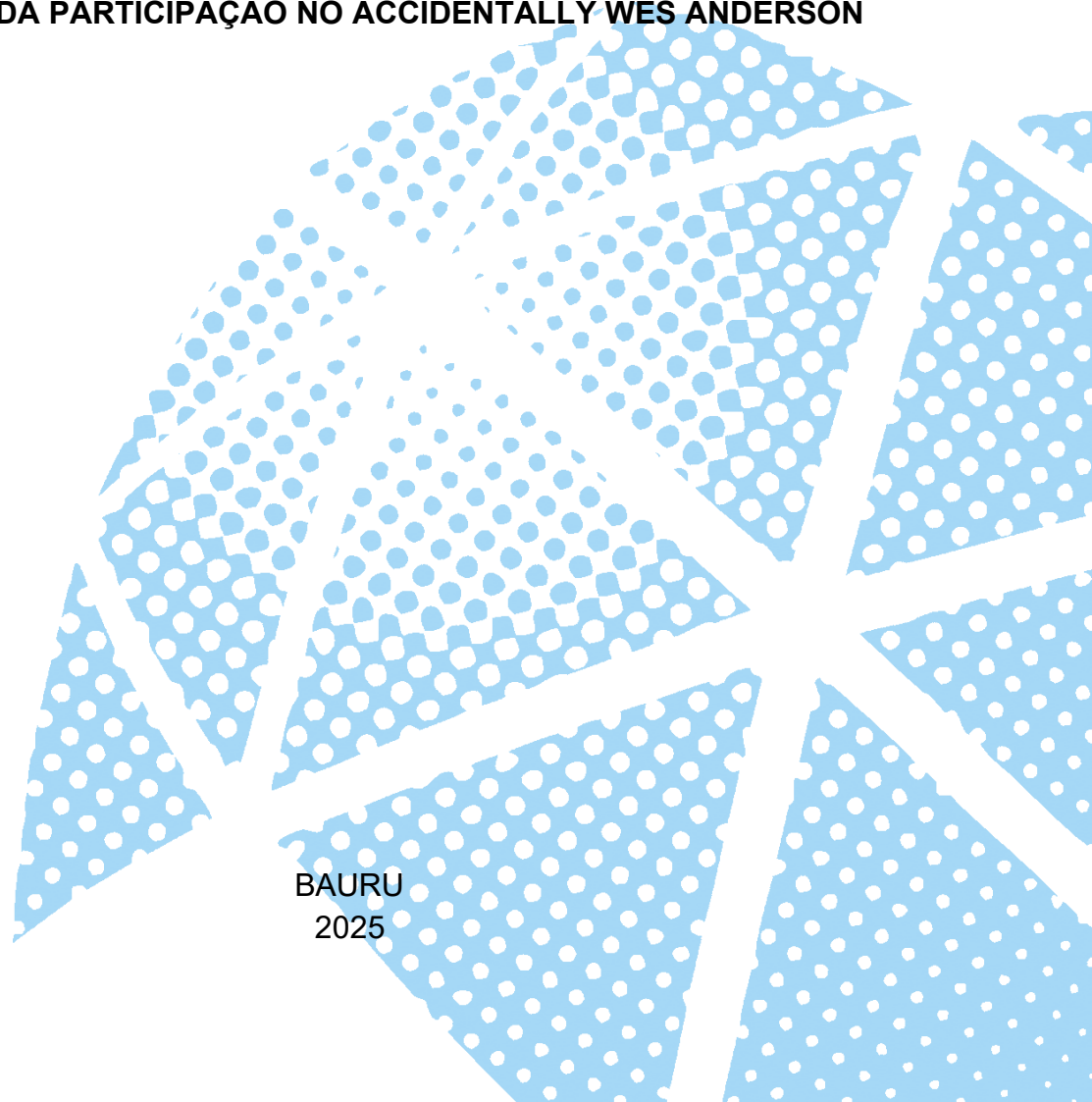


**UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO” (UNESP)
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN (FAAC)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA: PRODUÇÃO DE SENTIDO NA COMUNICAÇÃO
MIDIÁTICA**

ISABELA NUNES RIBEIRO

**DA AUTORIA À CONVERGÊNCIA: A ESTÉTICA DE WES ANDERSON E A
CULTURA DA PARTICIPAÇÃO NO ACCIDENTALLY WES ANDERSON**

**BAURU
2025**



ISABELA NUNES RIBEIRO

**DA AUTORIA À CONVERGÊNCIA: A ESTÉTICA DE WES ANDERSON E A
CULTURA DA PARTICIPAÇÃO NO ACCIDENTALLY WES ANDERSON**

Dissertação apresentada à Universidade Estadual Paulista (UNESP), FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN (FAAC) PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, Bauru, para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de Concentração: Comunicação

Orientador: Prof. Dr. Arlindo Rebechi Junior

BAURU
2025

Ribeiro, Isabela Nunes

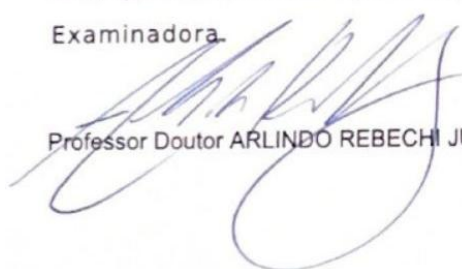
Da Autoria à Convergência: A Estética de Wes Anderson e a Cultura Da Participação no Accidentally Wes Anderson / Isabela Nunes Ribeiro. – Bauru, 2025
140 f. il.

Dissertação (Mestrado)– Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Arlindo Rebechi Junior.

1. Wes Anderson. 2. Estética cinematográfica. 3. Curadoria digital. 4. Cultura participativa. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design. II. Título.

ATA DA DEFESA PÚBLICA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE ISABELA NUNES RIBEIRO, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 17 dias do mês de setembro do ano de 2025, às 14h, no(a) Sala de Reunião do Departamento de Ciências Humanas e Via Google Meet, <https://meet.google.com/fvj-odkx-wfj>, realizou-se a defesa de DISSERTAÇÃO DE MESTRADO de ISABELA NUNES RIBEIRO, intitulada **Da autoria à convergência: a estética de Wes Anderson e a cultura da participação no accidentally Wes Anderson**. A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Professor Doutor ARLINDO REBECHI JUNIOR (Orientador(a) - Participação Presencial) do(a) Departamento de Ciências Humanas / Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design de Bauru, Professor Doutor GUSTAVO SORANZ GONÇALVES (Participação Presencial) do(a) Departamento de Audiovisual e Relações Públicas / Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design de Bauru, Professora Doutora ELIZA BACHEGA CASADEI (Participação Virtual) do(a) Programa de Pós-graduação em Comunicação e Práticas de Consumo / Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM. Após a exposição pela mestranda e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, a discente recebeu o conceito final: Aprovado. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.



Professor Doutor ARLINDO REBECHI JUNIOR

IMPACTO POTENCIAL DESSA PESQUISA

A presente pesquisa contribui para o fortalecimento de práticas colaborativas no ambiente digital, alinhando-se ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 17 da ONU, que busca promover parcerias eficazes e inclusivas. Ao analisar como comunidades online se organizam em torno de uma estética compartilhada e constroem narrativas coletivas, este estudo evidencia o potencial das redes digitais para fomentar cooperação, difusão de conhecimento e valorização cultural. O entendimento desses processos pode subsidiar estratégias de integração entre agentes culturais, instituições e plataformas tecnológicas, ampliando o alcance e a sustentabilidade de iniciativas que dependem da colaboração entre diferentes setores da sociedade.

POTENTIAL IMPACT OF THIS RESEARCH

This research contributes to strengthening collaborative practices in the digital environment, aligning with the United Nations Sustainable Development Goal 17, which aims to promote effective and inclusive partnerships. By analyzing how online communities organize themselves around a shared aesthetic and construct collective narratives, this study highlights the potential of digital networks to foster cooperation, knowledge sharing, and cultural appreciation. Understanding these processes can support strategies for integration among cultural agents, institutions, and technological platforms, expanding the reach and sustainability of initiatives that rely on collaboration between different sectors of society.

ISABELA NUNES RIBEIRO

DA AUTORIA À CONVERGÊNCIA: A ESTÉTICA DE WES ANDERSON E A CULTURA DA PARTICIPAÇÃO NO ACCIDENTALLY WES ANDERSON

Dissertação apresentada à Universidade Estadual Paulista (UNESP), FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN (FAAC) PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO , Bauru, para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Área de Concentração: Comunicação

Data da defesa: 17/09/2025

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Arlindo Rebechi Junior

UNESP - FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN (FAAC)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO - Campus de Bauru

Prof. Dr. Eliza Bachega Casadei

ESCOLA SUPERIOR DE PROPAGANDA E MARKETING - ESPM

Prof. Dr. Gustavo Soranz Gonçalves

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA - UNESP

RESUMO

Esta pesquisa analisa de que forma uma estética originalmente vinculada à autoria cinematográfica de Wes Anderson é apropriada e ressignificada em contextos digitais, tendo como foco o projeto colaborativo *Accidentally Wes Anderson* (AWA). A investigação articula conceitos de curadoria digital, cultura participativa e circulação de repertórios visuais, examinando o papel das plataformas na organização e difusão de imagens produzidas por uma comunidade global. A partir de análise qualitativa de publicações, foram identificados padrões estéticos e curatoriais que evidenciam a consolidação de uma linguagem visual coletiva, construída de forma colaborativa e sustentada por critérios de reconhecimento e legitimação próprios do ambiente online. Os resultados demonstram que o AWA reinterpreta elementos visuais do cinema de Anderson em novos contextos, produzindo narrativas que conectam diferentes territórios culturais e ampliam o alcance dessa gramática estética. O estudo evidencia o potencial das redes digitais para fortalecer práticas colaborativas, preservar referências culturais e criar experiências estéticas que transcendem o espaço cinematográfico original.

Palavras-chave: Wes Anderson. Estética cinematográfica. Curadoria digital. Cultura participativa.

ABSTRACT

This research examines how an aesthetic originally associated with the cinematographic authorship of Wes Anderson is appropriated and reinterpreted in digital contexts, focusing on the collaborative project Accidentally Wes Anderson (AWA). The study combines concepts of digital curation, participatory culture, and the circulation of visual repertoires, exploring the role of platforms in organizing and disseminating images produced by a global community. Through qualitative analysis of posts, aesthetic and curatorial patterns were identified, revealing the consolidation of a collective visual language shaped collaboratively and sustained by recognition and legitimation criteria specific to the online environment. The findings indicate that AWA recontextualizes Anderson's visual elements in new settings, producing narratives that connect diverse cultural territories and expand the reach of this aesthetic grammar. The research highlights the potential of digital networks to strengthen collaborative practices, preserve cultural references, and create aesthetic experiences that transcend the original cinematographic space.

Keywords: Wes Anderson. Cinematic aesthetics. Digital curation. Participatory culture. Accidentally Wes Anderson.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
1 A CULTURA DE CONVERGÊNCIA E O AMBIENTE DIGITAL	12
1.1 CONTEXTO TECNOLÓGICO	12
1.2 CULTURA DE CONVERGÊNCIA, PARTICIPAÇÃO E FÃS	18
1.2.1 Cultura de Convergência	20
1.2.2 Cultura Participativa e Fãs	29
1.2.3 Monetização do sentimento de pertencimento	40
1.3 AS MÍDIAS COMO OBJETOS DA CONVERGÊNCIA	44
2 O ESTILO DE WES ANDERSON	51
2.1 WES ANDERSON COMO AUTOR: ESTILO, ASSINATURA E AUTORIA.....	51
2.2 A MISE-EN-SCÈNE COMO CONSTRUÇÃO NARRATIVA	54
2.3 IMAGEM E MOVIMENTO: TEMPO, PERCEPÇÃO E CINEMA.....	58
2.4 SIMETRIA E ENQUADRAMENTO: O EQUILÍBRIO COMO EXPRESSÃO.....	59
2.5 A COR COMO SIGNO NARRATIVO E EMOCIONAL	62
2.1.1 Cores no cinema de Wes Anderson.....	67
2.6 O CENÁRIO COMO EXTENSÃO DOS PERSONAGENS	70
2.6.1 A arquitetura como linguagem	75
2.7 ELEMENTOS NARRATIVOS E TOM PECULIAR	76
3 ACCIDENTALLY WES ANDERSON.....	82
3.1 O PROJETO.....	82
3.1 PLATAFORMAS.....	83
3.1.1 Site	83
3.1.2 Livro.....	88
3.1.3 Instagram.....	100
3.1.4 AWA Bulletin.....	105
3.1.4 AWA Exhibition	107
3.2 COMUNIDADE, SUBMISSÕES E CURADORIA	110
4 DA AUTORIA À CURADORIA COLETIVA: A ESTÉTICA DE WES ANDERSON NA CULTURA PARTICIPATIVA	116
4.1 DA AUTORIA AO ESTILO COMPARTILHADO	116
4.2 A EXPERIÊNCIA DO FÃ COMO OLHAR CURATORIAL	122
4.3 DO CINEMA AO FEED: PLATAFORMAS E PARTICIPAÇÃO.....	130
4.4 AFETOS, PERTENCIMENTO E ECONOMIA DE CURADORIA.....	133
CONSIDERAÇÕES FINAIS	137
REFERÊNCIAS	140

INTRODUÇÃO

A circulação de imagens nas redes digitais assume papel central na construção de repertórios visuais compartilhados, reorganizando modos de ver, narrar e pertencer. Em um ambiente marcado pela abundância de conteúdo e pela intermediação algorítmica, o valor simbólico da imagem não está mais restrito à sua autoria ou ao campo em que foi originalmente produzida. Ele passa a ser construído coletivamente, por meio de práticas curatoriais, remixagens e reinterpretações que operam em ambientes colaborativos. O projeto *Accidentally Wes Anderson* (AWA) exemplifica esse fenômeno. A partir da apropriação da estética cinematográfica de Wes Anderson, o AWA consolida uma comunidade global que compartilha, seleciona e organiza imagens com base em um conjunto específico de códigos visuais.

O interesse por essa estética ultrapassa os limites da cinefilia. A simetria, os tons pastéis, a frontalidade dos enquadramentos e a atmosfera de nostalgia estilizada se tornaram elementos reconhecíveis fora do cinema, apropriados por fotógrafos amadores, criadores de conteúdo e usuários de redes sociais em diversas partes do mundo. Essa linguagem visual, antes associada de forma exclusiva à autoria do diretor, passa a operar como código coletivo, replicável e interpretável em diferentes contextos. O AWA, ao reunir e realizar a curadoria de imagens de locais reais que se assemelham ao universo de Anderson, estrutura um repertório visual que é ao mesmo tempo, estético, afetivo e cultural.

Este trabalho parte da análise desse processo de apropriação e circulação para investigar como a estética autoral se transforma em linguagem compartilhada no contexto da cultura participativa digital. O foco ultrapassa o processo de recepção da obra de Wes Anderson, observando a organização de seu estilo como prática de mediação simbólica e visual. Ao explorar as formas como esse repertório é mobilizado por sujeitos diversos em ambientes digitais, busca-se compreender de que modo a autoria é reconfigurada, a curadoria se estabelece como prática coletiva e o afeto se converte em estrutura de valor e pertencimento.

A pesquisa está fundamentada em autores que discutem as transformações na produção e circulação da cultura visual a partir das mídias digitais. A noção de curadoria social proposta por Seitzinger (2014) fornece base para compreender os processos de seleção, organização e compartilhamento operados no AWA. As reflexões de Henry Jenkins, especialmente no que diz respeito à cultura participativa e aos níveis de engajamento dos fãs, permitem analisar como o público se posiciona

ativamente na construção de sentido e valor. A perspectiva de Martino (2014) sobre a convergência midiática amplia o entendimento das relações entre plataformas, estética e cognição. A esses autores se somam Diley (2017), Martin (2014) e Bordwell (2006), no suporte à análise estética e à articulação entre linguagem, estilo e recepção.

O corpus da pesquisa é composto por materiais publicados pelo Accidentally Wes Anderson em diferentes plataformas: o perfil oficial no Instagram, o site institucional, o livro homônimo, exposições e comunicação com os membros. A análise se concentrou em imagens selecionadas e legendas que compõem as narrativas visuais compartilhadas pelo AWA, com especial atenção para os elementos formais das fotografias e os sentidos atribuídos pela comunidade. Foram observados padrões visuais recorrentes, estratégias narrativas, modos de engajamento e formas de organização da estética enquanto linguagem.

Esta dissertação estrutura-se em quatro capítulos interdependentes. O primeiro capítulo apresenta a base teórica do trabalho, discutindo as relações entre estilo, autoria e curadoria na cultura visual contemporânea. São abordados conceitos centrais como repertório visual, *fandom*, convergência e estética compartilhada. O segundo capítulo investiga o estilo autoral de Wes Anderson, examinando sua *mise-en-scène*, organização visual e estrutura narrativa. A análise se concentra em como seus filmes constroem uma linguagem específica, marcada por regularidades formais e afetivas. O terceiro capítulo se dedica ao Accidentally Wes Anderson, com foco na dinâmica de curadoria colaborativa, nas estratégias de organização estética e na transformação do olhar individual em prática coletiva. Por fim, o quarto capítulo articula as dimensões de autoria, recepção, circulação e consumo, com ênfase no papel das plataformas digitais, na produção de sentido pelo fã e na monetização da estética como forma de valor simbólico e cultural.

Ao analisar como o estilo de Wes Anderson é apropriado, reinterpretado e transformado em repertório visual compartilhado, este trabalho propõe uma leitura crítica sobre os modos de circulação da estética no ambiente digital. A pesquisa busca contribuir para a compreensão das práticas de curadoria participativa, das reconfigurações da autoria e dos mecanismos de construção de pertencimento simbólico nas culturas visuais contemporâneas.

Compreender a cultura e a cibercultura sob essas perspectivas é fundamental para situar o objeto desta pesquisa. Ao analisar o Accidentally Wes Anderson, é

possível perceber que o projeto se insere em um ecossistema no qual a cultura digital media as interações e estrutura formas específicas de apropriação estética. As definições apresentadas pelos autores fundamentam um enquadramento para entender como os repertórios visuais circulam e se transformam coletivamente, além de fronteiras geográficas e são ressignificados por comunidades online. Nesse sentido, o estudo do AWA demanda uma leitura que reconheça a cultura como um processo dinâmico e interconectado, e a mediação digital potencializa tanto a preservação quanto a recriação simbólica de elementos visuais, tornando o estilo autoral de Wes Anderson em linguagem compartilhada.

A escolha pelo AWA como objeto, e não a filmografia de Wes Anderson, se justifica pelo objetivo de compreender os processos de circulação, apropriação e ressignificação de uma estética autoral no contexto da cultura participativa digital. Embora a obra cinematográfica do diretor seja a origem dessa estética, o foco recai sobre como ela é transformada em linguagem visual coletiva quando mediada por plataformas digitais e comunidades online. Assim, a análise desloca-se do estudo da obra fílmica para investigar a transformação do objeto como prática social e cultural, observando como o repertório visual é reconstruído e mantido vivo fora das telas do cinema.

1 A CULTURA DE CONVERGÊNCIA E O AMBIENTE DIGITAL

As relações humanas, quando mediadas por dispositivos digitais, adquirem novas estruturas e possibilidades. A evolução dos meios de comunicação e das tecnologias amplia as formas de comunicar-se, consumir e criar conteúdo. Essa mediação tecnológica redefine a organização social e cultural, permitindo que fluxos de informação circulem de forma descentralizada e interconectada (Castells, 2001). Na perspectiva de Lévy (1999), a cibercultura cria um espaço coletivo de trocas simbólicas, no qual os vínculos se estabelecem por afinidades e interesses comuns.

Essa reconfiguração também transforma as práticas de produção e circulação de mensagens. Para Jenkins (2008), o público assume papéis ativos, participando na seleção, adaptação e redistribuição de conteúdo. É nesse contexto que fenômenos como o *Accidentally Wes Anderson* ganham relevância: ao se apropriar de códigos visuais do cinema e reorganizá-los coletivamente, a comunidade online converte um estilo autoral em repertório compartilhado.

O capítulo está organizado em três seções: a primeira apresenta o contexto tecnológico e as transformações culturais trazidas pela cibercultura; a segunda explora os conceitos de cultura de convergência, participação e fãs, examinando como esses fenômenos reconfiguram a relação entre produtores e consumidores de conteúdo; e a terceira discute a monetização do sentimento de pertencimento, evidenciando como vínculos afetivos e dinâmicas comunitárias são incorporados a estratégias de mercado.

1.1 CONTEXTO TECNOLÓGICO

Martino (2014) pontua sobre como a mídia está entrelaçada com o ser humano através das conexões e desdobramentos do ambiente digital. A definição e compreensão do conceito de cultura representam um desafio complexo para autores e pesquisadores, dada a sua natureza multifacetada e a necessidade de considerar questões sociológicas e antropológicas.

Las sociedades no existen y las culturas no se forman, conservan, transmiten y desarrollan si no es a través de las interacciones cerebrales/individuales entre individuos. La cultura, que es lo propio de la sociedad humana, está organizada/es organizadora, mediante el vehículo cognitivo que es el lenguaje. a partir del capital cognitivo colectivo de los conocimientos adquiridos; de los saber/hacer aprendidos, de las experiencias vividas, de la memoria histórica, de las creencias míticas de una sociedad. De este modo se e manifiestan, «representaciones colectivas», «consciencia colectiva» «imaginario colectivo». Y, al disponer de su capital cognitivo ta cultura instituye las reglas/normas que organizan la sociedad y

gobiernan los comportamientos individuales. Las reglas/normas culturales generan procesos sociales y regeneran globalmente la complejidad social adquirida por esta misma cultura (Morin, 1991, p.19).¹

A cultura é moldada pelo acúmulo do capital cognitivo coletivo, composto por conhecimentos adquiridos, habilidades aprendidas, experiências vividas, memória histórica e crenças míticas de uma sociedade. Portanto, se manifesta por meio de representações coletivas e imaginário coletivo, e utiliza seu capital cognitivo para estabelecer as regras e normas que organizam a sociedade, orientando os comportamentos individuais.

Laraia complementa o conceito “a cultura não é uma mera soma de elementos. A experiência de cada pessoa com a cultura é única. A cultura condiciona a visão de mundo, interfere na existência física do ser humano, opera com uma lógica própria e se mantém dinâmica” (2008, p.45). A integração das perspectivas em conjunto com a complexidade da definição do termo e da cultura em si demonstra a dinamicidade do campo cultural, enfatizando como ela é simultaneamente produto e produtora da sociedade humana.

Observamos a importância da linguagem como um veículo cognitivo essencial na formação do capital cultural coletivo - e a singularidade da experiência cultural de cada indivíduo e sua participação para o inventário coletivo - como um processo contínuo de construção e reconstrução que reflete e afeta profundamente a estrutura social, as relações humanas e a identidade individual. Este entendimento compreensivo da cultura como um entrelaçado de influências mútuas entre o coletivo e o individual oferece uma base sólida para explorar as nuances das interações sociais, que também podem ser observadas no ambiente digital.

O contexto de cibercultura abordado por Pierre Lévy (1999) reflete uma revolução na maneira como interagimos e percebemos o mundo, marcada pela expansão da cibercultura. Indiretamente, as redes digitais promovem a evolução de formas de comunicação que não dependem unicamente da virtualização da

¹ Tradução nossa: As sociedades não existem e as culturas não se formam, conservam, transmitem e desenvolvem senão por meio das interações cerebrais/individuais entre indivíduos. A cultura, que é o próprio da sociedade humana, é organizada ou organizadora, por meio do veículo cognitivo que é a linguagem, a partir do capital cognitivo coletivo dos conhecimentos adquiridos, dos saberes/fazeres aprendidos, das experiências vividas, da memória histórica e das crenças míticas de uma sociedade. Desse modo, manifestam-se as “representações coletivas”, a “consciência coletiva” e o “imaginário coletivo”. E, dispondo de seu capital cognitivo, a cultura institui as regras e normas que organizam a sociedade e regem os comportamentos individuais. As regras e normas culturais geram processos sociais e regeneram globalmente a complexidade social adquirida por essa mesma cultura (Morin, 1991, p.19).

informação. A capacidade de interagir quase sem considerar a localização geográfica ou a sincronia temporal estabeleceu novos paradigmas para a interação humana.

Assim, a comunicação contínua, com o digital, é um movimento de virtualização iniciado há muito tempo pelas técnicas mais antigas, como a escrita, a gravação de som e imagem, o rádio, a televisão e o telefone. O ciberespaço encoraja um estilo de relacionamento quase independente dos lugares geográficos (telecomunicação, telepresença) e da coincidência dos tempos (comunicação assíncrona) (p.49).

A transição para um mundo onde a informação e a comunicação se tornam quase completamente desvinculadas das restrições físicas implica uma reconfiguração profunda das relações sociais, econômicas e culturais. A era digital, com suas redes complexas e capacidade de virtualização, convida-nos a repensar como vivemos e nos relacionamos.

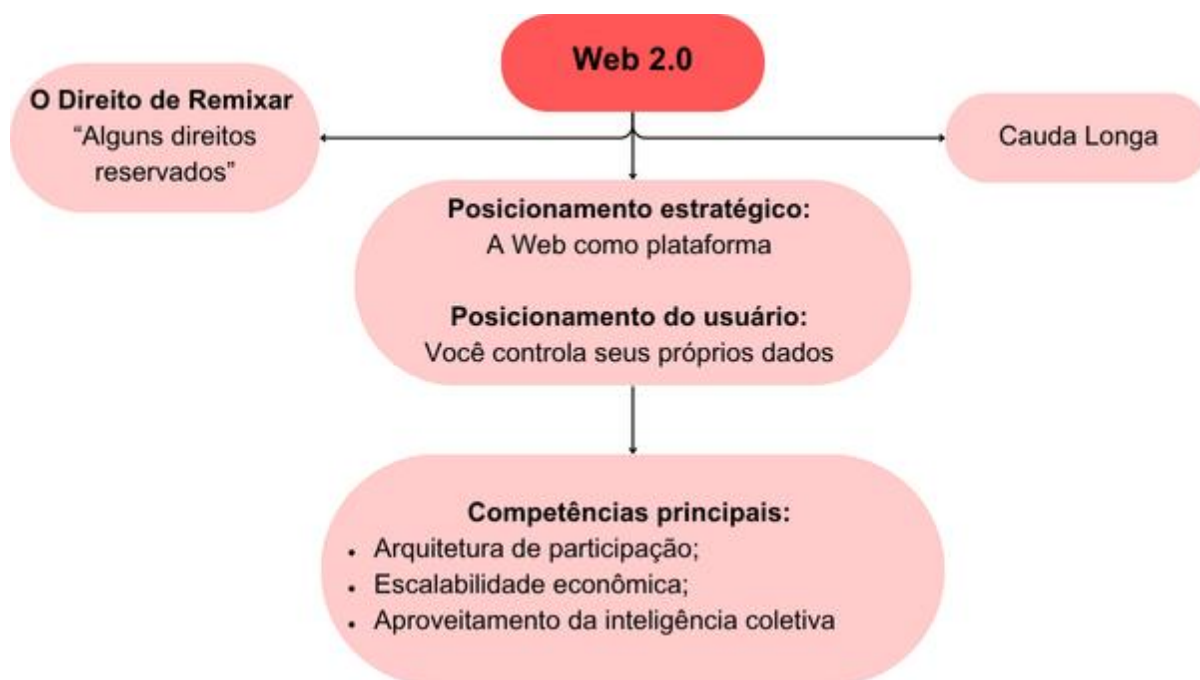
Dos processos e das redes, passamos às competências e aos cenários que as determinam, mais virtuais ainda. Os suportes de inteligência coletiva do ciberespaço multiplicam e colocam em sinergia às competências. Do design à estratégia, os cenários são alimentados pelas simulações e pelos dados colocados à disposição pelo universo digital (Lévy, 1999, p.49).

A concepção de redes, conforme descrita por Castells (2001), destaca a transição histórica de estruturas sociais e de comunicação para complexos sistemas de informação, impulsionados pela revolução digital e pela Internet. As redes, em sua essência, são estruturas orgânicas que se adaptam e se reconfiguram, refletindo a dinâmica e a complexidade das relações humanas e institucionais. Esta adaptabilidade faz das redes ferramentas poderosas, que oferecem um modelo de organização capaz de responder rapidamente a mudanças e troca de informações em grande escala. Além disso, a capacidade das redes de conectar diversos nós ao redor do mundo realça a interconectividade global, criando um ambiente onde o conhecimento e os recursos podem ser compartilhados de maneira eficaz e instantânea.

Em sequência aos estudos iniciais sobre a Internet, Tim O'Reilly traz o conceito de Web 2.0 em 2004, observando a Internet como um punhado de princípios e práticas que orbitam entre si, incluindo o primeiro e a Web como plataforma. Transitamos enquanto usuários por sites, softwares, redes sociais, e estes retornam ao conceito de plataforma, que está ligado também a inteligência coletiva, de certa forma. Essa ligação diz respeito ao caminho traçado pelo histórico da Web 1.0, e os banco de dados construídos pelo que seria o alicerce da internet naquele momento -

e ainda hoje são. Podemos observar os conceitos básicos explorados pelo autor na Figura 1.

