileiro que compõe suas peças artísticas a partir de concepções norteadoras de algumas religiões afro-brasileiras. A silhueta é inspirada na escultura de Mestre Didi, Opá Odé Olorowo, Cetro de Caçador Misterioso.

Figura 04: Mestre Didi, Opá Odé Olorowo, Cetro de Caçador Misterioso, s/d

4.4. As personagens: concepção das personagens através do figurino

O argumento se desenvolve em torno de três personagens: Anna, a protagonista em potencial; Estér, uma garota que vive em Planaltina, que com o tempo cria um laço de afeto com Anna; E Iranir, mãe de Anna, com quem a protagonista teve esse laço rompido anos atrás antes de iniciar sua vida no centro de Brasília, longe da mãe. Essa etapa do projeto objetiva desenvolver o figurino e os principais artefatos relacionados a essas personagens, como também o material derivado desses figurinos que constituem padrões identitários dentro do projeto.

[25] Termo em inglês para se referir à artes conceituais.

4.4.1. Figurinos de Anna, a protagonista

Anna é a protagonista do filme, o conjunto de artefatos que constituem essa personagem devem levar em consideração, além dos principais aspectos da identidade do filme, a essência de sua própria identidade, passando para o espectador qual arcabouço representativo norteia sua presença no filme. Dessa forma, é importante que a personagem consiga transmitir visualmente seu histórico posterior à sua chegada no cenário principal da história, assim o repositório de signos que constituem as fases que a personagem passa deve englobar com sutileza a complexidade pretendida pelo roteiro a ser desenvolvido.

Figura 05: Anna, a protagonista

A construção visual dessa personagem começa por um detalhe importante: por conta do acidente que ocasionou a perda de sua família, Anna tem no lugar do que outrora seria seu braço esquerdo um braço biônico. Braços biônicos são um signo comum em peças cinematográficas especulativas, em diversos movimentos estético-artísticos e recorrente principalmente no cyberpunk e é um conceito conhecido como 'transhumanismo'.

> Transumanismo é o conceito de que a raça humana pode evoluir além de sua forma física e de suas capacidades mentais e psicológicas, através das tecnologias e do desenvolvimento científico. A partir disso, é possível especular futuros em que seres humanos poderão habitar em corpos puramente artificiais, ou que sua consciência pode ser expandida ou transferida para máquinas, lhes concedendo imortalidade. A singularidade tecnológica, geralmente descrita apenas como singularidade, é a hipótese de que a invenção da inteligência artificial vai disparar o crescimento tecnológico e científico. (MENDES, Allan, 2016, p. 63)

O transhumanismo é um elemento criado para ser comum no universo da trama, e pode até ser observado em outro personagem desse projeto, entretanto a abordagem dada para esse elemento no decorrer do projeto objetiva focar na perspectiva humanista que esse tema especulativo desempenha e direcionando o foco para uma reflexão de como uma evolução tecnológica-humana como essa teria impacto na vida de pessoas negras que são muitas vezes mutiladas pelo estado, ou que perdem o movimento dos membros em decorrência do tempo, como é apresentado no filme que mistura ficção especulativa e documental, Branco Sai, Preto Fica (Adirley Queirós, 2015). Dessa forma, a aparência de membros biônicos presente nos diversos personagens na trama tenta fugir da proposta visual de outros movimentos de ficção especulativa como o *cyberpunk, dieselpunk* ou de movimentos retrofuturistas como o *steampunk,* e não se assemelham a máquinas ou não têm funcionalidades que vão além das que a de um membro humano tem.

A aparência desses membros também casa com a identidade geral proposta para o filme e se distancia de concepções observadas em outras obras especulativas futuristas. Os braços de Anna, assim como a perna do músico, são projetados para que sejam lidos evidentemente como biônicos para o espectador,

essa clareza é buscada através das luzes dispostas em padronagens, alguns parafusos e articulações com terminações mais marcadas, como nos pulsos, dedos e cotovelo. Entretanto, esses elementos foram cuidadosamente dispostos para não ofuscarem a pele negra, um dos signos que são apresentados de forma mais violenta em obras audiovisuais segundo Inocêncio (2001). Dessa forma o material nesses membros simularia a pele negra de forma mais realista, esses membros não recorreriam a matérias com aspectos metálicos ou industriais, não se apresentariam como um membro mais pesado, ou que concedesse qualquer vantagem à personagem a não ser a de usar o braço novamente como usava o mesmo em sua forma orgânica antes de perdê-lo.

Outros elementos tecnológicos presentes na trama que podem ser observados em diversos personagens são Pulseiras Receptoras, que servem para interagir com os elementos visualizados pelos Óculos de Acesso.

Figura 06: Óculos de Acesso

Figura 07: Pulseira receptora

O argumento produzido para o filme propõe dois momentos estéticos diferentes:

1. Quando Anna está no centro de Brasília logo após perder sua família e sua vida tem um tom mais melancólico devido à carga de tristeza que a personagem carrega. Carga que é potencializada pelo ambiente cinzento e desprovido de sentimentos que é o centro de Brasília. A vida da personagem gira em torno do seu trabalho burocrático e suas relações têm um tom de seriedade, como é a relação entre a mesma e seu psicólogo, construindo uma personagem com uma personalidade dura, que não transparece muitas emoções e que se veste de forma formal e pouco vibrante para desempenhar o seu ofício.

2. Quando Anna chega no seu antigo bairro, na cidade de Planaltina, e lentamente vai se tornando a pessoa que ela já nem lembrava que um dia tinha sido, se adaptando ao ambiente e criando novos laços com Ester, uma criança que eventualmente se torna órfão, e com sua mãe. A partir desse segundo momento, Anna passa a usar roupas mais vibrantes e coloridas, roupas menos formais e passa a transmitir uma aura mais leve.

Figura 08: Variações de figurino de Anna

O primeiro figurino é a parte da concepção de roupas formais desse universo, seria um dos figurinos mais recorrentes da personagem. Seu design foi inspirado no

design de peças do estilista Imane Ayissi, *designer* camaronesa, e levam em consideração as cores e a composição cromática da pintura Anotações Afro de José Antônio Cunha, que levam em consideração cores de entidades como Nanã, entidade de algumas religiões de matrizes africanas que representa o conhecimento. O sobretudo que recai sobre seus ombros é inspirado em modelos projetados por designers africanos e presentes em culturas milenares do continente africano que atualmente podem ser encontradas na região de Gana. O tecido leva vários desenhos entre eles padronagens étnicas presentes no tecido africano denominado Kente e padronagens que lembram artefatos tecnológicos como chips. A camisa de baixo tem aberturas na parte frontal, considerando o ambiente quente e seco que é o centro do Brasil, seu corte é baseado nas obras de Rubem Valentim. Na barra da calça há padronagens étnicas africanas. A sandália também tem aberturas para fugir do calor. A personagem também usa um lenço na cabeça com padrões etnográficos em contraste com as demais cores da indumentária, uma maquiagem baseada em pinturas corporais presentes em algumas culturas africanas e reproduzidas em manifestações religiosas afrocentradas brasileiras, além de brincos com padrões geométricos, búzios (signo comum na cultura afro-brasileira) e uma pena de arara, ave tipicamente latino-americana.

O segundo figurino foi projetado para momentos mais festivos da trama. Traz um penteado diferente, com tranças, e também outros brincos, com pena de papagaio e com uma outra padronagem etnográfica. Nessa arte conceitual Anna usa os ‘Óculos de Acesso’ utilizados por personagens a fim de realizar tarefas e acessar funcionalidades das lojas e fones e se conectar com a Pulseira Receptora e os fones de ouvido sem fio. Os búzios voltam nesse figurino em forma de colar. O vestido da personagem tem um recorte baseado em designs comuns entre estilistas africanos, com padronagens etnográficas e cores mais sóbrias e menos vibrantes. Suas sandálias ainda são abertas, mas elas são mais altas e têm um design que simula padronagens utilizadas por Rubem Valentim em algumas de suas obras.

A terceira variação de figurinos que podem ser usados por Anna também traz algumas diferenças nos ornamentos utilizados pela protagonista, além de trazer um diferente olhar para a personagem que antes usava roupas mais formas. A camisa é simples e traz cores empregadas no figurino das outras personagens. A calça

objetiva trazer conforto com um tecido mais solto, e carrega padronagens etnográficas em cores preto e branco, cores recorrentes em obras com padronagens etnográficas de diversas culturas africanas. O tênis é um artefato que traz uma relação com a antiguidade por ser um item retrô em relação a temporalidade do filme, isso porque Anna está na casa da mãe e precisa usar algumas roupas que não usa há anos.

Figura 09: Jose Antônio Cunha, Anotações Afro, 1948

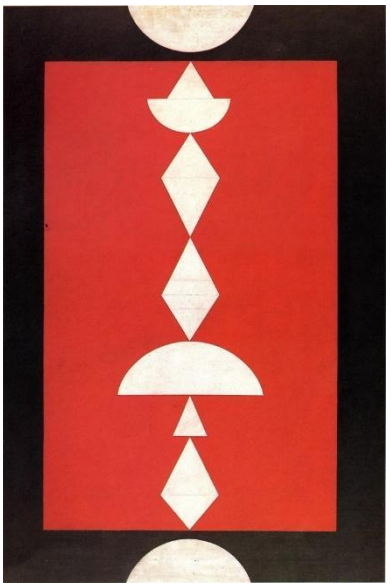

Figura 10: Rubem Valentim, Composição, 1960

Figura 11: Tecido Kente

4.4.2. O figurino formal em outros momentos da trama

O figurino formal é um artefato primário recorrente no núcleo narrativo de Anna, portanto outro figurino formal foi projetado visando trabalhar sua capacidade de variações, esse para um corpo negro masculino, embora na trama os personagens, mesmo que coadjuvantes ou figurantes, poderão ser observados com figurinos formais neutros, que vestem tanto homens, mulheres e pessoas não binárias da mesma forma.

