



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

## VOID INSPIRATION

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

*Pedro Fernando Lima Cunha*

Porto, Junho de 2025



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

## VOID INSPIRATION

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

Especialização em Animação

*Pedro Fernando Lima Cunha*

Trabalho efetuado sob a orientação de Sahra Kunz

Porto, Junho de 2025

## Índice

Lista de Figuras.....	4
Glossário.....	5
Resumo.....	8
Abstract.....	9
1. Introdução	
1.1. Objetivos e Motivação.....	10
1.2. Informação do projeto.....	11
1.3. Equipa do projeto final.....	11
2. Abordagem e tratamento	
2.1. Pesquisa e referências.....	12
2.2. Tratamento Artístico/Técnico.....	24
2.3. Metodologia.....	38
2.4. Cronograma.....	44
3. Historial da produção	
3.1. Pré-Produção.....	45
3.2. Produção.....	47
3.3. Pós-Produção.....	48
4. Reflexão Crítica.....	49
5. Bibliografia e outras referências.....	51

## Lista de Figuras

**Figura 1** - Exposição original com o Quadrado Negro de Malevich

**Figura 2** - Fotogramas da introdução de *Secret Invasion* da *Marvel* onde IA é utilizado.

**Figura 3** - Exemplo visual de *Model Collapse* em modelos de difusão.

**Figura 4** - Fotograma do filme *Void Inspiration* onde se vê a galeria de IA.

**Figura 5** - Fotograma do filme *Void Inspiration*. Com o mundo normal.

**Figura 6** - Design de Senhor Aither.

**Figura 7** - Pirro e Senhor Aither sobre o buraco de estática. Fotograma.

**Figura 8** - Reino de Chrema. Fotograma.

**Figura 9** - Introdução de Senhor Chrema - fotograma

**Figura 10** - Pirro e um Nous na galeria de telas negras. Fotograma.

**Figura 11** - Pirro e Senhora Eros. Fotograma.

**Figura 12** - O quadrado a frente de Pirro. Fotograma.

**Figura 13** - O quadrado mostra a Pirro a grandeza de sua demanda. Fotograma.

**Figura 14** - A oferta de Gehenna. Fotograma.

**Figura 15** - Pirro corta e retira o desenho de sua tela.

**Figura 16** – Senhor Aither, antes e depois da geração da imagem.

**Figura 17** - Nuno Faria fazendo o papel de um homem de negócios, sem efeitos especiais.

**Figura 18** - Cronograma Original.

**Figura 19** - Cronograma real.

## **Glossário**

*Renderização - Processo de criação da imagem final (imagem estática, sequência de vídeo ou áudio) a partir de dados brutos como modelos 3D, camadas, efeitos e transições, mediante cálculos complexos de luz, textura, cor e sombra.*

*After Effects - Software da Adobe para composição e efeitos visuais em vídeo, amplamente usado para motion graphics e pós-produção.*

*Blender - Suite open-source de 3D que permite modelagem, animação, renderização e edição de vídeo num único ambiente.*

*Mix-media - Técnica artística que combina vários meios (pintura, colagem, desenho, digital) numa única obra.*

*Stop-motion - Técnica de animação em que se fotografa um objeto físico quadro a quadro, criando a ilusão de movimento.*

*Key frame / Quadro-chave - É o desenho ou fotograma que define os pontos de início e fim de uma transição suave numa animação ou vídeo.*

*In-between - Quadros intermédios criados entre poses-chave para suavizar a animação.*

*Storyboard - Sequência visual de quadros que planeja cenas, enquadramentos e ação antes da produção de vídeo.*

*Montagem - Processo de seleção e combinação de planos para construir o ritmo e a narrativa de um filme. Ou a montagem de cada plano individual baseado nas suas camadas.*

*Colorização - Correção ou adição de cor a imagens e vídeos, usada tanto em pós-produção como em restauração.*

*Merger - Termo utilizado para descrever a união de duas ou mais empresas numa única entidade jurídica.*

*SAG-AFTRA - Sindicato norte-americano que representa atores, locutores e dubladores (Screen Actors Guild – American Federation of Television and Radio Artists).*

*Modelo de Difusão - Método de IA generativa que transforma ruído em imagem, usado em ferramentas como Stable Diffusion.*

*Model Collapse - Problema em IA quando o modelo passa a usar dados inapropriados para o treinamento de um modelo e os resultados destes degradam-se*

*Ready-made - Conceito artístico de Marcel Duchamp que utiliza objetos pré-existentes, transformando-os em obras pela escolha institucional.*

*Chibi - Estilo de desenho japonês que retrata personagens em versão superdeformada e caricatural.*

*CRT - Sigla em inglês para “cathode ray tube” – tubo de raios catódicos, tecnologia antiga de ecrãs de televisão.*

*BDSM - Práticas de Dominação, Disciplina, Submissão e Sadismo/Masochismo.*

*Teste de Rorschach - Método psicológico projetivo que usa manchas de tinta ambíguas para avaliar personalidade.*

*Nous - Personagens críticas, representando os académicos de arte. O nome faz alusão ao conceito grego de “intelecto” ou “razão”.*

*Iteração (IA) - Cada ciclo de treino ou de geração de um modelo de IA; várias iterações conduzem à melhoria progressiva.*

*LORA - Abreviatura de "Low-Rank Adaptation"; técnica para ajustar grandes modelos de IA com poucos dados.*

*Fotogrametria - Processo de reconstrução 3D a partir de múltiplas fotografias de um mesmo objeto ou cena.*

*Geometry Nodes - Sistema procedural do Blender que permite criar e manipular geometria por nodos visuais.*

*Vídeo 360 - Vídeos gravados em 360°, oferecendo visualização imersiva, normalmente usada em realidade virtual.*

*Shader - Programa que determina como pixels ou tons são renderizados, definindo cor, luz e textura numa imagem 3D.*

*Tracking 3D - Tecnologia que analisa o movimento da câmera real para integrar objetos 3D na filmagem, mantendo coerência espacial.*

*Framerate / FPS - Número de quadros por segundo num vídeo; define a suavidade do movimento (ex. 12 FPS, 24 FPS, 30 FPS).*

*Shape Keys - No Blender, chaves de deformação para criar diferentes visagens ou expressões faciais nos modelos 3D.*

*UV Maps - Planificação de superfície de modelos 3D para aplicação de texturas 2D.*

*Drip Painting - Técnica de Jackson Pollock onde a tinta escorre (drip) numa tela, criando padrões espontâneos.*

*Splatter - Técnica de salpicar tinta com pincel ou objeto para criar efeitos orgânicos.*

*Panorama - Evento anual da Escola das Artes da UCP Porto que exhibe projetos finais (filmes, instalações, etc.). Em 2024 decorreu de 12 a 14 de setembro, com apresentações e sessões públicas*

## Resumo

O presente relatório descreve o processo de concepção, desenvolvimento e realização do projeto de curta-metragem de animação *Void Inspiration*, elaborado no âmbito do Mestrado em Som e Imagem, com especialização em Animação. O filme, com duração aproximada de 9 minutos e 30 segundos, mistura técnicas de animação 2D digital e analógica, animação 3D e imagem real, explorando temas como o bloqueio criativo, a integridade artística e a crítica ao panorama atual da arte e da tecnologia.

A narrativa acompanha Pirro, um jovem artista em crise criativa, que, ao encontrar uma folha misteriosa, é transportado para um universo onírico e simbólico. Nesse mundo, Pirro visita reinos habitados por entidades que representam diferentes corrupções da arte contemporânea: a inteligência artificial desumanizante, a indústria cultural capitalista, a crítica acadêmica sobreintelectualizada, a sexualização banalizada e, por fim, a oferta faustiana da perda da alma pela inspiração. O quadrado negro: símbolo central inspirado na obra de Kazimir Malevich, que encarna a figura do diabo e representa a corrupção abstrata que permeia o mundo artístico moderno.

O projeto combina uma abordagem estética experimental com forte carga simbólica e referências bíblicas, filosóficas e históricas. Foram utilizadas ferramentas de inteligência artificial de forma crítica, explorando suas capacidades e limitações enquanto questionando sua ética, impacto na autoria e uso de dados alheios. O filme reflete também sobre a responsabilidade moral do artista e propõe uma arte baseada na autenticidade e resistência à corrupção.

O processo de produção envolveu uma intensa pesquisa teórica e visual, bem como uma execução técnica rigorosa, majoritariamente realizada pelo próprio autor. A curta pretende assim ser não só uma obra estética, mas também um ensaio visual sobre a luta espiritual do criador artístico na contemporaneidade.

Palavras-Chave: Animação Mista, Curta-metragem, Animação Independente, inteligência artificial, Ética na Arte, Simbolismo Religioso.

## Abstract

This report describes the process of conception, development and realization of the animated short film project *Void Inspiration*, made as part of the master's degree in Sound and Image, specializing in Animation. The film, which lasts approximately 9 minutes and 30 seconds, mixes 2D digital and analog animation techniques, 3D animation and live-action images, exploring themes such as creative block, artistic integrity and a critique of the current panorama of art and technology.

The narrative follows Pirro, a young artist in creative crisis, who, upon finding a mysterious paper, is transported to a dreamlike universe. In this world, Pirro visits realms inhabited by entities that represent different corruptions of contemporary art: dehumanizing artificial intelligence, the capitalist industry, over-intellectualized academic criticism, trivialized sexualization and, finally, the Faustian offer of the loss of the soul through inspiration. The black square: a central symbol inspired by the work of Kazimir Malevich, which embodies the figure of the devil and represents the abstract corruption that permeates the modern art world.

The project combines an experimental aesthetic approach with a strong symbolic charge and biblical, philosophical and historical references. Artificial intelligence tools were used critically, exploring their capabilities and limitations while questioning their ethics, impact on authorship and use of other people's data. The film also reflects on the moral responsibility of the artist and proposes an art based on authenticity and resistance to corruption.

The production process involved intense theoretical and visual research, as well as rigorous technical execution, mostly carried out by the author himself. The short film thus aims to be not only an aesthetic work, but also a visual essay on the spiritual struggle of the artistic creator in contemporary times.

Keywords: Mixed Animation, Short Film, Independent Animation, artificial intelligence, Ethics in Art, Religious Symbolism

## 1. Introdução

Vivemos num período de transformações rápidas e constantes, em que as novas tecnologias, os avanços industriais, as imposições do meio acadêmico e uma crescente banalização de valores morais impactam os nossos modos de vida e a nossa percepção da realidade (Bauman, 2000). Neste contexto, muitas vezes nos afastamos das questões verdadeiramente essenciais. É nesse cenário que surge o filme "*Void Inspiration*".

Desde que comecei a minha formação em Artes, desenvolvi uma oposição em relação a muitas das práticas e valores celebrados no panorama artístico atual. Da indústria da arte, à academia artística, das novas tecnologias até o hedonismo artístico. O sistema artístico contemporâneo está, na minha opinião, cada vez mais subordinado aos interesses de elites económicas que pretendem assertar as suas veleidades morais sobre um público cada vez mais ingênuo, enquanto se dispõem a pisar e mastigar as obras de qualquer criador que atreva partilhar as suas ideias divergentes. Uma convergência entre um ativismo autocentrado e um academismo hermético, que resulta em obras cujo principal objetivo é autojustificar, chocar e ofender, mas que carecem de significados legíveis ou intrinsecamente representados em sua forma ou execução. Novas ferramentas que tentam diretamente tornar o artista obsoleto e a *pornificação* de todos os tipos de arte conduzem a um panorama frustrante e desumanizado.

A intenção com a obra é relembrar e recuperar a ideia da arte como expressão pessoal e individual, rejeitando a instrumentalização da arte como ferramenta de ativismo ou propaganda ideológica, como produto a ser vendido, como *media* sem alma e como alívio mental.

"*Void Inspiration*" é, então, uma curta-metragem de animação com cerca de 9:30 minutos de duração. A narrativa acompanha Pirro, um jovem artista que enfrenta um bloqueio criativo profundo. Na busca por inspiração, encontra uma folha de papel dentro de um livro antigo. Ao iniciar um desenho inspirado, a folha rasga-se em cinco pedaços que são atraídos por uma porta misteriosa surgida em sua parede. Compelido a atravessá-la, Pirro embarca numa jornada por reinos surrealistas, cada um representando diferentes conceitos do mundo da arte. Em cada reino, ele encontra entidades obscuras que lhe oferecem recompensas em troca de partes do seu corpo. No final, apesar de resistir à corrupção e retornar ao mundo real, Pirro deve enfrentar, continuamente, a presença simbólica do "quadrado" em sua própria arte.

O filme aborda temas do impacto das novas tecnologias, como a inteligência artificial, o consumismo incessante na arte capitalista, a sobreintelectualização dos museus e do meio acadêmico e a crescente indiferença à procura de significado artístico em favor de uma

celebração desregulada da sexualidade. Também problematiza a ideia da "venda da alma" ou barganha faustiana do artista em troca de reconhecimento, sucesso ou ideias de sucesso.

Enquanto cristão, considero fundamental abordar estas questões a partir da minha própria perspectiva, evidenciando como tais ofertas e corrupções simbólicas, embora atraentes, são inferiores à arte verdadeira e honesta que emerge de uma expressão interna e espiritual autêntica.

---

## 1.2. Informações sobre o Projeto

Sinopse:

Quando Pirro se encontra no ponto mais baixo da sua carreira artística, sentindo-se encurralado, consulta presenças sombrias sobre como se pode tornar um artista melhor.

Descrição do Projeto:

Título: *Void Inspiration*

Género: Animação, Ficção, Terror, Surrealismo

Duração 9:30 minutos.

Técnica: Misto de Animação digital 2D e 3D, animação 2D analógica e Imagem Real.

Materiais: Tinta-da-china.

---

## 1.3. Equipa do projeto

O filme foi desenvolvido quase individualmente, desenvolvi o argumento, o storyboard, a animação, a montagem e a edição do som por conta própria, recebendo porém apoio na colorização de alguns planos, por parte dos estagiários da escola das artes Soares dos Reis: Alice Santos, Luana Babo, André Ferreira e Martim Moreira; e também apoio com *in-betweens* e colorização no plano final pelo aluno do primeiro ano do mestrado em Som e Imagem, João Pinho, e da música também pelas estagiárias Alice Santos e Luana Babo.