Figura 1: Web 2.0 Meme Map



Fonte: Adaptado de O'Reilly (2004). Disponível em: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

A partir da Figura 1, podemos observar a centralidade da Web como plataforma e o papel ativo dos usuários no controle de seus próprios dados. Esses aspectos estão diretamente relacionados à cultura da convergência, onde a participação dos fãs, o remix de conteúdos e a criação colaborativa em comunidades digitais tornam-se elementos essenciais do ecossistema online. Os desdobramentos citados como “Cauda Longa” e “O Direito de Remixar” foram selecionados dentre todos os outros, dada a correlação com o recorte da pesquisa. A arquitetura de participação e o aproveitamento da inteligência coletiva evidenciam como as plataformas digitais organizam informações, estimulando a interação e a coautoria na Web, que se torna um ambiente dinâmico e interconectado.

A Web 2.0 se baseia no corpo social digital, o que necessariamente torna o espaço dinâmico, visto que a participação dos usuários molda o fluxo de informações. Esse processo se alinha ao que Lévy (1999) denomina de inteligência coletiva, conceito segundo o qual o conhecimento é construído socialmente por meio da

interação entre indivíduos conectados em rede. O ambiente digital, nesse sentido, dissemina conteúdos e reorganiza o valor simbólico da informação ao permitir que múltiplas vozes participem da construção do saber, deslocando o eixo tradicional de autoridade midiática.

O ato de expressar-se através de blogs, nesse contexto, funciona como um reflexo do pensamento consciente da rede, amplificando ideias e influenciando como as informações são organizadas. Esse fenômeno também representa uma mudança na dinâmica da mídia. Em vez de um pequeno grupo decidir o que é relevante, a coletividade assume esse papel, configurando um modelo descentralizado de produção e consumo de conteúdo. Assim, na Web 2.0, o conhecimento é compartilhado através de estruturas econômicas e midiáticas que a definem (O'Reilly, 2004).

A ascensão da Web 2.0 transformou profundamente as formas como as pessoas participam e como o conteúdo circula no ambiente digital. Se, anteriormente, o papel dos usuários se limitava, em grande medida, a consumir informações publicadas por empresas ou veículos de mídia, a Web 2.0 abriu espaço para que qualquer pessoa pudesse produzir, compartilhar e comentar conteúdos, moldando coletivamente o ecossistema digital. Plataformas como blogs, redes sociais e enciclopédias digitais e colaborativas exemplificam essa virada, permitindo que um usuário comum publique um texto, um vídeo ou uma imagem e alcance, potencialmente, uma audiência global.

No entanto, essa mudança não ocorreu sem contradições. Jenkins, Ford e Green (2015) destacam que, embora as novas tecnologias deem ao público a possibilidade de influenciar diretamente a circulação da mídia - como acontece quando um vídeo se torna viral ou quando um meme é adaptado por milhares de pessoas - as mesmas plataformas que viabilizam essa participação também estabelecem mecanismos de controle. Um exemplo é o YouTube: um criador pode publicar um vídeo que alcance milhões de visualizações, mas ter sua monetização bloqueada ou seu alcance reduzido automaticamente por mudanças no algoritmo, ou por uma reivindicação de direitos autorais.

Essa ambivalência é igualmente observada por Keltie (2017), que enfatiza como a participação na Web 2.0 ocorre dentro de estruturas predeterminadas pelas empresas que administram as plataformas. No Instagram, por exemplo, as próprias regras de distribuição de conteúdo privilegiam determinados formatos, como vídeos

curtos, ou monetização a partir de minutagem mais longas, pressionando criadores a se adaptarem para manter relevância.

Dessa forma, a Web 2.0 favoreceu a criação e o compartilhamento de ideias, fortalecendo práticas de engajamento e expressão criativa. Ao mesmo tempo, consolidou um modelo no qual a liberdade dos participantes está condicionada às regras e interesses comerciais das corporações que controlam esses espaços digitais.

Compreendendo a mídia como um elemento central na organização e difusão da cultura, observamos que as comunidades e os ambientes virtuais possuem dinâmicas próprias, embora estejam conectados a contextos offline.

A cibercultura mantém relações com o que acontece nos ambientes offline, mas, ao mesmo tempo, apresenta uma série de especificidades. Certamente as relações sociais, as idéias e as práticas que circulam nas redes de computadores existem também no mundo desconectado, mas a ligação via máquina imprime características específicas a essas práticas (Martino, 2014, p. 27).

A evolução das tecnologias digitais e a ampliação das redes conectadas redefiniram a maneira como interagimos e participamos social e culturalmente. A integração desses avanços nas plataformas e redes sociais fortalece uma cultura de participação ativa, onde a produção e o compartilhamento de conteúdo se tornam centrais. Esse fenômeno, embora intensificado pelo digital, não é inédito; ele ressignifica práticas colaborativas e comunitárias que já faziam parte da sociedade, agora potencializadas pelas novas possibilidades tecnológicas (Jenkins, Ford e Green, 2015).

A reflexão sobre a evolução tecnológica e a cibercultura nos leva a considerar a importância crescente da mediação digital no cotidiano. A capacidade de acessar, compartilhar e criar conteúdo em uma escala global, quase instantaneamente, transforma a maneira como nos comunicamos e percebemos a nós mesmos e ao mundo ao nosso redor. Transicionar para um ambiente digitalmente interconectado, desafia as fronteiras tradicionais entre o público e o privado, o local e o global, redefinindo as noções de comunidade, identidade e participação.

Reconhecendo a dinâmica entre tecnologia e sociedade como um ciclo contínuo de influência mútua, compreendemos que, à medida que avançamos, a inovação tecnológica se adapta aos usuários, mas também os molda. Este ciclo oferece oportunidades sem precedentes para a criatividade, a aprendizagem e o engajamento social, mas também apresenta desafios significativos, como questões

de privacidade, segurança e a crescente desigualdade no acesso à tecnologia. Através do entendimento da interconexão entre tecnologia, cultura e sociedade, podemos compreender os processos da convergência midiática e o papel do usuário na recepção e emissão das mensagens.

1.2 CULTURA DE CONVERGÊNCIA, PARTICIPAÇÃO E FÃS

Estendendo a definição da cibercultura, adentramos nos três conceitos principais do ciberespaço, apresentados por Levý (1999) que compõem a dinâmica do ambiente digital: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva.

Sobre o segundo princípio, o desenvolvimento de comunidades virtuais permeia interesses em comum de indivíduos no ciberespaço, previamente possibilitados pela interconexão. Os interesses variam conforme o espectro humano, como filmes ou inquietações similares em um processo de troca cíclico que abrange cada vez mais membros do que se tornaram as comunidades, independente de limitações e barreiras geográficas.

Há também uma pontuação sobre as relações on-line serem “frias”, opondo-se ao calor humano das trocas físicas, o que não se concretiza também pela hibridização dessas relações, além de, da mesma forma como as mídias coexistem e convergem, as relações on e off-line também, sendo complementares e não exclusivas. Como um exemplo, o cinema não anula a existência do teatro, e nem os amantes deixaram de se encontrar devido às cartas - que são, inclusive, juntamente com o telefone, utilizadas majoritariamente por pessoas que valorizam os encontros (Lévy, 1999).

O conceito da etiqueta no ambiente digital, chamada de “netiqueta” pelo autor, dá autonomia para informação no ambiente digital, mantendo o tom desejado e a coerência da comunidade. Ou seja, são criadas regras - explícitas ou subjetivas - sobre o comportamento dos indivíduos nesses grupos, geralmente reunidas em seções de “FAQ (Frequently Asked Questions)” ou perguntas recorrentes tanto por parte dos mediadores quanto dos membros, gerando uma moderação sobre os membros.

A moral implícita da comunidade virtual é, em geral, a da reciprocidade. Se aprendermos algo lendo as trocas de mensagens, é preciso também repassar os conhecimentos de que dispomos quando uma pergunta formulada on-line os torna úteis. A recompensa (simbólica) vem, então, da reputação de competência que é constituída a longo prazo na “opinião pública” da comunidade virtual (Lévy, 1999, p. 128).

O autor destaca a importância de evitar interpretações equivocadas das “comunidades virtuais”, ressaltando que não são irreais ou ilusórias, mas sim coletivos organizados por intermédio da tecnologia. A cibercultura, por sua vez, representa a busca por construir laços sociais desvinculados de territórios, instituições e relações de poder centrados em interesses comuns, refletindo um desejo por relações humanas livres e impulsionadoras da vida universal por meio do contato: “O apetite para as comunidades virtuais encontra um ideal de relação humana desterritorializada, transversal, livre. As comunidades virtuais são os motores, os atores, a vida diversa e surpreendente do universal por contato” (Lévy, 1999, p. 130).

A Inteligência Coletiva é apresentada como um tópico que destaca o interesse de grupos humanos em constituir-se como comunidades virtuais, visando alcançar o ideal de um coletivo mais inteligente, imaginativo, ágil no aprendizado e na inovação, em comparação a um conjunto gerenciado de maneira convencional. O ciberespaço é apresentado como um desvio técnico essencial para atingir a percepção de inteligência coletiva, sugerindo que sua existência pode ser fundamental nesse contexto. A convergência de entendimentos quanto ao melhor uso do ciberespaço se desenvolve através da sintonia, imaginação e repertório dos indivíduos conectados a ele (Lévy, 1999).

A interconexão para a interatividade é supostamente boa, quaisquer que sejam os terminais, os indivíduos, os lugares e momentos que ela coloca em contato. As comunidades virtuais parecem ser um excelente meio (entre centenas de outros) para socializar, quer suas finalidades sejam lúdicas, econômicas ou intelectuais, que seus centros de interesse sejam sérios, frívolos ou escandalosos. A inteligência coletiva, enfim, seria o modo de realização da humanidade que a rede digital universal felizmente favorece (Lévy, 1999, p. 131)

Os conceitos desenvolvidos e propagados através do ciberespaço caracterizam-se pela convergência dos conteúdos e pela comunicação, midiática ou não, interativa e comunitária, permeando a interconexão, a busca por comunidades virtuais e o produto da inteligência coletiva. Essa dinâmica pode ser observada na forma como comunidades de fãs compartilham teorias e interpretações de filmes em fóruns como o Reddit, ou em grupos específicos do Facebook e Telegram, onde a interação entre participantes consiste em debates, mas também pode se expandir e produzir novos conteúdos derivados, como *fanarts*, memes e vídeos de análise.

Os fenômenos apresentados estão associados à valorização da autonomia individual e à disposição para acolher a diversidade e a alteridade. Embora nem

sempre explicitados, esses valores sustentam parte significativa da sociabilidade digital, permitindo que públicos de diferentes origens se apropriem de um mesmo produto cultural e o ressignifiquem segundo suas próprias referências. A partir das novas tecnologias e das novas formas de se relacionar no ambiente digital, Jenkins (2006) observa como diferentes grupos interagem com conteúdo e com as diversas ferramentas de comunicação do atual momento. O conteúdo disponível é vasto, produzido tanto para o público geral quanto para nichos específicos, e circula de forma híbrida entre formatos e plataformas. No caso do cinema, trailers oficiais podem ser lançados no YouTube, discutidos em detalhes no X (Twitter) e transformados em vídeos de reação no TikTok, o que evidencia como a circulação e a ressignificação se tornam parte da experiência coletiva.

Neste trabalho, será analisada a interseção entre o cinema e as redes sociais, tomando como exemplo fenômenos de convergência e participação e evidenciando como usuários ativam e reproduzem tais desdobramentos por meio da convergência midiática. Casos como a popularização de vídeos inspirados em Wes Anderson no TikTok e a recriação de cenas icônicas por fãs mostram, na prática, como a estética cinematográfica migra para o espaço participativo das redes e adquire novas camadas de sentido.

1.2.1 Cultura de Convergência

A Cultura de Convergência destaca a dinâmica dos produtos midiáticos que permeia a produção de sentido na comunicação. A convergência, segundo Henry Jenkins (2008), vai além das transformações tecnológicas, estendendo-se para esferas mercadológicas, culturais e sociais. Um reflexo desse fluxo interconectado de conteúdo é observado através de diversos suportes midiáticos, permitindo que informações e entretenimento atravessem fronteiras tradicionais. A cooperação entre diferentes mercados midiáticos é essencial nesse processo, visto que colabora na criação de experiências de entretenimento mais integradas e abrangentes. Além disso, a convergência reflete o comportamento migratório do público, que busca ativamente experiências de entretenimento diversificadas, mas personalizadas, consolidando a convergência como uma força central na evolução da comunicação.

Pode ser observada em fenômenos como a ascensão de plataformas de *streaming*, que permitem ao público transitar entre diferentes suportes narrativos e expandir a experiência de uma mesma obra para além do seu formato original. Um

exemplo significativo é *The Last of Us*, originalmente lançado como jogo eletrônico pela desenvolvedora Naughty Dog em 2013 e posteriormente adaptado para série televisiva pela HBO Max em 2023. A adaptação preserva elementos centrais da narrativa e da construção de personagens, mas também introduz novas camadas dramáticas que dialogam com um público mais amplo, incluindo espectadores que não jogaram o título original.

A presença da franquia nas redes sociais amplia ainda mais esse ecossistema multimidiático: no YouTube, canais especializados comparam cenas da série e do jogo quadro a quadro. No TikTok, usuários recriam diálogos, produzem análises teóricas e elaboram montagens que misturam conteúdo dos dois formatos; em fóruns como o Reddit, comunidades discutem desde escolhas narrativas até detalhes técnicos de produção. Esse fluxo de conteúdo gerado por fãs exemplifica a convergência cultural descrita por Jenkins, em que as histórias circulam entre diferentes mídias de forma complementar, permitindo que o público assuma um papel ativo na construção e expansão do universo narrativo

Martino (2014) pontua como a convergência é um fenômeno desenvolvido na mente dos indivíduos, à medida que estabelecem conexões entre os elementos da cultura midiática e sua realidade cotidiana. Esse processo cultural vai além da mera interação com tecnologias, enfatizando a importância das mensagens veiculadas nos meios de comunicação.

A convergência é um processo cultural que acontece na mente dos indivíduos na medida em que podem ser estabelecidas conexões entre os elementos da cultura da mídia, isto é, das mensagens que circulam nos meios de comunicação, e a realidade cotidiana. Em seu nível mais simples, quando alguém vê uma pessoa na rua e a acha parecida com algum personagem de uma série de TV, é um momento de convergência - a associação da mensagem da TV com uma pessoa real em um processo que ocorre em minha mente. A convergência, portanto, não existe exclusivamente por conta das tecnologias - embora tenham importância para isso. A tecnologia cria as possibilidades, mas depende de um outro fator para ganhar um tom mais próximo da produção humana - sua dimensão cultural (Martino, 2014, p. 35).

A convergência não é exclusivamente impulsionada pela tecnologia, mesmo que sua expansão seja intensificada por ela. No entanto, a dimensão cultural como um fator essencial para a convergência alcançar um tom mais próximo da produção humana. Essa perspectiva destaca a interação complexa entre as mensagens midiáticas, as percepções individuais e a cultura, destacando a convergência como um processo enraizado na mente e na experiência cultural dos indivíduos.

A cultura dos *edits* nas redes sociais exemplifica como os fãs reprocessam materiais audiovisuais para criar experiências narrativas. Esse fenômeno pode ser observado em comunidades de cinema e anime, onde cenas icônicas são editadas para enfatizar aspectos estéticos, emocionais ou narrativos. No Instagram e no TikTok, vídeos curtos combinam trilhas sonoras dramáticas e efeitos visuais para intensificar a experiência sensorial de uma obra. Além disso, plataformas como o X, servem como espaços para discussões e viralização desses conteúdos, mostrando como a recepção do público pode moldar a percepção e o impacto de um filme ou série.

Outro exemplo é a plataforma Archive of Our Own (AO3), um dos principais repositórios de *fanfiction* no cenário global, que demonstra como fãs reescrevem e expandem universos ficcionais de forma colaborativa. No caso do anime *Haikyuu!!*, cuja narrativa oficial acompanha a trajetória de um time de voleibol escolar, há milhares de histórias publicadas por fãs que prolongam eventos do cânone, explorando treinos, campeonatos e interações entre personagens após o final da obra.

Paralelamente, há produções conhecidas como *Alternative Universes (AUs)*, nas quais os personagens, suas personalidades e relações são preservados, mas o contexto é completamente alterado. Nesse formato, é possível encontrar histórias que transpõem os protagonistas para cenários como cafeterias, universidades ou mundos de fantasia, mantendo elementos reconhecíveis da construção original. Esses trabalhos, muitas vezes acompanhados por ilustrações, *playlists* e colaborações entre autores, circulam entre diferentes plataformas, como o próprio AO3, o X e o TikTok, configurando um espaço participativo no qual a comunidade de fãs expande a narrativa oficial e cria experiências imersivas, que coexistem com o cânone sem depender de validação institucional.

Diferente de um consumo passivo, os usuários transformam suas interpretações em narrativas alternativas, alterando finais, explorando personagens secundários ou transportando histórias para diferentes contextos culturais e históricos. Essa prática ressignifica o conceito de autoria e demonstra como a convergência permite que diferentes públicos se apropriem das mídias que consomem, criando um espaço de participação ativa e contínua.

Essa busca por experiências e consumo é facilitada pela tecnologia e ferramentas dispostas pelos criadores de conteúdo.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana (Jenkins, 2008, p.31).

Isso significa que, independentemente dos meios, a convergência acontece, inicialmente, no nível pessoal e nas interações sociais. Cada indivíduo reflete suas próprias experiências e interesses nas atividades do dia a dia. À medida que consumimos conteúdo e o complementamos com nossas vivências pessoais, aumentamos o fluxo de informações. Principalmente quando existe a troca de cada um desses produtos através das relações interpessoais.

Jenkins enfatiza que, diante do volume informativo que ultrapassa a capacidade individual de retenção, surge um incentivo adicional para a interação e discussão sobre a mídia consumida. O consumo, antes um ato individual, transformou-se em um processo coletivo, marcando a ascensão da inteligência coletiva como uma fonte alternativa de poder midiático. A transformação midiática coloca o indivíduo no centro da cultura, tornando-se contribuidor direto para a produção de sentido na comunicação. Nessa dinâmica contemporânea, a participação do indivíduo torna-se essencial para impulsionar a comunicação em sintonia com as transformações midiáticas. O panorama comunicacional na Cultura de Convergência permite que o consumidor seja participante ativo (Jenkins, 2008).

É destacada uma outra concepção do processo de comunicação: embora a indústria cultural continue existindo e produzindo mensagens dentro de uma lógica empresarial, os receptores tornam-se capazes de elaborar/reelaborar suas próprias mensagens, compartilhando os códigos da cultura da mídia, mas também reinterpretando e recriando esses elementos conforme é possível elaborar a partir de mídias digitais. O receptor se torna, na Cultura da Convergência, alguém produtivo, que não apenas vai reinterpretar as mensagens da mídia conforme seus códigos culturais, mas também vai reconstruir essas mensagens e lançá-las de volta ao espaço público pela via dos meios digitais (p.36).

Negroponte (1995) pontua a divisão na percepção que temos da tecnologia e sua relação entre tecnologia e humanidade, ciências e arte e, em geral, com tópicos que são descritivamente diferentes ou conflitantes em seu cerne, e o como a multimídia une os polos opostos. Observamos uma mudança a partir da concepção de meios de comunicação que combinam a criatividade e subjetividade humana com

avanços e aprimoramentos tecnológicos, como a fotografia, por exemplo, e seus desdobramentos na indústria cultural.

A fotografia foi inventada por fotógrafos. As pessoas que aperfeiçoaram a tecnologia fotográfica o fizeram com propósitos expressivos, refinando suas técnicas para atender às necessidades de sua arte, assim como autores inventaram romances, ensaios e histórias em quadrinhos para adequar-se às suas ideias (Negroponte, 1995, p. 74).

Os computadores fogem hoje de seu objetivo inicial militarizado e governamental, e são ferramentas para indivíduos expressarem seus interesses no ambiente digital. Através da conexão, diversos produtos são consumidos e criados, replicados e muitas vezes redirecionados para outras mídias, aplicando a narrativa em outra plataforma, com consumidores diferentes que consomem de outra forma o que inicialmente era um filme em exibição nos cinemas, por exemplo. Dessa forma, os participantes ou usuários da convergência tecnológica seriam tanto as pessoas quanto seus dispositivos (Negroponte, 1995).

A convergência das mídias transcende a transformação tecnológica, representando uma mudança nas relações entre tecnologias preexistentes, setores industriais, mercados, gêneros e públicos. Esse fenômeno altera tanto os processos operacionais da indústria midiática, quanto a percepção da relação de consumo dos indivíduos em relação aos produtos da indústria do entretenimento e informação. Dessa forma, o autor coloca a convergência midiática como contínua e em constante transformação.

Como exemplo, observamos em dispositivos como *smartphones*, a ampla cartela de opções de atividades, e imputa a capacidade de assistir a filmes, baixar livros e participar de eventos remotamente, destacando a expansão das funcionalidades desses dispositivos. Essa convergência também implica mudanças na forma como as indústrias de mídia abordam a produção e distribuição de conteúdo, adaptando-se aos novos padrões de consumo e interação. A dinâmica contínua desse processo desafia paradigmas estabelecidos, abrindo caminho para inovações e experiências multimídia mais integradas.

Na Cultura da Convergência, a interatividade se torna um aspecto essencial do processo comunicativo, permitindo que os receptores não apenas consumam passivamente, mas também reconstruam ativamente as mensagens. Eles reinterpretam as mensagens da mídia com base em seus próprios códigos culturais, e emitem mensagens através dos meios digitais. Assim, o papel do receptor subverte

a tradicional dinâmica de emissor e receptor, ressaltando a capacidade do público de se apropriar, remodelar e contribuir ativamente para a produção e disseminação de conteúdo na era digital.

O contexto dinamizado da convergência proporciona a observação da movimentação constante de informações por meio de diversas plataformas, e reflete a busca do público por experiências de entretenimento personalizadas. A consolidação das plataformas digitais como mediadoras centrais da interação online evidencia um processo de plataformização² que reorganiza a produção, circulação e monetização de conteúdos no ambiente digital. Essa convergência não se limita apenas à transmissão de mensagens, mas também abrange a convergência mercadológica, onde os mercados midiáticos tradicionais e digitais se entrelaçam tanto no consumo quanto na produção de conteúdo. Esse processo transforma as dinâmicas de comunicação, e influencia as interações, promovendo uma interconexão complexa entre tecnologia, mercado, cultura e sociedade (Jenkins, 2008). Ao observar o indivíduo inserido em um grupo ligado por um interesse em comum, vislumbramos a comunidade tomar forma e, através da tecnologia e dos recursos por ela proporcionados, os membros das comunidades usufruem da inteligência coletiva, nesse caso, fazem coletivamente o que não é possível fazer singularmente.

O fluxo de conteúdo manifesta um caráter cíclico, caracterizado pela sua contínua circulação. Uma vez consumido, o conteúdo submete-se a um processo de transformação, o qual ocorre em conjunto com conhecimento preexistente de cada um. Essa transmutação é influenciada pelas experiências pessoais. Assim, temos uma dinâmica onde as interpretações individuais retroagem no conteúdo, enriquecendo-o com novas perspectivas e significados.

A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas midiáticos, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores. [...] a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos dispersos. [...] sobre o trabalho – e as brincadeiras – que os espectadores realizam no novo sistema de mídia (Jenkins, 2008, p.29)

Observamos, então, o indivíduo de outra forma no processo comunicacional, onde além de receptor, também atua como emissor. Ainda, o processo de distribuição

² O conceito de plataformização vem sendo amplamente discutido na literatura recente, destacando o papel das plataformas digitais na reconfiguração de ecossistemas midiáticos e econômicos.

e as mídias também precisaram se adaptar a esse novo modelo de distribuição para circulação. A circulação de conteúdo o torna mais dinâmico, interativo e interessante para novas gerações, que não se satisfazem com mensagens pré-definidas baseadas em moldes que não condizem com a realidade. O consumidor hoje molda a própria mensagem, além de reutilizar conceitos preexistentes, muitas vezes encontrados em universos fictícios ou existentes apenas virtualmente. Ainda, o uso do termo indivíduo, de certa forma, limita o usuário, que age como parte de uma comunidade, e de diversas redes que o tornam parte de um todo (Jenkins, Ford e Green, 2015).

É necessário também conceituar o que os autores chamam de propagabilidade ou aderência referente ao conteúdo consumido:

A “propagabilidade” se refere aos recursos técnicos que tornam mais fácil a circulação de algum tipo de conteúdo em comparação com outros, às estruturas econômicas que sustentam ou restringem a circulação, aos atributos de um texto de mídia que podem despertar a motivação de uma comunidade para compartilhar material e às redes sociais que ligam as pessoas por meio da troca de bytes significativos (Jenkins, Ford e Green, 2015, p.27).

Notamos a importância e necessidade de identificação ao conteúdo para ser reproduzido, ou propagado no ambiente digital. A aderência, no ambiente digital, se refere à capacidade de atrair e manter a audiência em um local específico na internet, seja um site, uma plataforma de mídia social ou um serviço de streaming. Essa prática é crucial para gerar receita, seja através de anúncios, vendas ou assinaturas. A lógica de aderência lembra a dos modelos tradicionais de “impressões” usados para medir audiências em mídias de transmissão, onde o foco está em quantas pessoas assistem a um conteúdo específico (Jenkins, Green e Ford, 2015).

Neste cenário, as empresas buscam criar websites ou plataformas que maximizem a aderência, colocando conteúdo que atraia visualizações e mantenha os visitantes engajados por mais tempo. Os dados coletados sobre visualizações, duração da visita e interações são então usados para avaliar a popularidade do conteúdo e o sucesso do site. Esses dados são fundamentais para estratégias de monetização, como a venda de espaços publicitários, onde os preços são muitas vezes baseados no número de impressões ou cliques que um anúncio recebe.

Além disso, essa mentalidade de aderência também influencia como as empresas e o público percebem a popularidade de um conteúdo online. Publicações online monitoram quais artigos recebem mais visualizações e retêm a atenção do público por mais tempo. Da mesma forma, empresas de mídia avaliam o sucesso de

vídeos com base na frequência e duração das visualizações. Esse foco em tráfego e visualizações tornou-se um indicador chave de sucesso online, tanto para sites com fins lucrativos quanto para os sem fins lucrativos.

No entanto, quando enfocamos a propagabilidade não estamos nos pronunciando contra a criação de destinos on-line; reconhecemos que tanto os criadores como o público se beneficiam de uma base central para sua marca ou conteúdo, quer para servir a um modelo de negócio ou simplesmente para ter um local fácil de achar. Afinal de contas, os canais de mídia de massa ainda são recursos valiosos para se espalhar informação e compartilhar conteúdos de grande interesse comum, dado seu alcance muito largo (Jenkins, Ford e Green, 2015, p.32).

Quando o material é compartilhado online, ele frequentemente sofre alterações, seja por meio de processos de remixagem e sampleamento, seja pela sua inserção em discussões em andamento em várias plataformas. Esta dinâmica modifica o propósito original do conteúdo enquanto desfaz as fronteiras tradicionais entre produção e consumo. Assim, o conteúdo não é mais uma entidade estática que flui na direção dos produtores para os consumidores. Em vez disso, ele se torna parte de um ciclo contínuo de criação e recriação, onde os usuários participam ativamente na reformulação e na disseminação do material. Esta prática, comum em plataformas digitais, reflete a natureza colaborativa e interativa da internet. “A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento” (Jenkins, 2008, p.43).

A recirculação e transformação contínua do conteúdo resultam em uma erosão das divisórias entre quem cria e quem consome. Os consumidores de hoje não são apenas receptores passivos; eles são, muitas vezes, cocriadores, contribuindo para o desenvolvimento e a evolução do conteúdo original. Essa realidade desafia as noções tradicionais de autoria e propriedade intelectual e realça a necessidade de abordagens mais flexíveis e adaptativas na gestão de direitos autorais e na produção de conteúdo na era digital.

Uma das premissas mais importantes do conceito de Cultura da Convergência diz respeito à possibilidade de cada indivíduo ser potencialmente um produtor de mensagens. Neste ponto, o fato das tecnologias digitais estarem presentes no cotidiano facilita o trabalho de criação (ou recriação) por indivíduos fora do circuito da indústria cultural.[...] A audiência produtiva da cultura da convergência não deixa de se basear nos códigos que viu, ouviu e leu a vida toda, temperados com suas próprias idéias e concepções, quando criam suas próprias produções (Martino, 2014, p.37).