Figura 12: Figurino formal masculino

A gravata é um adorno abandonado nos designs propostos para as indumentárias do projeto, no lugar delas as roupas foram pensadas para terem uma gola com padronagens que remetem a algum tipo de arte étnica e que têm um efeito de luz característico do universo futurístico proposto. A gola desse traje mistura os padrões geométricos presentes em diversas obras do artista plástico afro-brasileiro Rubem Valentim. O figurino conta também com uma manta que recai sobre os ombros, servindo como um blazer e que pode proteger o usuário dos elementos do tempo como chuva, frio e vento. Na ponta desse tecido um padrão etnográfico com o fator de fluorescência. Aqui as cores escuras do traje contrastam com as cores fluorescentes dos detalhes, um signo visual que pode ser usado para afirmar a temporalidade dos artefatos apresentados.

4.4.3. Estér: a construção visual do elo de ligação da temporalidade fílmica

Éster é uma das personagens centrais da trama, a construção visual dessa personagem desempenha o papel semiológico de ligação temporal, isso é, para que o espectador fique ciente de que se trata de uma personagem que está no futuro em relação ao espectador, mas que a personalidade da personagem se constrói a partir de elementos que estão no passado, em relação ao universo do filme porém contemporâneo ao espectador, isso serve como uma auxílio para entender a temporalidade proposta para a trama.

Sua participação também pode ser considerada um elo por outro motivo: a trama trabalha um distanciamento de Anna daquele novo universo que se apresenta para a personagem que outrora fora seu passado. Estér então atua como uma ponte de conexão entre Anna, dona Iranir (mãe de Anna) e a cidade (Planaltina). Dessa forma, pensar nos trajes de Estér é pensar na relação das personagens com os espaços propostos pelo enredo e relação entre as personagens e esses espaços.

Figura 13: Variações de figurinos de Estér

Éster tem uma idade próxima dos 10 anos e é uma personagem que coleciona objetos retrôs, tem uma personalidade forte e não foge dos conflitos. Estér tem um penteado em tranças que serve para reforçar sua personalidade infantil, mas também como um reflexo de sua afinidade com peças visuais antigas. Seu primeiro figurino leva em consideração os aspectos centrais de sua personalidade e se constrói a partir de elementos visuais presentes no estilo urbano contemporâneo à temporalidade do espectador, por isso a garota usa macacões, meias altas e tênis antigos em relação ao universo em que ela vive. Por seu destaque frente aos espaços as cores são chamativas e o amarelo casa com a personalidade em desenvolvimento de Estér, o roxo do macacão é a ligação da menina com a cidade e com os elementos visuais utilizados na trama, essa peça tem padronagens em um

roxo mais claro nas alças e os botões têm padrões geométricos que remetem aos quadros de Yeda Maria e de Rubem Valentim, além de luzes, um elemento recorrente em outros figurinos e elementos do universo que aqui desempenha o papel de casar o futurístico com o retrô presente na atmosfera que envolve a personagem. O bolso frontal do macacão tem padrões tribais mostrando a relação da garota com a cultura africana.

O segundo traje utilizado pela garota é uma variação do primeiro traje que combina o macacão, dessa vez aberto com a parte superior do corpo, com um elemento menos carregado no lugar da camisa amarela de manga longa e gola alta, para simbolizar que Estér tem evoluído sua personalidade e também tem evitado o calor do cerrado. No lugar da camisa amarela uma camisa branca com as mangas curtas e a gola bem mais aberta levemente esverdeada com um símbolo impresso na parte frontal referenciando a obra de Rubem Valentim, Emblema 8o, 1980.

O terceiro figurino proposto seria um traje formal para momentos mais festivos do filme. No figurino, Éster teria um penteado um pouco diferente, com prendedores de cabelo em formato de folhas douradas. Aqui teríamos também uma variação de cor para os óculos de acesso, o que seria possível e perceptivo em outros personagens do universo da trama. O traje utilizado seria um macacãozinho com uma gola em formato geométrico que casa com os demais trajes que utilizam obras de artistas afro-brasileiros como inspiração para os cortes a padronagem de suas estampas, que é o caso dessa indumentária, que tem na estampa dourada padrões primários baseados nas obras de Rubem Valentim com padrões secundários dentro das formas douradas em branco com padronagens etnográficas baseadas em obras étnicas africanas. A sandália seria um dos calçados formais utilizados por outros personagens do filme em situações mais sérias e também festivas.

Figura 14: Rubem Valentim, Emblema 8o, 1980

4.4.4. A mãe, Iranir: A essência mística no afrofuturismo

Iranir é a terceira personagem na ordem de importância para a narrativa, as três personagens – Iranir, Anna e Éster - representam uma tríade matriarcal, que simbolizam a temporalidade ontem, hoje e amanhã, abordagem escolhida para fugir da construção patriarcal predominante nas produções ocidentais eurocentradas e que foca na relação com o ancestral e com a evolução de identidades que entram em ciclos descritos por Woordward e Hall (2014, 1997). A relação dessa personagem traça uma relação entre o místico e futurístico pretendido na estruturação das bases do projeto que misturam o afrofuturismo com o quilombismo proposto por Abdias do Nascimento. Dessa forma, Iranir exprime misticismo, mas de uma forma em que sua fé possa trazer luz à questão religiosa, uma das manifestações culturais de representação mais atacadas no Brasil.

Figura 15: Variações de figurino de Iranir

A relação entre Anna, Iranir e Estér é o tópico mais importante do filme, fugindo da premissa de filmes que exponenciam os problemas do realismo capitalista descritos por Fisher (2009), o argumento pretende trabalhar o afeto. Outros tópicos serão apresentados na trama, entretanto, os demais assuntos da narrativa servem para fortalecer essa relação entre elas, o tempo e o espaço no decorrer do desenvolvimento do enredo.

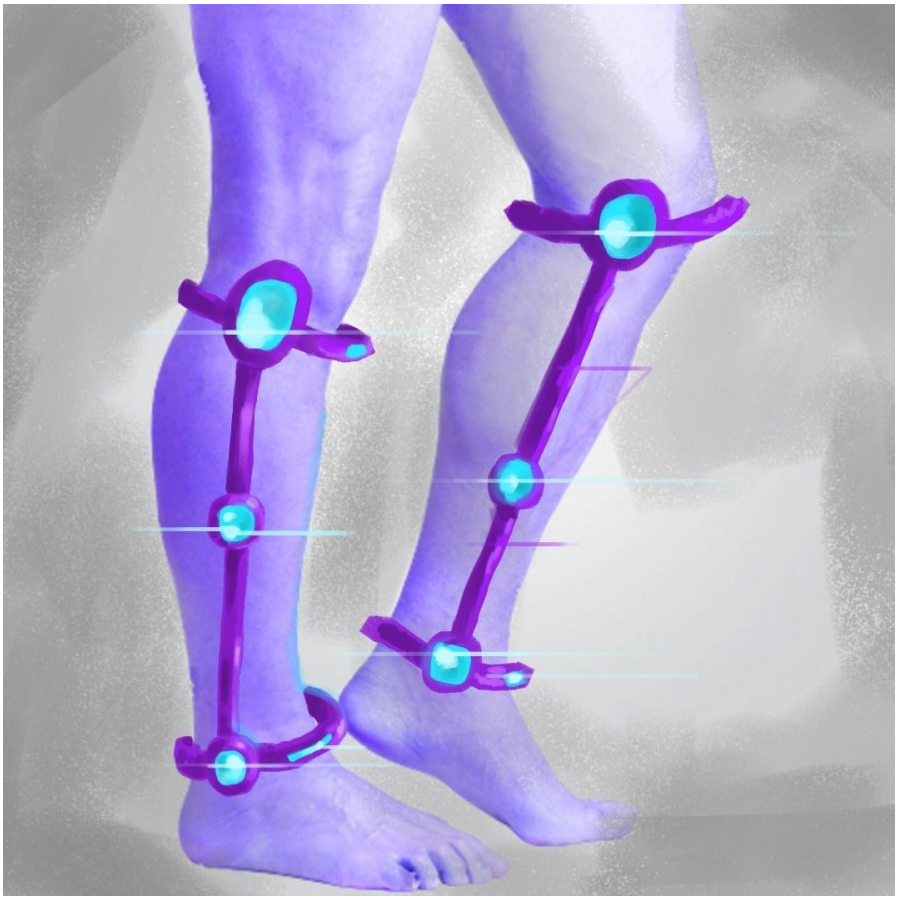

Figura 16: Andador

Para essa personagem foram elaborados dois figurinos, o primeiro um figurino casual com o qual a personagem deve ser vista a maior parte do tempo na produção. Iranir usará um turbante com padronagens etnográficas africanas e um brinco fluorescente com padrões que mudam, fazendo a ligação dessa personagem com a ambientação futurística da trama ao mesmo tempo que estabelecendo sua relação ancestral com o passado, além de usar um colar religioso reforçando o caráter místico da personagem e uma roupa com padronagens étnicas variadas.