## 2. Abordagem e tratamento

### 2.1. Pesquisa e referências

O bloqueio artístico é uma experiência universal experienciada no ato da criação de qualquer tipo de arte. Sendo até considerado um “mal necessário” (Gallay, 2013, p 104). Seja visual, narrativa ou abstrata, a procura por inspiração é por vezes um ato mais comprido e trabalhoso do que a própria obra final. Por vezes uma obra relativamente simples tem um ato de pesquisa e inspiração que é muito mais importante do que a obra final.

Em 1915, o jovem artista Kazimir Malevich criou a sua obra Quadrado Negro. Uma obra cuja ambição era de romper com a arte representativa da época e invocar o sentimento puro. (Sarah, s.d.) Ele baseou estes quadrados no trabalho de cenografia que havia realizado para a ópera futurista “Vitória sobre o sol”, onde um quadrado negro era usado para representar a morte do sol, e o abdicar da razão e da tradição. (Drutt, 2003) Malevich acreditava que o quadrado era o “embrião de todas as possibilidades” e a sua obsessão levou a criação do movimento suprematista numa procura de “libertar” a arte do mundo objetivo, na intenção de alcançar o sentimento puro. (Tolstaya, 2015)

Na exposição da obra, influenciada por elementos religiosos e pelo contexto ortodoxo do artista, o "Quadrado Negro" é apresentado como um ícone ou ídolo, conferindo-lhe um carácter simbólico quase religioso. Nesse sentido, o quadrado é elevado à condição de símbolo de uma nova era: a era moderna, na qual ainda vivemos. A obra foi censurada e proibida de ser exibida tanto pelo regime nazista na Alemanha quanto pelo governo comunista de Stalin a partir da década de 1930, sendo novamente apresentada ao público apenas nos anos 1980, em exposições vinculadas aos movimentos de abertura política como a Glasnost e a Perestroika. (Friswell, 2014)



Figura 20 - Exposição original com o Quadrado Negro de Malevich

Dessa forma, o "Quadrado Negro" de Malevich adquiriu uma aura mística, tornando-se um marco simbólico da transição entre a arte clássica e a arte moderna. Diferentemente de

outras obras contemporâneas, o suprematismo representado por essa peça rompe radicalmente com os fundamentos artísticos vigentes até então, consolidando uma nova linguagem estética e conceitual.

A lenda de Fausto conta a história de um estudioso alemão, supostamente inspirado num professor real do século XVI, que, insatisfeito com os limites humanos, faz um pacto com o diabo através de um demônio, trocando a sua alma por conhecimento, poder e prazeres terrenos. Esta lenda serve como base para todas as histórias modernas sobre pactos com o mal, sendo tais pactos conhecidos como “barganhas faustianas”. (Encyclopaedia Britannica, 2024)

Contudo, a ideia de barganha com o mal já aparece de forma explícita em relatos bíblicos. Um exemplo notório é a tentação de Jesus no deserto, quando o diabo lhe oferece poder, glória e domínio sobre todos os reinos da Terra em troca de adoração, oferta que é firmemente rejeitada por Jesus. Ainda mais antiga, pode-se considerar a narrativa da tentação de Adão e Eva como uma forma primordial de barganha faustiana: a serpente promete que, ao desobedecerem a Deus e consumirem o fruto do conhecimento do bem e do mal, os humanos se tornariam “como Deus”.

Nos últimos anos, muitos projetos de animação independentes, como *Hazbin Hotel* (Vivziepop, 2024), *Helluva Boss* (Vivziepop, 2020), *The Summoning* (Cartoon Hangover, 2017) têm utilizado temáticas e simbolismos satânicos. Enquanto outros projetos como o *Zero One* (*The Living Tombstone*, 2020) contêm uma narrativa de vários espíritos desconhecidos se apoderam dos corpos de artistas pela história para lhes ser a inspiração, semelhante a uma barganha faustiana só que sem a troca explícita da identidade. Vídeo-jogos recentes como *Cult of the lamb* (2022) também utilizam de temas satânicos com uma leveza indevida, considerando a sua origem e influência maligna (Montrose, s.d.).

No contexto acadêmico e artístico atual, observa-se uma valorização da transgressão e da crítica institucional, frequentemente em detrimento de valores religiosos. Obras como *Imersão* (*Piss Christ*) (Serrano, 1987), são frequentemente citadas como manifestações artísticas que provocam debates intensos ao desafiar símbolos sagrados do cristianismo. Essas tendências se originam nos movimentos moderno e pós-moderno, que, além de romperem com a representação figurativa tradicional, buscaram também questionar os significados e funções históricas da arte, a qual, por muitos séculos, esteve profundamente vinculada a conteúdos de natureza religiosa.

Retornando à origem da inspiração para o filme, em 2021, tive um pesadelo no qual era

perseguido por um quadrado negro. Esse elemento onírico remete imediatamente à obra *Quadrado Negro*, de Kazimir Malevich, amplamente reconhecida como um símbolo inaugural da era moderna na história da arte. Na obra e em sua recepção histórica, o quadrado é frequentemente interpretado como um ícone ou entidade quase divina que inaugura novos movimentos artísticos, muitos dos quais promovem temáticas ligadas à transgressão, ao antirreligioso, ao esoterismo e, por vezes, ao simbolismo associado ao satanismo. (Tolstaya, 2015)

Dentro da narrativa do filme, o quadrado negro adquire um papel simbólico central, representando a figura do diabo, e encarna a rutura com os paradigmas tradicionais, refletindo os conflitos entre espiritualidade, modernidade e os limites da representação artística.

*Void Inspiration* é, então, um curta-metragem de caráter narrativo e experimental cujos temas centrais são a criação artística e a experiência estética. A obra utiliza várias técnicas mistas de animação combinadas com simbolismos visuais, conferindo múltiplos níveis de interpretação ao projeto. No filme, o protagonista, Pirro, encontra uma folha de papel que o inspira a iniciar finalmente sua pintura. No entanto, o papel se fragmenta em cinco partes, que são sugadas por um misterioso buraco quadrado surgido na parede. Movido pelo desespero em recuperar sua inspiração, Pirro segue esses fragmentos por uma série de reinos oníricos e perturbadores.

O filme propõe uma reflexão crítica sobre os desafios enfrentados pelos artistas contemporâneos, especialmente os jovens criadores, enfatizando a importância da autenticidade no processo artístico. A narrativa sugere que o artista não deve comprometer sua identidade ou integridade pessoal em nome do êxito ou reconhecimento artístico. Ao longo da jornada, Pirro é confrontado com diversas ofertas de sucesso e prestígio em troca de sua essência, o que simboliza o conflito entre a criação verdadeira e as pressões externas impostas pelo meio artístico.

A indústria da animação está a passar um período de grandes tensões com *mergers* de grandes empresas (Ligatich, 2024), nomeadamente a *merger* da HBO e a aquisição da Fox pela Disney, que causaram vários projetos a serem cancelados com anos de desenvolvimento, como por exemplo *Coyote vs Acme* e *Fixed* (Este último não era um projeto animado) na HBO, que foram cancelados já terminados (Bythrow, 2024), *Scavengers reign e inside job*, que foram cancelados depois da primeira temporada (Morris, 2024) (McCoy, 2023), e *Bone* e *Nimona*, que foram cancelados em produção (Ulatowski, 2022) (Sneider, 2021). Isto mostra que os

artistas são tratados como um mero objeto, lhes são pedidos projetos que demoram anos para realizar que depois são abandonados e retirados de serviços de *streaming* para que as suas empresas possam poupar nos impostos por terem “perdas” (Steigrad, 2022). Estes pontos servem como inspiração base para o segmento do reino de Chrema, que representa a indústria artística e a comodificação da arte como um produto para se consumir, ao invés de explorar e apreciar.

As indústrias do cinema e da televisão estão em transformação devido ao impacto crescente da inteligência artificial (Davenport & Bean, 2023). Greves recentes dos sindicatos de roteiristas e *SAG-AFTRA* protestaram contra o uso de *IA* para replicar tanto a escrita (Thurm, 2023) quanto as feições de atores (Scherer, 2024), preocupação esta que também mobiliza o sindicato dos animadores (Maddaus, 2024), que planeja greves semelhantes. Exemplos como a abertura gerada por *IA* na série da *Marvel Secret Invasion* ilustram como essa tecnologia está

sendo integrada de maneira controversa (Horton, 2023). Em uma crítica à indústria da animação, Senhor Chrema pretende comentar o desperdício humano presente na mesma, projetos que só existem para serem posteriormente queimados, e a constante digestão e regurgitação das mesmas ideias de sucesso.



Figura 21 - Fotogramas da introdução de *Secret Invasion* da Marvel onde *AI* é utilizado.

É essencial compreender como funcionam os atuais sistemas de inteligência artificial para comentar e criticar os mesmos. Os modelos de difusão operam a partir de um processo de transformação progressiva de imagens reais em ruído aleatório durante a fase de treinamento, associando cada imagem às respetivas descrições. O modelo aprende nesse processo a identificar padrões visuais específicos associados a cada descrição textual. Na geração, o modelo realiza o processo ao contrário: a partir de uma entrada de ruído aleatório, e com base nos padrões aprendidos durante o treinamento, a *IA* reverte gradualmente o ruído, reconstruindo uma imagem coerente. Esse processo é condicionado por entradas adicionais, como uma descrição textual, que a orientam a gerar as imagens desejadas. (Bergmann & Stryker, 2024)

O treinamento de modelos de difusão requer uma quantidade massiva de dados visuais. Um exemplo notório é o conjunto de dados *LAION-5B*, que reúne mais de 5,85 bilhões de pares

imagem-texto extraídos da internet. Muitas das imagens incluídas nesses bancos de dados foram coletadas sem o consentimento explícito ou qualquer forma de compensação aos seus criadores originais, levantando questões sobre direitos autorais e a ética no treinamento de sistemas de IA. (Salvaggio, 2024)

Nos últimos anos, diversas empresas de tecnologia no domínio da inteligência artificial têm enfrentado processos por usar obras protegidas por direitos de autor sem autorização. Em janeiro de 2023, a *Getty Images* processou a *Stability AI*, criadora do *Stable Diffusion*, por ter supostamente utilizado mais de 12 milhões de imagens sem licença para treinar seus modelos (Vincent, 2023). Na mesma altura, três artistas norte-americanos moveram uma ação coletiva contra *Stability AI*, *Midjourney* e *DeviantArt*, alegando que suas obras foram usadas indevidamente no treinamento dos seus sistemas, gerando imagens derivadas sem o seu consentimento (Grant, 2023). Em junho de 2025, plataformas como *Midjourney* foram alvo de processos apresentados por grandes empresas como a *Disney*, *Universal* e *Getty Images* acusando-as de “plágio visual” ao reproduzir personagens icônicos como *Darth Vader*, *Minions* e *Shrek*, sem licenciamento (Chen & O’Brien, 2025).

Paralelamente, no setor do texto, o *New York Times* processou *OpenAI* e *Microsoft* no final de 2023 por uso não autorizado de artigos para treinar modelos de linguagem. No campo da música, empresas como *Suno* e *Udio* são acusadas por grandes gravadoras (*Universal*, *Sony*, *Warner* e *RIAA*) de grave infração, o que inclui danos de até 150 mil dólares por cada obra infringida (Sato, 2024).

Diversas empresas desenvolvem tecnologias de inteligência artificial sob a justificativa de pesquisa acadêmica, o que frequentemente proporciona maior tolerância em relação à violação de direitos autorais. No entanto, essas práticas têm sido contestadas judicialmente, e tais empresas enfrentam processos que podem resultar em decisões desfavoráveis quanto ao uso não autorizado de material protegido. Conforme apontado pelo próprio *CEO* da *OpenAI*, a exigência de pagamento de direitos autorais em larga escala iria inviabilizar economicamente o setor de inteligência artificial (Hodge, 2024).

Estas novas tecnologias permite a criação instantânea de obras visuais, sonoras ou textuais. No entanto, muitas dessas criações carecem de profundidade artística e, principalmente, intencionalidade. Para além de dependerem de forma exploratória do legado de artistas anteriores e presentes. Essa crítica é realizada através da figura do *Lord Aither*, personagem cujo nome foi sugerido por um modelo de linguagem (*ChatGPT*), encarnando a

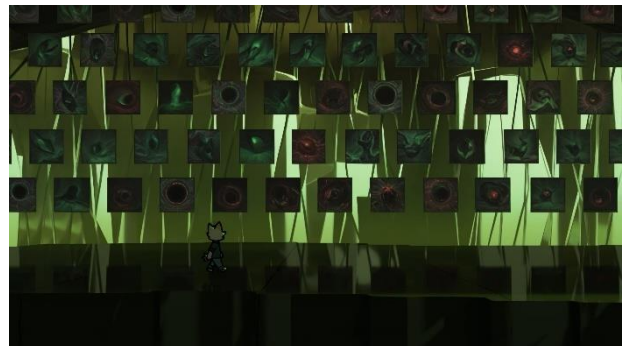
ideia de um sistema *autocanibalizante*. O filme também sugere que, ao utilizar a sua própria produção para se alimentar, a inteligência artificial pode caminhar para uma degradação dos modelos que a sustentam, este fenómeno chamado de “*Model Collapse*” (Marr, 2024).



*Figura 22 - Exemplo visual de Model Collapse em modelos de difusão.*

No entanto, é importante reconhecer que as ferramentas baseadas em inteligência artificial não devem ser descartadas de forma precipitada, dado seu potencial. A inteligência artificial tem dois grandes problemas éticos como base da sua existência: ela existe apenas através do uso indevido de material criado por milhões de pessoas, e ela só existe para substituir o trabalho de outras milhões de pessoas. (Appel et. Al 2023)

No filme pretende-se explorar o uso da inteligência artificial como atualmente existe, investigando seu potencial criativo e os limites do que essa tecnologia pode alcançar, e como esta tecnologia pode ser usada de modo a complementar a obra artística, de um modo novo que não seria alcançável antes.



*Figura 23 - Fotograma do filme Void Inspiration onde se vê a galeria de IA.*

Como os novos movimentos modernos mostraram, não existem preciosismos na arte moderna, nada é sagrado, deste modo com a inteligência artificial e o seu uso no filme, considerando como estes modelos são atualmente treinados, tenciona-se “sujar as mãos de sangue”, porque acredito que um artista não pode falar honestamente sobre algo com que se recusa interagir.