A ideia fundamental da Cultura da Convergência destaca a transformação do indivíduo comum em potencial produtor de mensagens, representando uma mudança

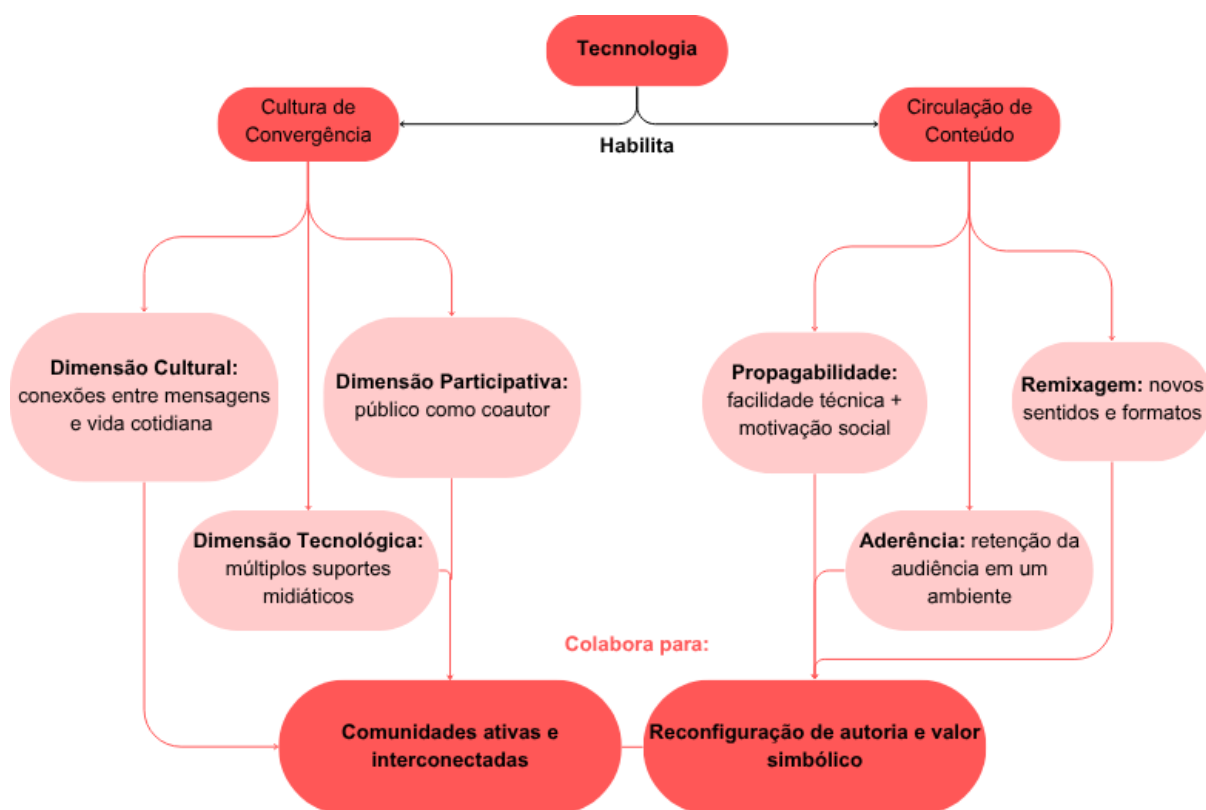
significativa nas dinâmicas de produção e consumo de conteúdo. A presença das tecnologias não define, mas facilita principalmente pela facilitação do acesso às obras e de recursos para criar um novo material, tornando-se um facilitador crucial desse fenômeno, permitindo que indivíduos fora do circuito tradicional da indústria cultural possam criar ou recriar conteúdos de maneira acessível. Este novo ambiente de produção de mídia, impulsionado por tecnologias digitais, abrange uma ampla gama de formas, desde a simples edição de trechos de filmes conhecidos até a criação autônoma de vídeos, áudios e textos.

Os autores discutem como, além da circulação de conteúdo, os conceitos de aderência e propagabilidade evidenciam diferentes estratégias de engajamento utilizadas nas plataformas digitais. A aderência busca manter o público em um ambiente controlado, garantindo que o consumo aconteça ali, por meio de mecanismos como *quizzes*, enquetes e recomendações personalizadas.

Já a propagabilidade prioriza a disseminação do conteúdo para além da plataforma original, permitindo que diferentes públicos interajam com o material e o ressignifiquem de acordo com seus interesses. Esse processo é impulsionado tanto por fatores técnicos - como a facilidade de compartilhamento em redes sociais - quanto sociais, já que o engajamento se fortalece quando os usuários veem valor em adaptar e personalizar o conteúdo para suas próprias comunidades (Jenkins, Ford e Green, 2015).

A compreensão dessas dinâmicas é essencial para analisar como conteúdos digitais alcançam relevância e permanecem em circulação. Em um ambiente marcado pelo excesso de informações, a capacidade de um material se tornar significativo dentro de redes sociais, fóruns e comunidades específicas determina sua visibilidade e seu impacto cultural. A propagabilidade, portanto, não se limita à facilidade técnica de compartilhamento, pois está diretamente conectada às motivações sociais que impulsionam a disseminação e à ressignificação contínua dos conteúdos que atravessam o ambiente digital. A articulação entre esses elementos evidencia que a Cultura de Convergência opera de forma interdependente, conectando dimensões tecnológicas, culturais e participativas. A Figura 2 organiza os principais componentes discutidos nesta seção.

Figura 2: Fluxo conceitual da Cultura de Convergência no ambiente digital



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

O esquema apresentado sintetiza as interações entre tecnologia, participação e circulação de conteúdo, destacando como esses elementos se articulam na Cultura de Convergência. Essa representação auxilia na compreensão de como práticas participativas, como a remixagem e a curadoria coletiva, reconfiguram a autoria e potencializam a difusão de repertórios visuais no ambiente digital.

A Cultura Participativa potencializa essa dinâmica, onde o consumidor é também cocriador. A apropriação criativa se manifesta em memes, *edits* e remixes audiovisuais, práticas comuns em fandoms que reinterpretam e expandem narrativas originais. Esse movimento descentralizado de circulação desafia a lógica tradicional do consumo midiático e evidencia o papel ativo das comunidades digitais na construção do significado cultural.

1.2.2 Cultura Participativa e Fãs

Compreendendo os conceitos de cultura previamente apresentados, podemos nos aprofundar em como a Cultura Participativa é uma evolução dinâmica dos padrões culturais tradicionais e de massa. Jenkins, Ford e Green (2015) comenta

sobre como todas as culturas são participativas em algum grau, mas diferentes configurações de cultura convidam ou facilitam diferentes graus de participação. Em uma cultura folclórica tradicional, a participação é amplamente encorajada, com habilidades transmitidas informalmente entre os membros e menos ênfase na autoria pessoal. Por outro lado, a cultura de massa, caracterizada pela produção em massa e distribuição para consumo em massa, limita a participação, deixando a maioria das pessoas como consumidoras passivas, isto é, limitadas a receber conteúdos produzidos pela indústria cultural sem oportunidade ou estímulo para modificá-los, distribuí-los ou participar de sua criação. No entanto, a cultura participativa proporciona oportunidades de produzir e compartilhar cultura, criando um ambiente mais próximo das lógicas da cultura folclórica, embora com nuances distintas.

Keltie (2017) explica que a interação dos fãs com a mídia mudou muito desde os primeiros grupos de fãs no século 20 até o momento atual. Observamos uma mudança na transformação do público e as respostas da indústria cultural a essas novas formas de participação. Originalmente, o *fandom* surgiu como uma resposta dos receptores à indústria cultural, com os fãs reinterpretando e atribuindo novos sentidos aos conteúdos. Com a internet, esse equilíbrio de poder se alterou: a plataforma digital possibilitou que o público tivesse um papel mais ativo, competindo continuamente por espaço e influência no ambiente online. Isso é claro quando vemos como tanto indivíduos comuns quanto grandes empresas usam a internet para criar e distribuir conteúdo.

Fans and users cannot compete with the capital of these companies. Fan and broader audience strategies of content distribution are becoming incorporated both into media corporations' business models and by the culture industry as a whole. The culture industry is capitalizing on the leisure time of audiences, who use their own labor power to contribute to the power of the culture industry (Keltie, 2017, p. 60).³

No imaginário da cultura popular de sociedades industriais, o conceito de *fandom* é um fenômeno recorrente, manifestado no processo de seleção e reinterpretação de uma amostra específica do repertório de entretenimento. O processo ocorre através da extração de algumas narrativas e gêneros para um grupo específico de pessoas, que podem ser filmes, séries, livros, entre outros. Esses

³ Tradução nossa: Fãs e usuários não podem competir com o capital dessas empresas. Estratégias de distribuição de conteúdo de fãs e de audiência mais ampla estão se incorporando tanto aos modelos de negócios das corporações de mídia quanto à indústria cultural como um todo. A indústria cultural está capitalizando o tempo de lazer das audiências, que usam seu próprio poder de trabalho para contribuir para o poder da indústria cultural (Keltie, 2017, p. 60).

excertos são alocados de maneira intensa e pré-definida pelos fãs, tendo assim um efeito similar ao que a cultura tem para uma audiência comum, além da apropriação criativa do material original proporcionar aos fãs um sentimento de pertencimento e comunidade, permitindo a expressão e criatividade de maneira única (Keltie, 2017).

O conceito é complementado por Jenkins (2008):

Esta habilidade de transformar a reação pessoal em interação social, em cultura participativa, é uma das características centrais do fandom. Torna-se um “fã” não sendo um telespectador regular de um programa específico, mas traduzindo essa visualização em algum tipo de atividade cultural, compartilhando sentimentos e pensamentos sobre o conteúdo do programa com amigos, juntando-se a uma “comunidade” de outros fãs que compartilham interesses comuns. Para os fãs, o consumo naturalmente gera produção, a leitura gera escrita, até que os termos pareçam logicamente inseparáveis (p. 41).

Os fãs são frequentemente vistos como uma categoria disruptiva na cultura americana contemporânea. Eles desafiam a lógica convencional pela qual outros organizam suas experiências estéticas, às vezes provocando reações exageradas dos produtores textuais e dos defensores dos interesses destes. O estereótipo “fora de controle”, desobedientes e obstinados, colaboram para o perfil rebelde dos indivíduos como consumidores. Para o fã, o consumo das obras tem outra dinâmica estabelecida pela mídia, sendo responsiva apenas às suas próprias regras e gerando seus próprios tipos de prazer. Isso muitas vezes coloca os fãs em desacordo com a autoridade dos produtores e com as normas sociais mais amplas, mas também oferece uma forma de engajamento profundamente pessoal e significativo com a cultura popular (Jenkins, 2008).

A exploração das audiências atuantes é crucial para compreender a transformação da audiência de consumidora para produtora, situada entre a tese da indústria cultural e a da cultura participativa, que não é um fenômeno recente, e nem proveniente das ferramentas do ambiente digital. Assim como a cultura de convergência, é um processo interno dos indivíduos. Podemos observá-lo através das atividades de fãs midiáticos entre o século 20 e 21 para tornar a experiência mais imersiva, além da apropriação dos textos e produtos da indústria cultural. O fandom a audiência é ativa e engajada, e a interação entre os indivíduos colabora para a criação de um espaço no qual os fãs podem explorar os desdobramentos de suas obras preferidas, utilizando a adaptação, por exemplo, para alcançarem seus próprios objetivos (Keltie, 2017).

A *fanfiction* permite que possíveis cenários, personagens e enredos se tornem realidade, ou que enredos mais antigos sejam atualizados, oferecendo aos fãs uma maneira de se envolverem com seus universos favoritos de maneira mais profunda e personalizada. Desde as primeiras conceitualizações do fandom de mídia como um foco para a teoria da comunicação, os fãs têm sido vistos como audiências ativas que não apenas consomem textos de mídia, mas também os apropriam e recirculam para seu próprio prazer. Essa prática permite que os fãs explorem os textos de mídia em um nível mais complexo do que o consumidor “médio”, criando novas histórias, desenvolvendo personagens e até mesmo reimaginando finais. Ainda, a *fanfiction* não apenas amplia o universo de uma obra, mas também oferece uma forma de expressão e participação ativa que muitas vezes é valorizada pelos próprios criadores originais (Keltie, 2017)

Dessa forma, as plataformas digitais proporcionam um espaço para a produção e compartilhamento de conteúdo colaborativamente, desafiando as estruturas tradicionais de produção e consumo cultural. Assim, a cultura participativa não é um fenômeno absoluto, mas descreve relativamente a amplitude da participação das pessoas na produção, distribuição e consumo de cultura. Essa nova dinâmica cultural colabora para a redefinição dos papéis de produtores e consumidores, tornando o ambiente midiático mais interativo, com a audiência incumbida de um papel ativo na formação dele. Jenkins, Ford e Green complementam: “Estamos passando da celebração do crescimento de oportunidades de participação para uma perspectiva ponderada pela atenção aos obstáculos que impedem muitas pessoas de exercer uma participação significativa” (2018, p. 38).

Ainda no contexto da convergência, vale destacar que a participação ativa dos usuários pode envolver também o cuidado com o que circula. A prática da curadoria, que vai além da produção, aparece nesse cenário como uma forma de organizar, selecionar e compartilhar conteúdos de maneira intencional. É nesse movimento que os usuários deixam de ser apenas receptores ou produtores e passam a atuar como mediadores - ajudando a construir sentidos a partir do que escolhem destacar. Na lógica das redes sociais e plataformas digitais, esse processo se dá o tempo todo, mesmo quando não é nomeado como tal. Escolhas carregam decisões que revelam o olhar de quem compartilha. Mais adiante, esse conceito se desdobra no caso do *Accidentally Wes Anderson*, onde a curadoria se faz tanto pela estética quanto pela comunidade, e ajuda a consolidar o projeto como uma narrativa coletiva.

Essa lógica também exige atenção à natureza do que circula nesses espaços. Pensar em curadoria digital é pensar não apenas nos conteúdos em si, mas nos modos como eles são estruturados, organizados e disponibilizados. Segundo o ciclo de vida da curadoria, desenvolvido pelo Digital Curation Centre do Reino Unido, dados digitais são entendidos de forma ampla, como qualquer informação em formato binário - e isso inclui desde arquivos simples, como textos e imagens, até objetos complexos, como websites compostos por múltiplos elementos interdependentes. Bancos de dados, nesse contexto, são coleções organizadas dessas informações, armazenadas e acessadas digitalmente (Digital Curation Centre, 2025). Essa concepção amplia a noção de curadoria para além do aspecto estético, evidenciando que o ato de selecionar e compartilhar envolve também decisões sobre organização, arquivamento e relevância. No ambiente das redes sociais, cada repostagem, legenda ou *thread* atua como um gesto curatorial, revelando tanto um ponto de vista quanto uma tentativa de mediação coletiva dos sentidos em circulação.

Além disso, a ascensão das redes sociais e outras plataformas digitais ampliou a participação ativa das audiências na produção de conteúdo, colaborando para redefinir o papel das instituições tradicionais de mídia. Enquanto as redes de transmissão mantêm uma influência significativa na agenda cultural, as plataformas digitais possibilitam espaços para narrativas alternativas. A interatividade desses ambientes midiáticos permite que as audiências consumam e reproduzam ativamente o discurso cultural, criando uma dinâmica de feedback constante entre produtores e consumidores.

A origem do termo “fã”, como abreviação de “fanático”, reflete a intensidade e a paixão que caracterizam os admiradores de diversas formas de arte e esporte. No Brasil, conforme definido pelo dicionário Michaelis, um “fã” é entendido como um admirador fanático de um artista, seja de cinema, teatro, televisão, rádio, entre outros, assim como alguém que possui grande admiração por uma pessoa ou tema. Esta definição ressoa com a evolução histórica do termo “fanático”, que inicialmente estava ligada a um fervor religioso e servidão ao templo, mas com o tempo, expandiu-se para descrever uma devoção intensa em outros contextos, incluindo os campos do entretenimento e do esporte (MICHAELIS, s.d.).

Essa transição do termo “fanático” para “fã” ilustra como o conceito evoluiu de conotações negativas, associadas a frenesi religioso e loucura, para uma perspectiva mais ampla e culturalmente aceita de paixão e devoção. No contexto brasileiro, o

termo “fã” abrange não apenas os seguidores apaixonados de artistas e esportes, mas também se estende, por extensão, a qualquer pessoa que demonstra grande admiração por outra. Essa mudança reflete uma aceitação social mais ampla da ideia de admiração intensa, destacando a importância cultural e emocional dos fãs no mundo moderno, seja no apoio a times esportivos, artistas ou figuras públicas.

In everyday speech, the word fans has a broad meaning, used loosely to describe anyone who forms an intense affective bond with a particular property, whether or not they share those feelings with anyone else. Sometimes, being a fan means nothing more than pressing a “like” button on some Facebook page. Fandom, on the other hand, refers to those who claim a common identity and a shared culture with other fans. News representations often define these fans in relation to singular texts (for example, “Trekkies,” or the preferred “Trekkers” in the case of Star Trek), but, in fact, a fandom is better understood as a more expansive subculture, whose members engage with a broad array of different media objects but who share traditions and practices built up over many years. (Jenkins, 2018, p. 42).⁴

O fenômeno dos fandoms destaca-se como uma característica proeminente na cultura contemporânea, especialmente nas sociedades industriais. Ele surge quando indivíduos escolhem artistas, narrativas ou gêneros específicos do entretenimento produzido em massa e os incorporam à cultura de uma parte da população. Esses elementos são reinterpretados em um grupo, que compartilha semelhanças com a cultura predominante, mas também exibe diferenças distintivas, gerando uma dinâmica cultural diferenciada (Fiske, 2018).

O papel fundamental dos fãs como pioneiros na adoção e adaptação de novas tecnologias de mídia. Esta tendência se manifesta na maneira como a fascinação pelos universos ficcionais impulsiona a criação de novas formas de expressão cultural. Os fãs, motivados por seu entusiasmo e paixão, vão além do consumo passivo, engajando-se em atividades criativas que variam desde a confecção de figurinos inspirados em seus universos favoritos até a criação de fanzines, páginas nas redes sociais, projetos coletivos, vídeos, entre outros produtos.

Os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia, a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a fanzines e hoje de cinema digital. Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias [...] A web

⁴ Tradução nossa: No discurso cotidiano, a palavra “fãs” tem um significado amplo, sendo usada de forma flexível para descrever qualquer pessoa que forme um vínculo afetivo intenso com uma propriedade específica, independentemente de compartilhar ou não esses sentimentos com outras pessoas. Às vezes, ser um fã significa não mais do que clicar em um botão “curtir” em alguma página do Facebook. Por outro lado, o fandom refere-se àqueles que reivindicam uma identidade comum e uma cultura compartilhada com outros fãs. As representações na mídia frequentemente definem esses fãs em relação a textos singulares (por exemplo, “Trekkies”, ou o preferido “Trekkers” no caso de Star Trek), mas, na verdade, um fandom é melhor compreendido como uma subcultura mais expansiva, cujos membros se envolvem com uma ampla gama de conteúdos (Jenkins, 2018, p. 16).

proporciona um poderoso canal de distribuição para a produção cultural (Jenkins, 2008, p. 188).

A Cultura de Fãs reflete a dinâmica interativa e crescentemente participativa dos indivíduos no universo midiático. Esta mudança de paradigma, onde os fãs transitam de receptores passivos para agentes ativos na produção de conteúdo, ressalta a evolução na forma como as mensagens são emitidas e recebidas. Os fãs, agrupados por suas preferências midiáticas, são, além de consumidores, parte essencial no processo criativo, direção da mídia, tanto em nichos específicos quanto no *mainstream*. Essa transformação sugere a necessidade de revisitar e atualizar o conceito de Cultura Participativa, refletindo as mudanças significativas no ambiente midiático. O foco está se deslocando de entender o *fandom* como uma subcultura isolada para reconhecer sua influência abrangente em uma variedade de grupos em uma cultura de rede interconectada. Essa perspectiva mais ampla reconhece o papel crescente dos fãs na definição da direção da mídia *mainstream*, demonstrando como a produção cultural de nicho não só contribui, define tendências e padrões na esfera mídia (Jenkins, 2008).

A evolução das dinâmicas de fãs e definições de fandom tornam o conteúdo cada vez mais específico e assertivo em relação aos seus consumidores: os fãs e outros públicos ativos desenvolvem uma especialização no conteúdo e um domínio das tecnologias de distribuição que aumentam seus interesses nessas modalidades de mídia (Jenkins, 2008). Essa reestruturação do fã reflete uma mudança significativa no relacionamento entre consumidores e produtores de mídia. Os fãs, ao aprofundarem seus conhecimentos e habilidades, transformam-se em curadores, críticos e até criadores dentro de suas comunidades. Esse domínio do conteúdo permite que eles não apenas entendam melhor as mídias de seu interesse, mas também influenciando e contribuindo ativamente para seu funcionamento.

Jenkins (2006) pontua os cinco níveis de atividade de um fandom: O primeiro nível diz respeito a recepção dentro do fandom, que possui características particulares dos espectadores, com afeto e emoção que os tornam de certa forma mais próximos do produto, afastando críticas em primeira instância. Há a repetição do consumo, buscando aprofundar o significado e buscar novas percepções, se apropriando de certa forma da narrativa e a colocando em pauta com outros fãs, formando comunidades e construindo interações.

Em segundo lugar, o autor comenta sobre a prática crítica e interpretativa dos produtos, que se apresenta através do conhecimento de práticas comuns dentro do fandom, como práticas de leitura da comunidade, por exemplo. Ainda, expressa a preocupação dos fãs com os detalhes e consistência das narrativas apresentadas. Os fãs críticos observam os impasses enfrentados de maneira detalhista, buscando a solução de atritos e incompatibilidades presentes nas dinâmicas entre fã e obra. Ainda, essa interpretação cria o que o autor chama de meta-texto, sendo mais rico e aprofundado do que o produto original.

O terceiro nível apresentado por Jenkins, constitui o ativismo do consumidor, que diz respeito à apropriação do fã pela obra, atuando de fato em situações como cancelamento de uma série, ou narrativas incompatíveis em uma adaptação, por exemplo. A organização para o lobby conforme os objetivos levantados em conjunto. As organizações de fãs oficiais são responsáveis por cultivar e manter o interesse do público, apresentando uma gama de opções como produtos derivados, trilhas sonoras e mais. Por outro lado, o fandom estabelece uma plataforma onde os fãs podem discutir suas preferências culturais e expressar suas opiniões e até proporem desdobramentos alternativos.

Em quarto, é pontuado pelo autor a produção cultural baseada no produto, concebida por artistas que também são fãs, como escritores, músicos e produtores. Os indivíduos expressam seus interesses através das práticas com as quais tem afinidade, apropriando-se do material bruto inicial (a obra) e tendo base para um novo produto. Com subgêneros e reproduções do conteúdo, é criada uma nova cultura popular dentro dos grupos, com, inclusive, distribuição e consumo alternativos. Há um embate entre o que é possível recriar, e o que infringe direitos impostos pelos criadores das obras originais. “A arte de fãs também se destaca como um contraste gritante com as motivações interesseiras da produção cultural mainstream; os artistas de fãs criam obras de arte para compartilhar com outros amigos fãs” (p. 285). Por último, o fandom é uma comunidade alternativa, com ideais utópicos com valores mais democráticos que funcionam em uma pequena amostra da sociedade, criam regras e normas de convivência baseados no interesse comum, e o que de fato funciona consoante a coletividade, na Tabela 1, podemos observar os níveis e suas aplicações.

Tabela 1: Os Cinco Níveis de Atividade do Fandom

Nível	Descrição	Exemplo
1. Recepção	O fã consome o produto com envolvimento emocional, revê para aprofundar significados e compartilha com a comunidade.	Maratonar uma série e discutir cenas favoritas em grupos online.
2. Prática Crítica e Interpretativa	Os fãs analisam o conteúdo, buscam consistência e criam um meta-texto mais aprofundado que a obra original.	Teorias sobre inconsistências de roteiro ou criação de análises detalhadas.
3. Ativismo do Consumidor	Mobilização para influenciar decisões sobre a obra, como campanhas para renovação de uma série.	Petições para salvar uma série cancelada ou protestos contra mudanças em adaptações.
4. Produção Cultural	Criação de novos conteúdos baseados na obra original, como fanfics, fanarts e vídeos.	Escrita de fanfics alternativas ou criação de remixes de trilhas sonoras.
5. Comunidade Alternativa	O fandom funciona como um espaço social com valores próprios e uma cultura compartilhada.	Fóruns de fãs com regras específicas e eventos organizados pela comunidade.

Fonte: Adaptado de JENKINS, Henry. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. 2006. Disponível em: https://henryjenkins.org/blog/2006/10/confronting_the_challenges_of.html. Acesso em: 8 mai. 2025.

Os cinco níveis de atividade delineados por Jenkins fornecem uma visão abrangente do papel fundamental do fandom na cultura contemporânea, desde a recepção até a produção cultural derivada, os fãs desempenham um papel ativo e dinâmico na construção e perpetuação das narrativas que têm afinidade. Mais do que simples consumidores, os fãs se tornam coautores e defensores de suas obras favoritas, moldando o cenário cultural de maneira significativa. Essa comunidade consome mídia e também a reinventa através da colaboração. Para o fã, o envolvimento com a obra em questão é além de afinidade, uma oportunidade de conexão e criação com a comunidade de fãs.

O envolvimento intensificado desses públicos ativos leva a uma maior diversificação e inovação no conteúdo, refletindo e atendendo às necessidades e aos interesses de uma audiência cada vez mais informada e engajada. Esta dinâmica representa uma era de colaboração e interação entre criadores e consumidores de

mídia, redefinindo as fronteiras tradicionais do consumo de mídia e pavimentando o caminho para novas formas de expressão e comunicação na esfera digital.

Fandom is not autonomous; its products are not in any simple sense “authentic.” For starters, fans are responding to products that are mass-produced and distributed for commercial profit, and they intervene in those practices to generate forms of culture that more fully address their own fantasies, desires, and interests. As fan activities migrate into new media platforms, their activities are also often taking place within commercial contexts, where their attention is commodified, their data are extracted and sold, and their texts are claimed as the intellectual property of the host companies. (Jenkins, 2018, p. 22).⁵

Um aspecto crucial que motiva a participação ativa nas comunidades online, especialmente entre os fãs e criadores de conteúdo, é o prazer e o significado encontrados no compartilhamento de suas criações. O processo de criação, seja de arte, escrita, música ou qualquer outra forma de expressão, ganha uma dimensão adicional quando os criadores têm a oportunidade de compartilhar suas obras com outros. Esta interação proporciona validação e reconhecimento e fomenta um sentido de comunidade e pertencimento.

Participation involves some form of collective experience. We participate in something - a shared activity, some kind of community. So, when we describe audiences in relation to participatory culture, we are drawing attention to the shared production and exchange of meanings and in the case of fandom, the production and exchange of artifacts built upon mass media content. (Jenkins, 2018, p. 23).⁶

A web, que foi originalmente desenvolvida para facilitar a cooperação na comunidade científica, evoluiu para se tornar uma infraestrutura robusta que suporta e potencializa essa dinâmica de compartilhamento em uma escala global. São ofertadas diversas plataformas e ferramentas que permitem aos usuários compartilhar facilmente suas criações, receber feedback, colaborar com outros, e se engajar em comunidades de interesses compartilhados. Essa capacidade de conectar criadores

⁵Tradução nossa: O fandom não é autônomo; seus produtos não são de forma alguma “autênticos”. Para começar, os fãs estão respondendo a produtos que são produzidos em massa e distribuídos para lucro comercial, e intervêm nessas práticas para gerar formas de cultura que abordam mais plenamente suas próprias fantasias, desejos e interesses. À medida que as atividades dos fãs migram para novas plataformas de mídia, suas atividades também muitas vezes ocorrem em contextos comerciais, onde sua atenção é mercantilizada, seus dados são extraídos e vendidos, e seus textos são reivindicados como propriedade intelectual das empresas anfitriãs (Jenkins, 2018, p. 22)

⁶Tradução nossa: A participação envolve alguma forma de experiência coletiva. Participamos de algo: uma atividade compartilhada, algum tipo de comunidade. Portanto, quando descrevemos as audiências em relação à cultura participativa, estamos chamando a atenção para a produção e troca compartilhadas de significados e, no caso do fandom, a produção e troca de artefatos construídos a partir de conteúdo midiático de massa (Jenkins, 2018, p. 23).

e públicos de todo o mundo não apenas enriquece a experiência individual de cada participante, mas também contribui para a diversidade e riqueza da produção cultural global (Jenkins, 2008).

A partir da consolidação dos conceitos englobados pela cultura da convergência, podemos observar como essas dinâmicas implicam na transformação da lógica produtiva e formação de sujeitos culturais. No seu site, Jenkins publicou um texto propondo uma definição operacional de cultura participativa que vai além da produção de conteúdo através da ecologia de aprendizagem, onde os indivíduos atuam motivados pelo pertencimento, pela reciprocidade simbólica e pelo desejo de expressão. Esse espaço não exige que todos sejam criadores ativos, mas sim que todos se sintam potencialmente capazes de contribuir. É esse tipo de lógica que sustenta comunidades digitais como o *Accidentally Wes Anderson*, que tornam a estética do diretor como um estilo narrativo compartilhado enquanto estruturam um campo simbólico onde a participação espontânea é continuamente incentivada e valorizada.

Esse aprofundamento permite observar como os usuários, ao inserirem-se nessas redes, consomem ou replicam uma linguagem visual, sem deixar de lado a troca, visto que os membros da comunidade ainda ensinam e experimentam em um ciclo contínuo de mentoria informal. As práticas de submissão de conteúdo no AWA, a curadoria compartilhada e a valorização das contribuições individuais estão alinhadas às premissas de Jenkins: a sensação de que "minha contribuição importa" e de que "estou conectado a outros que compartilham esse interesse" constitui a base da motivação participativa. Ainda que nem todos se tornem produtores prolíficos, o simples fato de reconhecer a possibilidade de contribuição já configura um deslocamento significativo em relação ao modelo passivo de recepção de mídia - como ponto que ressoa diretamente com como sua pesquisa entende o papel ativo dos usuários no ecossistema digital contemporâneo (Jenkins, 2006). É possível observar essas dinâmicas e os exemplos no recorte deste trabalho na Tabela 2

Tabela 2: Elementos-chave da Cultura Participativa e sua manifestação no AWA

Elemento	Descrição por Jenkins (2006)	Aplicação no AWA

Baixa barreira de entrada	Acesso facilitado à criação e participação cultural	Submissão livre de fotos via site
Mentoria informal	Aprendizado colaborativo entre usuários	Inspiração em outros posts, dicas da curadoria
Importância da contribuição	Sensação de que o conteúdo do usuário importa	Seleção para site, livro, Instagram
Engajamento afetivo	Valorização da opinião e do olhar individual	Estilo pessoal e narrativas afetivas nos posts
Conexão social	Formação de laços entre membros da comunidade	Comentários, interações e identificação estética

Fonte: Adaptado de JENKINS, Henry. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. 2006. Disponível em: https://henryjenkins.org/blog/2006/10/confronting_the_challenges_of.html. Acesso em: 8 jul. 2025.