Por conta de sua idade avançada e de seu delicado estado de saúde, Iranir tem uma dificuldade de locomoção, esse problema é sanado por meio de um aparato tecnológico denominado Andador, que pode ser visto nas duas pernas da personagem, fazendo com que a senhora ande sem dificuldades. A segunda variação de roupa poderá ser vista no filme quando Iranir estiver exercendo sua religião. Nessa indumentária Iranir veste branco, cor bastante utilizada em grande

parte das religiões de matriz africana no Brasil, além de um ornamento na cabeça que se assemelha a uma coroa, inspirado pelos chapéus Zulus, denominados de Isicholos[26].

4.4.5. O músico: a recorrente figura do ancião no universo ficcional de Afeto

Além de Iranir o enredo pretende perpassar pela figura de outros anciões, e uma das personagens pensadas para esse trabalho é a figura do ancião músico. A partir de análise das obras selecionadas pra esse trabalho, foi possível observar que cada vez mais dentro da sociedade ocidental eurocentrada pós-modernista o envelhecimento tem dado as pessoas como inúteis para a sociedade, o que é uma visão completamente antagônica à que pessoas anciãs têm dentro de culturas afrocentradas. Culturas africanas são descritas por (MARIAH, Morena, 2020) como acolhedoras para com seus anciões, pois essas são fontes de conhecimento, e recai sobre eles a responsabilidade de passar conhecimento para as novas gerações.

O músico, apesar de um personagem sem uma posição determinada pelo argumento, é um personagem com uma carga semiológica que traz diversos aspectos que traduzem visualmente o universo do filme. Nesse *concept art* ele traja uma roupa formal, com a diferença que ao invés de calças ele traja uma bermuda e uma variação das sandálias formais. O músico também tem padrões geométricos baseados na obra de Rubem Valentim em sua manta e na bermuda, e toca com a mesma facilidade com que ele desenvolveu suas habilidades com o seu instrumento, mas dessa vez com um braço biônico parecido com o de Anna. Mas diferente da personagem, esse personagem também tem uma perna biônica onde outrora seria sua perna orgânica. O músico também utiliza uma versão especulativa de um instrumento parecido com um violão contemporâneo, e toca utilizando a ajuda dos óculos de acesso.

[26] Ver mais sobre Isocholos em: www.plu.edu/africanartcollection/personal-objects/zulu-hat-1/learn-more-zulu-hat-1

Figura 17: Arte conceitual do músico

4.5. Cenografia: A concepção da atmosfera e dos ambientes a partir das artes conceituais

Através da atmosfera do filme é possível passar uma parcela significativa do escopo da narrativa sem precisar usar de elementos expositivos como diálogos, textos ou outros signos que requerem uma carga interpretativa visual. Situar o espectador sobre onde ele está e aonde a narrativa pretende levá-lo é tão importante para a narrativa quanto uma narração mais direta. Ambientação é o elemento que possibilita situar não apenas o espectador, mas as personagens e as características norteadoras do filme e torna tangível para o espectador entender

características singulares e temporárias do filme como: quando, onde, e também alguns porquês.

Em ‘Blade Runner’ (Ridley Scott, 1982) o universo cinematográfico é apresentado logo nas primeiras sequências do filme, onde temos diversos planos da cidade de Los Angeles em um futuro 40 anos à frente do tempo em que o filme foi produzido. Podemos visualizar o cenário junto com artefatos que são os elementos para entendermos, sem nada ser dito (nas versão de 1982[27]) a história do filme, com carros voadores, os telões com propagandas, as fábricas que soltam fogo pelas suas chaminés e a movimentação daquela cidade. No filme ‘Metropolis’ de 1927, do diretor Fritz Lang, filme que tendenciou esteticamente diversos filmes especulativos, sobretudo *cyberpunks,* a cidade é lida por muitos como uma das personagens principais da trama, mesmo que essa seja apenas cenografia inanimada.

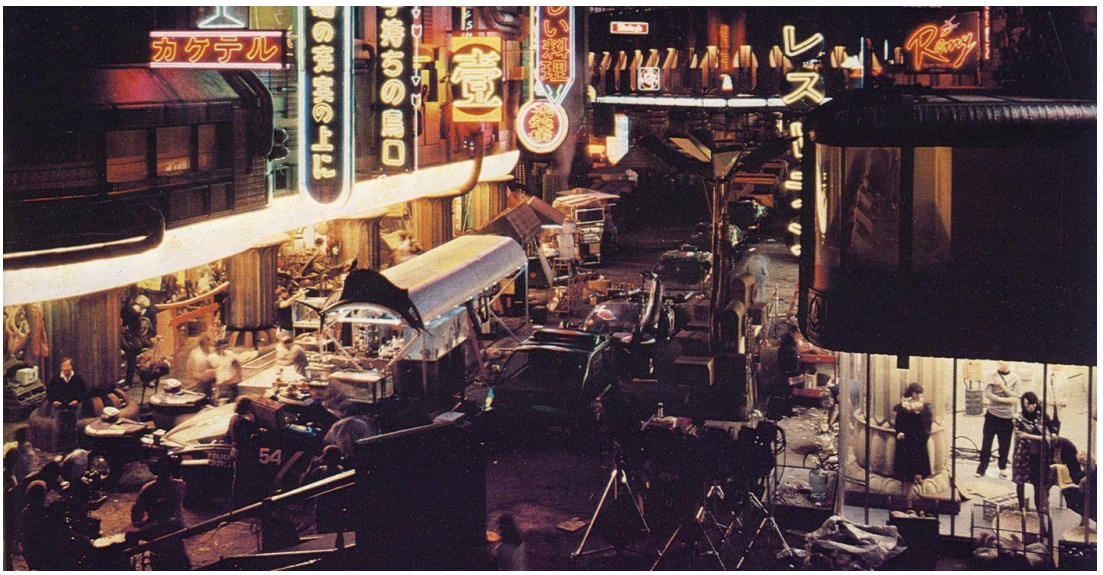

Figura 18: Cenários externo do filme Blader Runner, 1982

[27] *Blade Runner* tem algumas versões e em uma delas a história é narrada por Dekard (Harrison Ford), nesse sentido a interpretação dos aspectos narrativos relativos a cidade teria auxilio de outros elementos e não apenas os visuais

Figura 19: Cenário externo do filme Metropolis, 1927

LoBrutto (2002) ressalta que através do design o diretor pode acessar os sentimentos do seu público, fazendo dessa forma que a audiência possa sentir-se claustrofóbica, ou com a sensação de um espaço muito grande, desconfortável, angustiado, por exemplo. O design de produção também pode criar um senso de atmosfera, uma das características mais almejadas pelos designers de produção. “Design não é apenas uma representação física. Ambientes podem ter impactos metafísicos em como a audiência percebe a história e os personagens”[28] (LoBRUTTO, Vicent, 2002). Criar uma atmosfera afrofuturista requer cuidados, pois existem diversos modos de criar uma atmosfera futurista que pode estar alinhada ou não com as especulações pretendidas pelo enredo, e sobretudo não se distancie dos conceitos afrofuturistas.