No filme, Pirro visita um mundo gerado por inteligência artificial, onde se diverte inicialmente com a facilidade e velocidade da criação instantânea. No entanto, aos poucos, percebe as consequências dessa tecnologia: suas mãos aparecem cobertas de sangue, indicando

que aquela criação tem um custo invisível. Em seguida, é arrastado por um rio de sangue, quase sendo engolido pelo próprio sistema de ruído, uma representação da perda de controle e da ameaça de também ser absorvido para dentro de um sistema que consome tudo.

Com este filme, pretendo abordar um tema que provavelmente se tornará cada vez mais presente no campo da animação nos próximos anos. Através da autodestruição do personagem *Lord Aither*, busco representar como os algoritmos de inteligência artificial estão, de certa forma, consumindo a si próprios. Essa "fome" constante por dados pode levar esses sistemas a serem treinados com os seus próprios resultados, o que tende a provocar uma degradação progressiva da qualidade e, eventualmente, a sua completa aniquilação.

Alguns críticos e teóricos da arte são frequentemente acusados de priorizar discursos elaborados em detrimento da observação atenta da obra em si (Cristales, 2009). O uso excessivo de linguagem propositalmente complexa, muitas vezes com o objetivo de demonstrar erudição, pode acabar por distorcer o objeto de análise. Como já advertia Orwell (1946), palavras de significado abstrato podem ser manipuladas para fins pouco honestos, desviando o foco da obra para construções ideológicas.

No filme, os *Nous* representam essa figura do curador contemporâneo que defende manifestações artísticas como os *ready-mades* de Duchamp, as performances provocativas e espiritualmente controversas de Marina Abramović, ou ainda obras como a banana colada na parede por Maurizio Cattelan, recentemente alvo de críticas e ironias (Holland, 2024). Nessas abordagens, o valor da obra não reside tanto em sua forma ou conteúdo material, mas sim no discurso que a acompanha. Assim, esses curadores são retratados como críticos que falam tanto sobre a arte que deixam de vê-la, privilegiando o conceito sobre a experiência sensível da obra.

O filme propõe uma crítica direta em que críticos e curadores tornam-se cegos dentro das suas próprias explicações. Essa abordagem parte da convicção de que a arte possui valor intrínseco, independente da camada interpretativa que lhe é atribuída. No cenário artístico contemporâneo, observa-se uma tendência a valorizar mais o pensamento sobre a arte do que a experiência direta da obra. A arte representativa, por exemplo, tem perdido espaço, sendo frequentemente considerada menos relevante frente à concepção e execução do processo artístico, muitas vezes em detrimento do resultado final.

Formas artísticas como a performance exemplificam essa lógica, na medida em que frequentemente não deixam nenhum objeto físico como legado da obra, sendo registradas apenas por fotografias ou vídeos. Os museus, por sua vez, acumulam obras altamente racionalizadas,

cujo valor parece residir mais na descrição conceitual e na metodologia do que em qualquer impacto direto junto ao público (Cristales, 2009). Essa superintelectualização, como já apontava Orwell (1946), pode ser vista como uma forma de degradação da realidade, voltada a um público restrito e muitas vezes desconectado da essência estética.

No filme, os *Nous* são a personificação crítica desse universo: curadores e pensadores que atuam em espaços como galerias e academias, onde as ideias e teorias frequentemente se sobrepõem à obra em si. Trata-se de uma crítica a um sistema que valoriza o discurso acima da experiência visual ou emocional, sugerindo que a arte, quando reduzida a um conceito, perde parte fundamental do seu significado.

Atualmente, observa-se um foco crescente nas representações da sexualidade, especialmente em suas formas consideradas “não convencionais” (Jansen, 2021) Muitos movimentos sociais buscam normalizar uma ampla gama de expressões relacionais e sexuais, independentemente dos efeitos que essas representações possam ter sobre indivíduos que foram afetados por situações como abuso, manipulação ou traição. No contexto da literatura, por exemplo, temas como abuso sexual, relações tóxicas e adultério são frequentemente romantizados, desconsiderando o impacto real que esses conteúdos podem ter sobre leitores que viveram experiências semelhantes. (Biggs, 2022)

No filme, o segmento protagonizado por Lady Eros pretende evidenciar como é fácil ceder à sedução da arte puramente sensual, desprovida de significado mais profundo. A personagem simboliza a atração por conteúdos visuais de apelo erótico que são frequentemente difundidos sem o consentimento do público, promovendo a exposição involuntária a estímulos sexuais. A intenção é provocar uma reflexão sobre a tentação carnal e seus efeitos, sugerindo a importância da sobriedade frente à arte que busca apenas excitar, sem comunicar. Lady Eros representa, nesse sentido, o abandono da arte com conteúdo intelectual e crítico em favor de uma estética voltada ao consumo fácil e ao vício, aproximando-se do que autores como Qadri et al. (2023) apontam como um processo de banalização da experiência artística por meio da pornografia.

Por último, com a personagem de *Gehenna* (o nome dado ao quadrado no filme, significando o inferno, como lugar de sofrimento) tenciono demonstrar o acordo mais aterrador, o da troca da alma pelo sucesso e criatividade, o processo criativo não é fácil e a frustração é um mal necessário à criação artística, a abdicação dessa mesma em troca de uma arte em homenagem às forças malignas deste mundo não só é o pior acordo que um artista pode fazer,

pois deixa de ser si próprio e a sua arte, mas também é uma concessão que uma grande maioria de artistas faz. O filme tenciona lutar contra esta oferta, transformando o que seria o diabo em uma forma abstrata que não tem poder nenhum por si só, cuja presença eu próprio e a personagem principal rejeitamos e removemos da obra.

O quadrado *Gehenna* é uma alegoria ao diabo, porém este está censurado na obra, é um quadrado e não o diabo exatamente porque este e a sua representação foram recusadas por mim. Igual como Pirro se recusa que o quadrado esteja presente na sua obra. A utilização da abstração torna-se em um duplo significado, o quadrado de Malevich como símbolo da nova era de uma arte. Esta arte decadente, comercial, sobre-intelectualizada, excessivamente erótica, e artificial. E ao mesmo tempo torna-se objeto de censura do mal, pois a representação mais tradicional do diabo como uma criatura vermelha e tridente ou de um homem atraente de fato são abdicadas em favor de uma forma abstrata que impede uma representação do diabo na obra.

A mistura de diferentes técnicas pretende também dar um ar experimental e surreal ao filme, pela natureza espiritual da história, e de forma a representar as várias formas como o desejo artístico é corrompido. Também serve para mostrar como até Pirro retornar ao seu mundo, ele não se enquadra nos reinos das entidades malignas que lhe querem fazer acordos.

O artista carrega uma responsabilidade moral intrínseca em relação à sua obra. Toda criação comunica algo, e o conteúdo dessa comunicação deve ser assumido conscientemente por quem a produz. Nesse sentido, defende-se que o artista tem o dever de promover o bem social por meio de sua expressão, evitando contribuir com discursos de ódio, medo ou degradação. Jacques Maritain, em sua obra *Responsibility of the Artist* (Maritain, 1960), argumenta que, embora arte e moralidade sejam domínios autônomos, elas inevitavelmente se cruzam. Segundo o autor, o artista não pode escapar do seu contexto social nem da realidade que o cerca; por isso, deve buscar transmitir o bem, a verdade e o amor por meio de sua produção.

No filme, essa ideia é representada no momento em que Pirro é confrontado pelo quadrado negro ao final de sua jornada. É nesse confronto que ele adquire o que no filme é o “conhecimento proibido”, a consciência da responsabilidade moral do artista. A arte, nesse ponto, deixa de ser inocente e passa a ser um ato de protesto contra aquilo que já havia se infiltrado em sua obra. A analogia com o relato bíblico da fruta do conhecimento do bem e do mal é central aqui: assim como Adão e Eva perdem a inocência ao comerem do fruto, o jovem artista perde a espontaneidade criativa ao perceber que toda obra tem um impacto, e que esse

impacto deve ser assumido.

Quando uma criança desenha, cria de forma leve, quase instintiva, sem consciência de que sua criação comunica algo ao mundo. Já o artista amadurecido, ao adquirir o "conhecimento proibido", compreende que não pode mais criar sem propósito, motivação ou responsabilidade. A partir desse momento, toda obra torna-se carregada de intenção, e essa intenção deve ser consciente, e, acima de tudo, ética.

Maritain descreve esse fenômeno como um ato espiritual profundamente ligado à individualidade do artista: "Poetry's 'I' resembles... the I of the saint. It is a subject which gives." A criação artística não é um ato impessoal ou abstrato; ela flui diretamente da pessoa do criador:

“Art is not an abstract entity without flesh and bones... Art is a virtue of the practical intellect, and the intellect itself does not stand alone, but is a power of Man. When the intellect thinks, it is not the intellect which thinks: it is man, a particular man, who thinks through his intellect. When Art operates, it is man, a particular man, who operates through his Art.” - Jacques Maritain

Esse trecho final do filme busca expressar exatamente isso: a responsabilidade moral inevitável que acompanha a maturidade criativa e o compromisso do artista com o mundo ao seu redor. Pirro não pode simplesmente pintar por cima do desenho da barganha faustiana que lhe foi oferecida. Ele precisa cortá-la e removê-la, rejeitando-a por completo, para manter a sua individualidade e pureza.

Maritain também afirma que o artista moralmente purificado é capaz de produzir obras igualmente purificadas, que transcendem interesses pessoais e contribuem para o bem coletivo da humanidade. Essa ideia está em consonância com uma perspectiva bíblica, porém o processo de purificação do indivíduo é contínuo e exige vigilância constante. Em Efésios 5:15 está escrito: *“Portanto, vede prudentemente como andais, não como néscios, mas como sábios.”* Isso indica que a conduta consciente e responsável é essencial em todas as esferas da vida, incluindo a produção artística.

Fazer o bem, portanto, não é apenas uma escolha, mas uma obrigação moral. Tiago 4:17 reforça essa ideia ao declarar: *“Aquele, pois, que sabe fazer o bem e não o faz, comete pecado.”* Para o artista, especialmente aquele que se identifica com valores cristãos, essa responsabilidade é ainda mais evidente. A criação artística não pode ser moralmente neutra, pois toda obra comunica algo e pode influenciar diretamente a percepção e o comportamento do

público. Isaías 5:20 adverte: “*Ai dos que ao mal chamam bem, e ao bem mal; que fazem da escuridão luz, e da luz escuridão; e fazem do amargo doce, e do doce amargo!*” Assim, a confusão moral provocada por certas obras pode ter efeitos profundos, e o artista deve estar ciente disso.

A neutralidade também é rejeitada nas Escrituras como uma postura inaceitável. Em Apocalipse 3:15-16 está escrito: “*Conheço as tuas obras, que nem és frio nem quente. Quem dera foras frio ou quente! Assim, porque és morno, e não és frio nem quente, vomitar-te-ei da minha boca.*” E em Mateus 12:30, Jesus afirma com clareza: “*Quem não é comigo é contra mim; e quem comigo não ajunta, espalha.*” A partir dessa visão, entende-se que o artista que não intenciona conscientemente promover o bem por meio de sua obra está, ainda que sem intenção, contribuir para o mal.

Assim, a responsabilidade moral do artista reside em reconhecer que toda criação comunica e influencia. A obra de arte, ao deixar o domínio pessoal e alcançar o público, torna-se uma força capaz de promover valores éticos e espirituais, ou de corrompê-los. A consciência dessa influência é, portanto, parte essencial do ato criativo.

Em termos de referências visuais, a principal inspiração para o filme foi *Nekojiru-sou* (2001) de Tatsuo Satou, baseado nas bandas desenhadas de Chiyomi Hashiguchi. Isto influenciou a decisão de criar um filme rico em metáforas visuais, utilizar um gato antropomórfico cartoon como personagem principal, e colocar esta personagem em situações violentas que tipicamente não utilizariam esse tipo de design de personagem, fazendo um contraste com quem e o que Pirro é e os terrores que ele sofre na viagem espiritual dele. *Nekojiru-sou* também é um filme sobre uma viagem espiritual em que a personagem principal busca recuperar a alma de sua irmã.

Outra referência visual importante foi a série animada *O Incrível Mundo de Gumball* (Bocquelet, 2011-2019), cuja estética mista combina personagens em diferentes estilos de animação, incluindo marionetes, animação 3D, *stop-motion* e colagens fotográficas. Essa multiplicidade de estilos inspirou a criação de personagens com diferentes abordagens visuais ao longo do filme, além da integração de uma personagem 2D em ambientes tridimensionais. Essa escolha visual reforça o sentimento de deslocamento de Pirro, simbolizando o fato de que ele não pertence aos mundos que visita e, portanto, não deve aceitar as ofertas feitas pelas entidades que ali habitam.

O filme também foi influenciado por obras do surrealismo, especialmente dos artistas

René Magritte e Salvador Dalí, além da pintura *O Jardim das Delícias Terrenas*, de Hieronymus Bosch, todas estas serviram como referência para a construção de cenários simbólicos e visualmente estranhos.

A ideia do quadrado negro surgiu inicialmente a partir de uma imagem em sonho, registrada anteriormente em uma série fotográfica realizada em 2021 intitulada *Black Book*. Posteriormente, esse símbolo foi reinterpretado à luz do *Quadrado Negro* de Kazimir Malevich, assumindo uma carga simbólica ainda mais densa no contexto da crítica artística e espiritual proposta pelo filme. Durante a produção, também foram incorporadas referências visuais das obras de Eduardo Valdés-Hevia, particularmente o uso de quadrados negros como forma de censura visual.

A narrativa fundamenta-se profundamente em motivos bíblicos, conferindo uma densidade simbólica maior à obra e incorporando as mensagens bíblicas dentro do filme. O episódio do fruto proibido em Gênesis inspira a ideia do “conhecimento proibido”, sendo a ideia da responsabilidade moral do artista de Maritain. Já a tentação de Jesus no deserto, em que Satanás oferece poder e glória em troca de adoração, espelha-se nas ofertas das entidades malignas do filme, principalmente do quadrado: cada reino surge como um teste à integridade artística de Pirro, tal como o demônio testou a fé de Jesus. Por fim, a ideia da “Marca da Besta” em Apocalipse ecoa na presença da marca do quadrado na testa de Pirro como símbolo do seu domínio sobre ele, e na ilustração que aparece no fim na tela de Pirro, uma marca que corrompe por dentro e que só pode ser vencida por um ato de rejeição consciente e moral.