No caso específico da estética de Wes Anderson, ressignificada em projetos como o AWA, o engajamento dos usuários não está limitado à contemplação, mas ao gesto estético colaborativo que transforma a experiência do cinema em um processo contínuo de recriação comunitária e afetiva nas plataformas digitais.

1.2.3 Monetização do sentimento de pertencimento

No ambiente digital contemporâneo, a monetização do pertencimento pode ser atribuída por meio da venda direta de produtos aos fãs, mas também ocorre de maneira sutil, através da capitalização da afetividade e das dinâmicas sociais que emergem nas comunidades online. A chamada economia moral descreve como valores compartilhados e expectativas coletivas influenciam as transações econômicas (Jenkins, Ford e Green, 2015). No contexto da cultura participativa, essa economia moral se manifesta na maneira como fãs atribuem valor - financeiro e simbólico - às experiências, conteúdos e relações dentro do ecossistema midiático.

Os autores ainda argumentam que as estratégias de mercado contemporâneas não se baseiam apenas em relações transacionais, mas em um sistema onde a emoção se torna um motor para o consumo. Produtos midiáticos são projetados para gerar conexões emocionais profundas, convertendo o engajamento afetivo em métricas de valor econômico. No entanto, esse modelo não opera sem tensões: os

fãs, cada vez mais conscientes do valor gerado por sua atenção e participação, começam a exigir contrapartidas, seja em termos de maior acesso ao conteúdo, seja em influência sobre as decisões das empresas de mídia.

Essa dinâmica revela um aspecto crucial da economia afetiva: a tentativa das empresas de transformar a lealdade e o envolvimento emocional em capital financeiro. Redes sociais, plataformas de streaming e marcas de entretenimento estruturam suas estratégias para maximizar a aderência do público, criando mecanismos que incentivam a permanência e o engajamento contínuo. No entanto, a aderência não é apenas um reflexo do interesse espontâneo da audiência, mas o resultado de design intencional, onde algoritmos, notificações e recompensas psicológicas são empregados para manter os usuários conectados pelo maior tempo possível (Jenkins, Ford e Green, 2015, p. 28).

Embora a monetização do afeto pareça criar uma relação de proximidade entre marcas e consumidores, muitos críticos argumentam que esse modelo pode levar a uma exploração emocional dos fãs. A ideia de que a participação dos usuários gera valor, mas raramente é devidamente compensada, levanta questões sobre o "trabalho gratuito" na cultura digital. Segundo Terranova (2004, p.78) "Mão de obra gratuita é configurada quando esse conhecedor, o consumo de cultura se traduz no excesso de atividades produtivas realizadas com prazer e, ao mesmo tempo, muitas vezes descaradamente explorado.

Plataformas como YouTube e TikTok dependem do conteúdo gerado pelo usuário para manter seu fluxo econômico, mas os retornos financeiros para os criadores são desiguais. A promessa de engajamento e reconhecimento pode mascarar uma lógica predatória, onde empresas capturam valor sem o redistribuir de forma justa.

Essa lógica mostra-se altamente eficaz na retenção da atenção, ela também gera um paradoxo: a experiência do usuário muitas vezes se torna secundária frente às métricas de engajamento. Em outras palavras, o que circula e se torna popular nem sempre é o que tem maior significado para a audiência, mas sim o que é mais vantajoso dentro da economia algorítmica. Isso se reflete na obsessão corporativa com o chamado "conteúdo viral", uma ideia que, conforme destacam Jenkins, Ford e Green (2015), pode ser uma simplificação enganosa dos processos reais de circulação midiática. Ao buscar replicar modelos "pseudocientíficos" baseados na metáfora do meme como um organismo autorreplicante, muitas empresas perdem de

vista que a disseminação da mídia é, na verdade, impulsionada por decisões humanas, interações sociais e normas culturais.

A busca incessante pela monetização da afetividade também se manifesta na tensão entre os criadores de conteúdo e as plataformas que hospedam seu trabalho. Como destacam Jenkins, Ford e Green (2015), a proliferação de startups baseadas em modelos de negócios que exploram conteúdo gerado pelo usuário gerou novos conflitos sobre propriedade intelectual e remuneração. Plataformas como YouTube, Vimeo e TikTok lucram diretamente com o engajamento dos usuários, mas frequentemente oferecem retornos financeiros desproporcionais aos criadores. Esse desequilíbrio reflete um dilema central da economia moral digital: os fãs e produtores independentes percebem o valor de sua participação, mas muitas vezes encontram dificuldades para traduzi-lo em benefícios concretos.

O impacto dessas dinâmicas vai além da esfera comercial e afeta diretamente como os públicos se organizam e reagem às estratégias das empresas. Protestos contra mudanças em políticas de privacidade, como os que ocorreram no Facebook (Jenkins, Ford e Green, 2015), demonstram que a economia do afeto não é unilateral. Embora plataformas tentem transformar laços emocionais em capital, os próprios consumidores também desenvolvem estratégias para reivindicar maior controle sobre os termos dessa troca.

Esse processo pode ser observado em diferentes contextos culturais e de mercado. A plataforma Patreon, por exemplo, possibilita que criadores de conteúdo recebam apoio financeiro recorrente de seus seguidores, oferecendo recompensas exclusivas que reforçam o sentimento de comunidade. No universo dos fandoms, a franquia *Star Wars* realiza eventos presenciais, como convenções e pré-estreias, estruturados como experiências imersivas que fortalecem os vínculos afetivos e geram receitas por meio de ingressos, produtos licenciados e parcerias comerciais. Projetos de estética compartilhada, como o *Accidentally Wes Anderson*, aplicam lógica semelhante ao comercializar livros, impressões fotográficas e assinaturas de newsletters pagas, convertendo a identificação estética em fonte de receita e sustentando financeiramente a comunidade.

No cinema autoral, o filme *Call Me by Your Name* (2017) inspirou o Elio & Oliver Love Tour, passeio guiado que leva fãs às locações da obra em Crema e arredores, como creches, praça central, cachoeiras e vilas retratadas no filme, por valores que

partem de € 80 por pessoa⁷. Esse tipo de turismo cinematográfico transforma afeto em receita, convertendo identificação estética em experiência de consumo. Em seguida, projetos como o *Accidentally Wes Anderson* seguem lógica comercial similar, ao oferecer livros, impressões e conteúdos exclusivos, convertendo a estética compartilhada em fonte de renda e sustentação comunitária⁸.

A dimensão comercial dessa experiência é também visível na forma como é promovida em plataformas de avaliação e turismo, onde visitantes compartilham registros visuais e relatos sobre o passeio.

Figura 3: Elio & Oliver Love Tour, de *Call me by Your Name*, em Crema



Fonte: TRIPADVISOR. *Elio & Oliver Love Tour (CMBYN)*. Disponível em: https://www.tripadvisor.com.br/Attraction_Review-g1131344-d15144499-Reviews-Elio_Oliver_Love_Tour_CMBYN-Crema_Province_of_Cremona_Lombardy.html. Acesso em: 8 ago. 2025.

Esses registros reforçam a associação entre a obra e o território, transformando o cenário cinematográfico em destino turístico. Assim, a monetização do pertencimento na era digital não pode ser reduzida a uma transação comercial, pois envolve a materialização de vínculos simbólicos e afetivos em experiências que prolongam o universo estético do filme.

Ela é mediada por um complexo jogo de reciprocidade, onde empresas buscam rentabilizar o engajamento, enquanto consumidores tentam equilibrar sua paixão pelo conteúdo com uma crescente consciência sobre o valor que geram. Esse

⁷ Elio & Oliver Love Tour oferece visitas às locações de *Call Me by Your Name* em Crema por preços a partir de € 80 por pessoa (tour de 6 horas com variação conforme número de participantes) Disponível em: <https://eliooliverlovetour.com/>

⁸ Exemplo similar aparece no projeto *Accidentally Wes Anderson*, que comercializa livros, impressões fotográficas e assinaturas de newsletters pagas, transformando o vínculo afetivo com o estilo estético em fonte de receita.

cenário reflete uma nova configuração da economia midiática, onde a moralidade e a afetividade se tornam tão estratégicas quanto os modelos tradicionais de monetização.

1.3 AS MÍDIAS COMO OBJETOS DA CONVERGÊNCIA

Santaella (2007) argumenta que a convergência midiática não deve ser vista apenas como um fenômeno tecnológico, mas também como um fator que reestrutura a relação entre arte, cultura e comunicação. A interseção entre mídia e arte, impulsionada pelo digital, cria um ambiente no qual as fronteiras entre produção e recepção se tornam cada vez mais tênues. Esse fenômeno pode ser percebido na popularização do conceito de transmídia, onde um mesmo universo narrativo se desdobra em diferentes plataformas, oferecendo experiências variadas ao público.

O conceito erudito e elitista da arte no parâmetro das belas-artes ia de encontro com a questão da cultura popular, de consumo e produção de classes sociais mais baixas, muitas vezes marginalizadas, mas que, preservam a memória de seus ancestrais e as dinâmicas do povo como um todo. A convergência entre o que era arte e a comunicação em massa desmistificou esse processo e colaborou para que tivéssemos expressões artísticas e culturais mais diversas, mesmo que a eruditização da arte continuasse presente por anos através da segregação e silenciamento de tais grupos. Além da popularização das ditas belas-artes, a dança e o cinema foram integrados aos produtos da mesma.

A emergência do cinema no final do século 19 inaugurou uma era dominada pela imagem. Esta forma de arte desenvolveu uma linguagem audiovisual que rapidamente se tornou presente em todo o mundo, sendo adotada pela televisão e por outras mídias digitais. A estrutura de organização de imagens e sons estabelecida pelo cinema colaborou para nossas percepções e representações do mundo, influenciando a observamos o cotidiano, consumimos e compartilhamos conteúdo e informações. As exhibições nos primórdios eram caracterizadas como uma forma popular de entretenimento, e os filmes eram, muitas vezes, exibidos em feiras, circos e espetáculos, diferente das salas de cinemas criadas com a experiência do espectador em mente (Costa, 2005).

O cinema, como a sétima arte, passou a ser examinado de maneira mais crítica, superando a mera percepção em massa. A convergência de diferentes meios é uma característica essencial da comunicação contemporânea. No cinema, por

exemplo, a combinação entre imagem e som depende da colaboração de profissionais como produtores, roteiristas, figurinistas e diretores. A interação entre esses elementos amplia a experiência sensorial do espectador. Além disso, a integração de trilha sonora, imagem e narrativa favorece a clareza da mensagem transmitida (Santaella, 2007).

O cinema representa a mais contemporânea expressão da linguagem, um sistema de signos meticulosamente concebidos para a comunicação. A singularidade do cinema reside na sua habilidade de dar vida à realidade por meio da imagem em movimento. Nesta forma de arte, personagens e objetos são representados de maneira a tornar significativa a visual quanto em suas palavras, utilizando dos sentidos para transmitir a mensagem ao público. Essa forma de expressão artística não apenas capta a essência do mundo visível, mas também transporta a imaginação dos espectadores para dimensões extraordinárias, onde o poder das imagens em movimento se torna um veículo para a contemplação e o entendimento profundo (Martin, 1990).

Uma linguagem que continua em mutação, semana a semana, dia a dia, como reflexo veloz dessas relações obscuras, multifacetadas, complexas e contraditórias, as relações que constituem o singular tecido conjuntivo das sociedades humanas (Carrière, p. 22).

Compreendendo a constante mutação da linguagem, o cinema revela-se como um reflexo dinâmico da complexidade das relações humanas e da sociedade. Transmitindo mensagens enquanto se adapta o contexto atual. Essa evolução permite que o cinema sirva como uma ponte entre o indivíduo e o coletivo, oferecendo uma plataforma para a reflexão sobre os temas abordados.

São diversas as etapas e ferramentas utilizadas a fim de produzir com sucesso sentido nos filmes. Alguns deles são a roteirização, fotografia e montagem. Os processos são utilizados através da visão do diretor do filme, que, através dos recursos disponíveis, coloca as ideias em prática.

Esses elementos convergem para criar uma experiência cinematográfica que vai além da simples observação, envolvendo o público em um mundo construído pela combinação hábil de imagens, sons e narrativa. Dessa forma, o cinema não apenas entretém, mas também desafia a percepção e estimula a interpretação pessoal, tornando-se uma forma de expressão artística profundamente impactante. “A fotografia é um sistema de reprodução que fixa eventos reais e elementos da

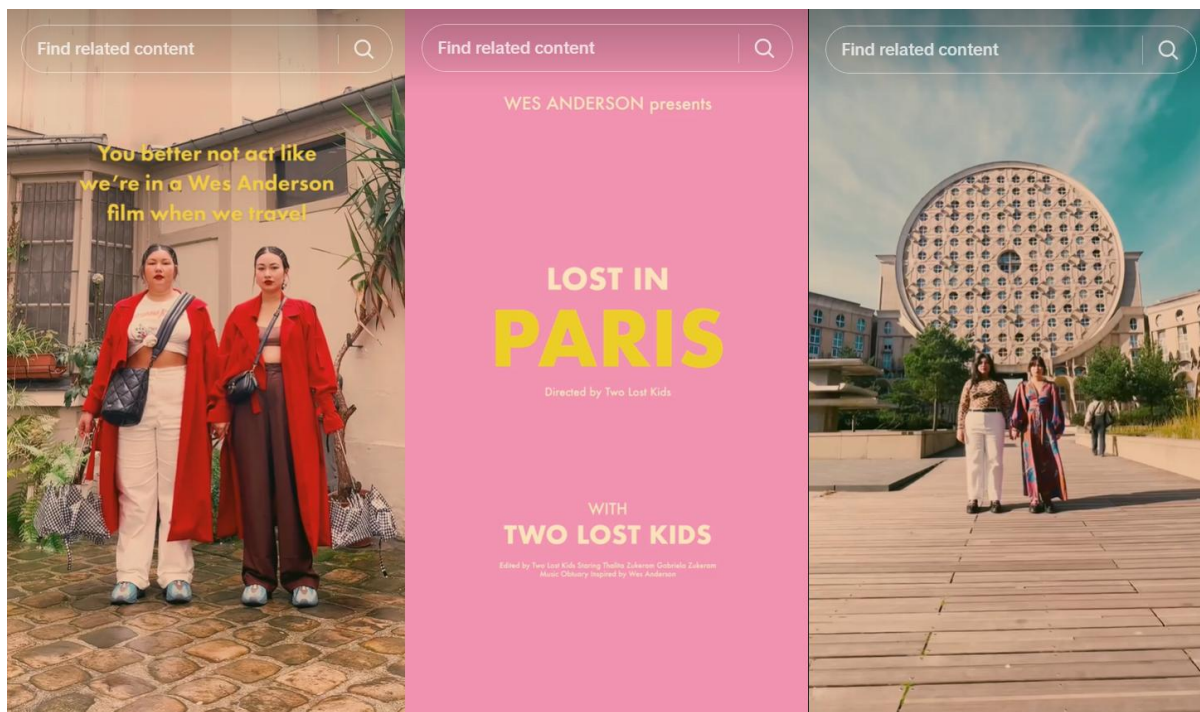
realidade. Essas reproduções, ou fotorreflexos, podem ser combinados de várias maneiras. Tanto como reflexos, quanto pela maneira de suas combinações.” (Eisenstein, 1990, p. 15).

Cada diretor utiliza através dessas e outras ferramentas da composição do filme para expressar ideias e muitas vezes definir sua própria identidade, ou estilo. A disposição e organização de elementos no quadro cinematográfico, inclui cenários, iluminação, figurinos, enquadramento e movimento dos atores, bem como a seleção de objetos presentes na cena. Através dessa organização, os cineastas conseguem transmitir informações sutis, criar atmosferas distintas e direcionar a atenção do público para elementos específicos da narrativa.

Os elementos cinematográficos influenciam na interpretação do consumidor sobre as obras, sendo parte de uma nova dinâmica que integra narrativas em outras plataformas. A estética e os detalhes da *mise en scène* são explorados e reinterpretados no ambiente digital. A interação entre o cinema e a cultura digital contemporânea é exemplar da fluidez entre os meios de comunicação. Portanto, notamos a manifestação da comunicação no cinema. Através das inovações tecnológicas vivenciamos a era da Cultura de Convergência e pela ascensão das redes sociais. Essas plataformas digitais redefinem a maneira como experimentamos e interagimos com conteúdo audiovisual.

Um exemplo prático, ainda sobre o mesmo recorte explorado neste trabalho, é a *trend* do TikTok em que usuários recriam o estilo do diretor em vídeos do dia a dia, usando cores, enquadramentos e músicas específicas, como *Obituary* de Alexandre Desplat, músico que colabora de maneira recorrente com o diretor, para o filme “Crônica Francesa”. O vídeo é ilustrado na Figura 4. Esse fenômeno evidencia tanto a influência dos algoritmos na visibilidade de determinados conteúdos quanto o impacto das plataformas digitais na maneira como consumimos arte. O funcionamento dessas plataformas favorece certas estéticas e influencia a percepção cultural do público.

Figura 4: Trend do Wes Anderson



Fonte: TWOLLOSTKIDS. [Sem título]. TikTok, 19 mar. 2023.⁹

Ao selecionar e compartilhar imagens e trechos de filmes, os fãs reinterpretem e adaptam estilos cinematográficos a novos contextos. Plataformas como TikTok evidenciam esse processo quando usuários criam vídeos inspirados na estética de diretores famosos, aplicando essas características ao cotidiano. A curadoria digital não se limita à organização de conteúdos, visto que também transforma o resultado da produção audiovisual.

O objeto analisado neste trabalho demonstra a forma com a qual a convergência ocorre entre as obras de Wes Anderson transmitidas através do cinema e de todas as características cinematográficas e estilísticas empregadas nas obras do diretor e reproduzidas pelos fãs através das redes sociais, mediadas pelo projeto *Accidentally Wes Anderson*.¹⁰ Nos próximos capítulos, aprofundaremos a descrição e perfil do diretor, assim como os desdobramentos do AWA. Percebemos que essa

⁹ Disponível em: <https://www.tiktok.com/@twolostkids/video/7222453244730051846>. Acesso em 12 set. 2025

¹⁰ Há pesquisas que exploram especificamente a relação entre cinema, redes sociais e práticas de fãs. Entre elas: *Documento sobre cinema e redes sociais*. Documento eletrônico. Disponível em: <https://www.ao-norte.com/img/recursos/publicacoes/conferencia2016.pdf#page=79>. Acesso em: 01 ago. 2025; *Publicação sobre cinema, redes sociais e práticas de fãs*. Documento eletrônico. Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/entities/publication/e78bafbf-3237-455e-b808-2d2326e99f95>. Acesso em: 01 ago. 2025; *Audiovisualidades televisivas e redes sociais digitais*. Documento eletrônico. Disponível em: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36870165/Audiovisualidades televisivas e redes sociais digitais-libre.pdf](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36870165/Audiovisualidades%20televisivas%20e%20redes%20sociais%20digitais-libre.pdf). Acesso em: 01 ago. 2025.

convergência não se limita apenas à reprodução dos elementos visuais e narrativos presentes nos filmes de Anderson, mas também se estende para como os fãs interpretam e reinterpretam esses elementos, criando uma comunidade e um diálogo em torno do estilo único do diretor.

Ainda, Bretas (2012), comenta sobre a questão do compartilhamento como ferramenta estrutural das redes sociais:

As redes sociais na internet são constituídas a partir da expressão dos indivíduos, atores que se manifestam e se agregam por meio de recursos tecnológicos. As linguagens empregadas nessas interações são peculiares, mas carregam elementos das conversações cotidianas vinculadas a modos comunicativos próprios da mídia corporativa tradicional. Esses atores passam a ocupar o lugar de produtores das emissões, o que lhes confere novos valores em contextos mercadológicos, políticos e sociais (p. 50).

As redes sociais também têm a capacidade única de traduzir os conceitos e comportamentos do mundo off-line em paradigmas digitais. A interação, comunicação e expressão que ocorrem em nossa realidade física são traduzidas e reinterpretadas no ambiente digital, formando uma síntese de experiências presenciais e possibilidades tecnológicas. Este espaço digital não apenas replica, mas transforma esses conceitos, gerando novas maneiras de engajamento e influência que transcendem limites geográficos e temporais.

Uma rede social é compreendida como a intersecção de dois elementos fundamentais: os atores (indivíduos, instituições ou grupos, também conhecidos como nós da rede) e suas conexões (vínculos sociais estabelecidos). A abordagem de rede direciona seu enfoque para a estrutura coletiva, reconhecendo que os agentes não podem ser isolados das conexões que mantêm. Isso proporciona uma perspectiva que permite compreender a dinâmica e a complexidade das relações sociais no ambiente digital (Recuero, 2011).

A autora ainda pontua o conceito de comunidade nas redes sociais. Sendo transcendente as fronteiras geográficas e fortalece os laços sociais. Dessa forma, comunidades podem surgir em espaços institucionais ou mesmo em ambientes restritos, como canais de conversação. Além disso, os blogs desempenham um papel fundamental na sustentação dessas comunidades, pois se fundamentam em interações. Portanto, as comunidades virtuais são construídas sobre a base de interações e colaborações, ampliando as possibilidades de conexão e pertencimento entre os participantes.

[...] um conjunto de atores e suas relações que, através da interação social em um determinado espaço, constitui laços e capital social em uma estrutura de cluster através do tempo, associado a algum tipo de pertencimento. Assim, a diferença entre a comunidade e o restante da estrutura social não está nos atores, que são sempre os mesmos, mas sim nos elementos de conexão, nas propriedades das redes (p. 145).

No cenário das redes sociais, a interconexão de atores e suas relações ultrapassa os limites individuais, formando de fato comunidades complexas onde a interação é a base, e pode ser fundamentada em diversos formatos, não apenas em diálogos virtuais. Por exemplo, o compartilhamento de criações e molda uma nova forma de comunicação, em que as expressões do mundo físico ganham vida em um ambiente digital dinâmico. A convergência impulsionada pela internet permite a circulação ampla de ideias, inspirações e narrativas, promovendo a formação de comunidades globais interligadas por laços virtuais. Nesse contexto, a rede social não apenas reflete as relações humanas. Essa troca gera um fluxo de conteúdo imenso, tornando necessário filtrá-los de alguma forma. Assim, a moderação das comunidades realiza, também, um papel de curadoria do material bruto obtido.

Segundo Rosenbaum (2011), a curadoria é proveniente de uma mudança nos ambientes através de seres humanos curadores, que selecionam, organizam e evoluem o conteúdo. São tribos humanas que desempenham um papel que a tecnologia não é capaz devido à identificação e ao fator emocional envolvidos no processo. O autor ainda comenta a maneira com a qual a curadoria proporciona uma possível fonte de renda a partir da publicação e divulgação de material produzido com base nos interesses pessoais dos indivíduos. Este processo de seleção do conteúdo, sejam imagens ou narrativas similares às inicialmente propostas por Wes Anderson, demonstram a importância desse processo, conferindo relevância em uma era onde a convergência midiática é parte de nosso cotidiano.

A internet ampliou a quantidade de conteúdo disponível, tornando a curadoria essencial para organizar e destacar materiais relevantes. No cinema e nas tendências audiovisuais, essa curadoria ocorre tanto de maneira individual (quando influenciadores e críticos selecionam e comentam filmes) quanto coletiva (quando grupos e comunidades online compartilham e recomendam conteúdos). O AWA exemplifica esse processo, reunindo imagens que evocam a estética do diretor e criando um espaço de curadoria colaborativa.

O processo também se destaca como uma resposta à sobrecarga de informações, proporcionando uma filtragem qualitativa e uma abordagem mais

significativa na apresentação de conteúdo aos usuários que formam as comunidades. Assim, exemplificamos como a dinâmica da Cultura de Convergência, na qual as fronteiras entre criador e público se dissolvem, e a criação artística se transforma em um diálogo contínuo e colaborativo.

2 O ESTILO DE WES ANDERSON

O diretor e produtor Wes Anderson, nascido em Houston, Texas, em 1969, consolidou-se como uma das vozes mais singulares e reconhecíveis do cinema contemporâneo. Sua trajetória artística está intrinsecamente ligada a uma formação cultural vasta e a um imaginário estético que o distingue dentro da tradição cinematográfica norte-americana. Formado em filosofia na Universidade do Texas e com forte inclinação pelas artes visuais e pela literatura clássica, Anderson construiu uma filmografia que alia densidade temática e precisão visual. Sua assinatura autoral se manifesta não apenas na repetição de motivos estilísticos, mas na elaboração de um universo ficcional próprio, onde cada elemento da mise-en-scène participa da formação narrativa.

A compreensão do cinema de Wes Anderson exige a articulação entre estilo e conteúdo, forma e narrativa, o que nos remete às abordagens de autores que oferecem diferentes caminhos para pensar o estatuto da forma e sua relação com a construção de sentido. Ao tratar de um cinema cuja estética é tão marcante a ponto de se tornar uma linguagem própria - e posteriormente apropriável culturalmente - torna-se necessário refletir sobre a autoria enquanto instância de controle criativo e poético. Anderson é, nesse sentido, um autor pleno, que roteiriza, dirige, participa da direção de arte e colabora ativamente em outras etapas da produção, imprimindo uma coerência que ultrapassa o enredo e se estende à materialidade da imagem.

O capítulo está organizado em sete seções: a primeira analisa a autoria e assinatura estética de Wes Anderson; a segunda investiga a mise-en-scène como elemento narrativo; a terceira examina a relação entre imagem e movimento; a quarta aborda a simetria e o enquadramento; a quinta discute o uso da cor como signo narrativo e emocional; a sexta explora o cenário como extensão dos personagens, e a sétima descreve os elementos narrativos e o tom peculiar que marcam sua obra.

2.1 WES ANDERSON COMO AUTOR: ESTILO, ASSINATURA E AUTORIA

Diley (2017) posiciona Wes Anderson como parte da continuação da tradição crítica dos *Cahiers du Cinéma*, identificando-o como um exemplo contemporâneo da política dos autores. Formulada originalmente por críticos como François Truffaut na década de 1950, essa perspectiva defende que o diretor pode ser reconhecido como o “autor” do filme, já que imprime uma marca pessoal recorrente tanto na estética quanto na construção narrativa.

Accordingly, it is important to demonstrate how Anderson's aesthetic and stylistic continuity in his films, his original and highly personal voice, and how he flaunts the incorporation of various influences (literary, cinematic, more generally artistic), so that his personal style is marked by a prominent allusive quality – Anderson's work can best be appreciated in conversation with his influences – all conjoin to define Anderson as an auteur (Diley, 2017, p.7).¹¹

No caso de Anderson, essa assinatura se manifesta na continuidade estética e estilística de seus filmes, no uso de uma voz autoral original e altamente pessoal e na incorporação explícita de múltiplas influências literárias, cinematográficas e artísticas. Essas referências, longe de diluir seu estilo, contribuem para uma qualidade fortemente alusiva, na qual a apreciação plena de sua obra se dá em diálogo com suas influências. Essa dimensão temática, que se repete em sua filmografia, e revela-se inseparável de um projeto estético consciente. Anderson constrói universos narrativos que remetem a uma espécie de conto ilustrado, onde os planos são compostos como quadros, os movimentos de câmera seguem lógicas coreográficas, e a paleta cromática dialoga com estados emocionais internos dos personagens. Sua obra, assim, representa o mundo enquanto o reorganiza segundo uma sensibilidade autoral singular.

Os temas são geralmente trabalhados com uma camada cômica - também muito utilizada como recurso pelo diretor, além da nostalgia, disfunção familiar, conflito e dor, de forma mais evidente em *Os Excêntricos Tenenbaums*, que se centra em uma família disfuncional, *A Vida Marinha com Steve Zissou*, particularmente na relação entre Zissou e Ned Plimpton, *Viagem a Darjeeling*, onde três irmãos buscam fechamento entre suas jornadas e, simultaneamente com a mãe através de uma jornada espiritual na Índia, assim como em *O Fantástico Sr. Raposo*, com suas relações familiares complexas, e *Moonrise Kingdom*, um filme onde os dois protagonistas fogem de uma vida familiar disfuncional e encontram consolo um no outro.

Como sugere Jacques Aumont (1993, p. 85), o estilo é aquilo que “dá forma a uma visão de mundo”, ele organiza a materialidade da imagem para expressar um

¹¹ Tradução nossa: Portanto, é importante demonstrar como a continuidade estética e estilística de Anderson em seus filmes, sua voz original e altamente pessoal, e como ele ostenta a incorporação de várias influências (literárias, cinematográficas, mais geralmente artísticas), de modo que seu estilo pessoal é marcado por uma qualidade alusiva proeminente - o trabalho de Anderson pode ser melhor apreciado em conversa com suas influências - todos se unem para definir Anderson como um autor (Diley, 2017, p.7).

olhar. Na filmografia do diretor, essa visão é guiada por uma sensibilidade nostálgica e, muitas vezes, artificial, onde o afeto e a geometria não estão em contradição. Sua mise-en-scène é planejada, e os acontecimentos não são perceptivelmente espontâneos, e justamente por isso, tudo parece prestes a desmoronar.