[28] Tradução livre do Inglês

4.5.1. Ambientes Externos: A concepção de Planaltina futurista

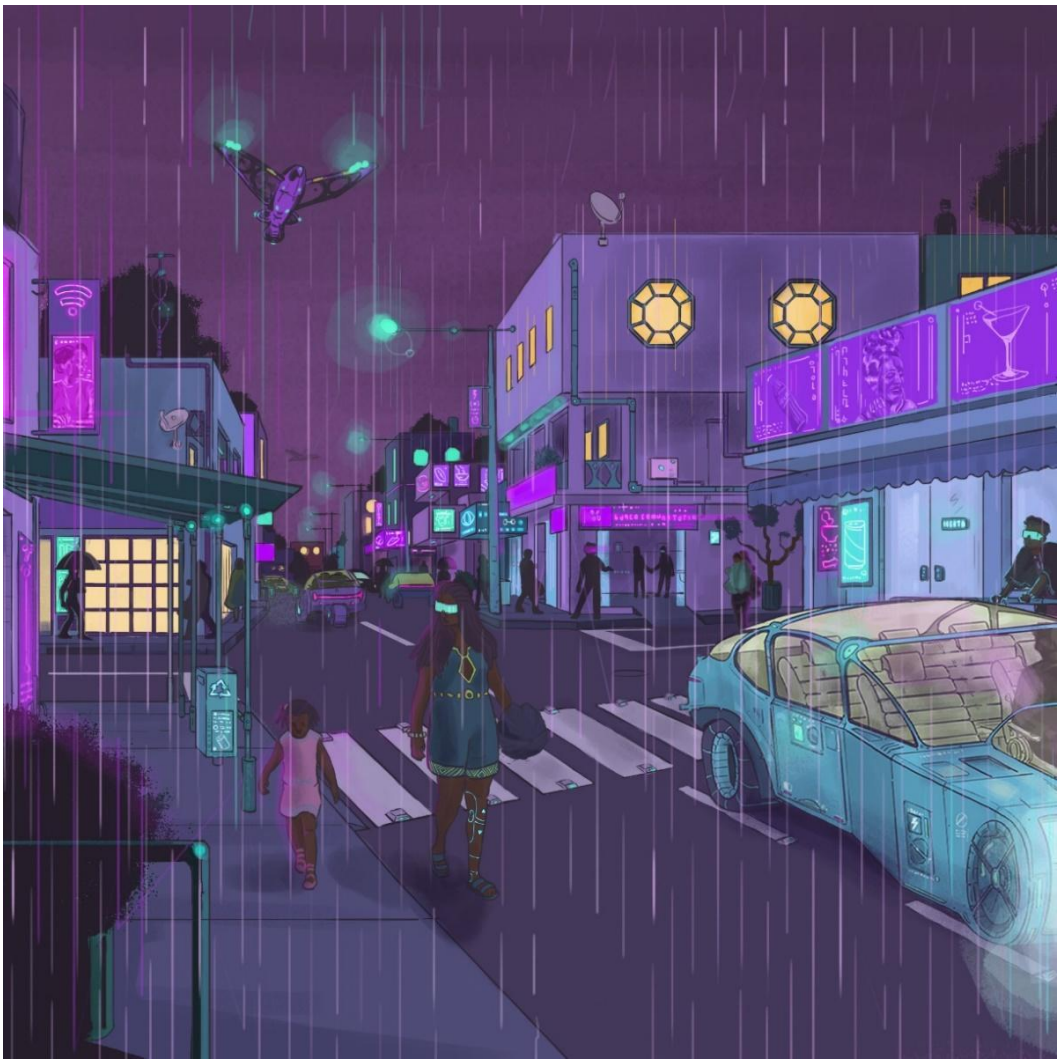

Figura 20: Arte Conceitual de cenário externo, noite chuvosa

O Vale do Amanhecer é um bairro periférico e tem uma arquitetura típica de bairros de periferia do Brasil, com ruas irregulares e sinuosas, asfalto irregular e remendado, estruturas meramente funcionais (sem aspectos estéticos evidentes), calçadas danificadas, baixa ausência de latas para a dispersão correta de resíduos, baixa arborização, e com edifícios e casas sem acabamento, que expõe detalhes da estrutura, como tijolos, reboco ou parte do concreto. Especular esse cenário alguns anos no futuro, como exige o enredo, é balancear quais características manter e quais aprimorar, dentro das concepções visuais pré-estabelecidas para a produção.

O futuro especulativo proposto pelo projeto não objetiva transformar o bairro periférico num espaço semelhante ao centro, pelo contrário, essa divisão precisa ainda ser claro, mesmo dentro de uma especulação afrofuturista, para que esses espaços tenham um papel primário nos percalços propostos pela narrativa percorridos pela protagonista.

Por esse motivo a concepção visual parte do princípio que a aparência das estruturas deve ser preservada, mas a relação do espaço urbano com a natureza deve ser diminuída aqui, por isso na arte conceitual foram adicionadas mais árvores, sinalizações mais adequadas, latas para a dispersão de resíduos recicláveis com neons e luzes de sinalização e uma iluminação que deixa a rua mais clara. Apesar dos aspectos estruturais preservados alguns elementos estéticos afrocentrados foram adicionados, como o parapeito de um dos edifícios com padrões geométricos baseada em obras africanas, janelas com uma geometria baseado em padrões étnicos africanos e torres baseadas em esculturas produzidas pelo artista plástico afro-brasileiro Mestre Didi, na arte OPA ORUN EYE IOKE, Cetro do Além Místico com Pássaro, de 1982.

Figura 21: OPA ORUN EYE IOKE, Cetro do Além Místico com Pássaro, Mestre Didi, 1982.

A comunicação visual dos comércios também teve uma mudança, nesse universo cinematográfico os detalhes e compras podem ser realizados através do Óculos de Acesso, dessa forma na entrada das lojas a maioria dessas opções já podem ser acionadas, e placas com luzes neon, majoritariamente em púrpura na imagem 01 têm comunicação pouco agressiva e se relacionam com a organização visual da cidade. Nessas placas também modelos negras e personalidades afro-brasileiras são priorizadas, como é o caso da placa no canto superior esquerdo da imagem onde pode ser vista Yeda Maria, uma importante artista plástica brasileira. O cenário também conta com veículos de locomoção terrestre e aérea que serão desenvolvidos mais à frente.

Figura 22: Arte conceitual de cenário externo, pôr do sol

Outra arte conceitual foi desenvolvida para entendermos a abrangência visual e estilística dos cenários propostos para o filme, como também as variações comportamentais desses espaços dentro da narrativa. Nessa imagem 2 podemos observar na composição os mesmos elementos que constituem a imagem 1, mas sob uma luz diferente, a luz do dia, no caso. Dessa forma foram testadas a variação de cores de edifícios, veículos, figurinos, para que esses não fugissem das paletas de cores propostas, e como alguns artefatos funcionam com suas luzes desligadas, ou com pouca ênfase em sua iluminação, como os postes, cestas de resíduos, e as placas comerciais. A estrutura de alguns edifícios foi mudada em ordem de criar uma uniformização na composição e um dos prédios, antes abandonado, foi revitalizado. As artes conceituais foram criadas levando em consideração as imagens abaixo.

Figura 23: ‘Rua do Ônibus’ no bairro Vale do Amanhecer

Figura 24: ‘Rua da Padaria’ do bairro Vale do Amanhecer

A arborização, um elemento presente nas artes conceituais, é um elemento baseado em outro movimento futurista como o afrofuturismo chamado solar punk, nesse movimento os elementos da natureza que dependem do sol são um dos aspectos mais importantes na construção visual e especulativa dos espaços. Também vale ressaltar que as placas e a sinalização em neon são elementos comuns em diversos movimentos estéticos futuristas como o neon punk e o cyberpunk. Os veículos elétricos, assim como elementos de uma vida sustentável como as lixeiras, e uma propaganda menos agressiva não são necessariamente partes do movimento estético afrofuturista, mas parte de especulações futuristas que procuram uma adaptação da vida humana menos agressiva ao meio ambiente e às próprias pessoas, fugindo do realismo capitalista, como é o exemplo do '*Solarpunk*' que se desenvolve a partir de concepções que mesclam o futurismo com a relação ecológica de pessoas com os meios.

4.5.2. Ambiente Interno: O quarto de Éster e o mundo de Anna

O enredo toma forma entre diversos cenários, os cenários internos trazem uma carga de temporalidade e especulação necessária para entender as evoluções tecnológicas e sociais em um espectro macro. Em contrapartida, dentro desse cenário especulativo, a concepção de ambientes internos se faz importante como um elemento de extensão para entender as micro evoluções e em um sentido semiológico a relação das personagens com esse universo, como também a minuciosidade da personalidade das mesmas. Sendo assim, foi pensando em uma das importantes locações para o desenvolvimento história, o quarto de Estér, esse que seria o antigo quarto de Anna, onde a personagem passou toda sua infância, por isso é importante mesclar uma evolução tecnológica com a evolução de artefatos relacionados a personalidade de uma Anna quando era criança com a personalidade de Estér, atual ocupante do espaço.

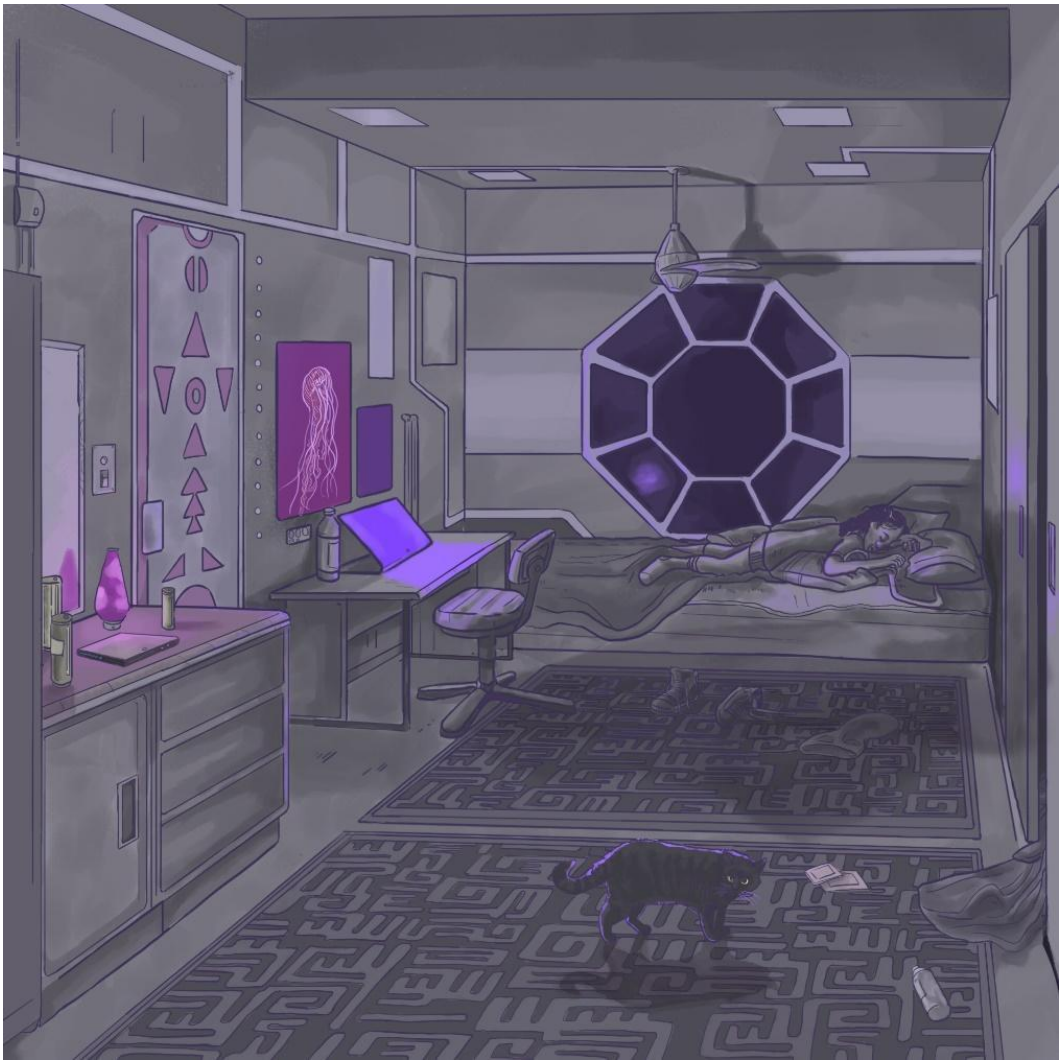

Figura 25: Arte Conceitual de cenário interno, quarto de Estér

O quarto é um ambiente relativamente pequeno, com guarda-roupas no lado direito, uma cama no centro e uma escrivaninha e cômodas no lado esquerdo da cena, as paredes têm um aspecto minimalista que mescla elementos futuristas com o vazio, compostos por uma iluminação em linhas que partem da janela e vão em todas as direções, formando uma padronagem. Diretamente acima da cama um ventilador que tem sua forma e função baseada em artefatos recorrentes em filmes especulativos como Minority Report (Steven Spielberg, 2002) e Eu, Robô (Alex Proyas, 2004). As paredes também têm posters que funcionam como telas, apesar de no *concept draw* as luzes da cena estarem quase todas apagadas, uma das telas ainda permanece ligada com uma figura de uma água viva.