A divisão em círculos infernais presente em *Inferno*, de Dante Alighieri, também dialoga com a estrutura dos reinos percorridos por Pirro: cada plano simbólico é passível de associação com um pecado mortal. Pirro na sua frustração e destruição do seu estúdio é a ira; Aither é a preguiça; Chrema é a avareza e a gula; Os Nous são a inveja, a Eros é a luxúria e também a gula, e por fim o quadrado é a soberba. Também cada violência cometida contra Pirro é análoga aos castigos dantescos, onde a alma peregrina é confrontada com as consequências de seus próprios desregramentos.

Com Aither, Pirro carrega a culpa de ter utilizado a sua tecnologia sem o conhecimento dos seus atos, suas mãos e pés manchados em sangue; com Chrema ele é marcado como um animal para o abate ou um objeto a ser vendido porque se sentiu atraído ao dinheiro e a fama; com os Nous ele perde um olho e os óculos, ele é influenciado pela cegueira dos Nous quando pede a sua ajuda e continua na sua procura por inspiração sombria, de certo modo, ele perde a

visão do que realmente importa; com Eros ele perde as suas roupas e é deixado exposto porque continua atrás do conhecimento proibido; e com o quadrado Pirro perde a sua inocência, e para fazer o bem ele agora é forçado a rejeitar o mal em tudo o que faz.

Em suma, a fundamentação teórica e as referências textuais e visuais apresentadas formam o alicerce sobre o qual *Void Inspiration* se ergue. A partir do bloqueio criativo até aos arquétipos bíblicos de Gênesis, Apocalipse e da tentação de Cristo, cada elemento simbólico foi escolhido para ecoar conflitos universais da criação artística. A estrutura em círculos infernais dantescos e os contratos leoninos inspirados em casos reais da indústria reforçam o percurso de provação de Pirro, enquanto influências modernas, da obra de Malevich aos movimentos independentes de animação e ao debate sobre inteligência artificial, conferem relevância contemporânea ao discurso. Por fim, o entrelaçar de tradição, crítica e experiência pessoal ressalta a mensagem central do filme: a arte genuína não se escreve em atalhos, mas se conquista pela resistência à corrupção do próprio espírito criativo.

## 2.2. Tratamento Artístico e Técnico

O filme tenciona utilizar-se de métodos de animação, estilos de desenho e combinações diferentes de elementos para alcançar um maior significado no seu simbolismo.

Para o mundo normal, presente na primeira cena e do qual Pirro faz parte, foi utilizado um estilo visual digital 2D. A cena utiliza-se de cores de tons de bege, castanho laranja e amarelo, cores quentes e aconchegantes, que contrastam com as cores mais agressivas de cada reino. Nesta primeira cena Pirro destrói o seu estúdio em frustração perante o seu bloqueio artístico, no fim restando apenas o cavalete com uma tela em branco no centro. Esta também remete a outra obra de Malevich intitulada “Quadrado branco”. O mundo é estilizado para combinar com as proporções da personagem principal, que tem um estilo mais *chibi*, inspirado por *Nekojiru*.



Figura 24 - Fotograma do filme Void Inspiration. Com o mundo normal.

O Reino de Aither é concebido como uma galeria distorcida, marcada por ruídos visuais e formas indefinidas que remetem à estética da arte gerada por IA. O espaço é composto por uma multiplicidade de telas quadradas que exibem obras abstratas ilegíveis, com formas sombrias e mutantes.

A partir do espaço entre essas telas emerge Aither, uma entidade de corpo humanoide, dotada de seis braços longos e uma cabeça desproporcionalmente pequena, cuja aparência é instável, oscilando entre texturas robóticas e elétricas, frequentemente incompreensíveis. Essa configuração anatômica simboliza a mecânica e a multiplicidade operacional das IAs generativas, ao mesmo tempo em que denuncia sua ausência de consciência e intencionalidade.

Aither oferece a Pirro um par de mãos translúcidas que ora se apresentam afiadas como vidro, ora orgânicas e deformadas, com dedos excessivamente longos e malformados. Essas mãos, próteses simbólicas, representam a ilusão de empoderamento artístico por meio de ferramentas automatizadas. A instabilidade de sua forma traduz a perda de controle criativo, estas ferramentas criam resultados inconsistentes e principalmente, maioritariamente sem intencionalidade.



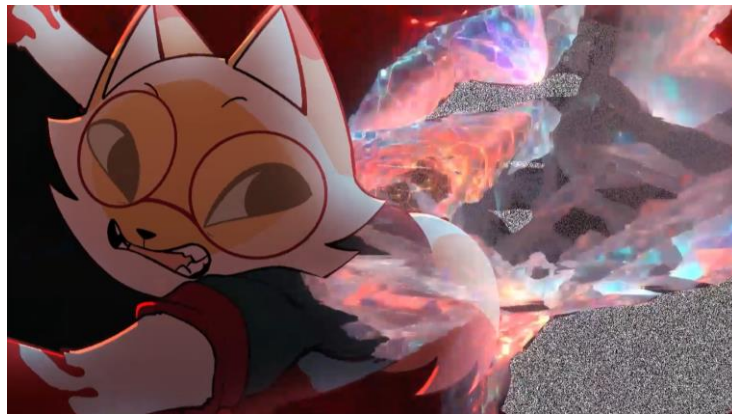
*Figura 25 - Design de Senhor Aither.*

Com essas mãos, Pirro cria três imagens, a última um autorretrato distorcido e ensanguentado. A última criação lhe oferece a primeira peça do papel que busca, mas ao ser obtida, a pintura dissolve-se em sangue, e as mãos artificiais desaparecem. Pirro percebe que suas próprias mãos estão manchadas de sangue, sinalizando sua participação, mesmo que involuntária, na lógica extrativista e exploração do “suor” e “sangue” dos artistas que sustentam esses sistemas.

A cena é intensificada por um rio de sangue que carrega Pirro sobre uma tela preta até uma cascata central, onde o fundo do cenário se desmancha numa cascata no centro culminando

num buraco circular de onde emana ruído estático. Este fluxo sanguíneo representa, de maneira explícita, o sacrifício de artistas reais: o “sangue dos artistas” é identificado como o custo invisível que alimenta os bancos de dados de treinamento das IAs generativas. O ruído estático, por sua vez, funciona como a personificação do vazio ontológico da IA, cuja fome é insaciável: consome dados, estilos, obras e sentidos, mas não gera transcendência.

A queda de Aither dentro desse buraco de ruído marca sua derrota e simboliza o “colapso de modelo” ou “*model collapse*”, conceito técnico e filosófico que designa o momento em que sistemas de IA passam a replicar seus próprios produtos, degenerando em ruído sem valor. A destruição da galeria, que se desmancha em matéria viscosa e disforme, espelha esse colapso simbólico: a arte artificial, ao consumir a sua própria criação não consegue continuar a crescer, e desfaz-se sobre si mesma.



*Figura 26 - Pirro e Senhor Aither sobre o buraco de estática. Fotograma.*

Pirro, ao utilizar a IA, mesmo que por curiosidade ou desespero criativo, marca-se com a culpa. Suas mãos ensanguentadas remetem ao arquétipo bíblico da culpa e da transgressão, uma espécie de “marca de Caim”, sugerindo que o uso dessas ferramentas carrega um peso ético. O autorretrato sangrento revela a mutilação simbólica da identidade artística diante de uma máquina que simula criação, mas o faz sem alma, sem história e sem dor. Como destaca a crítica estética contemporânea, a IA artística não cria: ela reorganiza padrões. O belo que emerge dessas criações é frequentemente desprovido de intenção, de contexto ou de experiência e é, portanto, vazio.

A figura de Aither, nessa leitura, representa um “falso deus” da criação algorítmica. Seu reino substitui a água pela violência do sangue e o verbo criador pelo ruído indistinto da replicação. A analogia com o demônio, como parasita da criação divina, reforça a oposição entre uma arte que nasce do espírito e uma que emana do cálculo. A narrativa, assim, denuncia a IA generativa como uma prática vampírica: ela se alimenta da criatividade humana (o sangue

dos artistas), oferece poder ilusório (as mãos) e leva à degradação do significado.

O Reino de Chrema representa uma das sequências mais complexas e simbolicamente ricas do filme, utilizando uma combinação de animação 2D, animação 3D e elementos de live-action. Este reino simboliza o ambiente comercial da arte, onde a criação artística é tratada como mercadoria de consumo. A cena apresenta uma esteira transportando pratos com donuts, cupcakes e fatias de bolo, todos representando obras de arte ou projetos criativos, que são oferecidos a figuras gigantes, vestidas com fatos e dotadas de cabeças em forma de impressoras. Esses indivíduos consomem os doces usando apanhadores, mastigando com bocas posicionadas lateralmente em suas “cabeças-impressoras”. Quando aprovam o conteúdo, imprimem uma cópia e a devolvem à esteira. Quando desaprovam, rejeitam e cospem o alimento de volta.

Essa sequência crítica demonstra como, no contexto industrial, as obras artísticas são banalizadas e reduzidas a produtos de consumo rápido, doces e visualmente atrativos, porém destituídos de valor nutritivo ou substância, metáfora da superficialidade



Figura 27 - Reino de Chrema. Fotografia.

de muitos produtos culturais. As bocas posicionadas onde estariam os ouvidos representam a indiferença crítica: as ideias são recebidas e expelidas sem reflexão. Mesmo quando valorizadas, as obras não são respeitadas em sua forma original; em vez disso, reproduz-se uma cópia inferior, indicando como a curadoria comercial compromete a integridade da criação artística. As cabeças-impressoras desumanizam ainda mais o processo, simbolizando uma indústria voltada para métricas, quotas e apelo comercial, em vez de reconhecer o valor artístico autêntico.

Pirro, nesta cena, é representado por um pastel de nata, escolha que destaca sua diferença em relação aos outros produtos e que ressalta sua identidade cultural única. Essa distinção reforça a ideia de que a verdadeira arte carrega em si as raízes de seu criador. Quando o pastel é recolhido por um dos homens de negócios, Pirro emerge de dentro dele e é levado por um apanhador. Em seguida, é introduzido à força na boca de uma das impressoras, mastigado e, depois, expelido novamente. No entanto, ao contrário dos outros doces, Pirro é

colocado num prato vazio que segue por uma esteira especial até o escritório do Senhor Chrema, o “chefe” do sistema.

O fato de Pirro ser um artista vivo e não apenas uma criação é o que desperta o interesse direto da indústria. A crítica aqui reside na ideia de que o sistema não se contenta apenas em explorar a obra; ele busca apropriar-se do criador, controlando sua produção. Essa lógica é refletida em casos reais da indústria do entretenimento, como no exemplo de Craig McCracken, criador de *As Meninas Superpoderosas* e *O Laboratório de Dexter*, que relatou frustrações ao tentar apresentar novas ideias, sendo pressionado pelos estúdios a apenas revisitar suas obras passadas. Essa preferência por nostalgia e repetição ilustra o controle corporativo sobre a criatividade artística.

O escritório de Senhor Chrema é um cubo de vidro preenchido por chamas azuis, com pilhas de dinheiro a queimar ao fundo. Na frente, há uma mesa com um computador e papéis dispersos. O dinheiro utilizado na filmagem foi propositalmente substituído por notas de *Monopólio*, enfatizando que esse capital, embora central para Chrema, é simbólico e parte de um “jogo maior”.



Figura 28 - Introdução de Senhor Chrema - fotograma

Quando Pirro é apresentado a Chrema, este lança seu maço de dinheiro ao fogo e o apresenta com uma televisão *CRT* antiga, que projeta um reflexo de Pirro. A imagem mostra o protagonista vestido com um fato claro, acompanhado de pilhas de dinheiro e um letreiro de cinema com seu nome. Inicialmente, Pirro se sente lisonjeado, até que vê Chrema, na tela, apontando-lhe uma arma à cabeça. O disparo arranca seu cérebro, revelando a verdadeira intenção da indústria: não apenas explorar o trabalho do artista, mas apropriar-se de sua mente criativa.

Essa arma é inspirada em dispositivos usados no abate de gado, reforçando a metáfora da objetificação do artista como um bem a ser consumido e descartado. O cartaz projetado atrás de Pirro diz "*Pirro Presents: The Sloppening 5*". Uma crítica cômica à produção de conteúdo vazio e repetitivo, sem originalidade, moldado apenas pelo apelo comercial.

Após a visão perturbadora, Pirro recua assustado, mas Chrema materializa a mesma arma da imagem e atira em Pirro pelas costas, acertando sua orelha. Este ferimento marca o primeiro ato de violência direta contra o protagonista e também funciona como uma metáfora visual da marcação de gado: Pirro é oficialmente “propriedade” de Chrema. Esse momento desperta em Pirro uma reação de rebeldia. Ele se atira nas chamas azuis, preferindo a destruição à submissão. De longe, Chrema acena, como se essa escolha lhe fosse indiferente.

O uso de live-action nesta cena também é intencional e representa o preconceito da indústria contra a animação, frequentemente considerada um meio inferior ou limitado a produções infantis. Assim, os “homens de negócios” são interpretados por atores filmados sobre fundo verde, destacando a artificialidade e desconexão da indústria em relação ao meio animado.

Visualmente, todos os habitantes deste reino usam fatos, símbolo de status e poder econômico. As cabeças de impressora reforçam a ideia de reprodução em massa, enquanto as bocas laterais reiteram a superficialidade do julgamento artístico. Os homens de negócios são retratados como jovens, contrastando com a figura de Senhor Chrema, que é um homem mais velho, representando a concentração de poder nas mãos de gerações mais antigas, que mantêm o controle sobre as direções da cultura popular. A cabeça de cofre de Chrema simboliza a lógica da indústria de entretenimento atual, que luta não pela criação, mas pela posse de propriedade intelectual, frequentemente acumulando obras que nem sequer são utilizadas.

As chamas azuis se transformam em chamas verdes, e Pirro cai através destas para chegar a um deserto vermelho com rochedos à volta.

O terceiro espaço seria feito com uma mistura de animação 3D e *Stop-motion*, com as personagens em *stop-motion*, a galeria em miniatura e o deserto em 3D. A ideia de fazer a cena em *stop-motion* serve para simbolizar como os críticos são muitas vezes bonecos/fantoches de ideologias e agendas que os controlam, e as suas ideias não são ideias suas, mas sim fundamentalismos.