Bordwell (2005) afirma que o estilo se manifesta em padrões recorrentes: uso do plano centralizado, cores específicas, ritmo de corte, organização do espaço. Essas decisões técnicas, embora aparentemente formais, produzem um impacto emocional. Em *Moonrise Kingdom*, por exemplo, os planos fixos e a câmera frontal criam uma sensação de suspensão e inocência, uma infância recriada como memória estética.

O estilo do diretor funciona como um dispositivo de reconhecimento e afeto: ele convida o público a entrar em um mundo de regras visuais, onde o estilo, além de assinatura, é uma estrutura dramática, que intermedeia a relação entre o espectador e o universo fílmico. Segundo Kristin Thompson (1988), o estilo é parte integrante da lógica da narrativa e não deve ser analisado como um adereço visual. Em diretores como Anderson, cada decisão estética é também uma decisão ética e emocional, a cor escolhida, a composição do plano, a movimentação da câmera, indicam um posicionamento diante da história que está sendo contada.

Em entrevista ao *The Daily Beast* (2023), o próprio diretor reconhece esse processo de consolidação de estilo como resultado de descobertas ao longo do tempo:

Penso em como quero montar uma cena, [...] em certo ponto, comecei a perceber que tenho uma marca pessoal reconhecível que está começando a tomar forma nesses filmes, e isso está acontecendo porque estou aprendendo algo aqui, e descobrindo algo que gosto de fazer, e é uma mistura de muitas coisas diferentes.

A assinatura de Anderson não é, portanto, fruto de uma imposição estilística arbitrária, mas resultado de uma prática de experimentação recorrente, que combina influências literárias, como Salinger e Zweig, visuais, como os quadros de Norman Rockwell e as ilustrações de livros infantis, e cinematográficas, como os *travellings* de Kubrick ou os cortes secos de Truffaut. A recorrência dessas escolhas, longe de tornar seu cinema repetitivo, consolida um estilo que se abre à apropriação por parte do público e se transforma em marca cultural compartilhada, como será discutido nas próximas páginas.

2.2 A MISE-EN-SCÈNE COMO CONSTRUÇÃO NARRATIVA

“*Mise-en-scène*” é um conceito originado do teatro, que se refere à organização dos elementos visuais dentro do quadro. Segundo Gibbs (2002), trata-se da combinação de cenário, figurino, iluminação, enquadramento e atuação, ou seja, tudo aquilo que aparece diante da câmera e é registrado pelo olhar cinematográfico. É através da *mise-en-scène* que o espaço é investido de sentido e o olhar do espectador é guiado por intenções narrativas e sensíveis. Martin (2014) complementa ao definir a *mise-en-scène* como uma “organização do mundo para o espectador”, apontando para a intencionalidade poética da composição visual.

No cinema de Wes Anderson, a *mise-en-scène* atinge uma elaboração máxima, funcionando como núcleo organizador da experiência estética. Oliveira (2013) destaca que *mise-en-scène* é uma arte de relacionar corpos, objetos e espaços, ou seja, de inscrever o humano em um ambiente que carrega sentido simbólico e emocional. Essa inscrição ganha contornos muito específicos em Anderson, onde cada quadro é meticulosamente composto. Há uma preferência clara pela profundidade de campo e por planos abertos, nos quais os personagens aparecem em posição centralizada e inseridos em cenários que funcionam quase como dioramas.

A *mise en scène* aí defendida é um pensamento em ação, a encarnação de uma ideia, a organização e a disposição de um mundo para o espectador. Acima de tudo, trata-se de uma arte de colocar os corpos em relação no espaço e de evidenciar a presença do homem no mundo ao registrá-lo em meio a ações, cenários e objetos que dão consistência e sensação de realidade à sua vida. Expressão cunhada, em sua origem, para designar uma prática teatral, a *mise en scène* adquire no cinema essa dimensão fenomenológica: mostrar os dramas humanos esculpindo-os na própria matéria sensível do mundo. [...] Se um cineasta é um autor, é porque seus filmes só fazem sentido no e pelo movimento interno da *mise en scène*. A *mise en scène* se torna, assim, a grande arma do autor e a principal ferramenta teórica da crítica. (Oliveira, 2013, p. 3)

Martin (2014) menciona que se o termo fosse traduzido para o inglês (e aqui, para o português) “*Staging*” ou encenar seria um bom termo para refletir o significado. Já utilizado por outros autores, encenar carrega um tom teatral, e destaca o ato de organizar, ensaiar e dispor recursos a fim de obter a cena perfeita. Utilizando a perspectiva da encenação, há a compatibilidade com os recortes da obra de Wes Anderson que serão abordados neste trabalho - todos predominantemente teatrais e

não incluídos nos elementos diretamente cinematográficos, que compõem o estilo do diretor: cor, simetria e cenários.

A *mise-en-scène*, aqui, é menos uma moldura para a ação e mais um elemento ativo de significação. A atenção aos detalhes é tamanha que, como observa Kornhaber (2017), quase qualquer quadro de seus filmes poderia ser impresso como pôster, dada sua simetria, equilíbrio cromático e coesão visual. A estética de Anderson privilegia a composição interna ao plano, devido a cortes e montagens fragmentadas. Isso contribui para a construção de uma atmosfera onde o espectador é convidado a habitar visualmente o mundo narrado.

Few contemporary directors—and arguably few directors of any era—are so associated in the popular imagination with their visual construction inside the frame as Anderson. Examine any popular parody of Anderson’s filmmaking (which have arguably become a kind of Internet subgenre unto themselves) and you are sure to find some kind of indicator of an exacting and eccentric attention to the details of set decoration, costuming, and props—the visual elements that make a “movie by Wes Anderson 2017, (p.18).¹²

Nos filmes de Anderson, a ênfase recai cada vez mais na composição interna do quadro, em detrimento da composição entre os quadros. A montagem tende a ser funcional, priorizando a continuidade espacial e a clareza narrativa, enquanto a complexidade formal se concentra na *mise-en-scène*. Essa opção desloca a atenção para o arranjo dos elementos dentro de um único plano, frequentemente guiado por uma lógica simétrica e um rigor geométrico que privilegia a frontalidade. O resultado é que cada plano funciona como uma unidade estética autossuficiente, capaz de condensar informações narrativas e sensoriais sem depender de cortes sucessivos. Em filmes como *O Grande Hotel Budapeste* é possível observar enquadramentos em que personagens e objetos se organizam de forma milimétrica, com equilíbrio cromático e distribuição precisa de formas, o que permite que quase qualquer fotograma seja extraído e utilizado como peça promocional, sem perda de impacto visual (Browning, 2011).

Esse princípio pode ser claramente observado em *O Grande Hotel Budapeste*, exemplificado na Figura 5, especialmente nas cenas que apresentam o concierge

¹² Tradução nossa: Poucos diretores contemporâneos - e de certa forma, poucos diretores de qualquer era - estão tão associados na imaginação popular com a sua construção visual no quadro quanto Anderson. Examine qualquer paródia popular da filmografia de Anderson (que, argumenta-se, se tornaram uma espécie de subgênero da Internet por si só) e você certamente encontrará algum tipo de indicador de uma atenção meticulosa e excêntrica aos detalhes da decoração do cenário, figurino e adereços - os elementos visuais que fazem um filme de Wes Anderson definitivamente parecer um filme de Wes Anderson

Gustave e o lobby boy Zero. Os enquadramentos organizam personagens, objetos e cenários em perfeita simetria, explorando o alinhamento frontal e a profundidade reduzida para criar imagens de alto impacto visual.

Figura 5: Composição simétrica em cenas com Gustave e Zero em *O Grande Hotel Budapeste*



Fonte: ANDERSON, Wes. *O Grande Hotel Budapeste*. EUA: Fox Searchlight Pictures, 2014.

A repetição desse padrão reforça a função narrativa da mise-en-scène como elemento estruturante no cinema de Anderson. A simetria e o controle sobre cada detalhe do quadro não apenas produzem um efeito estético reconhecível, mas também orientam a leitura do espectador, conduzindo o olhar para pontos específicos e fortalecendo a identidade visual do diretor. A precisão geométrica e de posicionamento de elementos presente nos planos, confere uma estética alinhada, empregando uma atenção particular à simetria ou assimetria do quadro, muitas vezes posicionando os protagonistas proeminentemente no centro da composição, equilibrados por elementos visuais equivalentes em cada lado.

Alternativamente, ele os coloca marcadamente fora do centro, destacando o espaço negativo que os envolve, provocando uma reflexão sobre o contraste entre

presença e ausência. Essa abordagem transforma o espaço em signo e constrói uma linguagem visual que é, ao mesmo tempo, contemplativa e narrativa. Os ambientes, planejados, funcionam como extensões da história: a cor, a iluminação, os objetos e a organização do quadro ajudam a sugerir sensações, estados de espírito e relações entre personagens. Nada é colocado ao acaso. Um objeto sobre a mesa, a distância entre duas figuras ou a escolha de um enquadramento específico podem carregar significados que o diálogo não explicita.

Não se trata de naturalismo, mas de uma artificialidade assumida, na qual cada elemento visual é calculado para produzir efeito. Esse artifício não diminui a emoção, ao contrário, transforma-se em afeto. A *mise-en-scène*, nesse sentido, é o motor estético que conecta a sensibilidade do autor ao mundo que seus personagens habitam. O cenário deixa de ser fundo para se tornar personagem, capaz de criar tensão, ampliar sentidos e reforçar o impacto de cada cena. Em muitos momentos, é o próprio espaço que conduz o olhar do espectador e dita o ritmo da narrativa, tornando-se parte inseparável da experiência do filme.

Esses elementos convergem para criar uma experiência cinematográfica que vai além da simples observação, envolvendo o público em um mundo construído pela combinação hábil de imagens, sons e narrativa. Dessa forma, o cinema não apenas entretém, mas também desafia a percepção e estimula a interpretação pessoal, tornando-se uma forma de expressão artística profundamente impactante. “A fotografia é um sistema de reprodução que fixa eventos reais e elementos da realidade. Essas reproduções, ou fotorreflexos, podem ser combinados de várias maneiras. Tanto como reflexos, quanto pela maneira de suas combinações” (Eisenstein, 1990, p. 15)

Cada diretor utiliza através dessas e outras ferramentas da composição do filme para expressar ideias e muitas vezes definir sua própria identidade, ou estilo. A disposição e organização de elementos no quadro cinematográfico, inclui cenários, iluminação, figurinos, enquadramento e movimento dos atores, bem como a seleção de objetos presentes na cena. Através dessa organização, os cineastas conseguem transmitir informações sutis, criar atmosferas distintas e direcionar a atenção do público para elementos específicos da narrativa. Nesta pesquisa, é importante que esses elementos sejam visualizados também de maneira estática, como uma fotografia, já que nos próximos capítulos, a apropriação e recriação desse estilo será observada.

2.3 IMAGEM E MOVIMENTO: TEMPO, PERCEPÇÃO E CINEMA

A imagem em movimento é a essência do cinema, mas também uma questão filosófica complexa. Gilles Deleuze (1985), em diálogo com Bergson, propõe que o cinema não apenas representa o movimento, mas o cria. O movimento cinematográfico seria uma imagem-tempo, não no sentido de capturar o tempo cronológico, mas de apresentar o tempo vivido como duração. O cinema, nesse contexto, se torna um regime sensível que permite experimentar o fluxo da realidade por meio de suas articulações visuais e sonoras.

No caso do cinema de Wes Anderson, essa dimensão do movimento adquire contornos muito particulares. Ao contrário do que se observa em diretores que usam a câmera de modo frenético ou vertiginoso, Anderson opta por movimentos controlados, quase coreografados. Os *travellings* laterais, os panoramas suaves em eixo reto e os movimentos de aproximação ou afastamento com zoom lento compõem uma gramática visual marcada por precisão e ritmo.

A presença da câmera é sentida, mas nunca intrusiva. Seu movimento, ainda que constante, não busca realismo, mas uma organização plástica do olhar. Martin (1990) observa que o sentimento de realidade no cinema não decorre da fidelidade ao mundo empírico, mas da coerência com que o tempo e o espaço são organizados visualmente. Em Anderson, essa coerência se expressa como uma partitura visual, na qual o tempo é controlado e o espaço é organizado para guiar o espectador.

Em *Os Excêntricos Tenenbaums*, um *travelling* lateral atravessa os cômodos da casa e apresenta personagens e objetos de forma sequencial, como se cada quadro fosse uma página da história. Em *O Grande Hotel Budapeste*, movimentos panorâmicos percorrem o saguão e conectam ações simultâneas, revelando a arquitetura como parte do enredo. As cenas não se precipitam em ação repentina; elas se desdobram no tempo, permitindo que o espectador acompanhe o movimento como parte da composição visual. O impacto não está na ilusão de realidade, mas na clareza da relação entre tempo, espaço e ritmo de cada plano.

A alternância entre planos fixos e movimentos lentos cria um efeito de suspensão. Em muitos momentos, os personagens permanecem estáticos enquanto a câmera se move, criando um contraste entre a imobilidade dos corpos e a fluidez da lente. Isso produz um tipo de atenção contemplativa, onde o tempo parece dilatado. Mais do que representar uma ação, o movimento em Anderson propõe um estado de experiência. A câmera não apenas observa: ela organiza a percepção.

Esse tipo de relação entre imagem e movimento não é apenas uma escolha estética, mas também uma forma de construir um universo narrativo onde o tempo não é um dado natural, mas uma matéria plástica. A temporalidade em Anderson é estilizada, com ritmo próprio, quase musical. Trata-se de uma organização que reforça o controle autoral sobre todos os aspectos da encenação, e que contribui para a criação de um mundo onde forma e conteúdo são inseparáveis. O espectador é convidado a entrar nesse ritmo, a habitar esse tempo narrativo e sensível, o que diferencia profundamente sua experiência diante das obras do diretor.

2.4 SIMETRIA E ENQUADRAMENTO: O EQUILÍBRIO COMO EXPRESSÃO

A simetria é uma das marcas mais evidentes e replicadas da estética de Wes Anderson. O enquadramento centralizado e a organização geométrica dos elementos em cena se tornaram parte de sua identidade autoral. Segundo Hermann Weyl (1952), a simetria é compreendida como uma “ideia de ordem e beleza baseada na repetição de elementos estruturais” (p. 5). Essa repetição, no cinema de Anderson, adquire um valor expressivo e técnico.

Jacques Aumont (1993) argumenta que a composição visual no cinema deve ser lida em articulação com o conteúdo dramático, ou seja, não há neutralidade formal. Em Anderson, a simetria transmite tanto harmonia quanto o caos. A organização excessiva dos quadros pode sugerir contenção emocional, controle estético que espelha o controle afetivo dos personagens. Em *O Grande Hotel Budapeste*, o protagonista Gustave H. se move com precisão quase coreográfica dentro de espaços simétricos e previsíveis, como se sua rotina ritualizada fosse uma tentativa de segurar um mundo em ruínas.

Ao utilizar a simetria como uma ferramenta composicional, os cineastas podem criar uma sensação de ordem e harmonia visual, orientando o olhar do espectador de maneira eficaz e enfatizando a importância de certos elementos na narrativa. Essa técnica não apenas contribui para a estética do filme, mas também pode transmitir significados. Podemos observar exemplos desses elementos na Figura 6.

Figura 6: Simetria em *O Grande Hotel Budapeste*



Fonte: ANDERSON, Wes. *O Grande Hotel Budapeste*. EUA: Fox Searchlight Pictures, 2014.

A busca pela simetria, enraizada na nossa percepção de beleza e ordem, é uma constante na história da arte e do cinema. Tanto nas antigas formas de expressão quanto nas modernas produções cinematográficas, a simetria é uma ferramenta essencial na criação de composições visuais harmoniosas. Ao utilizá-la, os cineastas podem guiar o olhar do espectador e enfatizar elementos narrativos, criando uma sensação de ordem e equilíbrio.

Além disso, a simetria funciona como marca de estilo replicável, especialmente em ambientes digitais. Como aponta Constantinescu (2022), essa visualidade facilmente reconhecível “alimenta a circulação de paródias, memes e homenagens visuais nas redes sociais” (p. 104). O uso da simetria transforma o filme em uma coleção de imagens destacáveis, quase sempre centradas e simetricamente equilibradas. Essa estrutura gráfica favorece a apropriação estética, como será discutido nos capítulos seguintes.

No entanto, é preciso observar que a simetria também carrega um potencial limitador e artificial. Se, por um lado, ela reforça a identidade autoral, por outro, pode gerar um certo maneirismo formal, uma repetição estética que corre o risco de obscurecer a profundidade emocional. Em algumas cenas de *Asteroid City*, por exemplo, a rigidez dos enquadramentos parece ultrapassar os personagens, criando uma sensação de encenação excessiva. Nesse sentido, a simetria se torna um recurso e ponto de tensão crítica: até que ponto a forma ultrapassa o conteúdo?

O contraste entre simetria e desequilíbrio também é explorado em alguns momentos-chave. Em *Moonrise Kingdom*, há cenas em que os personagens são deslocados para fora do centro, ou em que o fundo quebra o eixo perfeito da composição. Esses pequenos desvios adquirem importância narrativa: indicam conflitos, dissonâncias internas, ou uma tentativa de romper com o padrão. Como explica Aumont (1993, p. 109), “a perturbação da ordem visual é frequentemente o modo mais direto de expressar o desconforto emocional ou o estranhamento diegético”.

Assim, a simetria em Wes Anderson não deve ser lida apenas como sinal de estilo, mas como estrutura expressiva e dramática. Ela não está a serviço da beleza por si só, mas da construção de um universo estético coerente com os temas que o diretor explora: a tentativa de manter a ordem diante do caos, o desejo de encapsular o tempo, e a convivência entre melancolia e humor. A simetria, ao mesmo tempo que organiza, revela aberturas, e é nesse contraponto que a força narrativa se sobressai.

Finalmente, o impacto da simetria ultrapassa o plano do filme e alcança a recepção. Como será desenvolvido no capítulo 3, há uma “comunidade estética” em torno dessa linguagem visual. Cenas são recriadas, cenários são imitados, e filtros de aplicativos repetem o estilo do diretor, como se ele fosse um código visual compartilhável. Isso transforma a simetria de Anderson em um padrão cultural, que liga cinema, redes sociais e práticas de fãs.

Na filmografia de Wes Anderson, a cor não é um recurso técnico ou decorativo, mas um dispositivo dramático. Cada paleta é escolhida com intenção narrativa, para transmitir estados emocionais, atmosferas e simbolismos. Daniel Frampton (2006) propõe a ideia de que o cinema “pensa com imagens”, e nesse pensamento, a cor é linguagem. Nos filmes de Anderson, a cor age como vetor de memória e afeto, reforçando o sentido das cenas com precisão quase musical.

Em *O Grande Hotel Budapeste*, os tons de rosa, vermelho e azul são usados para construir um universo delicado e artificial, onde o passado é revivido com idealização. O rosa da fachada do hotel, por exemplo, transmite ternura enquanto aponta para uma ideia de passado embelezado, quase inacessível. O azul, que aparece em cenas de transição ou tensão, atua como freio visual, interrompendo a leveza e anunciando rupturas. A paleta funciona como um marcador temporal e afetivo, organizando o que está por vir e o que já foi perdido.

Essa distorção deliberada cria uma tensão interessante entre forma e emoção. Em *Os Excêntricos Tenenbaums*, por exemplo, os tons terrosos dominam os ambientes internos, sugerindo melancolia, desgaste e memória. O marrom, o vermelho-escuro e o amarelo envelhecido compõem uma atmosfera quase outonal, uma paleta da decadência emocional. Em contraste, os figurinos dos personagens introduzem cores mais vibrantes, que acentuam suas singularidades ou seus conflitos internos. A cor é, portanto, um campo de tensão entre a superfície visível e o conteúdo dramático.

Segundo Jacques Aumont (1993), a cor no cinema pode atuar de forma dupla, como elemento plástico, que organiza o quadro, e como signo, que comunica estados psicológicos. Essa duplicidade aparece claramente em *Moonrise Kingdom*, onde o amarelo domina a narrativa visual. A escolha por esse tom não apenas reforça a sensação de verão e infância, mas também sugere alerta, excitação e descompasso, sentimentos típicos da adolescência. As cores do filme, longe de reforçarem o naturalismo, intensificam o universo subjetivo dos personagens.

Como aponta Misek (2010), o uso contemporâneo da cor digital possibilita um controle preciso da gradação cromática, o que favorece a construção de paletas autorais. Em Wes Anderson, esse controle é levado ao extremo. A cor deixa de ser uma consequência da iluminação ou do figurino para se tornar o ponto de partida da composição. Cada plano é pensado em função da paleta, que assume o papel de moldar o espaço, organizar o ritmo e criar continuidade visual mesmo entre cenas que se passam em tempos e lugares distintos.

Por fim, é possível afirmar que a cor nos filmes de Anderson é utilizada como conector entre personagem e emoção. Ao investir em tonalidades pouco realistas, o diretor afasta o espectador da identificação imediata e o convida a experimentar o filme como um quadro em movimento. A cor, nesse sentido, é forma, conteúdo e afeto ao mesmo tempo.

2.5 A COR COMO SIGNO NARRATIVO E EMOCIONAL

O contexto da cor e seus significados têm registros desde muito antes do cinema se estabelecer, e sua relevância para a arte evolui conforme os dispositivos utilizados, desde as telas, até as representações midiáticas contemporâneas.

Let us consider first an everyday usage of the word color, a usage that implies the concept that color is a property of materials. Thus, a ripe tomato has the property of being red; snow, of being white; Mary's scarf, of being blue; etc. We accept that the color of a material or object is its color perceived in daylight. (Agoston, 1987, p.5).¹³

As primeiras teorias da cor são gregas, tendo sido instigadas por textos sobre o contraste entre preto e branco como luz e escuridão, o que evoluiu para a mistura dos opostos com os elementos da natureza: terra, ar, fogo e água, apenas adicionando o vermelho como outro tom, que daria assim continuidade ao ser misturado com preto e branco. Ao longo dos anos, ainda considerando o contexto clássico e complexo dos pigmentos, misturas e perspectivas sobre a arte, foram estabelecidas vermelho, amarelo e azul - e em alguns registros, verde, como cores primárias, enquanto preto e branco se posicionaram em outra categoria (Gage, 1999).

O autor também fala sobre a importância dos mosaicos para a expansão cromática, visto que eram utilizados materiais e técnicas que possibilitaram explorar a luz e seus efeitos, além da adição de peças metalizadas. Nos mosaicos, são evidenciados o significado das composições, além da questão financeira - devido ao custo e qualidade dos materiais utilizados. Muitas vezes utilizados em igrejas, durante celebrações como batismo, os mosaicos conferiam luz e um efeito etéreo para o ambiente, além de enfatizar imagens simbólicas e sagradas na religiosidade. Neste momento de destaque para os mosaicos, o realismo e movimento através das peças também foi se desenvolvendo enquanto adicionava significado no uso das cores.

O uso da cor vem acompanhado de duas vertentes, cor óptica (cor como luz) ou cor de superfície (cor como pigmentos), por mais que a discussão ainda seja sobre a cor em si, é necessário identificar as diferentes relações entre as cores em cada um desses grupos. Na cor óptica engloba a chamada mistura aditiva de cores. Dessa forma, a cor necessariamente depende da luz e do processo das ondas de luz sobre nosso corpo, assim percebemos a cor. Por exemplo, cada cor tem um comprimento de onda, e assim percebemos o vermelho, roxo, verde, e assim por diante. A soma de todos esses comprimentos de onda nos faz perceber o branco, e quando se misturam em menor intensidade, resultam em variadas cores do espectro. As cores

¹³ Tradução nossa: Consideraremos primeiro um uso cotidiano da palavra cor, um uso que implica o conceito de que a cor é uma propriedade dos materiais. Assim, um tomate maduro tem a propriedade de ser vermelho; a neve, de ser branca; o lenço de Maria, de ser azul; etc. Aceitamos que a cor de um material ou objeto é sua cor percebida à luz do dia (Agoston, 1987, p.5).

primárias aditivas são vermelho, verde e azul, tendo sido utilizadas no Technicolor (Misek, 2010).

Additive color mixture formed the basis of early Technicolor and numerous other early twentieth-century color technologies. The earliest additive color systems involved three cameras, each with a different primary colored filter placed in front of the lens (red, green, blue), recording the same scene. The three resulting black-and-white negatives each captured different wavelengths of colors: one captured reds, one captured greens, one captured blues. The three black-and-white film prints made from these three negatives could then be projected onto a white screen, each through the same color filter originally used to create the negative. When superimposed onto each other, the red-filtered, green-filtered, and blue-filtered black-and-white film prints combined to create a full color image. Though ingenious, additive color cinematography proved to be a complicated process, and was incrementally replaced by subtractive technologies (Misek, 2010, p. 7).¹⁴

A mistura de cores subtrativas ocorre quando combinamos pigmentos coloridos, como aqueles usados em tintas, tintas de impressão e corantes. Esses pigmentos são partículas de cor suspensas em óleo ou água. A visibilidade dos objetos ao nosso redor se deve ao fato de eles refletirem a luz. Quando a luz branca atinge um pigmento, este absorve ou subtrai determinadas cores do espectro e reflete o que resta. Por exemplo, um objeto azul é percebido como azul porque ele absorve todas as outras cores da luz branca, exceto o azul, refletido de volta aos nossos olhos. Quando misturamos dois pigmentos, eles absorvem uma gama mais ampla de comprimentos de onda do que um único pigmento, criando assim uma terceira cor. Por exemplo, a mistura de pigmentos azuis e amarelos resulta na cor verde. Quanto mais pigmentos são combinados, mais luz é subtraída, levando a cores cada vez mais escuras. Por isso, a mistura de pigmentos é conhecida como mistura de cores subtrativas (Misek, 2010).

O autor ainda pontua as três cores primárias subtrativas: ciano, magenta e amarelo. Quando essas três cores são combinadas, elas absorvem todos os comprimentos de onda de luz que incidem sobre elas: ciano absorve vermelho, amarelo absorve azul e magenta absorve verde, resultando na percepção da cor

¹⁴ Tradução nossa: A mistura aditiva de cores formou a base do Technicolor inicial e de várias outras tecnologias de cores do início do século XX. Os primeiros sistemas de cores aditivas envolviam três câmeras, cada uma com um filtro de cor primária diferente colocado na frente da lente (vermelho, verde, azul), registrando a mesma cena. Os três negativos em preto e branco resultantes capturavam diferentes comprimentos de onda das cores: um capturava vermelhos, outro capturava verdes e outro capturava azuis. As três impressões em preto e branco feitas a partir desses três negativos podiam então ser projetadas em uma tela branca, cada uma através do mesmo filtro de cor originalmente usado para criar o negativo. Quando superpostas, as impressões em preto e branco filtradas por vermelho, verde e azul combinavam para criar uma imagem em cores completas. Embora engenhosa, a cinematografia de cores aditivas provou ser um processo complicado e foi gradualmente substituída por tecnologias subtrativas (Misek, 2010, p. 7).

preta. Ciano e magenta não são encontrados como pigmentos naturais, então, até a invenção de pigmentos sintéticos no século 21, as misturas de cores subtrativas eram feitas principalmente com pigmentos azuis, vermelhos e amarelos. A evolução para pigmentos sintéticos permitiu uma manipulação mais precisa das cores subtrativas, ampliando significativamente as possibilidades artísticas e industriais.

A análise separada da cor no cinema é justificada pela sua importância como uma qualidade natural dos seres e objetos retratados na tela. Durante cerca de quarenta anos, o cinema foi predominantemente representado em preto e branco, ressaltando a significância da cor como um elemento distintivo e expressivo. Além disso, a compreensão mais profunda da cor vai além de simplesmente aumentar o realismo da imagem, indicando que sua utilização eficaz no cinema envolve considerações estéticas, simbólicas e narrativas que transcendem a mera reprodução da realidade. Nesse sentido, a cor no cinema é um elemento versátil que pode ser manipulado criativamente para transmitir emoções, estabelecer atmosferas e reforçar temas. A sua análise separada permite uma apreciação mais refinada da sua influência na narrativa visual, destacando como a sua presença ou ausência pode impactar a experiência do espectador e contribuir para a construção de significados mais profundos na obra cinematográfica (Martin, 1990).

Sem se cair num simbolismo elementar, é evidente que a cor pode ter um eminente valor psicológico e dramático. Parece, portanto que a sua utilização, bem compreendida, pode não ser apenas uma fotocópia da realidade exterior, mas deverá preencher uma função expressiva e metafórica, tal como o preto e branco transpõe e dramatiza a luz (Martin, 1990, p. 86).

No início do cinema, a cor era adicionada aos filmes em preto e branco através de pigmentos ou corantes aplicados diretamente na superfície das cópias. Esses métodos incluíam a pintura à mão, o uso de estênceis, tintura e tonificação. Já no cinema clássico de Hollywood, a cor foi incorporada de maneira mais “natural”. Em vez de ser aplicada na superfície do filme, a cor passou a fazer parte dos elementos no filme, como cenários, figurinos, maquiagem e adereços. A partir do final dos anos 1920 até os anos 1960 e além, os cineastas passaram a explorar a cor colocando objetos coloridos diante da câmera (Misek, 2010).

O autor também pontua a abordagem histórica dos cineastas em tratar a cor como um fenômeno de superfície que se reflete na maior parte dos escritos sobre a cor no cinema. A evolução do uso da cor no cinema revela uma mudança significativa

na técnica e na estética cinematográfica, destacando a transição de uma aplicação manual e externa para uma integração orgânica e interna no processo de filmagem. A cor, assim, deixou de ser apenas uma camada sobreposta para se tornar um elemento intrínseco da composição visual dos filmes.