A ideia é que em cena essas figuras não sejam apenas fotografias, mas que desempenhem movimentos e se desloquem de uma tela para a outra. Abaixo desse pôster com movimento ligado com a figura da água viva, uma escrivaninha com um computador modular, uma tecnologia que proposta para o universo da trama. A porta funciona como uma porta retrátil que abre automaticamente, inspirada em filmes especulativos como 2001, Uma Odisseia no Espaço (Stanley Kubrick, 1964) e comum em filmes com ambientes tecnológicos. Nela, um padrão artístico de uma das obras visuais de Rubem Valentim, Composição, 1957-1959. A Janela marca o centro do quarto e tem a forma geométrica presente na arte conceitual dos cenários externos, a tecnologia nela implicaria num controle dos vidros que podem ser escurecidos ou se tornarem mais transparentes e também podem se abrir fazendo com que o vento circule dentro do ambiente. O quarto também conta com itens de Estér e um gato - que pode ou não fazer parte da narrativa - posicionados em cima do tapete, que segue padrões comuns em peças têxteis africanas.

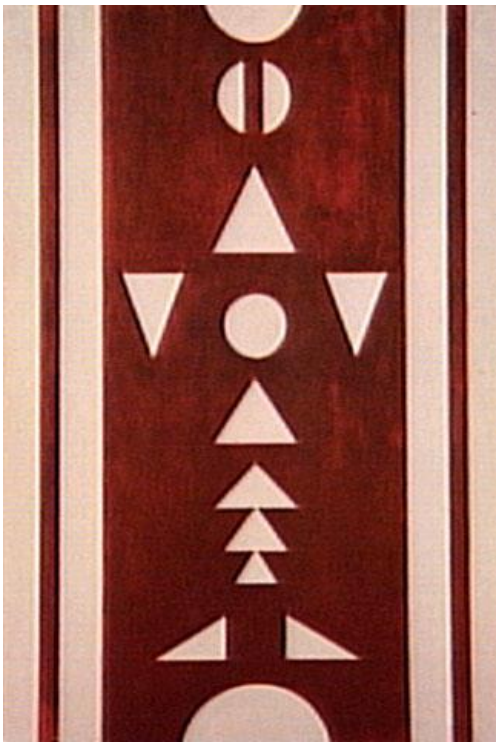

Figura 26: Rubem Valentim, Composição, 1857-1959

4.6. Transporte: O ir e vir dentro da construção de um universo especulativo afrofuturista e a relação com os meios

Pensar nas tecnologias de locomoção e em como os personagens interagem com esses artefatos é parte importante do desenvolvimento especulativo do projeto, os veículos são artefatos primários que cumprem um papel que vai além do ir e vir, propriamente dito, mas como ir e como vir. Estes artefatos conversam diretamente com o enredo e ocupam espaços essenciais na tela, além de carregarem a carga semiótica que data a mídia e que induz o espectador a entender a essência simbólica, no sentido semiótico, desses elementos . Foram pensados dois tipos de veículos: aéreos e terrestres, e dentre eles foram pensados variações que mudam a conotação do veículo dentro da trama.

4.6.1. Veículos de locomoção aérea

Veículos são um dos signos visuais mais predominantes acerca da temporalidade de uma peça audiovisual. É possível compreendermos em que época se passa um filme apenas vendo os meios de locomoção inseridos na trama, como podemos ver já nas primeiras cenas de Blade Runner (Ridley Scott, 1982) onde a cidade é exibida e logo na sequência podemos visualizar alguns veículos e o trânsito dessa obra especulativa. Pensando nisso, o projeto tomou cuidado ao projetar um veículo que conseguisse reunir os signos necessários para transmitir as identidades pretendidas pelo filme como evidenciando também o caráter especulativo do projeto.

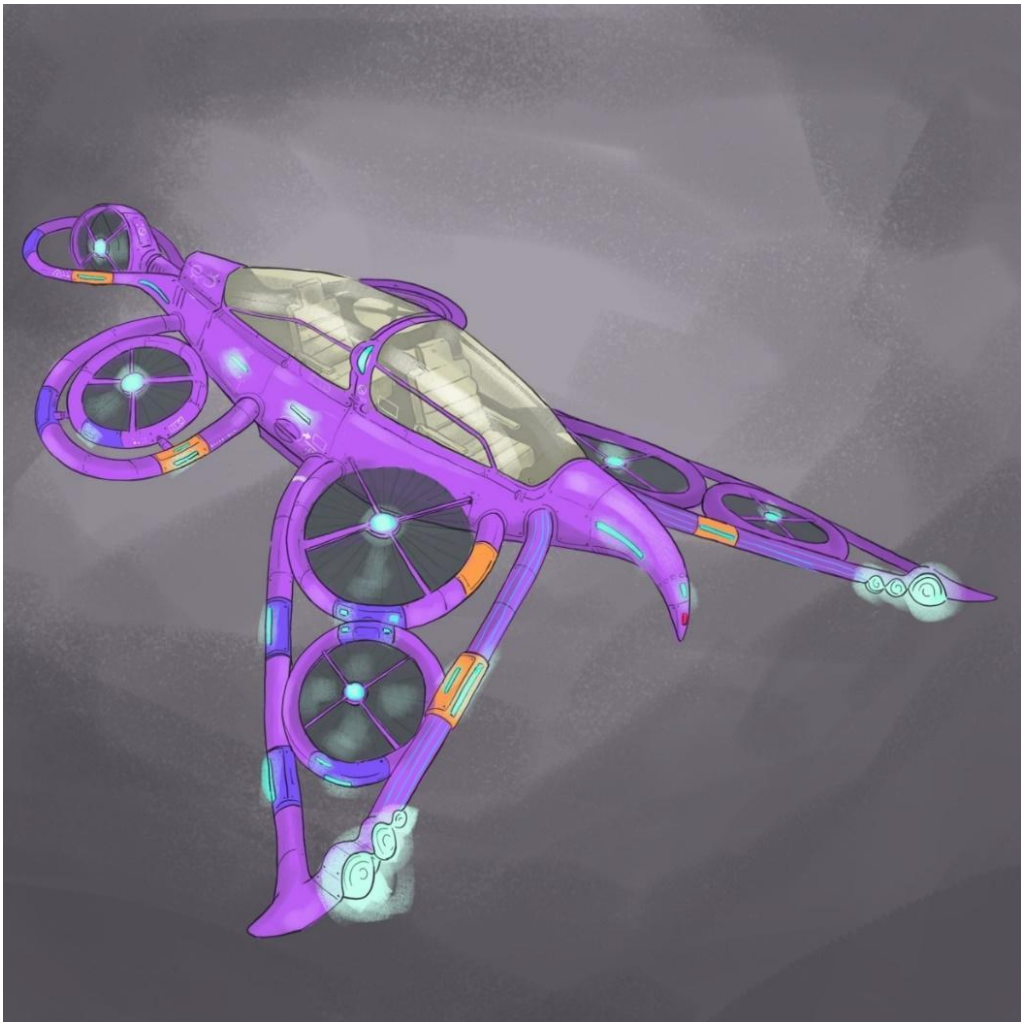

Figura 27: Arte conceitual do ENA 01, veículo aéreo

ENA C01 é um artefato primário, ou seja, tem importância nas camadas mais essenciais do enredo, podendo ser inserido como um veículo de um dos personagens principais, ou de personagens adjacentes à trama mas que desempenhem papel importante em pontos chaves na história. Seu nome é uma abreviação para Eye Nla Agba Civil 01 ou Grande Pássaro Ancestral Versão 01, em português, mesmo nome da escultura produzida por Mestre Didi. A relação desse artefato com a obra de Mestre Didi se deve principalmente ao fato das obras do artista afro-brasileiro de evidenciarem, por meio dessas estruturas, a ancestralidade mística que representam as linguagens, semiologicamente, religiosas de culturas de matrizes africanas, embora a funcionalidade desse veículo se distancie do quê místico pretendido por Mestre Didi. O projeto une diversos conceitos especulativos

e se estrutura a partir de aspectos comuns em projetos de carros voadores já apresentados, e prioriza dar visibilidade para os detalhes que constituem sua funcionalidade, trazendo realismo ao ser exibido em pleno emprego de suas funções.