Ao cair o próprio chão sobe ao alcance de Pirro, para que ele aterre mais levemente, visual que representa como o mundo ainda acolhe ideias rejeitadas que sobreviveram as chamas da indústria. Porém o deserto vasto mostra como não há compensação por esta sobrevivência, e que poucas obras conseguem sobreviver essa queda.

Pirro continua sua jornada seguindo a folha de papel até chegar à Galeria das Telas

Negras, um espaço construído inteiramente em papelão, com múltiplas telas pretas dispostas pelas paredes e pelo chão. Cada tela é acompanhada por longas descrições escritas em braille. Esse ambiente simboliza o espaço acadêmico e curadoria da arte contemporânea, onde a experiência visual é secundarizada em favor da interpretação textual e intelectualizada.

Ao entrar na galeria, Pirro é empurrado por um dos *Nous*, habitantes deste reino. Os *Nous* são representações simbólicas dos críticos e curadores que habitam o meio institucionalizado da arte. Seu corpo é articulado como o de bonecos e suas feições são magras e envelhecidas. Estão aprisionados dentro de grades metálicas que envolvem o tronco, uma referência direta à obra *Porta-Garrafas* de Marcel Duchamp, simbolizando a limitação e rigidez do pensamento crítico institucional. Na cabeça, usam um urinol invertido, alusão à célebre obra *Fonte* de Duchamp, e não possuem olhos, caracterizando sua cegueira literal e metafórica. Apesar disso, leem as longas descrições em braille com expressão de prazer autoindulgente, simbolizando a satisfação que encontram em suas próprias interpretações.

Fisicamente, os *Nous* têm seis pernas semelhantes às de uma aranha, porém incompletas mais uma alusão à sua deformação simbólica. O número seis é um motivo recorrente no filme, remetendo ao número da besta mencionado em Apocalipse (666), sendo utilizado como representação da influência do mal. Os *Nous* não possuem membros próprios funcionais, seus braços e pernas estão desconectados de seu corpo real, indicando a ausência de agência e autonomia, movidos apenas por forças externas e ideológicas.

Em suas costas, carregam uma roda de bicicleta, outra referência à obra de Duchamp (*Roda de Bicicleta*), e em seus ombros, latas de conserva, uma alusão à *Merde d'Artiste*, de Piero Manzoni. Essas referências visuais são usadas para criticar aspectos da arte conceitual e

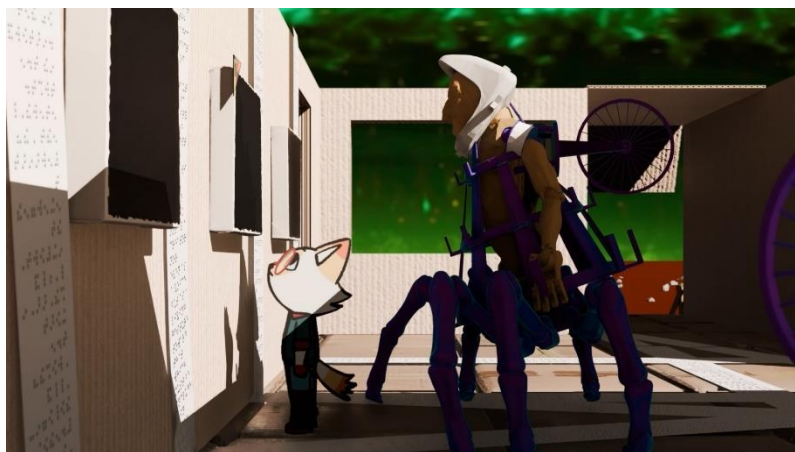


Figura 29 - Pirro e um *Nous* na galeria de telas negras. Fotograma.

pós-moderna, que, segundo a proposta do filme, frequentemente prioriza o gesto transgressor em detrimento de um conteúdo significativo. Os *Nous* são cobertos por esses elementos não por acaso: eles representam o público-alvo ideal de obras autorreferenciais que, na visão crítica da narrativa, carecem de valor intrínseco e estão desconectadas da experiência estética e

emocional.

Em um momento crucial da cena, Pirro identifica a folha de papel com um dos *Nous* e tenta recuperá-la. Um dos *Nous* inicialmente o ajuda, mas ao perceber que Pirro não é cego como eles, os demais o derrubam e o imobilizam. O líder dos *Nous* então arranca um dos olhos de Pirro e o coloca em seu próprio rosto. A partir disso, ele sorri ao finalmente conseguir ver a tela negra e revelando que, apesar de sua postura cega e excessivamente analítica, o crítico também deseja ver e sentir a arte. Contudo, ele só consegue fazê-lo ao apropriar-se da visão alheia, pois perdeu a capacidade de experienciá-la diretamente por causa das suas condicionantes acadêmicas e ideológicas.

Este momento marca o segundo ato de violência contra Pirro, reforçando o impacto físico e simbólico da jornada. Ao interagir com a intelectualização extrema da arte, Pirro também sofre uma mutilação: perde um dos olhos, tornando-se parcialmente cego. Ainda assim, ele sorri, pois acredita estar mais próximo de alcançar a inspiração que busca. Essa reação ambígua demonstra como o envolvimento profundo com esses mundos afeta não apenas a percepção artística de Pirro, mas também sua integridade física e emocional. Ele começa a se perder nos reinos que atravessa, e as feridas visíveis são reflexo direto dos custos dessa busca.

O Reino de Eros é apresentado como uma paisagem ambígua e perturbadora, onde o erotismo se transforma em instrumento de violência simbólica e fragmentação do sujeito criador. Ao redor, dezoito colunas sustentam dezassete estátuas de mulheres nuas. Embora distantes da pornografia explícita, essas figuras mantêm o corpo feminino como espetáculo estético e objeto de consumo. A entidade dominante possui forma feminina, com proporções gigantescas e traça um vestuário de látex colante que remete à iconografia das "coelhinhas" da *Playboy*. O figurino mistura fetichismo infantilizado com elementos BDSM, como máscara de coelho com olhos marcados por "X", saltos altos e algemas acolchoadas em tons rosados. Essa composição visual critica a mercantilização do corpo feminino e a estetização da submissão sexual, temas centrais nas análises feministas da cultura visual contemporânea.



Figura 30 - Pirro e Senhora Eros. Fotograma.

O reino é habitado por seis figuras femininas infantis, vestidas de branco e sem rostos,

representando a inocência corrompida pela erotização precoce. Essas personagens forçam Pirro a ingerir um líquido rosado contra sua vontade, numa alusão a práticas de dominação disfarçadas sob uma estética lúdica. A crítica feminista aqui se manifesta na denúncia da normalização simbólica da exploração infantil em produtos culturais contemporâneos.

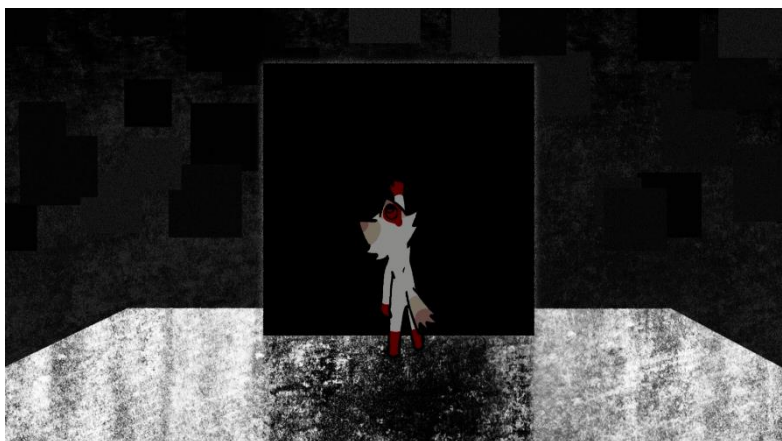
Após ser intoxicado, Pirro é despido e posicionado sob a entidade de Eros. Sua recusa é respondida com manipulação emocional, revelando uma inversão onde o desejo se torna coercitivo. O cenário reforça a tensão entre prazer e trauma: a vegetação tropical sobre grama rosa e a mesa de jardim com alimentos simbólicos como romãs, ostras, chocolates, berinjelas cruas e vinho evoca um “Jardim das Delícias Terrenas” distorcido. Os elementos reforçam a crítica ao erotismo vazio de significação.

A personagem revela que a máscara não é um rosto real, mas uma fachada. Ao abrir o traje, mostra seios com olhos vermelhos e uma cavidade em forma de coração invertido que atravessa o tronco, expondo carne viva e ossos. Essa anatomia grotesca subverte o arquétipo da "deusa do amor", apresentando uma figura desprovida de espiritualidade, guiada por um desejo parasitário. A ambientação remete aos antigos bosques sagrados, mas é convertida em paródia do deleite carnal, criticando a perda de transcendência tanto na arte quanto na sexualidade atuais.

A figura de Eros representa, portanto, o colapso do amor encarnado e da espiritualidade no desejo, ilustrando um prazer que ilude, consome e mutila. O episódio funciona como uma crítica incisiva à cultura contemporânea que transforma o corpo, a arte e o erotismo em mercadoria simbólica, esvaziada de profundidade e significado.

O reino final é intitulado de Inferno, tendo sido concebido com um estilo visual monocromático, agressivo e texturizado, fortemente inspirado em testes de Rorschach. Neste espaço, Pirro aparece despido, simbolizando a sua total exposição física e emocional. As cores da personagem são desaturadas, com exceção do vermelho do sangue, que funciona como um marcador visual do sacrifício e do sofrimento acumulado ao longo da sua jornada.

Pirro é transportado para este último espaço ao tocar na folha de papel, apesar da tentativa da Senhora Eros de o impedir. Ao chegar, vê no topo de uma escadaria suspensa no ar a última peça de papel de que necessita. Move-se lentamente em direção a ela, mas, no momento em que a alcança e



*Figura 31 - O quadrado a frente de Pirro. Fotograma.*

tenta agarrá-la, esta desaparece e dá lugar ao quadrado negro. As escadas, aqui, simbolizam a elevação mental, funcionando como metáfora visual da racionalização de tudo o que Pirro experienciou e da busca por um propósito superior.

O quadrado negro manifesta-se de forma súbita e sem movimento, sublinhando o seu carácter imaterial e sobrenatural. O momento da sua aparição é acompanhado por um ruído alto e agressivo, um estímulo sonoro perturbador, concebido para induzir uma sensação de terror. Pirro fica paralisado de medo até que imagens distorcidas começam a surgir em flashes rápidos no ecrã. Incapaz de resistir, Pirro colapsa e vomita um líquido real, sinal claro de que o quadrado afeta tanto o corpo como a mente.

Quando tenta fugir, quadrados negros prendem-lhe os pés e as mãos exatamente nos locais onde o seu corpo está manchado de sangue. Esta representação reforça a ideia de que o mal só tem influência sobre aquilo que já foi tocado ou corrompido por ele. A mente de Pirro não é imediatamente subjugada, mas ele fica dominado pelo medo diante da presença e poder do quadrado.

Segue-se a sequência mais simbólica e experimental de todo o filme. O quadrado começa a se comunicar com Pirro e, implicitamente, com o espectador, através de uma sucessão de ilustrações animadas inspiradas em manchas de tinta no estilo Rorschach. A música opressiva é substituída por uma melodia infantil e absurdamente alegre, semelhante à de um videogame antigo, criando um contraste perturbador.

A primeira imagem apresentada é uma maçã, frequentemente usada como símbolo do fruto proibido do conhecimento do bem e do mal. De seguida, a maçã transforma-se num quadrado, estabelecendo uma equivalência direta entre os dois. O quadrado assume aqui o papel

da serpente, como agente da perda da inocência.

A imagem seguinte mostra dois homens em combate: Caim a matar Abel. O quadrado observa ao longe, sugerindo que foi ele quem instigou o primeiro homicídio da humanidade. Segue-se uma representação de um vasto oceano, com o quadrado parcialmente submerso e um barco ao lado, numa clara referência à Arca de Noé. O quadrado sugere que, mesmo após o dilúvio, o mal não foi eliminado, ele sobreviveu.

Depois, aparece a imagem da construção das pirâmides do Egito, com o quadrado colocado no topo. Esta cena insinua que os grandes monumentos da Antiguidade, muitas vezes construídos com recurso a trabalho escravo, foram erguidos em sua honra. Em seguida, é exibido um ritual de sacrifício humano realizado por uma civilização mesoamericana, reforçando a ideia de que o quadrado está presente em diversas culturas e que estes atos bárbaros eram, de certa forma, dedicados a ele.

A sequência continua com uma batalha romana, símbolo da guerra em geral, sobre a qual o quadrado paira. Aqui, declara-se responsável por todos os conflitos armados. A seguir, surge um grande templo romano, rodeado por uma multidão, com o quadrado posicionado discretamente ao lado uma metáfora de que, por detrás da religiosidade oficial, o quadrado era a verdadeira entidade venerada.

Depois, o quadrado é mostrado a sobrevoar grandes chamas negras. Esta imagem remete ao Grande Incêndio de Roma de 64 d.C., sugerindo que o quadrado foi o verdadeiro instigador da destruição. Em todas estas cenas, o quadrado afirma-se como a origem dos grandes males da história.

Segue-se a perseguição aos primeiros cristãos no Império Romano, onde o quadrado observa do interior do circo as execuções dos mártires. Logo depois, assume responsabilidade pela Revolução Francesa, com uma ilustração da guilhotina. Este episódio é apresentado não apenas como um marco de rutura com a religião institucional, mas também como um exemplo de violência romantizada. A cena recria visualmente a pintura “Execução por guilhotina em Paris”, de Pierre-Antoine Demachy, com o quadrado ocupando simbolicamente o lugar do monumento revolucionário.

Por fim, o quadrado mostra várias pessoas atrás de grades, com ele posicionado atrás delas. Esta é uma referência subtil ao Holocausto e ao genocídio de judeus durante a Segunda Guerra Mundial. O quadrado, ao situar-se no centro da imagem, afirma que é o responsável por

esta tragédia, desafiando o espectador com a sua presença central e provocadora.

Depois desta sequência, o quadrado faz uma pausa, como se tivesse concluído a sua apresentação. Ele revelou não só a sua identidade como também a sua ligação direta aos eventos mais sombrios da história da humanidade.