Until the decision to add color was brought forward in the production process and placed within the director's sphere of responsibility, there was little room for color to carry meaning. And unless the presence of color signified something, the presence of black and white could not signify the opposite (Misek, 2010, p. 27).¹⁵

No início do cinema, as decisões sobre o uso da cor eram frequentemente improvisadas e pouco planejadas, sugerindo que a cor não era uma prioridade significativa para os diretores. A aplicação de cores, como o azul para simular cenas noturnas filmadas durante o dia, mostra uma utilização prática, mas não necessariamente artística ou estratégica da coloração. As poucas evidências disponíveis indicam que a coloração era mais uma técnica funcional do que um elemento estético cuidadosamente considerado na pré-produção (Misek, 2010).

As escolhas cromáticas nos filmes de Wes Anderson não se limitam ao estilo visual: funcionam como recurso simbólico para enriquecer a narrativa. Em vez de uma análise psicológica das cores, este trabalho considera apenas algumas associações simbólicas recorrentes no contexto cinematográfico, sintetizadas na Tabela 3.

Tabela 3: Cores e Associações

Cor	Associação Material	Associação Simbólica e Afetiva
Vermelho	Sangue, combate, fogo, lábios, sinal de parada	Energia, paixão, coragem, agressividade, intensidade
Amarelo	Luz solar, flores, limão, palha	Alegria, espontaneidade, alerta, originalidade
Azul	Céu, mar, gelo, montanhas distantes	Serenidade, introspecção, confiança, fidelidade

¹⁵ Tradução nossa: Até a decisão de adicionar cor ser antecipada no processo de produção e colocada na esfera de responsabilidade do diretor, havia pouco espaço para a cor carregar significado. E, a menos que a presença de cor significasse algo, a presença de preto e branco não poderia significar o oposto (Misek, 2010, p. 27).

Marrom	Terra, outono, lama	Melancolia, resistência, rusticidade
Rosa	Flores, infância, delicadeza	Ternura, inocência, suavidade, positividade

Fonte: Adaptado de FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. Psicodinâmica das cores em comunicação. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

As cores, portanto, assumem papel estratégico nos filmes de Anderson. Elas dialogam com os temas centrais das obras e com o universo emocional dos personagens, funcionando como camadas visuais de significação que enriquecem a experiência fílmica e contribuem para a identidade autoral do diretor.

Ao analisar a obra de Wes Anderson, a relação entre cor, *mise en scène* e o conceito de *auteur* torna-se evidente. Esse uso deliberado da cor faz parte de sua assinatura visual, contribuindo para sua reputação como um verdadeiro *auteur*. Em contraste com o cinema inicial, onde a cor era uma consideração tardia, Anderson demonstra como a cor pode ser uma ferramenta central na construção da narrativa.

2.1.1 Cores no cinema de Wes Anderson

A escolha deliberada de paletas cromáticas, tons pastéis, combinações vibrantes ou monocromáticas, não é decorativa, mas estratégica na obra do diretor. Attademo (2021) argumenta que as cores em Anderson funcionam como dispositivos narrativos inteligentes: "As composições de cores equilibradas e perfeitas, por mais que pareçam um capricho decorativo, representam um dispositivo narrativo inteligente." Elas colaboram para a construção da atmosfera emocional e simbólica dos filmes.

Em *O Grande Hotel Budapeste*, predominam tons de rosa e vermelho nos ambientes diurnos, contrastando com o azul-escuro nas cenas noturnas e momentos de tensão. O rosa, presente na fachada do hotel, nas embalagens da confeitaria e nos figurinos, evoca nostalgia, delicadeza e um passado idealizado. Já o vermelho dá intensidade e calor às interações, enquanto o azul-escuro marca rupturas e situações de perigo, contribuindo para um ritmo visual que alterna suavidade e urgência.

Figura 7: Esquema de cores em O Grande Hotel Budapeste



Fonte: ANDERSON, Wes. O Grande Hotel Budapeste. EUA: Fox Searchlight Pictures, 2014.

A simbologia das cores se entrelaça com o enredo: o rosa remete à ternura e à nostalgia (ver Tabela 3), enquanto o vermelho expressa paixão, coragem e ação. O azul-escuro, embora não listado na tabela, carrega uma densidade emocional que remete à melancolia e à ameaça, acentuando a transição entre o tempo romântico e a decadência do hotel. A paleta reforça o contraste entre a beleza de um passado idealizado e a dureza dos tempos históricos retratados.

Em *Os Excêntricos Tenenbaums*, a paleta é marcada por tons terrosos, como o marrom, combinados com cores intensas como vermelho-alaranjado, verde e azul. Os ambientes internos apresentam texturas quentes e envelhecidas, e os figurinos dos personagens evidenciam uma codificação cromática própria, tornando-se quase uniformes identitários. O marrom das paredes, móveis e roupas reforça o tom melancólico da narrativa, enquanto os demais tons dão pistas sobre as tensões e singularidades da família.

Figura 8: Esquema de cores em *Os Excêntricos Tenenbaums*

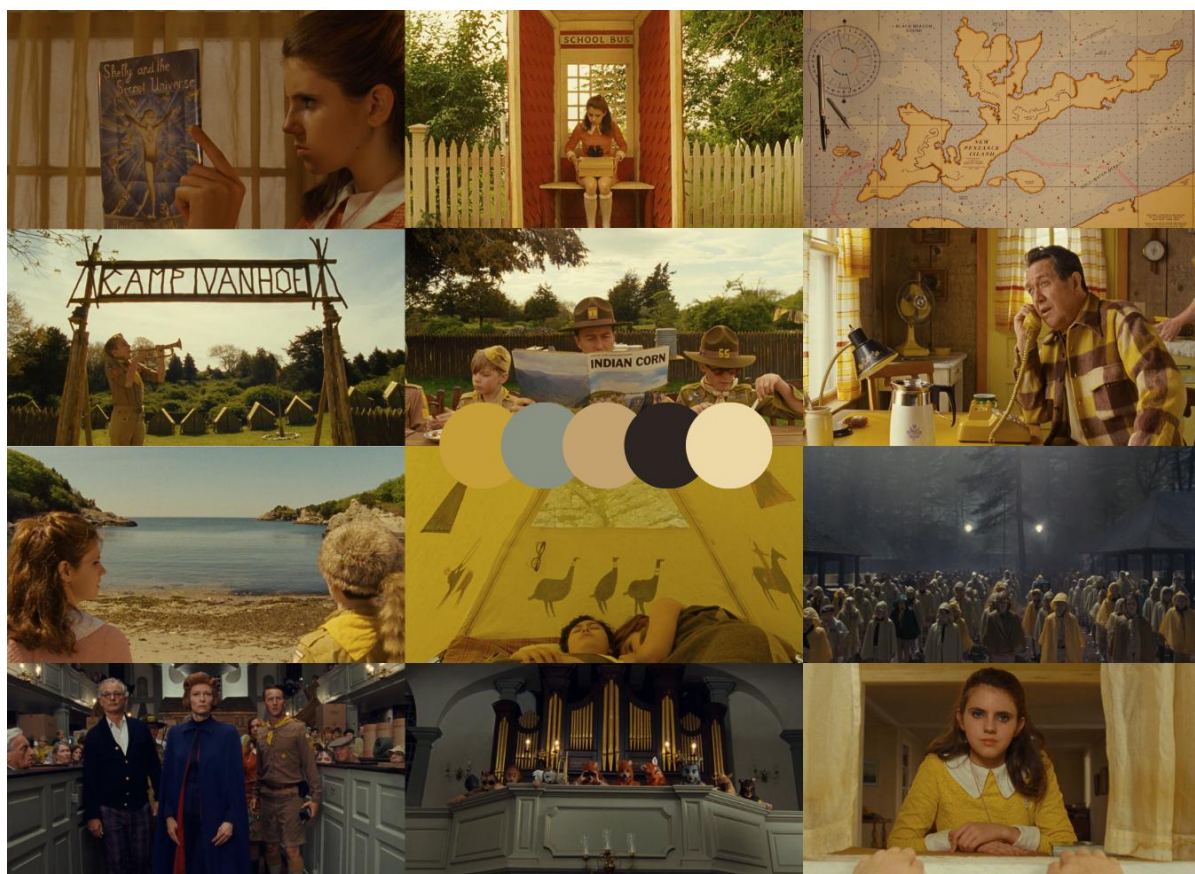


Fonte: ANDERSON, Wes. *Os Excêntricos Tenenbaums*. EUA: Touchstone Pictures, 2001.

O marrom, associado à rusticidade e resistência, cria um pano de fundo emocional que alude ao desgaste das relações familiares. O vermelho-alaranjado sugere vitalidade e fricção, ao passo que o verde e o azul introduzem, respectivamente, frescor e introspecção, compondo um mosaico afetivo entre os personagens. Essa combinação cromática evidencia o modo como Anderson transforma cor em linguagem para retratar a memória, o trauma e a tentativa de reconexão entre os membros da família.

Em *Moonrise Kingdom*, a paleta é dominada por tons suaves de amarelo, bege e azul-claro, com inserções pontuais de azul-escuro nas cenas noturnas e nos momentos de maior tensão. O amarelinho e o bege conferem um tom cálido e nostálgico ao filme, enquanto o azul-claro permeia o céu, os figurinos e os cenários da ilha. Essa harmonia cromática cria uma atmosfera de inocência e aventura, reforçando a perspectiva infantil da narrativa.

Figura 9: Esquema de cores em *Moonrise Kingdom*



Fonte: ANDERSON, Wes. *Moonrise Kingdom*. EUA: Focus Features, 2012.

Além da função narrativa, há também uma dimensão simbólica na escolha cromática: vermelho para paixão ou tensão, azul para melancolia ou introspecção, amarelo para euforia ou alerta. Farina, Perez e Bastos (2010) lembram que as cores possuem associações afetivas e materiais que influenciam a recepção do espectador.

A abordagem de Anderson difere radicalmente do uso histórico da cor no cinema, que, segundo Misek (2010), por muito tempo foi tratado como camada externa ou efeito. Em sua obra, a cor é parte essencial da mise-en-scène e contribui para a expressividade do estilo autoral. A cor, nesses exemplos, atua como ponte entre o sentimento e a forma.

2.6 O CENÁRIO COMO EXTENSÃO DOS PERSONAGENS

A importância dos cenários no cinema vai além de sua função no teatro, pois, na narrativa audiovisual, o espaço pode assumir um papel ativo na construção de sentido. Enquanto uma peça teatral frequentemente depende da convenção e da imaginação do público para preencher lacunas visuais, o cinema dispõe de diferentes

possibilidades, que vão desde a criação de ambientes “reais” e densamente detalhados até a adoção de cenários minimalistas ou inteiramente artificiais. Produções de estilo mais realista tendem a valorizar locações e ambientações que reforçam a verossimilhança, enquanto outras exploram cenários estilizados, estúdios fechados ou recursos digitais para provocar efeitos específicos. Assim, a função narrativa do cenário no cinema não se limita à reprodução do real, mas se ajusta às escolhas estéticas e conceituais de cada obra.

O realismo inerente à imagem filmada naturalmente atrai a necessidade de realismo nos ambientes e nos elementos que os cercam, estabelecendo uma conexão essencial entre o ambiente e a experiência cinematográfica. No contexto cinematográfico, o conceito de cenário se estende além de meras construções físicas, englobando também as personagens naturais que habitam esses ambientes. Sejam os cenários de interiores ou exteriores, eles podem ser tanto reais, existindo independentemente da filmagem, quanto construídos em estúdios, seja no interior ou ao ar livre. Essa diversidade de possibilidades na criação dos cenários oferece aos cineastas uma ampla gama de opções para dar vida às suas visões criativas e estabelecer atmosferas envolventes que complementam e enriquecem a narrativa cinematográfica (Martin, 2003).

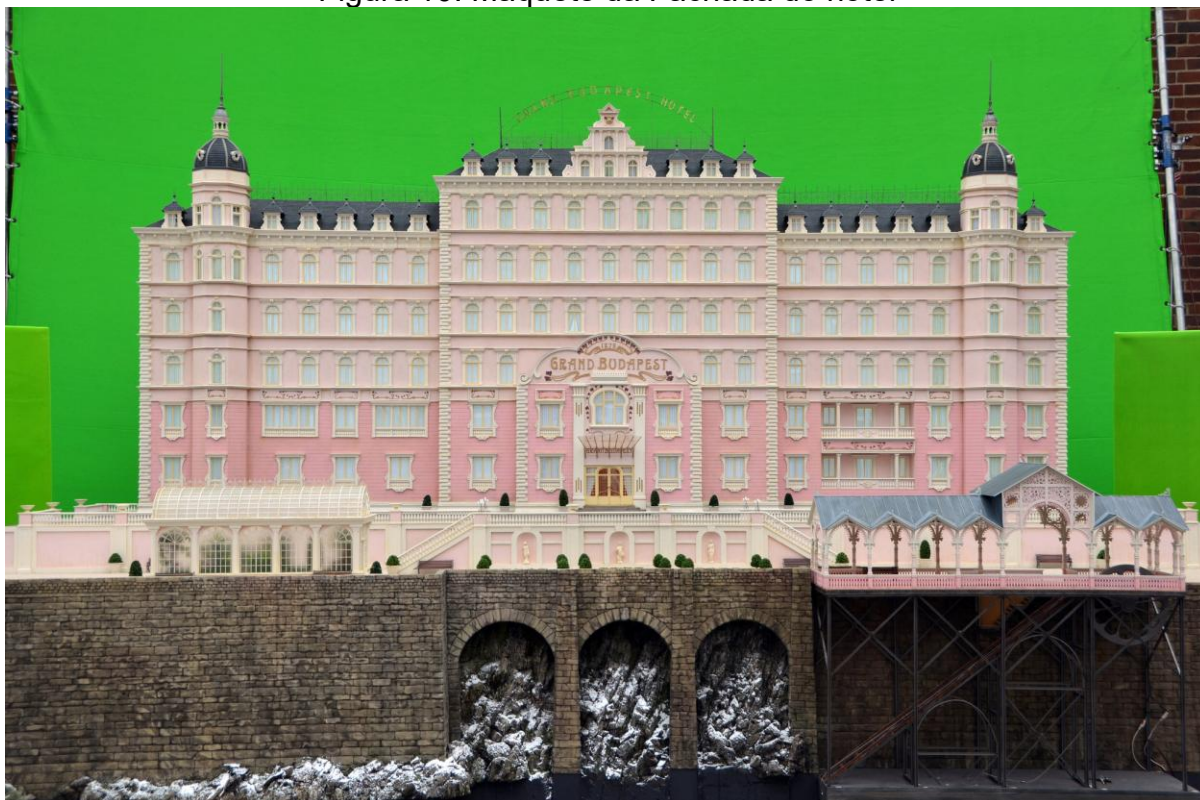
Os cenários são parte das obras desde o início da história do cinema, mais ainda do que o cinema, onde a cenografia encontra limitações e soluções para a transmissão da trama na cena. O cenário, não necessariamente, precisa de um ator, um objeto ou sujeito, podendo ser o foco da cena em si. Os cenários podem ser, tanto já existentes - um prédio, praça, rua, campo, prática utilizada com frequência em filmes antigos, quanto construídos com um objetivo ou momento específico como meta (Bordwell, Thompson, 2013).

Por exemplo, em *O Grande Hotel Budapeste*, Anderson utiliza um hotel fictício como o cenário principal da trama. No fictício país Zubrowka, o hotel que - embora não exista na realidade, é baseado em marcos históricos e arquitetônicos europeus, criando uma sensação de familiaridade e autenticidade. A partir de uma loja de departamentos, adaptada para criar o lobby do hotel, em ambos os períodos apresentados, o hotel serve como um reflexo das mudanças sociais e políticas que ocorrem no período retratado.

A construção detalhada do hotel - desde a grandiosidade de sua arquitetura até os detalhes minuciosos do design de interiores - proporciona um cenário

visualmente cativante que contribui para a imersão do público na história. O filme foi gravado na maioria na cidade de Görlitz, na Alemanha, e utilizou da identidade natural da cidade, com as montanhas e atmosfera, que contribuíram para a estética final. Além disso, foi criada uma maquete modelo de um metro e meio para representar o hotel, em sua integridade - tanto o original, quanto após a renovação, no segundo momento cronológico do filme. É possível observá-la na Figura 10.

Figura 10: Maquete da Fachada do hotel



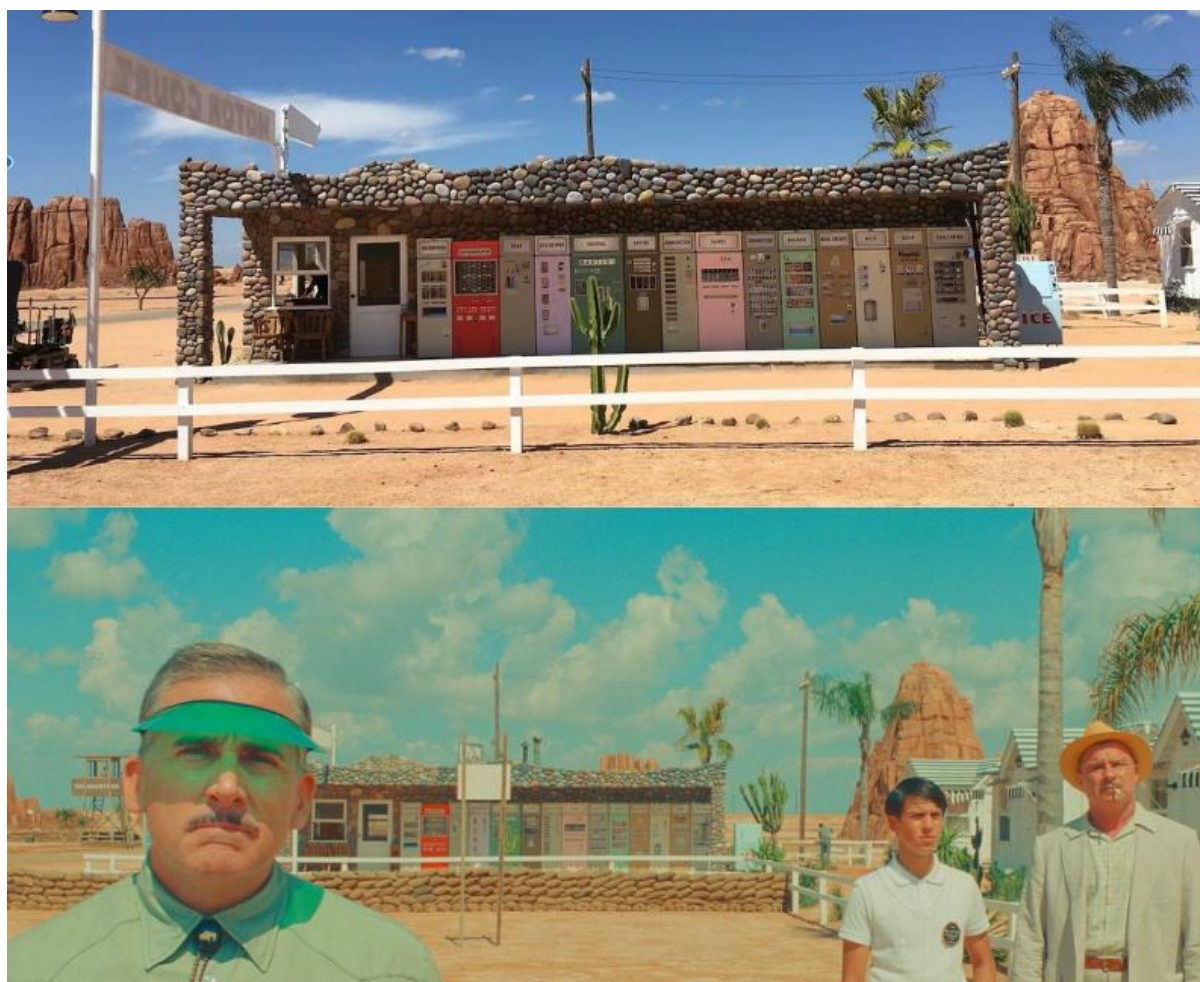
Fonte: MURPHY, Bill. Grand Budapest Hotel miniature facade. 2014.¹⁶

Por outro lado, em *Asteroid City*, última produção do diretor, que adota uma abordagem diferente. Com o auxílio do mesmo designer de produção de *O Grande Hotel Budapeste* e *Moonrise Kingdom*, Adam Stockhausen, construíram uma cidade inteira do zero. O designer de produção do filme comentou: "We took [the farmland] over and built the entire town and the entire landscape that you see, which is sort of an unusual thing to do on a film, and it was a ton of fun" (Stockhausen *apud* Taylor,

¹⁶Disponível em: <https://www.nytimes.com/2014/03/02/movies/the-miniature-model-behind-the-grand-budapest-hotel.html>. Acesso em: 8 jun. 2024.

2023).¹⁷ Esta abordagem permitiu um controle completo sobre a estética e a funcionalidade dos cenários, criando também um ambiente totalmente original e imersivo, que complementa a narrativa excêntrica e única do filme, ilustrada na Figura 11.

Figura 11: Frame e fotografia de bastidores de *Asteroid City*



Fonte: Elaborado pela autora a partir de frame de ANDERSON, Wes. *Asteroid City*. EUA: Focus Features, 2023, e fotografia de bastidores publicada no Reddit (r/wesanderson).

Em *Os Excêntricos Tenenbaums*, observamos os cenários como reflexo de dos personagens, como a decoração da casa dos Tenenbaums, o quarto de cada uma das crianças com os elementos característicos de cada um - Chas, esportivo e trabalhador, Margot artística e misteriosa e Richie, esportivo e artístico. Além de

¹⁷ Tradução nossa: Nós tomamos [a terra agrícola] e construímos toda a cidade e toda a paisagem que você vê, o que é algo incomum de se fazer em um filme, e foi extremamente divertido" (Stockhausen apud Taylor, 2023)

Etheline, como historiadora, e Raleigh St. Clair - então marido de Margot e pesquisador. É possível observar alguns dos cenários do longa na Figura 12.

Figura 12: Detalhes nos cenários de *Os Excêntricos Tenenbaums*



Fonte: ANDERSON, Wes. *Os Excêntricos Tenenbaums*. EUA: Touchstone Pictures, 2001.

Os cenários no longa além de espaços onde a ação acontece, são extensões dos próprios personagens, ajudando a contar suas histórias de forma visual e intuitiva. A casa dos Tenenbaums, com sua riqueza de detalhes, contribui significativamente para a criação do universo peculiar e melancólico do filme. Os cenários em filmes são, além de espaços, elementos narrativos que contribuem para a construção da história e da atmosfera. Nas obras de Wes Anderson, essa importância é amplificada pela atenção aos detalhes e pela maneira como os cenários se integram de forma orgânica ao longo da trama. Seja utilizando locações inspiradas em marcos reais, construindo cenários completamente novos, ou refletindo a personalidade dos personagens.

2.6.1 A arquitetura como linguagem

A arquitetura em Wes Anderson tem função ativa: acolhe a narrativa enquanto a projeta. Em *A Crônica Francesa*, o prédio do jornal funciona como um labirinto de ideias, uma estrutura vertical que reflete a organização do conteúdo da própria revista fictícia. A cidade em *Asteroid City* é construída do zero para parecer tanto um set de teatro quanto uma cidade fantasma, ao mesmo tempo sólida e imaginária. Essa ambiguidade entre o real e o falso transita entre o visual e narrativo.

Figura 13: Frame e fotografia de bastidores de *Asteroid City*



Fonte: ANDERSON, Wes. *Asteroid City*. EUA: Focus Features, 2023.

Giuliana Bruno (2002, p. 15) afirma que o cinema é uma “arte de cartografar emoções”, e que o espaço fílmico é sempre uma superfície de projeção sensível. Anderson transforma seus cenários em mapas afetivos, cada espaço é carregado com elementos expressivos e detalhes que colaboram para a construção da percepção da história e dos personagens. Em *Os Excêntricos Tenenbaums*, a casa da família é quase como um personagem, com corredores estreitos, cômodos sobrecarregados de objetos e uma paleta entre o marrom e o vermelho, o espaço físico revela a estagnação emocional dos moradores.

Casetti (2013) reforça que o espaço cinematográfico localiza a ação e “condiciona o modo como o espectador se envolve com ela” (p. 76). A arquitetura, portanto, é tanto forma quanto conteúdo, ela articula o desejo de controle, o luto por

um tempo idealizado e o estranhamento diante do presente. A mise-en-scène de Anderson coloca a arquitetura em destaque.

Essa relação entre arquitetura e narrativa também encontra eco em teorias do cinema que pensam o espaço como extensão do sujeito. Anne Friedberg (2006), ao discutir a ideia da “janela virtual”, sugere que o enquadramento cinematográfico funciona como uma arquitetura da visão. Ou seja, uma forma de moldar como olhamos o mundo: o quadro é, de fato, uma moldura arquitetônica. Cada cena é organizada como se fosse uma sala, com profundidade controlada e elementos simetricamente distribuídos, remetendo tanto a estruturas clássicas quanto a dioramas museológicos. Isso cria um sentimento de contenção, de mundo controlado, onde cada personagem parece aprisionado pelo próprio cenário.

Em *Asteroid City*, essa sensação é levada ao extremo quando os personagens literalmente não conseguem sair daquele espaço, como se a própria cidade fosse um sistema fechado. O uso de elementos cenográficos simples, como pedras falsas, céu pintado, vegetação escassa, reforçam essa construção deliberadamente artificial. É uma arquitetura que não pretende ser realista, mas sim expressiva, o espaço no cinema não é passivo, mas participativo e guia a experiência sensível do espectador e dá forma ao que os personagens não conseguem dizer em palavras (Bruno, 2002).

Como afirma Casetti (2013), “o espaço cinematográfico é um lugar em que se desenrola a ação e, ao mesmo tempo, uma forma de construir sentidos” (p. 79), essa construção é literal e simbólica. As maquetes, os cenários montados em estúdio e os planos perfeitamente compostos são ferramentas para narrar subjetividades. A arquitetura de seus filmes é sempre uma ruína em miniatura: bela, organizada, mas atravessada por perdas, luto e desejo de pertencimento.

2.7 ELEMENTOS NARRATIVOS E TOM PECULIAR

O trabalho de Wes se destaca não pela sua diversidade temática e habilidade em capturar a essência da experiência humana através da construção de seus personagens. Ao compreender as raízes do diretor, é possível detalhar a sua obra e interpretar estes recursos como parte inerente de sua personalidade e vivência. Os elementos utilizados em seus roteiros, iluminação, montagem são frutos de sua identidade artística, aplicada para o cinema. O que chama atenção, além de sua peculiaridade nos elementos cinematográficos, é a complexidade de seus personagens. O cinema de Wes é, muitas vezes, referenciado como “quirky”, como

Macdowell pontua (2010), com tradução literal para peculiar, onde também se enquadram os personagens das obras.

James MacDowell define *quirky* como uma sensibilidade cinematográfica relativamente distinta, marcada por certos elementos estéticos e temáticos que se repetem em comédias e comédias dramáticas americanas desde os anos 1990. Ele afirma: “I will argue that such films share a number of conventions, and that these conventions [...] together contribute to what I am choosing to call the quirky sensibility” (MacDowell, 2010, p. 2).¹⁸ A proposta do autor é entender o *quirky* não como um gênero, mas como um conjunto de escolhas formais e afetivas que produzem uma experiência particular para o espectador. A ênfase recai menos sobre uma taxonomia fechada e mais sobre um mapeamento das convenções recorrentes - visuais, tonais e narrativas - que sustentam essa sensibilidade.

Entre as marcas mais visíveis do estilo *quirky*, está o rigor formal da *mise-en-scène*. Em sua análise de *Os Excêntricos Tenenbaums*, MacDowell descreve o estilo como “an overall fastidiousness that borders on the obsessive-compulsive” (MacDowell, 2010, p. 5). Ele observa ainda que essas escolhas não se restringem a uma estética de abertura ou de crédito, mas se mantêm ao longo de todo o filme, conferindo-lhe um aspecto. Tal estratégia visual reforça a artificialidade do mundo representado e convida o espectador a perceber conscientemente a construção da imagem, sem romper totalmente com a possibilidade de envolvimento emocional.

O elemento mais distintivo da sensibilidade *quirky*, segundo MacDowell, é seu tom ambíguo, que oscila entre o distanciamento irônico e o engajamento afetivo. Ele sintetiza essa característica da seguinte forma:

“Ultimately, all these elements help construct what is perhaps the most distinctive characteristic of the quirky: a tone that exists on a knife-edge of judgment and empathy, detachment and engagement, irony and sincerity” (MacDowell, 2010, p. 12).¹⁹

Essa tensão tonal permite que o espectador ria da ingenuidade ou do constrangimento dos personagens, mas também se comova com sua fragilidade. O *quirky* trabalha, portanto, com uma forma de empatia filtrada pela autoconsciência

¹⁸ Tradução nossa: “Defenderei que tais filmes compartilham diversas convenções e que essas convenções [...] juntas contribuem para o que estou optando por chamar de sensibilidade *quirky*.” (MacDowell, 2010, p. 2)

¹⁹ Tradução nossa: “Em última análise, todos esses elementos ajudam a construir aquilo que talvez seja a característica mais distintiva do *quirky*: um tom que existe no fio da navalha entre julgamento e empatia, distanciamento e envolvimento, ironia e sinceridade” (MacDowell, 2010, p. 12).

estética, produzindo um tipo de afeto que é, ao mesmo tempo, sincero e ciente de sua própria mediação ficcional."Defenderei que tais filmes compartilham diversas convenções e que essas convenções [...] juntas contribuem para o que estou optando por chamar de sensibilidade *quirky*."