Figura 28: Mestre Didi, Eye Nla Agba, o Grande Pássaro Ancestral, s/d

Para Dunne e Raby (2013) a criação de artefatos especulativos está ligado à capacidade de demonstrar suas funcionalidades, e por esse motivo os autores afirmam que em um filme é difícil que isso seja alcançado porque os filmes são incapazes de dar a dimensão da funcionalidade de um artefato para o espectador. Levando isso em consideração, os designs dos veículos e artefatos foram estruturados a partir de suas funcionalidades, assim, a concepção desses conceitos buscou recorrências em artefatos reais e em outras mídias cinematográficas.

O conceito levou em consideração o carro voador testado no Japão em agosto de 2020, o SD-03, projetado com financiamento da Toyota, que conta com

hélices nas laterais distantes do eixo central, onde o piloto ou o passageiro se posicionam. Assim, a locomoção do veículo se assemelha mais a de um drone convencional do que de um carro propriamente dito, com voos laterais, giros em torno do próprio eixo, paradas no ar e pousos com trens de pousos fixos, ou até mesmo rodas, acoplados no chassi central do veículo.[29] Outro projeto levado em consideração para a concepção dessa arte conceitual foi o projeto europeu PAL-V Liberty, que iniciou sua entrada no mercado em outubro de 2020, com formas que lembram mais um carro convencional do que o protótipo japonês. Entretanto, sua hélice única e a cauda aproxima o veículo de um helicóptero e cria uma volumetria oposta à pretendida pelo conceito criado. O chassi e a disposição das janelas e pára-brisa do PAL-V Liberty são os elementos que mais serviram de inspiração, mas com hélice central.[30]

4.6.2. Variações ENA e o ENA SE

O ENA C01 poderá ser observado em diversos momentos da trama, e por ser um veículo popular de uso pessoal, alguns modelos desse carro terão cores diferentes e detalhes em seu chassi.

[29] Ver mais em: https://motor1.uol.com.br/news/442602/toyota-teste-carro-voador-japao/
[30] Ver mais em: https://www.pal-v.com/en/explore-pal-v

Figura 28: Variações cromáticas de ENA 01

Por ser um veículo voador projetado para ser o mais amigável com um humano o ENA C01 não apenas atuaria como um veículo particular para civis como também poderia ser observado em planos posteriores, como objetos de cena menos importantes, desempenhando papel de veículos de serviço, emergência, ou como um transporte rotativo, como táxis, transporte público, ambulâncias de algum hospital específico desse universo ou como o SAMU (Serviço de Atendimento Móvel de Urgência), signo presente no dia-a-dia de brasileiros, o que poderia trazer uma proximidade do espectador pelo fator de identificação.

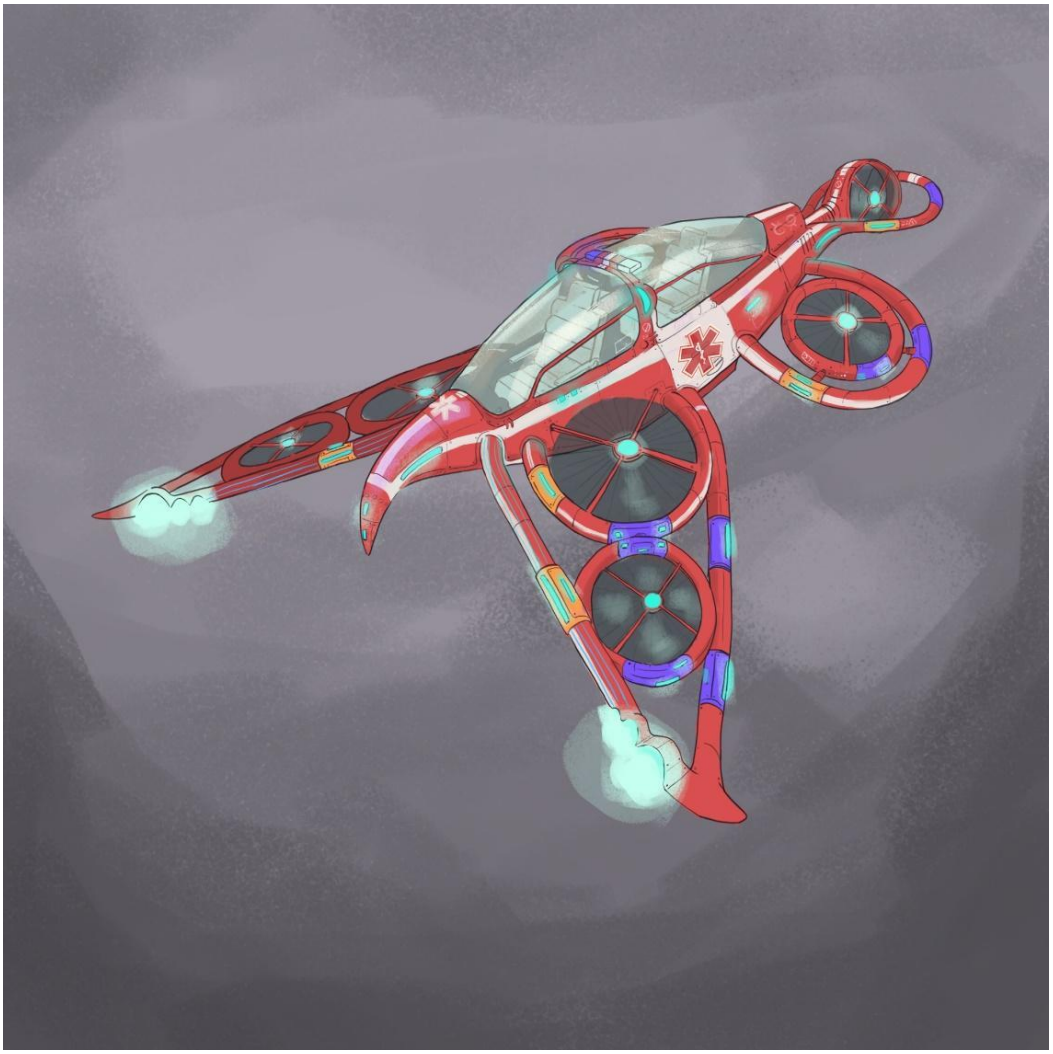

Figura 30: Variação projetual ENA C01, ENA SE01

A variação criada para o veículo voador a serviço do SAMU ganha a denominação de ENA SE01 (Serviços de Emergência 01). A arte conceitual criada para esse veículo é muito similar ao do C01, embora esse veículo tenha alguns elementos a mais. A principal diferença está na pintura que é baseada nos veículos do SAMU utilizados nos últimos anos, a luzes e a cor dos vidros também mudam e alguns elementos são adicionados, como o giroflex e detalhes nos assentos, com uma maca ou elementos de veículo de emergência.

4.6.3. Veículos Terrestres

Por objetivar ser uma produção essencialmente realista, foi considerado importante para o projeto que veículos terrestres também fossem pensados, a concepção desses veículos tomou como base as mesmas predeterminações definidas para os demais artefatos de locomoção do projeto. Dessa forma, três veículos terrestres foram pensados para esse universo cinematográfico: dois de uso particular e um de uso público (esse apresentado na primeira arte conceitual). Esses projetos unem diversas concepções especulativas como a de motores com baixa ou nenhuma emissão de poluentes, como também o uso de pneus com um material diferente dos pneus contemporâneos, e que são autônomos, ou seja, que não precisam de humanos para dirigi-los, evitando acidentes como atropelamentos ou colisões.

O visual desses veículos também foi desenvolvido a partir de concepções visuais utilizadas em produções audiovisuais especulativas, e parte do chassi teve inspiração em filmes como o Robocop (Paul Verhoeven,1987), Eu, Robô (Alex Proyas, 2004) e Blade Runner (Ridley Scott,1982). Os elementos visuais dos veículos foram pensados a partir dos elementos presentes em outros artefatos do projeto para criar um padrão identitário, fazendo com que não destoasse do resto da identidade desenvolvida para o projeto.