Segue-se a sequência onde o quadrado negro de Malevich é apresentado na sua exibição original, colocado no centro da galeria, na posição de ícone ou ídolo. O quadrado afirma, neste momento, a sua presença histórica no mundo da arte. Em seguida, mostra a Pirro uma série de figuras humanas vestidas com fatos, todas com cabeças em forma de quadrado. Esta imagem representa uma legião de servos que executam a sua vontade sem questionar.

De seguida, o quadrado aparece no interior de uma galeria rodeado por telas negras, declarando que tudo naquele espaço lhe pertence. Depois, surgem três homens. Um levanta uma placa com a imagem do quadrado, enquanto os outros dois hesitam. Quando o quadrado se manifesta fisicamente, os dois restantes apressam-se a levantar também as suas placas. Esta ação simboliza como esta elite anónima obedece cegamente ao quadrado, e como qualquer falha é observada e prontamente corrigida sob coação.

Num momento mais pessoal, o quadrado mostra a silhueta das mãos de Pirro, seguida por uma imagem das mesmas mãos cheias de cortes. A intenção é demonstrar a Pirro o sofrimento causado pela sua frustração criativa. Após esta revelação, o quadrado faz uma pausa, marcando o fim da sua apresentação sobre quem é e qual é o seu papel no mundo da arte.

Reiniciando a sequência, o quadrado mostra uma imagem em que cobre o sol, alegando ser mais poderoso do que ele. Logo após, surge sentado num trono, onde se proclama rei deste mundo. Em continuidade, reaparece o estúdio de Pirro, tal como na primeira cena do filme, com a tela em branco no centro. A presença do quadrado é agora sentida dentro dessa tela, como se tivesse contaminado o espaço criativo original.

O quadrado procede então à reconstituição narrativa do filme, apresentando as entidades que Pirro encontrou na sua viagem: Senhor Chrema, um *Nous*, Senhor Aither e Senhora Eros. Explica que, por falta de inspiração, Pirro procurou sentido junto destas figuras, todas elas sob o seu domínio. O estúdio e a tela vazia voltam a ser mostrados, acompanhados da afirmação de que, apesar da viagem, Pirro ainda não encontrou a sua inspiração.

A seguir, é feita uma referência visual à pintura *Caminhante sobre o mar de névoa* de Caspar David Friedrich. O quadrado utiliza esta imagem para destacar a grandiosidade da

demanda de Pirro, e como o seu desejo por significado ultrapassa o que ele próprio compreende.



*Figura 32 - O quadrado mostra a Pirro a grandeza de sua demanda. Fotograma.*

Depois, vemos uma imagem de Pirro com uma reentrância quadrada na testa, na qual o quadrado começa lentamente a entrar. Este momento funciona como referência ao Apocalipse, em que se fala da marca da besta feita na testa. Aqui, o quadrado apresenta a sua proposta final: dominar a mente de Pirro. A imagem seguinte mostra a tela do estúdio com um quadrado negro pintado no centro. O quadrado propõe que a obra de Pirro passe a representá-lo.

A seguir, Pirro é mostrado a segurar o seu lápis, enquanto o seu rosto revela pupilas em forma de quadrado. O buraco na testa expande-se até dominar todo o seu rosto, indicando o processo de perda da sua identidade e total subjugação à entidade.

É então exibida a obra de Pirro num museu, fortemente iluminada, enquanto uma multidão de pessoas com cabeças quadradas observa com entusiasmo. Esta cena simboliza a promessa de sucesso e reconhecimento, especialmente por parte de um público já dominado pelo quadrado. O quadrado mostra novamente o estúdio de Pirro, agora com o cavalete vazio, mas com inúmeras telas espalhadas, todas contendo quadrados pintados. Garante inspiração constante, centenas de obras que Pirro se sentirá compelido a criar.

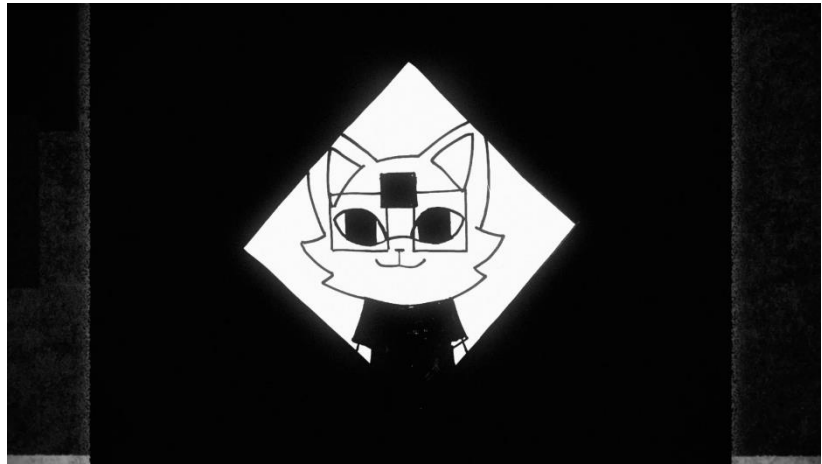
Em seguida, é mostrado Pirro a largar o seu x-ato, gesto que simboliza o fim da sua autodestruição e da sua frustração criativa. A promessa é de que nunca mais terá de destruir a sua arte.

Por fim, a boca de Pirro abre-se. Ele usa agora óculos quadrados e a sua boca, também quadrada, revela outro quadrado no fundo da garganta. A insinuação é clara: quando Pirro falar, será a voz do quadrado que se ouvirá. Segue-se uma cena em que o público ouve Pirro com expressões de agrado e sorrisos nos rostos. O quadrado promete-lhe aquilo que todo o artista

deseja: ser ouvido, ser compreendido, ser reconhecido.

Por fim, regressamos ao cenário do Inferno, agora como símbolo do fim da vida de Pirro após ter alcançado o seu sucesso artístico. No centro da cena, surge um pequeno círculo luminoso, que é rapidamente coberto e engolido por um quadrado com uma grande boca. Este círculo brilhante representa a alma de Pirro. Com este gesto, o quadrado declara explicitamente o preço da inspiração que ofereceu: a alma do artista, consumida como parte do pacto.

Tendo feito a sua proposta, o quadrado solta Pirro e devolve-o ao chão, entregando-lhe a folha com os quatro pedaços de papel. Ao recuperá-la, Pirro olha para o quadrado e vê surgir a peça central que faltava: um desenho da sua própria imagem com um quadrado



*Figura 33 - A oferta de Gehenna. Fotograma.*

incrustado na testa, realizado em tinta-da-china tradicional. O simbolismo desta peça é claro: aceitá-la seria aceitar a barganha. No entanto, Pirro recusa.

A figura desenhada na folha estende então uma mão na direção de Pirro e agarra-lhe o peito, numa tentativa de forçar a aceitação do pacto. No clímax da cena, Pirro rasga a folha com os quatro pedaços que tinha nas mãos. O ecrã torna-se imediatamente branco. Um círculo branco aparece por um instante, símbolo oposto ao quadrado negro. Se o quadrado representa o mal, o círculo representa o bem. Esta imagem final representa a rejeição de Pirro à entrega da sua alma e a escolha consciente do bem.

Na última sequência, regressamos ao mundo normal, retomando o estilo visual original do filme. Pirro recupera as suas roupas e as suas feridas desaparecem. Ele é curado pela luz, que simboliza a restauração da sua integridade e da sua liberdade espiritual. Ao olhar para a tela do seu estúdio, Pirro vê o desenho que havia iniciado no início do filme, inspirado pela folha de papel, e reconhece que representa a mesma imagem da sua figura no Inferno, aquela que tentou forçar-lhe a barganha.

Neste momento, Pirro agarra novamente o seu x-ato. Anteriormente símbolo de frustração e autossabotagem, o objeto adquire agora um novo significado: ferramenta de

resistência e acto consciente de rejeição ao domínio do quadrado. Pirro corta um círculo à volta do desenho na tela, revelando o sol a brilhar por trás. Coloca-se então em frente ao sol, que forma uma auréola em torno da sua cabeça, metáfora visual da sua iluminação interior. Este gesto representa a vitória espiritual de Pirro, que cria assim uma nova obra de arte, afirmando explicitamente a sua recusa ao mal e à corrupção representados pelo quadrado.



Figura 34 - Pirro corta e retira o desenho de sua tela.

O filme encerra com Pirro consciente da sua necessidade de resistir à influência corruptora que se infiltra na sua arte. Ao rejeitar o quadrado, ele não apenas preserva a sua alma, mas também encontra uma nova fonte de inspiração e um propósito renovado na sua luta pela integridade criativa.

### 2.3. Metodologia

Na primeira cena, ambientada no mundo normal, foi proposto um estilo visual bidimensional. No entanto, optou-se por uma base tridimensional como forma de agilizar o processo de produção, evitando a necessidade de redesenhar manualmente cada fundo. Os cenários foram modelados e *renderizados* em 3D com o aplicativo *Blender*, mas posteriormente foram desenhadas linhas por cima dos *renderizados*, com o mesmo pincel digital utilizado em Pirro, para manter a coerência estilística. Além disso, foi aplicada uma textura adicional, desenhada manualmente com um pincel digital específico, conferindo às cores sólidas uma aparência pictórica, simulando pintura tradicional.

No reino de Aither, a proposta visual assentava na criação de um ambiente gerado por inteligência artificial. Foram realizados vários testes com diferentes estilos e configurações. Os melhores resultados surgiram ao reduzir o número de iterações na geração, permitindo que a IA criasse imagens inacabadas e ruidosas, acentuando a sua origem não humana.

Contudo, a inconsistência entre imagens geradas revelou-se problemática. Para contornar essa limitação, foi construída uma base tridimensional dos cenários. Após a *renderização*, essas imagens foram utilizadas como ruído base para o processo de geração, com propostas de texto descritivos do espaço. Esta técnica permitiu criar um ambiente visualmente caótico, mas espacialmente coerente. Cada imagem mantinha a estrutura do espaço original, ainda que com diferenças subtis, refletindo a inconsistência temporal da própria IA. O número

de iterações foi mantido baixo para que a IA não conseguisse apagar por completo as formas originais.

A criação visual da personagem Senhor Aither seguiu uma abordagem semelhante. Foi utilizado um modelo 3D rudimentar, *renderizado* em branco sobre fundo negro. Esse contraste permitiu que a IA, via *Stable Diffusion*, produzisse corpo e textura apenas nas zonas brancas, definindo a silhueta da personagem. As mãos entregues a Pirro por Aither foram desenvolvidas com a mesma técnica, reforçando visualmente a ligação entre ambos.

Para as obras de arte de Pirro, incluindo o autorretrato final, foram necessárias múltiplas iterações até alcançar resultados visualmente interessantes. Especificamente para o retrato, foi treinado um modelo *LORA* com base em imagens desenhadas previamente de Pirro. Este modelo permitiu à IA replicar com fidelidade a personagem principal. Reduziu-se novamente o número de iterações, o que resultou em imagens com aparência distorcida, próxima do cubismo. Foram geradas mais de 30 variações, das quais foi escolhida a mais expressiva para a cena final.



Figura 35 - Senhor Aither, antes e depois da geração da imagem.

No que diz respeito à ética, recorreu-se exclusivamente a modelos de IA de acesso gratuito, com o objetivo de minimizar a contribuição financeira para grandes corporações. Todo o processo foi realizado num computador pessoal alimentado por energia solar, numa tentativa consciente de reduzir o impacto energético associado ao uso de IA.

Apesar do seu potencial, a IA não foi desenvolvida com os artistas como utilizadores principais, e a sua aplicação prática continua a exigir um elevado grau de controlo e intervenção. Quando se pretende alcançar uma ideia visual específica, é frequentemente necessário fornecer grandes volumes de dados personalizados, o que limita a sua utilidade em certos contextos. No entanto, no caso de Pirro, foi possível aproveitar o material já existente evitando assim a necessidade de gerar novo conteúdo para treinar o modelo.

Além disso, para o estilo errático e perturbador da cena de Aither, as falhas naturais da IA tornaram-se uma vantagem. Algumas animações de Pirro foram geradas por diferentes modelos de IA com base em imagens iniciais e finais, com ou sem cor, ou com propostas de texto descritivos de movimento. Porém, todos os testes apresentaram inconsistências no design da personagem, nas linhas e nos detalhes, comprometendo a coerência visual.

O rio de sangue foi criado com uma simulação de fluidos no *Blender*. Foi uma decisão deliberada que o sangue dos artistas não fosse gerado por inteligência artificial. Embora a simulação seja um algoritmo, ela é configurada por um artista e baseada no trabalho de centenas de investigadores que desenvolveram a fórmula. Permitir que a IA criasse esse elemento seria contraditório com a posição ética do filme. A escolha de criar o sangue manualmente simboliza a autoria e o esforço humano por detrás da criação artística, sublinhando a mensagem crítica da obra em relação ao uso indiscriminado de inteligência artificial.

No segundo reino, o Reino de Chrema, foi proposta uma abordagem estética híbrida que combinasse imagem real com animação 2D e 3D. As filmagens foram realizadas no dia 5 de fevereiro, contando com a participação de amigos do realizador (Henrique Iria, Nuno Faria, Francisco Vaz e o próprio autor) para representar os homens de negócios, e com Paulo Pontes, amigo de família, no papel de Senhor Chrema. Para os bolos, foi usada a *fotogrametria* para replicar em 3D os bolos comprados para as filmagens.

Nas cenas em que os homens de negócios recolhem e consomem bolos, particularmente nas duas em que esse gesto é exibido com maior detalhe, foi necessário recorrer à técnica de *rotoscopia*. Esta técnica permite separar elementos específicos da filmagem, como a mão em primeiro plano e a cabeça ou corpo em segundo



Figura 36 - Nuno Faria fazendo o papel de um homem de negócios, sem efeitos especiais.

plano. Esses elementos foram depois compostos no *Blender* em diferentes camadas, com a mão colocada mais próxima da câmara, criando uma ilusão de profundidade que permitiu sobrepor digitalmente as cabeças de impressora e de cofre, mantendo a coerência espacial da cena.