"Em última análise, todos esses elementos ajudam a construir aquilo que talvez seja a característica mais distintiva do *quirky*: um tom que existe no fio da navalha entre julgamento e empatia, distanciamento e envolvimento, ironia e sinceridade" (MacDowell, 2010, p. 12).

Há, ainda, um movimento denominado *New Sincerity*, ou Nova Sinceridade, o que se aproxima de algo além do modernismo. Esse movimento engloba várias frentes da arte e entretenimento, sendo o cinema uma delas. A Nova Sinceridade é uma abordagem interpretativa que se concentra intensamente em criar e fortalecer conexões significativas entre leitores e textos literários. É comumente associada a relações claras e estáveis entre os contrastes de interior/exterior, eu/outros e significado/expressão. Nos estudos críticos realizados até o momento, os objetivos da Nova Sinceridade têm se direcionado principalmente para entender o que um texto comunica ou, de maneira mais complexa, analisar como um autor ou obra atravessa diversas camadas de artificialidade e interpretação para transmitir uma mensagem, ideia, sentimento ou valor autêntico ao público. Esses estudos posicionam frequentemente a Nova Sinceridade em oposição à ironia ou a qualquer outro estilo de expressão que deliberadamente obscurece o significado (Balliro, 2018).

Sob a ótica da Nova Sinceridade, essa aproximação dos personagens, não só do que é positivo, mas sim da complexidade - sem julgamentos, de cada um, torna as histórias contadas por Anderson mais fluídas, e colabora para a identificação do espectador com os mesmos, independentemente dos defeitos ou falhas, visto que são também excertos que colaboram para a narrativa em um âmbito generalizado. Olsen complementa o pensamento: "Though some might label his people losers, or even invoke that generational curse, slackers, they are in fact ambitious and motivated overreachers, misguided though their energies occasionally are." (Olsen, 1999, p.1).²⁰

Outro elemento recorrente nas obras do diretor é a nostalgia, *Três é Demais* e *Moonrise Kingdom* são duas obras que desenvolvem o *Coming of Age*, gênero na

²⁰Tradução nossa: Embora alguns possam rotular suas pessoas como perdedores, ou até mesmo invocar aquela maldição geracional, preguiçosos, eles são, na verdade, ambiciosos (Olsen, 1999, p.1)

indústria do entretenimento que foca no amadurecimento, questões da adolescência, desenvolvimento, amor e relações interpessoais de jovens com seus colegas, familiares e adultos ao redor. Em *O Grande Hotel Budapeste*, toda a história é repassada enquanto Zero conta sobre sua experiência como funcionário do hotel em seu auge, e ao lado de Gustave. Ainda, *Os Excêntricos Tenenbaums* abordam toda a questão familiar no processo de ir e voltar em momentos chave do passado dos personagens, a fim de justificar comportamentos e padrões repetidos no presente.

Nostalgia was initially conceived in physiological terms to describe the pain suffered by Swiss mercenaries as they longed for home. The term eventually moved into the realm of psychology; slippage in location happened with its use as the term morphed from the desire for a specific place to a specific time instead, becoming a longing for an idyllic, pre-lapsarian past, for a lost Utopia. One of the most agreed-upon aspects of nostalgia in different formations is the lack of historical accuracy and the inability to truly revisit the "lost" time. We must note, though, that the term is not necessarily divorced from its physical/spatial origins as the nostalgic drive often includes attempts to reconstruct that lost and idealized place-and-time. (Dorey, 2009, p.28).²¹

A autora ainda pontua como a nostalgia é presente na crença dos personagens em seu próprio talento individual e em sua capacidade de criar um substituto adequado para um senso de pertencimento perdido ou deslocado, não está restrita apenas ao personagem principal. Essa nostalgia permeia também os personagens ao redor e está profundamente enraizada no design de produção de cada filme.

Characters encase themselves in protective layers of nostalgia by creating products such as books, plays, or films which are visually marked as older media while attempting to replicate outdated notions of personal achievement or glory, by donning uniforms which hearken back to an idealized past, and either finding or constructing spaces out of a nostalgic materials in order to insulate themselves from the prevailing winds of the contemporary which run contrary to their ahistorical and untenable desires (Dorey, 2009, p. 28).²²

²¹ A nostalgia foi inicialmente concebida em termos fisiológicos para descrever a dor sofrida por mercenários suíços que ansiavam por sua terra natal. O termo eventualmente passou para o campo da psicologia; a mudança de localização ocorreu quando o uso do termo se transformou do desejo por um lugar específico para um tempo específico, tornando-se um anseio por um passado idílico, pré-lapsariano, por uma utopia perdida. Um dos aspectos mais consensuais da nostalgia em suas diversas formas é a imprecisão histórica e a incapacidade de revisitar realmente o tempo "perdido" (Dorey, 2009, p.28).

²²Tradução nossa: Os personagens se envolvem em camadas protetoras de nostalgia ao criar produtos como livros, peças de teatro ou filmes, que são visualmente marcados como mídias antigas, ao tentarem replicar noções ultrapassadas de realização pessoal ou glória, vestindo uniformes que remetem a um passado idealizado e encontrando ou construindo espaços feitos de materiais

A mise-en-scène e os cenários do diretor são elementos distintivos de sua assinatura autoral, profundamente ligados ao tema recorrente da nostalgia em seu trabalho. Anderson utiliza esses espaços para permitir que seus personagens habitem um mundo saturado de nostalgia, reforçando, tanto narrativa quanto formalmente, essa temática central. Em suas obras, a nostalgia não é apenas um pano de fundo, mas como recurso indispensável que define a estética e a narrativa, criando uma ligação entre o visual e o texto explorado nas cenas (Dorey, 2009).

Dessa forma, é fundamental considerar como esses elementos de peculiaridade e Nova Sinceridade se manifestam nas obras do diretor. Em *Os Excêntricos Tenenbaums*, Anderson cria um mundo fictício onde cada personagem exibe traços únicos de vulnerabilidade mediante a relação com o patriarca, Royal, que teve influência direta no desenvolvimento de cada um dos filhos e na ex-mulher, Etheline. A combinação modal do melodramático com o cômico é visível nas interações da disfuncional família Tenenbaum. A presença do humor seco, onde os personagens frequentemente apresentam diálogos e reações sem emoção aparente, proporciona um contraste cômico com os temas sérios abordados, como a falência emocional e os relacionamentos complexos. Ao longo da trama, a cura também é um tema desenvolvido, e somos convidados a olhar para as relações do ponto de vista dos personagens, afastando julgamentos óbvios sobre ações de cada um deles.

Em *O Grande Hotel Budapeste*, a narrativa é repleta de cenas em que a comédia é empregada e os movimentos de câmera colaboram para a execução bem-sucedida, como nas sequências de fuga e nas interações desajeitadas entre os personagens. A Nova Sinceridade aqui se manifesta na forma como o filme trata seus personagens com uma empatia sincera, mesmo quando eles estão envolvidos em situações incomuns e cômicas. O protagonista, Monsieur Gustave, é um personagem que, apesar de sua excentricidade e falhas, é retratado com uma dignidade e complexidade que ressoam emocionalmente com o público.

Por último, em *Moonrise Kingdom*, Anderson explora a temática da infância e inocência profundamente. O filme segue a jornada de dois jovens que fogem para viver uma aventura, no filme mais nostálgico do diretor, juntamente com as

nostálgicos para se isolarem dos ventos predominantes do contemporâneo, que são contrários aos seus desejos históricos e insustentáveis (Dorey, 2009, p.28).

características do *Coming of Age*, e os desafios da adolescência. A direção de arte e a cinematografia contribuem para criar um ambiente onírico e nostálgico, onde a simplicidade e a artificialidade são deliberadamente destacadas. A sinceridade com que Anderson aborda os dilemas e sonhos dos jovens protagonistas permite uma conexão autêntica entre trama e espectador.

A obra de Wes Anderson se sobressai além da caracterização estética, pela habilidade em equilibrar ironia, sinceridade e nostalgia, criando personagens peculiares e narrativos que são simultaneamente cômicas e humanas. Essa abordagem é o que torna seus filmes ressonantes, permitindo que ele construa um estilo cinematográfico reconhecível e emocionalmente carregado.

A estética característica do diretor desempenha um papel essencial na narrativa, destacando-se por sua precisão geométrica e atenção à simetria e assimetria do quadro. Esses elementos contribuem para uma dinâmica visual que reflete e aprofunda os temas abordados em seus filmes. Além disso, seu estilo complementa a complexidade dos personagens e a diversidade temática das histórias, enquanto o tom peculiar adiciona profundidade.

O diretor constrói, por meio da repetição e da variação, um universo estético reconhecível e compartilhável. Seus filmes se organizam como sistemas formais em que cada escolha técnica - do enquadramento simétrico à paleta cromática, do cenário construído à movimentação da câmera - atua como elemento dramático. A mise-en-scène representa o mundo, e reorganiza com precisão, criando uma experiência em que o controle visual revela instabilidades emocionais profundas.

A simetria funciona condensando ordem e contenção, enquanto a cor opera como canal afetivo, associando memória, emoção e subjetividade. Os cenários, por sua vez, transformam-se em metáforas, como construções de estados internos, espaços afetivos e históricos condensados em superfícies artificiais. O estilo, nesse sentido, ultrapassa a marca visual e torna-se um modo de narrar, de organizar a percepção e de afetar o espectador.

Essa coerência formal permite que os filmes de Anderson sejam lidos, experimentados e apropriados como linguagem. Sua estética ultrapassa os limites da tela e se converte em repertório coletivo, o estilo se transforma em código, e esse código circula. A forma vira conteúdo replicável, base para recriações, homenagens e interpretações, práticas que serão investigadas no próximo capítulo. Assim, o estilo convida o espectador a recriar e pertencer.

3 ACCIDENTALLY WES ANDERSON

Segundo informações disponibilizadas pelo *Accidentally Wes Anderson* (2025), o projeto se define como um projeto e comunidade global com mais de 1.9 milhão de seguidores, criado com o objetivo de compartilhar localizações, estruturas, prédios, paisagens e histórias com referências estéticas e narrativas similares às apresentadas na obra do diretor Wes Anderson. Através da simetria, cores, composições cultivadas pelo diretor em seus filmes que colaboraram para a definição de seu estilo característico, o conteúdo produzido e distribuído pelo AWA e seus membros, tem em vista captar a singularidade em eventos cotidianos e reais.

O capítulo está organizado em três seções: a primeira apresenta o contexto tecnológico e as transformações culturais trazidas pela cibercultura; a segunda explora os conceitos de cultura de convergência, participação e fãs, examinando como esses fenômenos reconfiguram a relação entre produtores e consumidores de conteúdo; e a terceira discute a monetização do sentimento de pertencimento, evidenciando como vínculos afetivos e dinâmicas comunitárias são incorporados a estratégias de mercado.

3.1 O PROJETO

A história do AWA começou em 2017, quando Wally e Amanda Koval, parceiros da cidade de Nova Iorque, decidiram criar uma lista de viagens pessoais inspirada no estilo dos filmes de Wes Anderson. Eles descobriram vários locais reais que lembravam o visual dos filmes de Anderson e como fãs do diretor e entusiastas de viagens, o casal se propôs a descobrir mais sobre esses locais, o que os levou a explorar e documentar suas descobertas. O projeto rapidamente ganhou atenção e uma comunidade começou a se formar. Pessoas de todo o mundo começaram a enviar suas próprias fotos e histórias de lugares que lembravam o estilo de Wes Anderson. Essa troca de experiências transformou o AWA em uma comunidade global, onde viajantes, arquitetos, fotógrafos, historiadores e outros criativos compartilham suas descobertas (Accidentally Wes Anderson, 2020).

Os membros do AWA são motivados pela curiosidade e pelo desejo de encontrar a beleza no inesperado. A comunidade valoriza a atenção aos detalhes e a descoberta das histórias únicas por trás de cada fachada. Os organizadores pontuam que não é necessário viajar para lugares distantes para encontrar algo extraordinário e que, muitas vezes, há maravilhas escondidas em nosso próprio quintal, esperando

para serem descobertas: If you allow yourself to see it, you can see it anywhere. It takes your daily walk or your commute and it's almost a filter that you put over it that allows you to create this fantastical reality, without having to go anywhere (O'Connor, 2023).²³

Wally e Amanda, junto com seu mascote Dexter, conduzem a comunidade AWA com a missão de proporcionar uma dose diária de encanto e inspirar um senso de aventura. Desde sua criação, o AWA levou seus membros a destinos ao redor do mundo, de Los Angeles a Milão, de Tóquio a cidades pequenas e pouco conhecidas, sempre em busca de locais que capturem a essência visual dos filmes de Wes Anderson (Accidentally Wes Anderson, 2020).

Embora o AWA se inspire fortemente no trabalho de Wes Anderson, o projeto não é afiliado ao diretor. No entanto, a comunidade espera que Anderson aprecie as descobertas compartilhadas. Cada imagem ou narrativa de aventura é cuidadosamente selecionada para refletir a estética distinta que Anderson trouxe para o cinema, celebrando a beleza do mundo real através de uma nova perspectiva. O projeto funciona como coleção de fotos, vídeos e histórias, e busca em suas atividades incentivar o olhar curioso dos ambientes, para encontrar e celebrar a singularidade e a beleza em lugares onde talvez nunca pensaram em procurar.

3.1 PLATAFORMAS

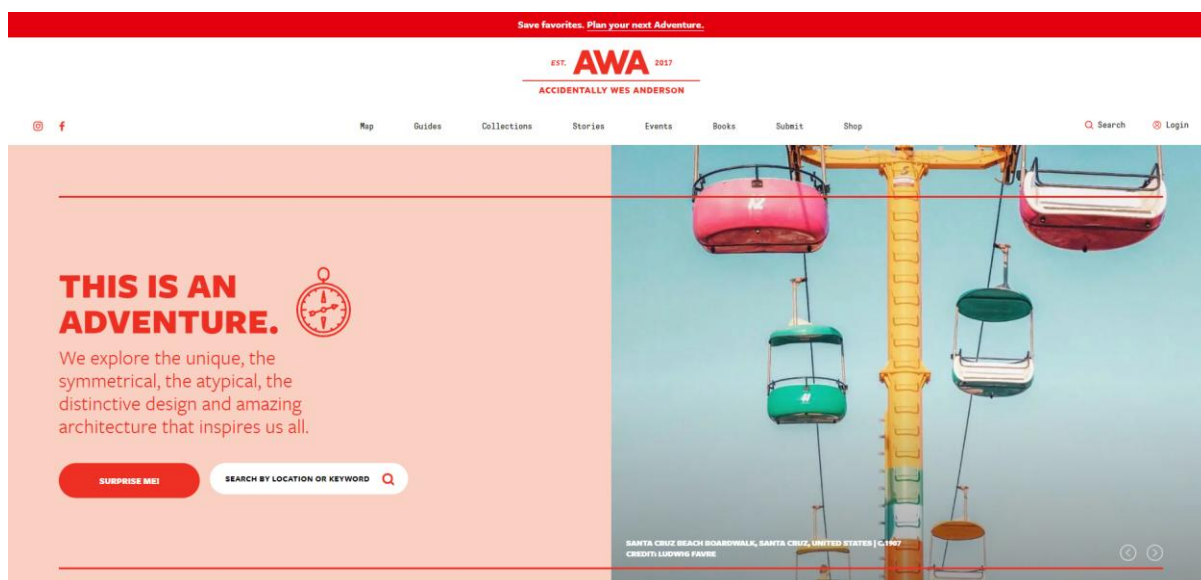
As plataformas exploradas pelo AWA e observadas neste trabalho serão: site, Instagram, o primeiro livro homônimo do projeto, as *Newsletters*, chamadas de AWA Bulletin e as AWA Exhibitions.

3.1.1 Site

O site do AWA é uma plataforma dedicada à exploração e documentação de locais ao redor do mundo que evocam a estética única dos filmes de Wes Anderson. O site é organizado em seções e aloca a produção dos idealizadores e membros

²³ Tradução nossa: “Se você se permitir ver, você pode ver em qualquer lugar. Isso transforma sua caminhada diária ou seu trajeto em um filtro que você coloca sobre isso, permitindo criar essa realidade fantástica, sem precisar ir a lugar nenhum” (O'Connor, 2023).

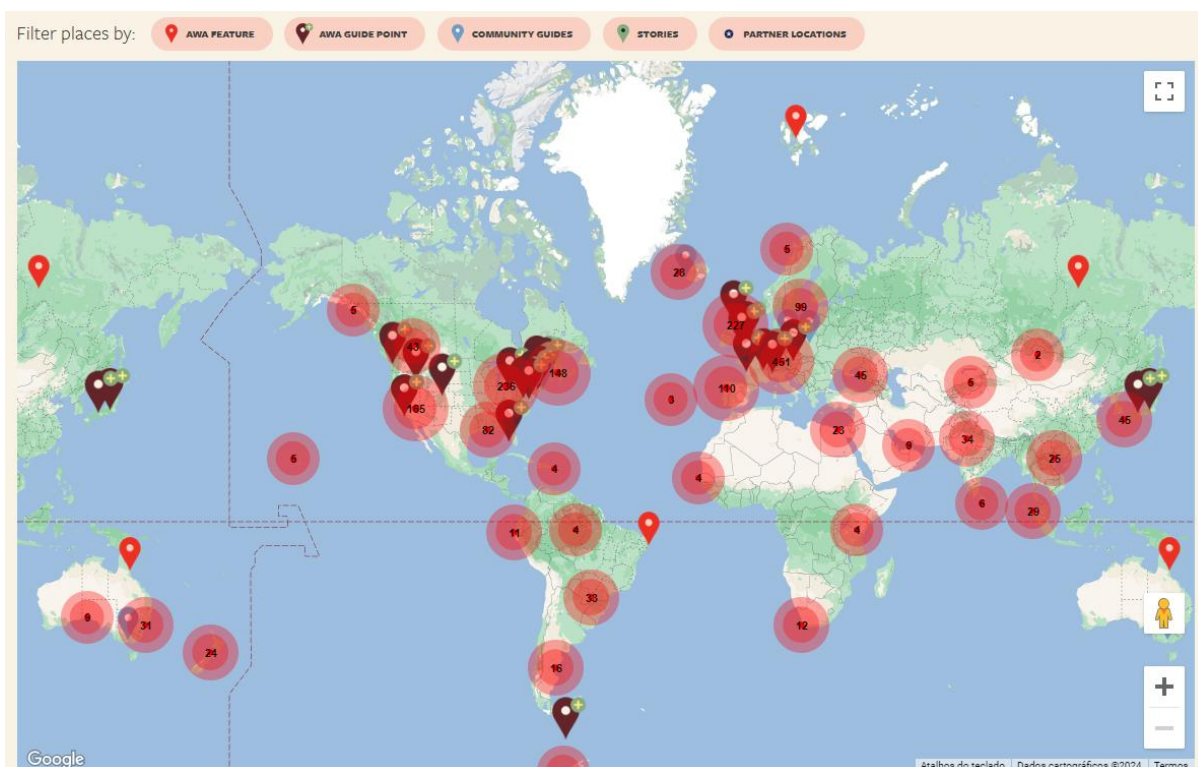
Figura 14: Site do Accidentally Wes Anderson



Fonte: ACCIDENTALLY WES ANDERSON. Site oficial. Disponível em: <https://accidentallywesanderson.com/>. Acesso em: 22 set. 2024.

O site é segmentado em algumas categorias: *Map*, *Guides*, *Collections*, *Stories*, *Events*, *Books*, *Submit*, *Shop*, e os campos de busca e *login* para os membros da comunidade.

Figura 15: Mapa e Localidades



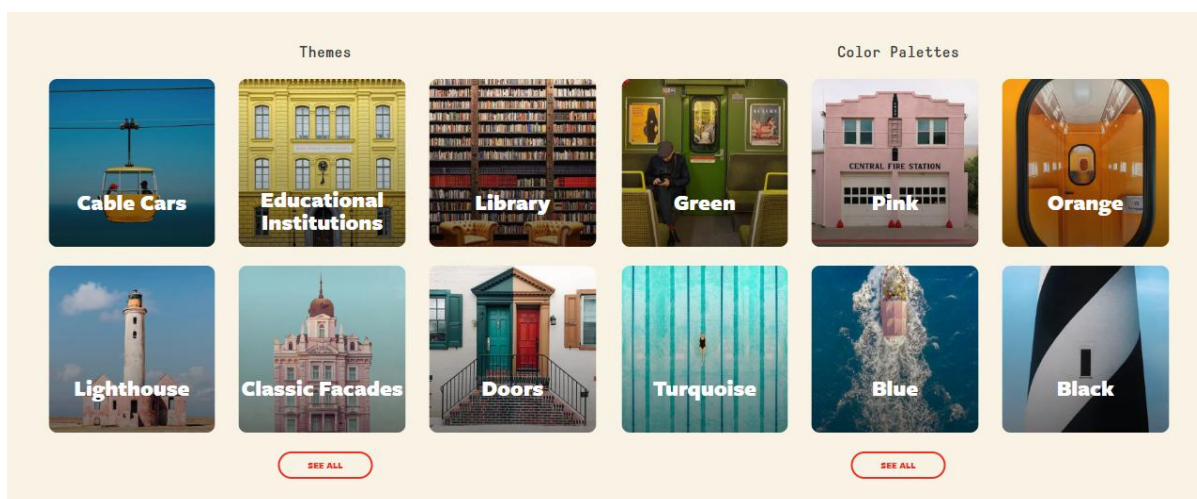
Fonte: ACCIDENTALLY WES ANDERSON. Site oficial. Disponível em:
<https://accidentallywesanderson.com/map>. Acesso em: 22 set. 2024

A seção de mapa do AWA é uma ferramenta interativa projetada para permitir aos usuários explorar uma vasta gama de locais que seguem a estética simétrica e peculiar dos filmes de Wes Anderson. O mapa é amplamente coberto por pontos que representam diversas localizações ao redor do globo. Esses pontos podem ser filtrados pelas seguintes categorias: *AWA Feature*, *AWA Guide Point*, *Community Guides*, *Stories*, *Partner Locations*.

O *Partner Locations* enfatiza a colaboração com parceiros essenciais, como locais que expõem impressos, livros, cartões e gráficas que auxiliam na produção. Isso garante uma rede de apoio sólida e facilita a distribuição e visibilidade do conteúdo. Adicionalmente, o *AWA Guide Points* oferece guias elaborados e curados pela equipe do AWA, trazendo conteúdos específicos relacionados às submissões de diferentes locais. Os *AWA Features* são a espinha dorsal do projeto, apresentando submissões padrão que incluem imagens, temas e motivações, acompanhadas de textos descritivos repletos de informações e curiosidades sobre os locais indicados. Complementando essa estrutura, os *Community Guides* são criados e curados pelos membros da comunidade, compilando principalmente os *AWA Features*, promovendo a participação e o engajamento da comunidade. Além disso, as *Stories* oferecem narrativas aprofundadas e fatos interessantes, adicionando uma camada de contexto e interesse às guias, tornando-as não apenas informativas, mas também cativantes.

Os pontos no mapa são concentrados em regiões específicas, como Europa e América do Norte, refletindo uma maior densidade de locais característicos dessas áreas. Ao clicar em qualquer ponto, os usuários são direcionados a uma página com informações detalhadas sobre o local, incluindo sua história, arquitetura e fotografias.

Figura 16: Coleções do Accidentally Wes Anderson

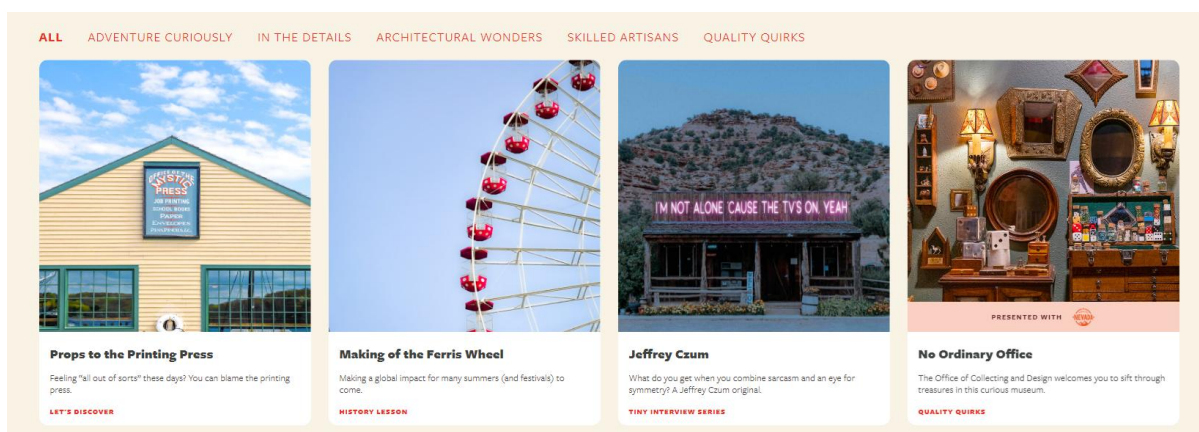


Fonte: ACCIDENTALLY WES ANDERSON. Site oficial. Disponível em: <https://accidentallywesanderson.com/collections/>. Acesso em: 22 set. 2024.

A seção de coleções organiza os locais e histórias em temas específicos e paletas de cores, facilitando a busca e a descoberta de novos lugares. As coleções são divididas em duas principais categorias: temas e paleta de cores. As cores utilizadas incluem Preto, Azul, Marrom, Cinza, Verde, Laranja, Rosa, Roxo, Vermelho, Turquesa, Branco e Amarelo, cada uma associada a diferentes aspectos visuais dos projetos. Em termos de temas, a segmentação abrange uma ampla variedade, como Maravilhas Arquitetônicas, Asteroid City, Teleféricos, Fachadas Clássicas, Portas, Instituições Educacionais, Jardins e Estufas, Placas, Olá? (Telefones), Hotéis/Motéis, Interiores, Bibliotecas, Faróis, Marítimo, Museus, Natureza, Nos Trilhos, Lugares de Adoração, Piscinas, Retrô, Correio, Esportes, Teatros e Cinema, Pequenas Casas, Transporte e XYZ (Outros). Essa combinação de cores e temas permite uma curadoria rica e diversificada, facilitando a organização e a categorização das submissões no AWA, e refletindo a diversidade e a riqueza das contribuições da comunidade.

A seção de histórias do AWA é dedicada a fornecer narrativas detalhadas sobre as localizações destacadas. Cada história oferece uma visão abrangente sobre o contexto histórico, cultural e arquitetônico do local. As histórias são complementadas por fotografias de alta qualidade que capturam a essência do lugar. Esta seção permite aos usuários visualizar e entender o significado e a história por trás de cada local.

Figura 17: Histórias



Fonte: ACCIDENTALLY WES ANDERSON. Site oficial. Disponível em: <https://accidentallywesanderson.com/stories>. Acesso em: 22 set. 2024.

Um exemplo das Histórias do AWA pode ser observado na Figura 18.

Figura 18: Histórias: Peter the Eagle



Fonte: ACCIDENTALLY WES ANDERSON. Site oficial. Disponível em: <https://accidentallywesanderson.com/peter-the-eagle/>. Acesso em: 22 set. 2024.

Este excerto, é escrito sobre uma águia dourada chamada Peter, que se tornou uma figura icônica durante as Olimpíadas de Inverno de 1972 em Innsbruck, Áustria. A história destaca como Peter, originalmente treinado para a caça, foi escolhido para participar da cerimônia de abertura dos jogos. Durante o evento, ele sobrevoou o estádio, simbolizando o espírito olímpico e capturando a imaginação dos

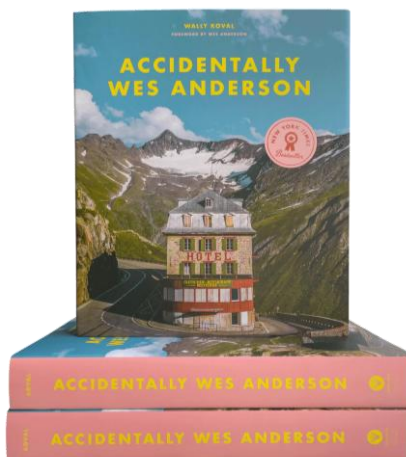
espectadores. A história na íntegra detalha a importância cultural e histórica de Peter, além de explorar sua vida após o evento, mostrando como ele se tornou um emblema de coragem e liberdade.

Visualmente, a página mantém a estética característica de Accidentally Wes Anderson nos elementos do site, com fotografias selecionadas em conjunto com as descrições detalhadas, criando uma experiência imersiva para o visitante. A página também inclui informações sobre o legado de Peter, como ele foi lembrado e celebrado ao longo dos anos, e como sua história se encaixa no contexto mais amplo das tradições e simbolismos olímpicos.

3.1.2 Livro

A obra está organizada para guiar o leitor por uma viagem ao redor do mundo, destacando locais que apresentam simetria, cores vibrantes e um design escolhido com atenção aos detalhes. O livro reúne cerca de 160 locais, permitindo explorar uma variedade de ambientes que capturam a essência do estilo visual de Wes Anderson. As imagens variam de pequenas estruturas a vastas paisagens, todas apresentadas com enquadramentos precisos. O design é minimalista e organizado geograficamente, facilitando a navegação e proporcionando uma experiência visual coerente. A capa remete ao estilo visual dos filmes, com cores suaves e tipografia clássica. Cada página destaca as fotografias acompanhadas por textos sobre o local e sobre as pessoas que fazem parte de seu funcionamento.