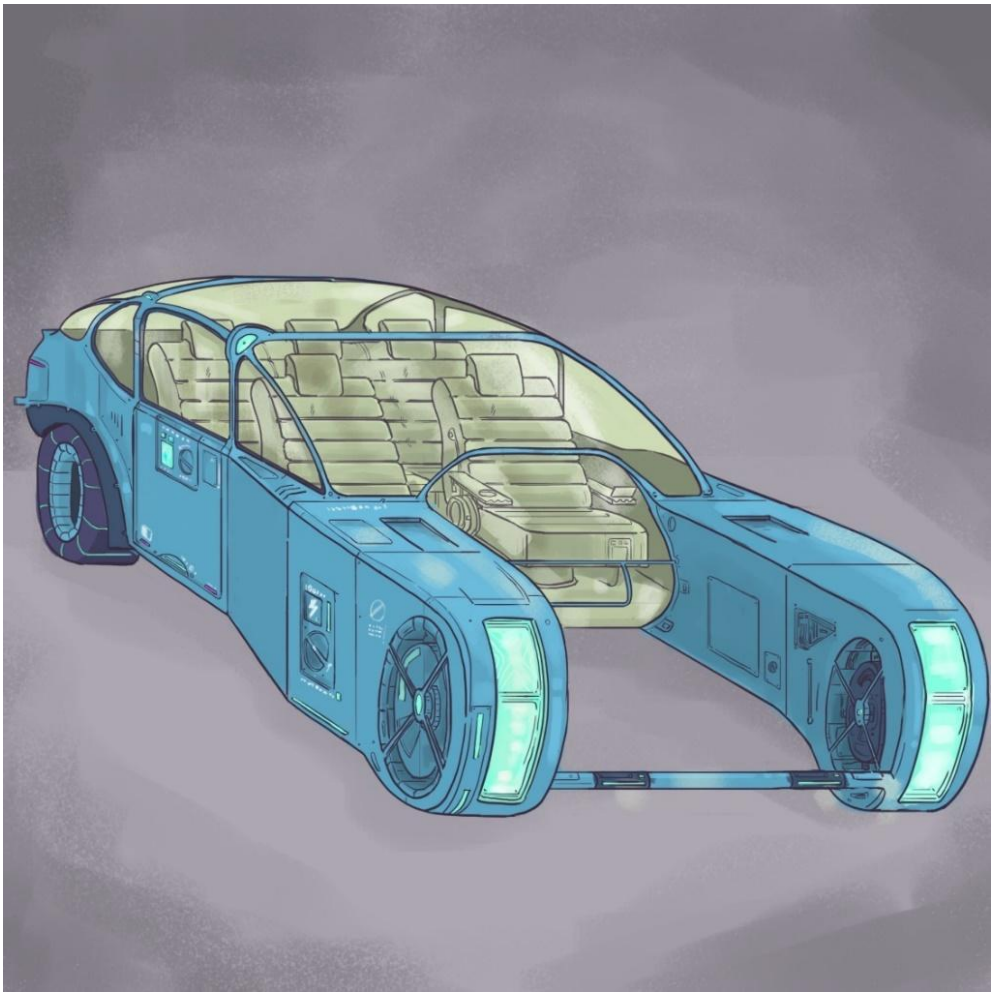

Figura 31: Arte conceitual do VTTPA 01

O veículo apresentado na figura 25 é o Veículo de Transporte Terrestre Particular Autômato 01 ou VTTPA 01, é um dos veículos de transporte terrestre mais comuns nesse universo. Esse veículo é movido por dois motores na parte da frente, que apesar de separados são parte do mesmo sistema integrado que move o carro sem utilizar combustíveis poluentes. VTTPA 01 comporta até 5 pessoas, em assentos confortáveis que podem se mover, girando no seu eixo de ligação à cabine. O veículo também não usa pneus de borracha, os dois pneus traseiros são compostos por um material menos agressivo ao ambiente, o contato da parte frontal com o solo é substituído por uma flutuação magnética gerada por seus motores, que fazem com que a parte da frente flutue num nível suficientemente longe do solo paras que o carro se locomova e até desenvolva altas velocidades sem que o

impacto do automóvel no solo seja transferido para os usuários. O sistema integrado de motores também conta com sensores capazes de ler o terreno, evitando que o veículo se choque em qualquer obstáculo que possa aparecer na pista, impedindo até que ocorram atropelamentos. A cabine é feita de vidro, pensando na relação que o usuário terá com a natureza, podendo ver o chão e o céu a qualquer momento e o vidro pode escurecer ou embaçar para permitir que os usuários dentro do veículo tenham privacidade.

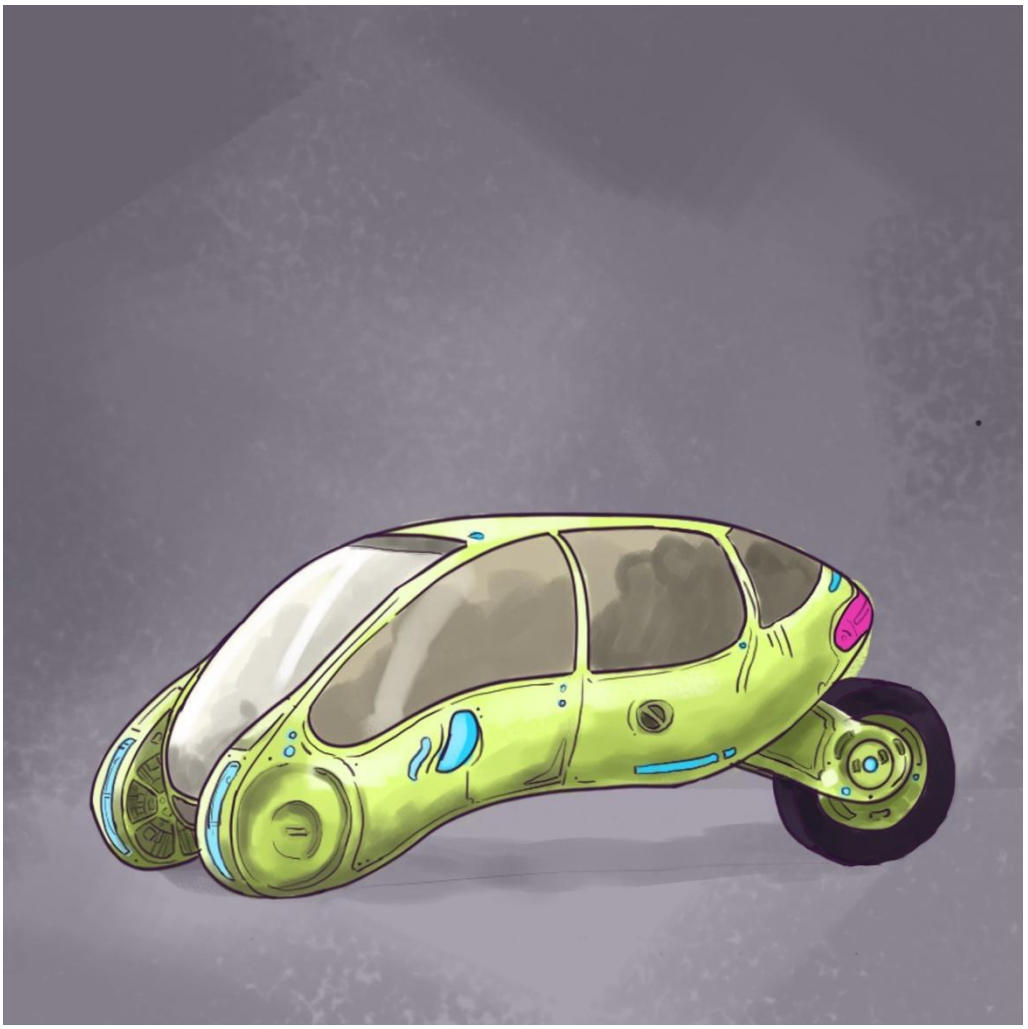

Figura 32: Arte conceitual de VTTPA 02

O segundo é uma variação do 01 com diferentes aspectos projetuais, a diferença está principalmente que o VTTPA 02 andar sobre três rodas ao invés de

quatro, e tem apenas um pneu de borracha. O VTTPA 02 também é feito para andar em lugares menos espaçosos e por isso é menos extenso que o primeiro modelo.

4.7. O Livro Arte: A Arte de Afeto, Ficção Especulativa Afrofuturista

A última etapa do projeto diz respeito a aglutinação de todo o material produzido e elucidação acerca dos elementos utilizados para a concepção dos conceitos desenvolvidos para a cinematografia de Afeto. O formato escolhido para esse produto documental é o de livro arte digital, formato utilizado em grandes produções como uma extensão do universo criado pelo filme e têm como objetivo elucidar dúvidas relativas à concepção dos artefatos apresentados em filmes, servindo também para demonstrar os processos artísticos e conceituais da criação do universo do produto cinematográfico ou de jogo.

Para além do objetivo de documentação e elucidação, esse produto também tem como objetivo servir como um repositório de elementos identitários, dando evidência aos elementos da identidade afro diaspórica brasileira encontradas para esse trabalho, servindo para instigar cineastas e profissionais criativos a produzirem a partir de elementos afrocentrados. Objetiva também suscitar discussões acerca das especulações ficcionais futuristas excludentes e, por último: servir como um material de apresentação desse universo para que esse projeto tenha, mesmo como um objetivo terciário, a viabilidade para se tornar de fato um filme.

O livro foi confeccionado a partir de elementos gráficos elaborados para sua própria identidade visual, entretanto, remontam aos elementos visuais levantados para a conceituação do filme, entre eles padronagens, composição cromática e paleta de cores.

A fonte utilizada para a criação do logotipo do filme foi Joyride Regular com modificações. Foram utilizadas também as famílias tipográficas Opens Sans com modificações para o título do livro e Gasalt para o subtítulo. A família tipográfica Mulish também foi utilizada para os textos do livro.

Figura 33: Capa do Livro Arte

Como um anexo desse produto final, pensando na possibilidade de uma transgressão do produto, também foi elaborado um cartaz, com os aspectos gráficos e visuais relativos ao filme e ao livro arte.