Para os homens de negócios posicionados ao fundo, e com o objetivo de poupar memória e tempo de *renderização*, foram criadas animações prévias das cabeças em 3D. Estas

foram *renderizadas* como sequências de imagens que depois foram aplicadas como texturas animadas em planos bidimensionais dentro da cena. O cenário de fundo foi desenvolvido integralmente em 3D, com recurso aos *Geometry Nodes* do *Blender* para gerar as esteiras em movimento com os bolos.

Em cenas com menor movimento de câmara, recorreu-se à técnica de vídeo 360 *pré-renderizado* para simular o ambiente, permitindo assim acelerar o processo de *renderização* sem comprometer a percepção espacial da cena.

A sequência mais complexa de todo o filme encontra-se neste segmento, pois envolve a conjugação de imagem real com animação tridimensional e elementos em 2D, somando ainda interações entre os elementos reais e os digitais. Algumas partes da imagem original tiveram de ser apagadas e substituídas digitalmente. No plano 6 desta sequência, Pirro é representado como uma personagem 3D com linhas 2D desenhadas por cima, técnica utilizada para acelerar a produção. No entanto, o resultado desta cena ficou aquém do desejado, sendo reconhecido que se tratou de uma tentativa excessivamente ambiciosa dentro de um projeto já altamente exigente.

O fogo azul, elemento visual recorrente no gabinete de Senhor Chrema, foi gerado com um *shader* personalizado, que criou uma textura animada em 3D ao longo do filme. A utilização de gravações reais de fogo não proporcionava o estilo visual pretendido, e as simulações físicas de fogo foram consideradas demasiado pesadas para a capacidade de produção disponível.

A cena do encontro entre Pirro e Senhor Chrema foi simplificada em relação às versões iniciais do guião. Originalmente, previa-se uma cena em que Chrema removia o cofre da sua cabeça, revelando tecidos moles ensanguentados em torno de um vazio. Apesar do impacto simbólico e estético dessa ideia, a complexidade técnica envolvida, que exigiria *tracking* 3D preciso, simulação de tecidos moles e fluidos, tornou-a impraticável face às limitações de tempo e recursos.

Por outro lado, a cena do reflexo de Pirro na televisão revelou-se mais bem-sucedida do que o esperado. A principal preocupação era garantir que o ritmo da animação 2D coincidissem com a imagem real previamente gravada. O resultado final atingiu exatamente o efeito desejado, com a sincronização perfeita entre animação e filmagem, cumprindo plenamente a proposta visual inicial.

A terceira cena do filme, no deserto com a galeria dos *Nous*, foi o último cenário e uma

das últimas sequências a ser animada. Devido a limitações de tempo, esta cena exigiu o maior compromisso criativo do projeto. Inicialmente planejada para usar *stop-motion* com cenários de madeira e personagens impressos em 3D (testes iniciais de impressão foram realizados), o atraso global levou à decisão de animar totalmente no *Blender*. Utilizaram-se técnicas 3D para simular a estética do *stop-motion*, embora o resultado final tenha sido uma cena 3D com texturização distinta. Destacam-se efeitos de câmara que replicam propriedades óticas reais, como profundidade de campo, aliados a iluminação intensa e alto contraste, imitando as limitações de câmaras analógicas.

Para integrar Pirro na iluminação da cena, toda a sequência, incluindo a animação 2D, foi montada e *renderizada* diretamente no *Blender*, com a ideia que a personagem interagisse com a luz de forma realista, reforçando a ilusão de *stop-motion*. Os Nouns apresentam texturas que remetem às camadas da impressão 3D. Originalmente, suas expressões faciais seriam modeladas individualmente, mas por restrições temporais, recorreu-se a *shape keys* para deformar as bases dos rostos.

O *framerate* utilizado (6 a 8 FPS) é baixo, mas coerente com o *stop-motion*. Contudo, resultou numa cena mais estática que pode sugerir problemas de exibição. Esta sequência é a candidata prioritária a reanimação em futuras revisões do projeto. No reino de Eros, partículas definem a vegetação e uma simulação de cabelo gera a relva magenta. Objetos como comidas e estátuas no anfiteatro foram obtidos online, maioritariamente no *Sketchfab*.

Na cena da senhora Eros, efeitos físicos foram alcançados com simulações simplificadas: em vez de técnicas complexas (corpos moles/cabelos), modelos 3D usaram ossos dedicados com simulações básicas de gravidade. Esta abordagem foi crucial para elementos como os seios de Eros, as orelhas da máscara e o movimento das roupas durante o despir parcial. As servas também usam esta técnica para cabelos e vestes, atenuando a rigidez da animação.

Os "olhos" nos seios foram animados via *plugin* de deslocamento de *UV maps*: uma textura movia-se lateralmente simulando movimento ocular. As lágrimas são modelos 3D minimalistas com subdivisões e distorções de ruído, com material semitransparente, solução eficiente para evitar complexas simulações de fluidos.

Para criar as imagens de impacto que surgem em milésimos de segundo (especialmente nas cenas do inferno), recorreu-se a inteligência artificial. A proposta inicial previa usar fotografias reais de tragédias e violência, inspirada pelo fotograma oculto do pénis em *Fight*

*Club* e pelas aparições disfarçadas de Tyler Durden. Contudo, explorar o choque de sofrimento real levantou questões éticas, sobretudo com imagens de cadáveres, genocídios ou violência extrema.

Considerou-se então usar fotogramas de filmes violentos, mas ainda assim foi considerado excessivamente chocante. Neste sentido, as imagens geradas por IA eram ideias para este propósito, porque em movimento e no curto tempo que aparecem elas aparentam ser violentas, porém pela própria natureza da IA, ao serem pausadas e analisadas, a maioria dos seus elementos são ilegíveis e não são verdadeiramente chocantes, mas transmitem ainda assim a impressão que causa o medo na mente do espectador.

Devido a limitações de tempo, optou-se pela criação digital dos fundos em 2D para esta cena. Originalmente, planeava-se executar todos os elementos de forma analógica com tinta-da-china, recorrendo a técnicas de *drip painting* e *splatter*. Embora alguns planos tenham mantido animação tradicional em papel e as árvores do inferno tenham sido criadas soprando tinta sobre papel, a maioria dos cenários foi produzida digitalmente.

A cena da mão de papel estendendo-se para Pirro também foi animada digitalmente, uma vez que nessa fase a digitalizadora utilizada para elementos tradicionais avariara. Por questões de ritmo narrativo, encurtou-se igualmente a cena da rejeição de Pirro ao Quadrado, omitindo a referência mais explícita ao círculo branco que se tornaria sua nova inspiração.

## 2.4. Cronograma

	Nov	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun
Design de personagens								
Argumento								
<i>Storyboard</i>								
Animação 2D								
Animação 3D								
<i>Imagem Real</i>								
<i>Stop-motion</i>								
Animação em papel								
Composição								
Edição								
Efeitos de som								
Música								

Figura 37 - Cronograma Original.

	Nov	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun
Design de personagens								
Argumento								
<i>Storyboard</i>								
Animação 2D								
Animação 3D								
<i>Imagem Real</i>								
Animação em papel								
Composição								
Edição								
Efeitos de som								
Música								

Figura 38 - Cronograma real.

Inicialmente, havia sido estabelecido um cronograma detalhado que previa a conclusão da escrita do argumento, do design das personagens e do storyboard até o final de 2024. Estava previsto que, a partir de janeiro de 2025, a produção da animação fosse iniciada de forma

escalonada, com cada sequência sendo realizada dentro de seu respectivo mês. A cena no reino da Inteligência Artificial seria iniciada em janeiro, juntamente com a construção das personagens para a sequência em *stop-motion*, enquanto as cenas com tela verde e imagem real seriam realizadas na segunda metade do mês. Em fevereiro, teriam sido gravadas as cenas do estúdio e do museu, e, nos meses seguintes, o foco teria sido progressivamente deslocado para as cenas em *stop-motion*, animação em papel e, finalmente, para o jardim de hedonismo em maio, deixando junho reservado à edição, composição e sonorização.

Na prática, porém, o plano revelou-se de difícil aplicação. Embora a cena da Inteligência Artificial tenha sido concluída conforme previsto, a maior parte do cronograma teve de ser revista. Os elementos 3D, que deveriam ter sido iniciados nos primeiros meses, só começaram a ser produzidos em maio, o que implicou numa reformulação significativa do fluxo de trabalho. Sequências originalmente concebidas em *stop-motion* foram adaptadas para animação digital, e a produção intensificou-se nas últimas semanas antes da data-limite. Mudanças estruturais no argumento, tomadas a meio do processo, também levaram à eliminação de cenas consideradas não essenciais, alterando a duração e o ritmo do filme.

### **3. Historial da produção**

#### **3.1. Pré-Produção**

O processo de produção do filme teve início em novembro de 2024, com o desenvolvimento das primeiras peças de arte conceitual e o design inicial das personagens. Esta fase visual serviu para estabelecer a identidade estética do projeto, servindo também como ponto de partida para a construção da narrativa. Em dezembro do mesmo ano, foi concluída a primeira versão do argumento.

Durante o mês de dezembro de 2024, o argumento passou por um processo de reescrita em três fases, refletindo uma evolução contínua na abordagem narrativa e estilística do projeto. A versão original do argumento tinha aproximadamente 23 páginas e incluía múltiplos diálogos entre personagens. Nesta versão, a comunicação verbal era uma componente central da narrativa e do esclarecimento da mensagem e simbologia do filme.

Na segunda versão, o argumento foi reduzido para 11 páginas. Os diálogos foram significativamente reduzidos e reformulados, com a proposta de surgirem como texto no ecrã, em vez de serem falados. Esta decisão visava explorar uma abordagem mais estilizada e introspetiva, retirando a carga performativa da voz e atribuindo maior protagonismo à imagem,

também era uma forma de simplificar a animação, sendo que esta já não precisaria de lip-sync e diminuindo o orçamento necessário para o filme ao eliminar atores de voz do processo.

A versão final do argumento, que serviu como base para a elaboração do primeiro storyboard, continha apenas 8 páginas. Nesta versão, todos os diálogos foram eliminados, marcando uma mudança definitiva para uma narrativa mais gestual, onde o sentido é construído a partir da ação, do ambiente e da linguagem corporal das personagens, sendo o diálogo final com o quadrado negro o mais afetado e mais abstratizado na sua versão final.

Narrativamente, na primeira versão do roteiro, a história focava-se em duas personagens principais: Pirro e Jean. Pirro era caracterizado como um artista frustrado e ligeiramente neurótico, enquanto Jean assumia o papel de um artista de sucesso com uma postura relaxada. Após um colapso emocional em que Pirro destruíra o seu estúdio, ele era levado por Jean à inauguração de sua nova exposição. Era neste contexto que ambos seriam subitamente transportados para os reinos sombrios do filme, habitado por entidades malignas. Durante a cena com Senhor Chrema os dois eram separados e a partir deste ponto, a narrativa centrava-se em Pirro, que visava reencontrar o amigo, culminando no encontro final com o Quadrado Negro e a sua proposta da venda da alma em troca da inspiração sombria. Pirro recusava a proposta e era enviado de volta ao mundo normal, onde se encontrava com Jean e descobria que este, ao contrário dele próprio, havia aceitado a barganha com o Quadrado. e estava permanentemente marcado na sua testa.

Na primeira reescrita, a estrutura narrativa manteve-se quase inalterada, embora os diálogos tenham sido otimizados e algumas cenas simplificadas para maior fluidez. Já na segunda reescrita, ocorreram mudanças estruturais mais profundas. Pirro passou a ser a única personagem a entrar nos reinos sombrios, e embora Jean continuasse a aparecer brevemente no início e no final do filme. No desfecho, ao regressar ao mundo normal, Pirro encontrava Jean já corrompido pelo Quadrado Negro, indicando que o sucesso deste no início do filme já era fruto da influência do quadrado.

Estas alterações foram especialmente buscadas com o propósito de reduzir o tamanho do filme e deste modo o trabalho de produção e tempo necessário para a realização. O objetivo de todas estas mudanças era utilizar o mínimo possível para transmitir a mensagem intencionada.

## 3.2. Produção

A fase de produção, como visto no cronograma, foi inicialmente organizada mensalmente, prevendo a distribuição das cenas e tarefas por blocos temáticos. O mês de janeiro havia sido reservado para as sequências da Inteligência Artificial e do reino de Senhor Chrema. Em fevereiro, estavam planeadas as cenas da galeria dos *Nous*. O mês de março seria dedicado às sequências do mundo normal, incluindo a primeira e a última cena do filme, bem como a cena da galeria que foi removida da versão final do filme. A abril foram atribuídas as cenas do inferno, enquanto maio seria reservado para a criação do reino de Eros e para a montagem do filme final com som.

Contudo, este plano rapidamente se revelou pouco aplicável na prática. Apesar da cena da Inteligência Artificial ter sido concluída ainda no final de janeiro, a realidade da produção mostrou-se mais atribulada. Apenas a animação 2D de cada sequência foi efetivamente realizada dentro do respetivo mês previsto. Os elementos 3D, só começaram a ser produzidos a partir de maio, o que obrigou a uma reorganização das prioridades e do fluxo de trabalho. Por exemplo, a alteração da cena dos *Nous* de *Stop-motion* para animação 3D.

Durante o mês de maio, a produção intensificou-se pela aproximação da data-limite. Em apenas uma semana, foi construído e animado todo o ambiente tridimensional, como também a rotoscopia associada às personagens do reino de Chrema. Na semana seguinte, desenvolveu-se a modelação e animação 3D do reino de Eros. Na terceira semana, foram finalizados os trabalhos relacionados com a galeria dos *Nous*. Por fim, já em junho, procedeu-se à criação da cena do inferno em todos os seus cenários.

Paralelamente, por volta de março, foi tomada uma decisão perante a estrutura narrativa do filme. Verificou-se que alguns elementos não contribuía para a progressão da tensão da narrativa, e optou-se por simplificar e condensar a história. Esta revisão implicou a remoção de diversas sequências não essenciais, como a cena na galeria do mundo normal, bem como de planos cujo principal objetivo era fornecer contexto adicional. Como resultado, a duração do filme foi reduzida de aproximadamente 10 minutos para 7 minutos e 30 segundos. Contudo, após a montagem e edição final, o tempo total voltou a aproximar-se dos 10 minutos, em virtude do ritmo e da inserção de momentos de respiro visual.