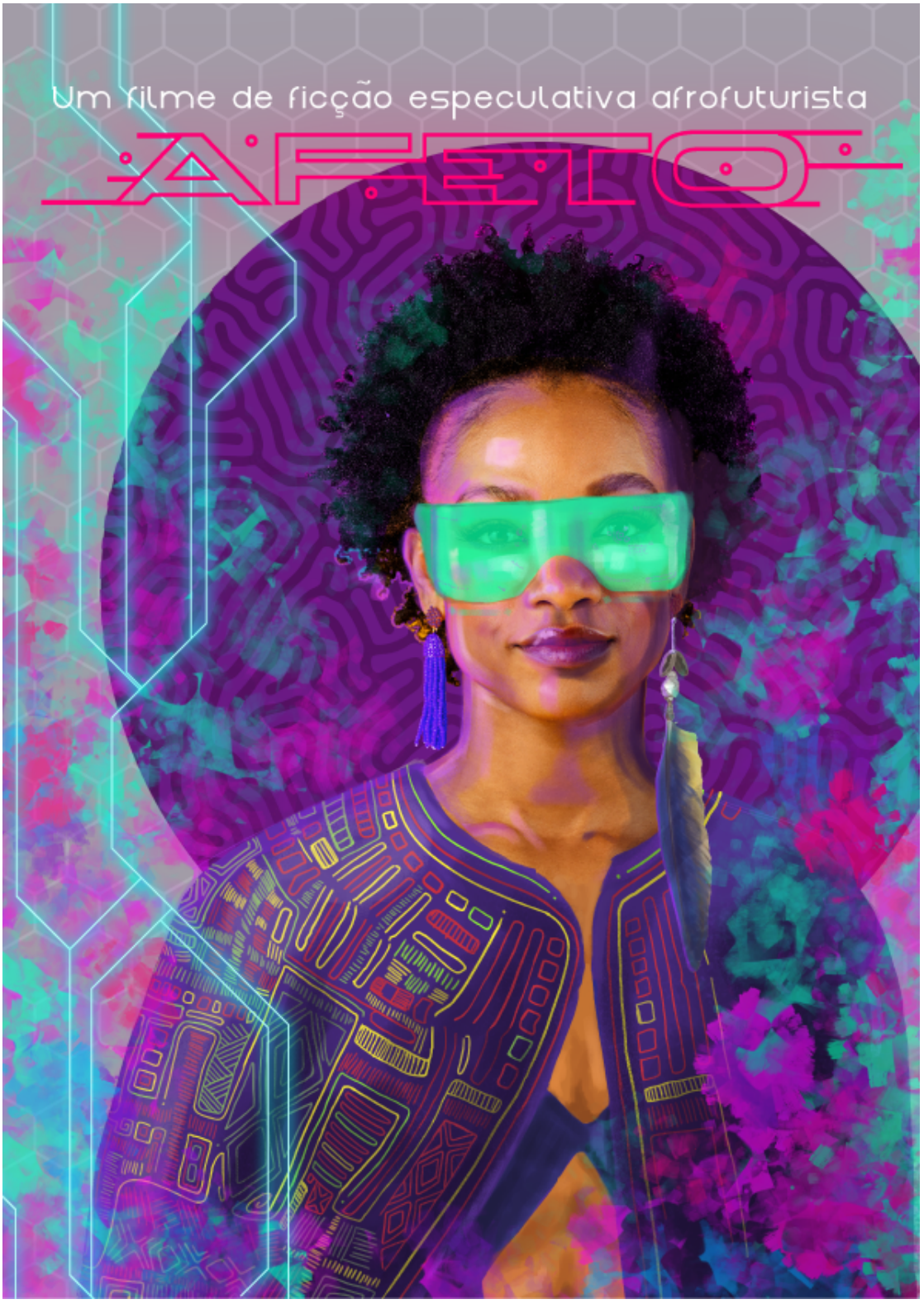

Figura 27: Cartaz ficcional

5. Considerações Finais

Os resultados alcançados a partir das experimentações relativas ao trabalho prático-teórico proposto foram satisfatórios, assim como todos os objetivos, primários e secundários, foram atendidos. Através dos processos proporcionados por cada etapa percorrida foi possível perceber a pluralidade identitária na qual estamos inseridos, e apesar da dualidade de uma identidade nacional que impõe um “nós” e “eles”, levantada na primeira fase deste trabalho, é possível perceber as nuances entre essas duas classificações que criam uma espectro identitário onde é possível refinar nossas representações a fim de obter manifestações culturais que sejam espontâneas e que criem um fator de identificação em massas que não se viam nas mídias existentes. Esse trabalho é apenas um pequeno passo para mudar o panorama atual de representações e que a partir dele surjam vários outros trabalhos que treinem o espectador para que o repositório de signos seja cada vez mais abrangente e então as identidades violentadas sejam percebidas pela importância que têm.

O cinema e o design são juntos meios possibilitadores com uma abrangência muito grande, quando bem direcionados podemos alcançar maravilhas. Entretanto, embora imaginar um universo cinematográfico tão arrojado tenha sido uma tarefa proveitosa, é bem claro que a indústria do cinema no Brasil ainda peca pelo desmazelo, principalmente, por parte dos governantes. A falta de investimento e de políticas públicas para tornar a sétima arte mais acessível, e com produções que abarquem a diversidade de manifestações e a quantidade plural de ideias relativas às expressões culturais brasileiras, criam afunilamento da dimensão representativa a um nível em que a maioria dos brasileiros não se identificam com o que está sendo mostrado na tela, tornando assim as produções audiovisuais brasileiras restritivas.

Por conta disso, uma produção com escolhas estilísticas tão específicas e arrojadas como a proposta pelo projeto aqui desenvolvida, muito dificilmente seria produzida dentro da expectativa cultivada no decorrer desse trabalho, fazendo com que a dualidade da extensão produtivista e imaginativa desse projeto sejam postas

como antagônicas e ganham caráter de limitação, sejam escolhidas a fim de dar vida.

E por fim, vale afirmar que negros têm futuro. Consolidar o afrofuturismo como uma ferramenta de mudança da perspectiva de que a comunidade negra não tem futuro, sistematicamente criada através de mídias representativas eurocentradas, é parte importante para a construção de um novo panorama especulativo e representativo, que leve em consideração os problemas sociais dessa comunidade e dessa forma especule soluções que a contemple. Motivar pessoas pretas através de obras representativas especulativas partindo de concepções decoloniais afrocentradas que valorizem seu arcabouço identitário outrora marginalizado é um passo importante para despertar nas pessoas o pensamento crítico e futurista para que dessa forma o futuro seja de fato construído.

6. Referências Bibliográficas

AGÊNCIA IBGE NOTÍCIAS, **País tem quase 40% da população em municípios sem salas de cinema**, 2020. Disponível em: https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/26239-pais-tem-quase-40-da-populacao-em-municipios-sem-salas-de-cinema.

ANCINE, **Anuário Estatístico do Cinema Brasileiro 2019**. Disponível em: https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/anuario_2019.pdf.

ANDRE, Maria da Consolação. O ser negro: um estudo sobre a construção de subjetividades em afro-descendentes. 2007. 254 f. Tese (Doutorado em Psicologia)-Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

BAUMAN, Zygmunt, **Identidade: Entrevista a Benedetto Vecchi.** Tradução: Carlos. Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BONSIEPE, Gui, **Design Cultura e Sociedade,** São Paulo Blucher, 2011.

CARVALHO, Antônio, "Distopia", ***Dicionário Alice***, 2019. Consultado em: 17/08/2021, disponível em: https://alice.ces.uc.pt/dictionary/?id=23838&pag=23918&id_lingua=1&entry=24265. ISBN: 978-989-8847-08-9

DARZÉ, Thais, MATTAR, Denise, **Mestre Didi: Mo qui gbogbo (Eu saúdo a todos),** Almeida e Dale Galeria, São Paulo, 2018.

DERY, Mark, ed. **Flame Wars: The Discourse of Cyberculture**. Durbham, NC Duke University Press, 1994.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. ***Speculative Everything: Design, Fiction, And Social Dreaming***, Massachusetts Institute of Technology, 2013.

FADUL, Anamaria, **Indústria Cultural e Comunicação de Massa**, Série Idéias, 1994.

FISHER, Mark**, Realismo Capitalismo: é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo**: Tradução: Rodrigo Guimarães, Jorge Aeodato, Maiker Silveira, São Paulo, Autonoma Literária, 2020.

GONZALEZ, Lélia. **"A categoria político-cultural de amefricanidade". Tempo Brasileiro**, Rio de Janeiro, n. 92/93, p. 69-82, jan./jun. 1988.

HALL, Stuart, **Representation: Cultural Representations and Signifying Pratices**, The Open University, 1997.

HALL, Stuart, **Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais.** Organização Liv Sovik, Tradução: Adelaine la Guardia Resende [et al], Belo Horizonte, Editora UFMG, 2003.

INOCÊNCIO, Nelson. **A Representação Visual do Corpo Afrodescendente**, em: **Entre Áfricas e Brasis**, Selma Pantoja, Marco Zero, Brasília, 2001.

LOBRUTTO, Vicent, **The Filmmaker's Guide to Production Design**, Allwoth Press, Nova York, 2002.

MENDES, Allan, **Design e Narrativa: A prática, pesquisa e didática em design a partir da relação entre a realidade**, dissertação de mestrado em design, Universidade de Brasília, Distrito Federal, 2016.

METZ, Chirstian, **A Significação no Cinema**, São Paulo, Perspectiva, 1972.

NASCIMENTO, Abdias, **O Quilombismo: Documentos de uma militância pan-africana 2ª Edição**. Fundação Cultural Palmares, Editorial Independente, 2002.

NASCIMENTO, Abdias, **O Genocídio do Negro Brasileiro: Processo de um Racismo Mascarado**, ed. – São Paulo, Perspectivas, 2016.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**, São Paulo, Perspectiva, [1839-1914] 2005.

SANTAELLA, Lucia, **Semiótica Aplicada**, São Paulo, Pioneira Thomson Learning, 2005.

Afrofuturo n.º 02 - Sentidos Africanos do Tempo: MARIAH, Morena, 2020, produção independente, Afrofuturo. Disponível em:

https://open.spotify.com/episode/0O89FIeb8mikpM2WORYsyJ?si=de11742dc4a5457e Acesso em: julho-2021.

SILVA, T; HALL, S; WOODWARD, K. **Identidade e Diferença: A perspectiva dos Estudos Culturais**. 15. E. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

WOMACK, Ytasha. Afrofuturism, **The World of Black Sci-fi and Fantasy Culture**, Lawrence Hill Books, 2013.