Uma questão narrativa emergente foi a ausência de Jean como o objetivo que Pirro visava alcançar ao longo da narrativa. Sem a sua presença, especialmente na segunda metade do filme, tornou-se evidente que o filme carecia de um eixo condutor. Por isso foi introduzido

um novo elemento: Pirro passa a seguir, ao longo da história, fragmentos de uma folha de papel que lhe servira de inspiração no início do filme. Este novo dispositivo narrativo permitiu estruturar a progressão dramática de forma mais clara e coerente, conferindo ao filme uma linha de ação contínua e que visualmente demonstrava a progressão da história por quão perto Pirro se encontrava de completar a sua folha.

A partir de maio, a equipa de produção foi reforçada com a integração de vários estagiários da escola Soares dos Reis, bem como um colega do Mestrado em Som e Imagem na Escola das Artes. Estes colaboradores foram responsáveis pela coloração de múltiplos planos e pela composição da banda sonora original. Com o aluno de Mestrado também contribuindo com *in-betweens* para a cena final do filme. A sua contribuição revelou-se essencial, uma vez que permitiu acelerar significativamente a finalização das sequências animadas em 2D, libertando tempo e recursos para o desenvolvimento das sequências 3D e para a montagem final.

### **3.3. Pós-Produção**

A pós-produção do filme decorreu de forma não convencional, em paralelo com a produção principal, contrariando o cronograma inicial que previa um período dedicado exclusivamente a esta fase. Em virtude das exigências da produção e da constante sobreposição de tarefas, a *renderização* das cenas foi realizada de forma escalonada, enquanto novas sequências continuavam a ser animadas noutros dispositivos. Esta simultaneidade entre produção e pós-produção foi essencial para respeitar os prazos, mas exigiu uma gestão constante dos recursos técnicos disponíveis.

Originalmente, a montagem do filme e a edição de som estavam planeadas para ocorrer ao longo de mais de um mês, permitindo um processo de refinamento detalhado. No entanto, devido ao prolongamento da fase de animação e modelação, estas tarefas foram empurradas para a última semana antes da entrega final. Essa reconfiguração do cronograma implicou um esforço concentrado e intenso nos últimos dias de trabalho, com múltiplas tarefas de pós-produção a ocorrerem em simultâneo. Incluindo um atraso ao desenvolvimento do próprio relatório de produção.

Em relação à componente sonora, o projeto enfrentou limitações adicionais. A inflação do tempo de produção e o atraso na estabilização da versão final do filme dificultaram a colaboração com potenciais colegas de som. Dado o tempo reduzido que restava antes da conclusão, optou-se por não delegar a sonoplastia a outrem, como inicialmente previsto. Em

vez disso, foi decidido que o som do filme seria integralmente produzido pelo próprio realizador.

## 4. Reflexão Crítica

Em comparação a muitas das propostas originais, sinto que a obra ainda sofre de algumas lacunas devido ao curto tempo de produção. Senti que não tinha o tempo necessário para experimentar com várias técnicas diferentes que queria utilizar. Não tive a chance de criar as figuras em *stop-motion* ou de criar pinturas reais do cenário final. Porém, ainda assim, sinto que a história foi elevada muito além da ideia original proposta, com a folha de papel sendo um ótimo elemento para ambos manter uma linha de ação e também segurar o observador por um filme relativamente longo sem que o espectador se perca na progressão da história. O processo de misturar diferentes tipos de animação, embora complicado, foi divertido, a mistura com a imagem real também foi uma boa experiência. No lado positivo, isto influenciou a utilizar ainda mais simbolismo visual no filme, de modo a transmitir os diálogos filosóficos através de uma leitura dos elementos do filme.

O projeto foi um bom incentivador à aprendizagem, principalmente com o seu estilo *mix-media*, embora não tenha impresso tudo, as diferentes tentativas na montagem do boneco do Nous ensinou sobre um tipo de design que normalmente não me é relevante, porém era crucial neste projeto, desenvolvendo os meus conhecimentos pessoais. Um dos meus conhecimentos mais desenvolvidos durante este processo foi o meu conhecimento de sistema de IA, tendo um pequeno aprofundamento de como os mesmos funcionam e criam as suas imagens para manipular o sistema a criar o que eu planeava para o filme. Também expandi o meu conhecimento do *Blender* e dos *Geometry Nodes*, sem os quais não seria possível a realização da cena com as esteiras e os bolos. Por último, a minha habilidade mais desenvolvida durante o filme foi o conhecimento do *After Effects*, por obrigação de utilização para a montagem dos planos.

O maior problema foi a falta de tempo. Isto forçou um roteiro mais simplificado, o que foi positivo, mas até este próprio roteiro teve de ser reduzido e cortado várias vezes até ao final da pós-produção. Perdeu-se o lado filosófico dos diálogos entre os conceitos e os artistas, e também uma mensagem importante do simbolismo da obra: Jean era corrompido, mas Pirro não. Na verdade, perdeu-se a personagem de Jean por completo.

Outro problema foi a escassez de colaboração. Devido ao tempo limitado, não consegui entregar versões suficientemente detalhadas para um sonorizador trabalhar. Quando já tinha

material adequado, já não havia tempo suficiente para contratar alguém sem o pressionar – algo que desejava evitar. Os estagiários, reconhecidamente por não serem pagos, realizavam bem o seu trabalho, mas quando finalmente recebi as suas contribuições, o filme estava quase finalizado. Muitas partes chegaram com atraso, o que complicou a montagem final.

Houve ainda dificuldades em encontrar músicos. Embora conhecesse colegas e familiares músicos, ninguém dominava o estilo pretendido. Felizmente, duas estagiárias mostraram-me um projeto pessoal de animação: ao ouvir uma das suas músicas, considerei-a semelhante ao que procurava e pedi-lhes que compusessem para o filme. Contudo, a falta de tempo comprometeu o processo – algumas faixas entregues eram mais esboços que versões finais. A solução foi combinar músicas do [Freesound.org](https://www.freesound.org) e, para o diálogo final entre o Quadrado e Pirro, usar a ferramenta de IA *Suno*.

Como referido, a cena de *stop-motion* foi feita em 3D para poupar tempo, e a sexta cena teve fundos digitais em vez de pintados em papel. O plano original exigiria mais experimentação visual, mas tal liberdade não foi possível.

Pretende-se trabalhar no filme até à data do Panorama, polindo as arestas mais evidentes até alcançar a visão inicial.

## Referências e Bibliografia

Appel, G. Neelbauer, J. Schweidel, D. (2023) *Generative AI Has an Intellectual Property Problem*. HBR. Recuperado de <https://hbr.org/2023/04/generative-ai-has-an-intellectual-property-problem>

Bauman, Z. (2000). *Liquid modernity*. Polity Press.

Bocquelet, B. (2011–2019). *O incrível mundo de Gumball* [Série de animação]. Cartoon Network Studios.

Bythrow, N. (2024, 9 de agosto). Warner Bros. Reportedly backed out of releasing another completed movie. *Screen Rant*. Recuperado de <https://screenrant.com/fixed-movie-warner-bros-release-cancelled-details/>

Cartoon Hangover. “The Summoning - from GO! Cartoons Only on Cartoon Hangover | Full Episode.” *YouTube*, 7 Nov. 2017. [www.youtube.com/watch?v=ElzEYgQW8f0](http://www.youtube.com/watch?v=ElzEYgQW8f0).

Chen, S. & O’Brien, M. (2025) *Disney and Universal sue AI firm Midjourney for copyright infringement*. The Associated Press. Recuperado de <https://apnews.com/article/disney-universal-midjourney-copyright-lawsuit-722b1b892192e7e1628f7ae5da8cc427>

Cristales, D. (2009, 20 de julho). *In so many words: The over-intellectualization of art, culture, and politics. As It Ought to Be Archive*. <https://asitoughttobe.wordpress.com/2009/07/20/in-so-many-words-the-over-intellectualization-of-art-culture-and-politics/>

Davenport, T. H., & Bean, R. (2023, 19 de junho). The impact of generative AI on Hollywood and entertainment. *MIT Sloan Management Review*. Recuperado de <https://sloanreview.mit.edu/article/the-impact-of-generative-ai-on-hollywood-and-entertainment/>

Drutt, M. (Ed.). (2003). *Kazimir Malevich: Suprematism*. Guggenheim Museum Publications. Disponível em Internet Archive em <https://dn790004.ca.archive.org/0/items/kazimir00male/kazimir00male.pdf>

Gallay, L. H. (2013, maio). Understanding and treating creative block in professional artists. (Order No. 3567547, Alliant International University). *ProQuest Dissertations and Theses*, , 269. Recuperado de <https://www.proquest.com/dissertations-theses/understanding-treating-creative-block/docview/1418800750/se-2>

Grant, D. (2023) *Artists and visual media company sue AI image generator for copyright breach*. The Verge. [theverge.com+5theartnewspaper.com+5en.wikipedia.org+5](https://theverge.com+5theartnewspaper.com+5en.wikipedia.org+5)

Hodge, R. (2024) “Impossible”: OpenAI admits ChatGPT can't exist without pinching copyrighted work. Recuperado de <https://www.salon.com/2024/01/09/impossible-openai-admits-chatgpt-cant-exist-without-pinching-copyrighted-work/>

Jansen, C. (2021). *The challenge and allure of portraying sex in art today*. Artsy. Recuperado de <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-challenge-allure-portraying-sex-art-today>

Ligatich, S. (2024, 23 de maio). It's not just Pixar — The animation industry is failing us. *Medium*. Recuperado de <https://medium.com/@sarahisstarlight/its-not-just-pixar-the-animation-industry-is-failing-us-54ac296f4879>

Maddaus, G. (2024, 24 de dezembro). Animation Guild members ratify new AMPTP deal. *Screen Daily*. Recuperado de <https://www.screendaily.com/news/animation-guild-members-ratify-new-amptp-deal/5200400.article>

Maritain, J. (1960). \*The responsibility of the artist\*. Charles Scribner's Sons. Reproduzido pelo Jacques Maritain Center, University of Notre Dame. Recuperado de [https://maritain.nd.edu/assets/594326/jacques\\_maritain\\_the\\_responsibility\\_of\\_the\\_artist.pdf](https://maritain.nd.edu/assets/594326/jacques_maritain_the_responsibility_of_the_artist.pdf)

Marr, B. (2024). *Why AI models are collapsing and what it means for the future of technology*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2024/08/19/why-ai-models-are-collapsing-and-what-it-means-for-the-future-of-technology/>

Massive Monster. (2022). *Cult of the Lamb* [Videojogo]. Devolver Digital.

McCoy, J. K. (2023, 9 de janeiro). Inside Job: Why Netflix's latest cancellation is especially mean-spirited. *Game Rant*. <https://gamerant.com/netflix-inside-job-canceled-why/>

Montrose, D. W. (s.d.). *Spiritual warfare: The occult has demonic influence*. Recuperado de <https://www.ewtn.com/catholicism/library/spiritual-warfare-the-occult-has-demonic-influence-3803>

Orwell, G. (1946, abril). *Politics and the English language*. The Orwell Foundation, de <https://www.orwellfoundation.com/the-orwell-foundation/orwell/essays-and-other-works/politics-and-the-english-language/> (08-01-2025, 11h)

Qadri, H., Waheed, A., Munawar, A., Saeed, H., Abdullah, S., Munawar, T., Luqman, S., Saffi, J., Ahmad, A., & Babar, M. S. (2023). Physiological, Psychosocial and Substance Abuse Effects of Pornography Addiction: A Narrative Review. *Cureus*, 15(1), e33703. <https://doi.org/10.7759/cureus.33703>

Salvaggio, E. (2024) *LAION-5B, Stable Diffusion 1.5, and the Original Sin of Generative AI*. Tech Policy Press. Recuperado de <https://www.techpolicy.press/laion5b-stable-diffusion-and-the-original-sin-of-generative-ai/>

Sarah. (2024). *How a black square became an expression of pure emotion*. Aesence. Recuperado de <https://www.aesence.com/black-square-kazimir-malevich/>

Sato, M. (2024). *Major record labels sue AI company behind 'BBL Drizzy'*. The Verge. Recuperado de <https://www.theverge.com/2024/6/24/24184710/riaa-ai-lawsuit-suno-audio-copyright-umg-sony-warner>

Satō, T. (Diretor). (2001). *Cat Soup [Nekojiru-sou]* [Filme de Animação]. J. C. Staff.

Scherer, M. (2024). The SAG-AFTRA strike is over, but the AI fight in Hollywood is just beginning. *Center for Democracy and Technology*. Recuperado de <https://cdt.org/insights/the-sag-aftra-strike-is-over-but-the-ai-fight-in-hollywood-is-just-beginning/>

Sneider, J. (2021, 4 de março). Disney's cancelled LGBTQ-themed 'Nimona' movie would've starred Chloë Grace Moretz, Riz Ahmed - but there's still hope. *Collider*. Recuperado de <https://collider.com/nimona-movie-cast-cancelled-disney-blue-sky/>

Steigrad, A. (2022, 23 de agosto). John Oliver rips HBO Max parent for canceling shows: "Series of tax write-offs." *New York Post*. Recuperado de <https://nypost.com/2022/08/23/john-oliver-rips-hbo-max-parent-for-canceling-shows-series-of-tax-write-offs/>

The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2024). Faustian bargain. Encyclopædia Britannica. Recuperado de <https://www.britannica.com/topic/Faustian-bargain>

The Living Tombstone. (2020). *Zero One* [Álbum]. Ghost Pixel Records; Warner Music Group.

Thurm, E. (2023, 5 de maio). The 2023 Writers Strike, Explained. *GQ*. Recuperado de <https://www.gq.com/story/writers-strike-2023-wga-explained>

Tolstaya, T. (2015). *The square*. The New Yorker. Recuperado de <https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/the-square>

Ulatowski, R. (2022, 24 de abril). Bone creator responds to Netflix cancellation with perfect comic strip. *Screen Rant*. Recuperado de <https://screenrant.com/bone-show-canceled-netflix-jeff-smith-reaction/>

Vincent, J. (2023) *Getty Images sues AI art generator Stable Diffusion in the US for copyright infringement*. The Verge. Recuperado de [mckoolsmith.com+15theverge.com+15polygon.com+15](https://mckoolsmith.com+15theverge.com+15polygon.com+15)

Vivziepop (2020–presente). *Helluva Boss* [Série animada]. Spindlehorse toons.

Vivziepop (2024–presente). *Hazbin Hotel* [Série animada]. Spindlehorse toons.