Figura 19: Capa do livro do AWA



Fonte: ACCIDENTALLY WES ANDERSON. AWA: The Book. Nova York: Voracious, 2020. Disponível em: <https://shop.accidentallywesanderson.com/products/awa-the-book>. Acesso em: 8 ago. 2025.

O livro inclui um prefácio de Wes Anderson, no qual o diretor expressa surpresa e encantamento ao perceber quantos lugares no mundo parecem ter sido inspirados por sua visão artística:

As fotografias neste livro foram tiradas por pessoas que nunca conheci, de lugares e coisas que, quase sem exceção, nunca vi - mas devo dizer: planejo ver. Wally Koval e seus colaboradores reuniram uma coleção de imagens muito divertida e também um guia de viagens especialmente atraente (pelo menos na opinião deste verdadeiro Wes Anderson). Deve haver cerca de 200 locais aqui, o que deve me manter ocupado por várias décadas, mas planejo não deixar que nenhuma dessas experiências me escape, especialmente a barraca de panquecas croata. Agora entendo o que significa ser acidentalmente eu mesmo. Obrigado. Continuo confuso sobre o que significa ser deliberadamente eu, se é que isso é mesmo o que sou, mas isso não é importante. Envio meus melhores votos e muita gratidão a este grupo por descobrir e compartilhar todas essas vistas peculiares e fascinantes (Anderson *apud* Koval, 2020)

O prefácio reforça o tom de descoberta e curiosidade que permeia o livro, e sua visão sobre ser “acidentalmente” ele mesmo aproxima a proposta editorial da ideia de encontrar beleza no inesperado.

A curadoria das imagens segue critérios que combinam a busca por simetria e composição com a diversidade geográfica. Embora o eixo de organização seja continental, dentro de cada capítulo a seleção de imagens revela agrupamentos temáticos, seja pela arquitetura, paleta cromática ou atmosfera visual. Esse arranjo dá ritmo à leitura e constrói uma narrativa visual que conecta lugares distantes por semelhanças estéticas, mesmo quando separados por culturas e histórias distintas. Essa lógica pode ser percebida, por exemplo, no capítulo dedicado à Europa, onde se alternam construções históricas e paisagens naturais, mantendo constante o cuidado com cores e enquadramento. Já na seção sobre América Latina, fotografias de cidades históricas dividem espaço com registros de arquitetura contemporânea, reforçando como a estética do diretor pode emergir em contextos visuais distintos.

Essa curadoria não se limita à escolha das imagens. Cada fotografia é acompanhada por textos que combinam dados objetivos, como localização, data de fundação e créditos ao fotógrafo, além de breves narrativas sobre o lugar retratado. Essas notas acrescentam camadas de contexto que transformam cada imagem em um convite ao deslocamento, seja imaginário ou real. Um exemplo dessa abordagem está no trecho representado na Figura 20, sobre o Georgian Terrace Hotel, em Atlanta, com cores, linhas simétricas e elementos recorrentes nos filmes de Anderson.

A descrição traz informações históricas sobre o hotel, fundado em 1911, e seus desdobramentos ao longo do tempo.

Figura 20: Trecho do livro sobre o Georgian Terrace Hotel

GEORGIAN TERRACE HOTEL

Atlanta, Georgia | c. 1911

Photo by Toby Huss

When Gilded Age entrepreneur and investor Joseph Francis Gatins Sr. decided to build a hotel in his hometown of Atlanta, Georgia, he drew inspiration from the lodgings he'd enjoyed on trips to Paris. Gatins commissioned a hotel in the popular Beaux-Arts style, complete with an elegant café terrace, meant to resemble those found in European cities.

The Georgian Terrace opened in 1911 to a crowd of five thousand people arriving for a glimpse of its marble lobby adorned with Italian bronze chandeliers. In the grand ballroom, an orchestra from Spain provided entertainment while bellboys and maids serviced the waves of visitors.

In 1935, book editor Harold Latham was staying at the hotel when an unknown author named Margaret Mitchell Marsh handed him a copy of her manuscript, *Gone with the Wind*, in the lobby. The stack of pages was so substantial Latham had to buy an extra suitcase to transport it back to his offices in New York.

Over the next four decades, the Georgian Terrace became a residential hotel, an unfortunately unsuccessful music venue, and ultimately was converted into luxury apartments in the eighties. Finally, thanks to a great many Georgian devotees who, frankly, gave a damn, right before the turn of the century the hotel was fully restored to its original use.



Fonte: Adaptado de KOVAL, Wally. *Accidentally Wes Anderson*. Nova York: Voracious, 2020.

O trecho expõe uma submissão fotográfica de Toby Huss, sobre o Georgian Terrace Hotel, com cores, linhas simétricas e elementos usualmente representados nos filmes do diretor. Acompanhado da imagem, um texto com algumas informações acerca do local, abordando o contexto histórico de um hotel fundado em 1911 e seus desdobramentos ao longo dos anos. Ainda, os créditos do fotógrafo, data de fundação e localização, neste caso, Atlanta no estado da Georgia nos Estados Unidos. No total, são 200 imagens e textos nos livros, separados por continente, é possível observar a categorização na Tabela 4.

Tabela 4: Conteúdo por localização

Continente	Número de Títulos
Estados Unidos e Canadá	37
América Latina	15
Europa Central e Ocidental	30
Reino Unido e Europa Setentrional	33

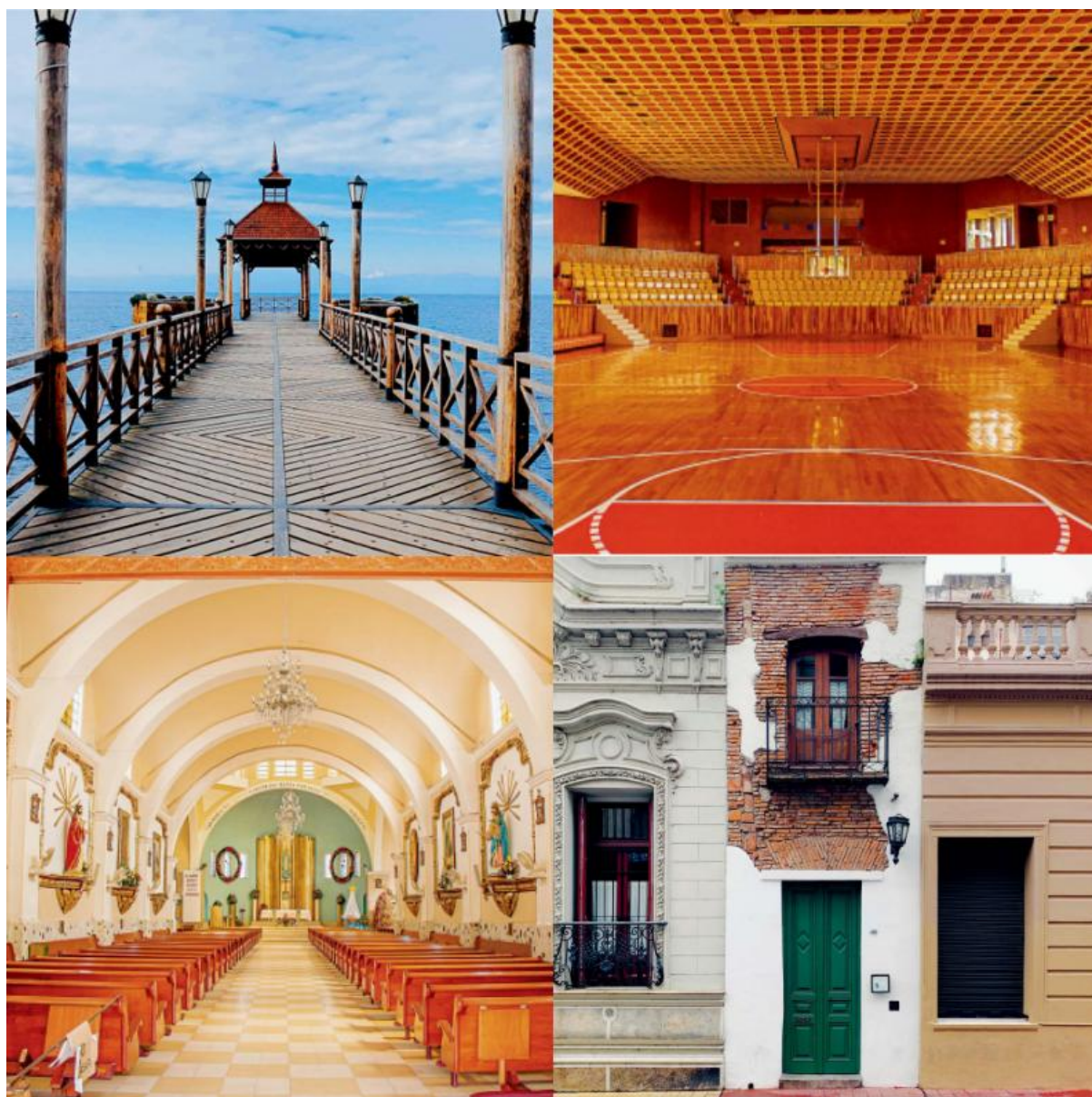
Europa Meridional e Oriental	23
Oriente Médio e África	14
Ásia do Sul, Central e Oriental	34
Oceania	13
Antártida	1

Fonte: Adaptado de KOVAL, Wally. *Accidentally Wes Anderson*. Nova York: Voracious, 2020.

Para ilustrar a diversidade estética e narrativa presente no livro *Accidentally Wes Anderson*, foram selecionadas imagens que se destacam pela composição cromática, pela relevância histórica e pela afinidade com elementos visuais e temáticos recorrentes na obra de Wes Anderson. A escolha priorizou locais cuja arquitetura, paleta de cores e enquadramento evocam o estilo do diretor, bem como registros que apresentam histórias singulares capazes de dialogar com a atmosfera narrativa de seus filmes. As imagens foram organizadas por continente, com exceção de Estados Unidos e Canadá, que não aparecem nesta seleção porque o primeiro exemplo utilizado para demonstrar o formato de apresentação das figuras (imagem acompanhada de texto descritivo) foi retirado dessa região. Essas fotografias, extraídas de diferentes partes do mundo, evidenciam como a estética associada a Anderson transcende a ficção e se manifesta em espaços reais.

A seção dedicada à América Latina no livro reúne registros que atravessam diferentes contextos geográficos e arquitetônicos, indo de áreas litorâneas a espaços urbanos históricos. A curadoria privilegia enquadramentos que capturam tanto a grandiosidade das paisagens naturais quanto o caráter peculiar de construções singulares, revelando como a estética associada a Wes Anderson pode emergir de forma espontânea em locais distantes entre si.

Figura 21: América Latina no livro



Fonte: Adaptado de KOVAL, Wally. *Accidentally Wes Anderson*. Nova York: Voracious, 2020, p. 118, 122, 132, 145.

Na Figura 20, observamos quatro exemplos dessa diversidade: um píer à beira de um lago chileno, uma igreja mexicana de meados do século XX, um ginásio público na mesma região e a casa mais estreita de Buenos Aires. A escolha das imagens evidencia o interesse do projeto por composições simétricas, geometrias marcadas e cores que dialogam com o ambiente. São comentadas da esquerda para a direita, de cima para baixo.

O Lake Llanquihue Pier, em Frutillar, Chile, fotografado por Jaime Kunstmann, apresenta um alinhamento preciso de colunas e telhados que se estendem sobre as

águas, conduzindo o olhar para o horizonte. A estrutura de madeira e a simetria central reforçam a sensação de equilíbrio e continuidade.

A Iglesia de Cuautla, em Morelos, México, registrada por Conrado Vidal, combina simplicidade arquitetônica com forte presença cromática. Sua fachada clara, pontuada por detalhes sutis, contrasta com o céu intenso, criando uma cena que poderia facilmente ser confundida com um cenário cinematográfico cuidadosamente planejado.

O Parque J. M. Romo Gymnasium, em Aguascalientes, México, fotografado por Jimmy De Alba, destaca-se pelo uso de linhas retas e repetição modular na estrutura, além da paleta vibrante que reforça a atmosfera lúdica do espaço. O enquadramento escolhido valoriza tanto a organização geométrica quanto o diálogo entre as cores e a luz natural.

A La Casa Mínima, em Buenos Aires, Argentina, registrada por Andrés Gori, é reconhecida como a mais estreita da cidade, com pouco mais de 2,4 metros de largura e cerca de 12 metros de profundidade. O texto que acompanha a imagem narra a história e as lendas sobre o imóvel, esclarecendo que sua forma atual é resultado de divisões sucessivas de um terreno originalmente muito maior.

Esses registros demonstram como, na América Latina, a estética “acidental” proposta pelo projeto se manifesta tanto na imponência das paisagens quanto no inusitado de edificações urbanas. Ao reuni-los, o livro cria um recorte visual que aproxima realidades distintas por meio de um mesmo olhar estético.

A seção europeia do *Accidentally Wes Anderson* é a mais extensa do livro, reunindo construções históricas, estações ferroviárias, hotéis, bibliotecas e cenários naturais que dialogam com a estética meticulosa e cromaticamente coesa atribuída ao diretor. A curadoria destaca locais onde o tempo, a arquitetura e a paisagem convergem para criar composições visualmente marcantes, reforçando o caráter universal da proposta do projeto.

Figura 22: Europa no livro



Fonte: Adaptado de KOVAL, Wally. *Accidentally Wes Anderson*. Nova York: Voracious, 2020, p. 234, 270.

A seção dedicada à Europa é a mais extensa da obra, reunindo um total de 200 locais distribuídos em três partes. Essa divisão geográfica e temática permite ao leitor percorrer um amplo leque de arquiteturas, desde hotéis históricos e edifícios institucionais até praças e estruturas pouco conhecidas fora de suas comunidades. As imagens selecionadas para o continente evidenciam a força das fachadas ornamentadas, a harmonia cromática e a presença de simetria arquitetônica, elementos que aproximam essas construções do imaginário estético cultivado nos filmes de Wes Anderson.

Entre os exemplos, o Hotel Moskva, em Belgrado, Sérvia, inaugurado em 1908, é apresentado com destaque por sua fachada neoclássica e pela longevidade como símbolo urbano. O registro de Marius Svaleng Andresen revela a riqueza ornamental e a paleta de tons claros que reforçam a sensação de atemporalidade. Já o segundo excerto é de Marshall Street Baths, em Londres, Inglaterra, construído por volta de 1850 e registrado por Soo Burnell, preserva a personalidade continental, com arcos simétricos, janelas altas e acabamentos em azulejo que remetem a uma tradição arquitetônica de interiores tão refinados quanto as fachadas.

No contexto do cinema de Wes Anderson, esses dois espaços encontram paralelos diretos. O Hotel Moskva evoca imediatamente a imponência e o cuidado estético do fictício do Grande Hotel Budapeste, tanto pela tipologia arquitetônica, como pela maneira como a fachada atua como um personagem silencioso, central para a atmosfera narrativa. Marshall Street Baths, por sua vez, dialoga visualmente com a cena em que o autor (personagem do filme) e Zero conversam nas termas do hotel, replicando a sensação de um espaço intimista, marcado pela composição simétrica e pela combinação de cores que alternam calor e frescor. Assim, o livro registra a beleza desses locais enquanto os insere em um imaginário coletivo já influenciado pela obra do diretor.

O livro reúne Oriente Médio e África numa única seção. Ali aparecem lugares históricos, utilitários e de paisagem, como Amanjena em Marrakech, a Dakar Railway Station, o Colossi of Memnon, o Green Point Lighthouse e Murdeira, além de Diaz Point Viewfinder e Kolmanskop, trechos ilustrados na Figura 23.

Figura 23: Oriente Médio e África no livro



Fonte: Adaptado de KOVAL, Wally. *Accidentally Wes Anderson*. Nova York: Voracious, 2020, p. 294, 300.

Na Cidade do Cabo, o Diaz Point Viewfinder fica no platô de Table Mountain. Dali é possível observar a flora nativa da península, com 2.285 espécies, e fauna que inclui babuínos, flamingos e hipopótamos. No horizonte, Atlântico e Índico começam a se encontrar a caminho do Cabo Agulhas. As correntes alimentam um ecossistema rico, e quem usa o visor costuma ver lontras, focas, pinguins, baleias-jubarte e tubarões.

Em Karas, Kolmanskop nasceu do diamante encontrado por Zacharias Lewala em 1908. A corrida trouxe mineiros alemães e ergueu uma vila ao estilo germânico, com hospital que tinha o primeiro aparelho de raio X do hemisfério sul, usina, escola,

cassino, salão de baile e o primeiro bonde da África ligando a cidade a Lüderitz. Após a Segunda Guerra, o campo se esgotou, a população migrou para o sul e a cidade foi abandonada em 1956. Desde 2002, uma empresa local organiza visitas e cerca de 35 mil pessoas por ano percorrem as casas tomadas pela areia.

As duas escolhas colocam lado a lado um ponto de observação que enquadra a costa biodiversa e um assentamento transformado pela extração mineral e pelo abandono. São recortes que ajudam a entender a variedade de enfoques reunidos nessa seção do livro.

Na seção dedicada ao sul, centro e leste da Ásia as imagens percorrem desde complexos históricos e santuários até paisagens naturais e ícones da infraestrutura moderna. Entre os registros estão o Palácio Real de Phnom Penh, o Lago Inle em Mianmar, a Estação Shinjuku em Tóquio e o Túmulo de Humaium em Nova Délhi, reunindo arquiteturas que vão do século 16 ao traço industrial contemporâneo, observamos na Figura 24

Figura 24: Ásia no livro



Fonte: Adaptado de KOVAL, Wally. *Accidentally Wes Anderson*. Nova York: Voracious, 2020, p. 324, 336.

Em Nova Délhi, o Túmulo de Humaium foi encomendado pela viúva do imperador mogol em 1565 e concluído em 1570. Construído em arenito vermelho com detalhes em mármore branco, marcou a primeira vez que esse material foi usado em larga escala na arquitetura mogol. Serviu de inspiração para obras posteriores como o Taj Mahal e integra um conjunto de jardins persas geométricos. Em 1993, recebeu o título de Patrimônio Mundial da UNESCO e passou por um programa de restauração que recuperou o sistema original de fontes e canais.

Em Tóquio, a cena retratada pela foto da Japan Railways mostra um trem característico da era Showa com pintura verde e laranja, em composição que enfatiza linhas paralelas e a tipografia da estação. O grupo ferroviário Japan Railways, criado em 1987 a partir da privatização da Japanese National Railways, administra a maior rede ferroviária de alta velocidade do mundo. No contexto do livro, a imagem captura um instante cotidiano que, pelo enquadramento, adquire o aspecto simétrico e cromático associado ao estilo de Anderson.

A presença de trens na obra de Wes Anderson é marcante, especialmente em *Viagem a Darjeeling*, onde o transporte ferroviário funciona como cenário principal e metáfora de deslocamento emocional. A estética dos vagões, os interiores meticulosamente decorados e as janelas que enquadram paisagens transformam o trem em elemento narrativo. Nesse sentido, a fotografia da Japan Railways dialoga com o imaginário do filme, mostrando como o cotidiano pode ser captado com o mesmo cuidado visual que Anderson aplica às suas cenas.

As duas imagens contrastam no tempo, um monumento do século 16 e uma cena urbana dos anos 1980, mas se conectam pelo uso equilibrado da forma e da cor. Essa aproximação entre herança histórica e funcionalidade contemporânea reforça o alcance geográfico e estilístico da curadoria dessa seção.

Oceania e Antártida são as sessões finais. Temos na Figura 25, um exemplo de cada região. A Oceania aparece condensada em registros que combinam patrimônio histórico, natureza e isolamento geográfico. Entre eles, o Farol de Cape Bruny, na Ilha Bruny, Tasmânia, construído em 1838 com paredes de pedra calcária e ainda ativo até hoje. O farol é apresentado no livro em enquadramento que destaca sua verticalidade e o contraste entre a estrutura branca e o céu azul profundo, características que evocam os faróis presentes em cenas de filmes de Wes Anderson, como o icônico de *Moonrise Kingdom*. Além de sua função original de orientação

marítima, o local se tornou ponto turístico, com visitas guiadas que incluem acesso ao topo para observação da costa.

Na Antártida, a única entrada é a de Port Lockroy, na Ilha Goudier, estabelecido em 1904 como base baleeira e posteriormente convertido em estação de pesquisa e museu administrado pelo UK Antarctic Heritage Trust. O livro mostra a fachada principal, marcada por cores primárias vivas e composição simétrica, rodeada por neve. O local recebe visitantes durante o verão austral e abriga a famosa “loja mais remota do mundo”, cuja receita auxilia na preservação de edificações históricas. Essa imagem reforça a proposta do projeto de capturar a estética andersoniana mesmo em regiões extremas, onde a arquitetura se torna um ponto de cor no ambiente polar.

Figura 25: Oceania e Antártida no livro



Fonte: Adaptado de KOVAL, Wally. *Accidentally Wes Anderson*. Nova York: Voracious, 2020, p. 358, 372.

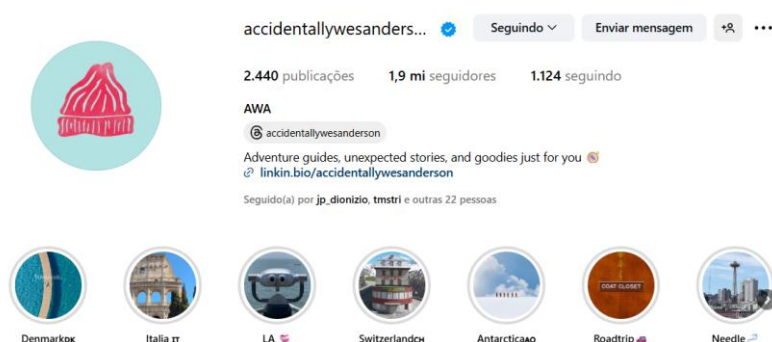
A escolha dessas duas imagens evidencia como a curadoria consegue unir elementos recorrentes no cinema de Anderson, como faróis e construções isoladas, à diversidade geográfica. Ainda que separados por oceanos e climas opostos, Cape Bruny e Port Lockroy compartilham a sensação de enclaves autossuficientes, cuidadosamente enquadrados contra cenários naturais marcantes.

Ao reunir registros de continentes distintos, observa-se que a combinação de simetria, cores marcantes e atenção ao detalhe é capaz de emergir de forma espontânea em lugares reais, reforçando a força e a universalidade desse repertório visual. Essas imagens, articuladas com as histórias que as acompanham, ampliam o entendimento sobre como a obra do diretor inspira olhares e modos de registrar o mundo, conectando espectadores e espaços por meio de uma sensibilidade estética compartilhada.

3.1.3 Instagram

A página do Instagram do AWA é utilizada para divulgação do site, submissões direcionadas para as redes sociais, novidades, promoções e parcerias. O segundo livro do projeto foi lançado no dia 24 de outubro de 2024, e parte do conteúdo criado, remete tanto ao livro mais recente, quanto reminiscências do anterior. Ainda, são apresentadas prévias e chamadas nas legendas que direcionam o usuário para o site, onde o conteúdo é aprofundado. Com um foco nas imagens - tanto estáticas quanto vídeos, chamados de Reels - o AWA seleciona e distribui imagens cativantes e apelativas, além de estratégias como hashtags e conteúdos em alta para dissipar sua mensagem.

Figura 26: Instagram AWA

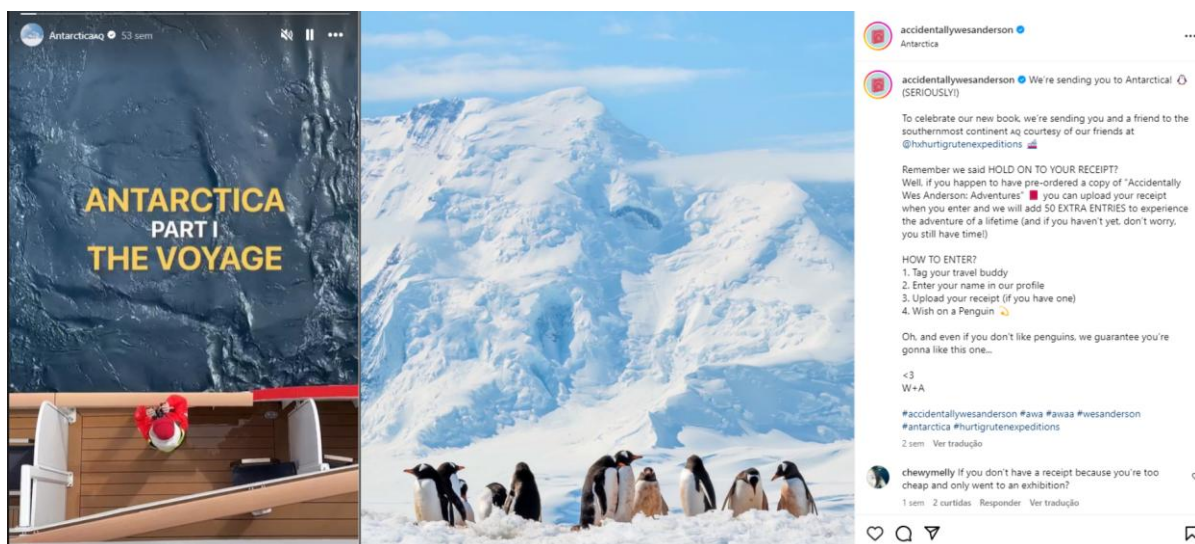


Fonte: Instagram, Accidentally Wes Anderson.²⁴

²⁴ Disponível em: <https://www.instagram.com/accidentallywesanderson>. Acesso em 12 ago. 2025.

Nos destaques - sessão onde os stories podem ser dispostos por mais do que as 24 horas após a postagem, o conteúdo dinâmico da ferramenta é categorizado por tema, por exemplo, assim como no site, são utilizadas as localizações para serem agrupados todo conteúdo relevante sobre o local. Incluindo produções sobre os temas e estratégias de lançamento, promoções e sorteios como a do lançamento do segundo livro, que tem como prêmio uma viagem para a Antártida, local explorado no novo livro.

Figura 27: Destaque e Postagem sobre a Antártida e Sorteio.

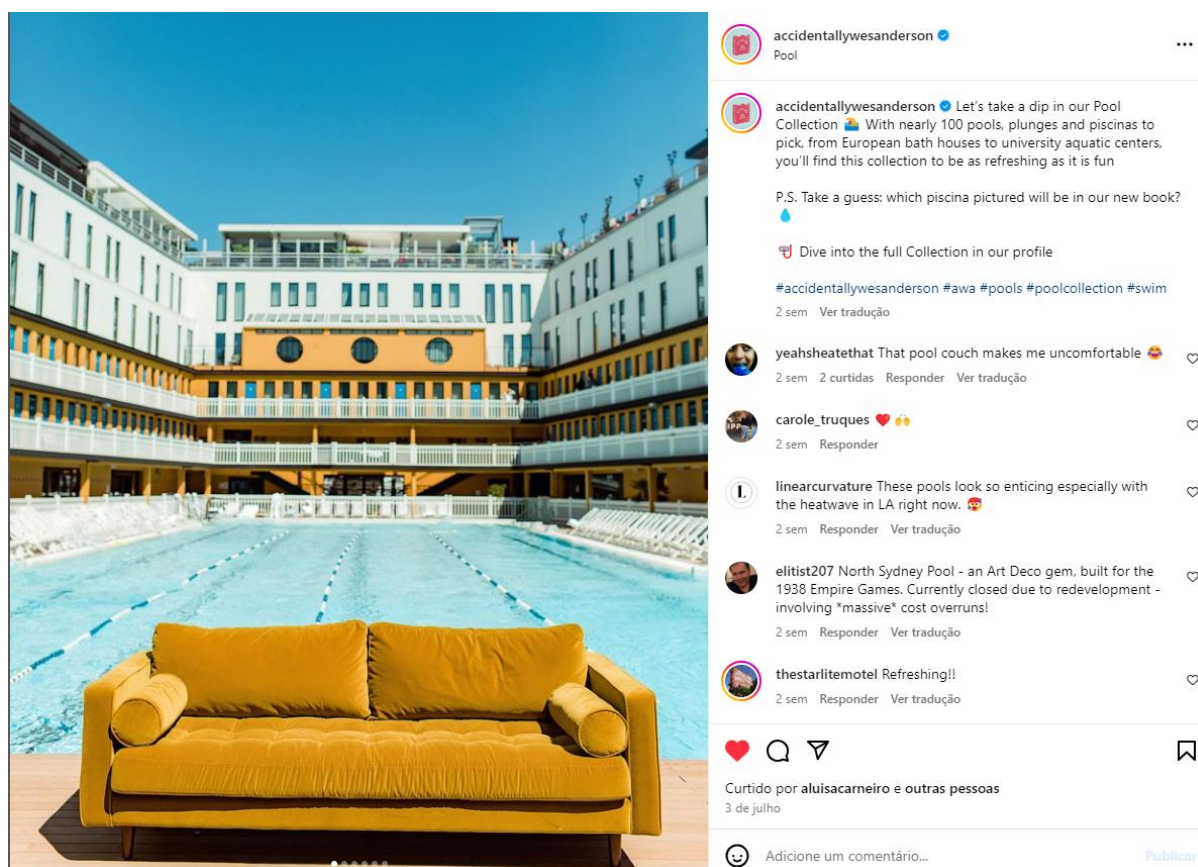


Fonte: ACCIDENTALLY WES ANDERSON. [@accidentallywesanderson]. Instagram.²⁵

Ainda no Instagram, são observadas postagens sobre os temas dispostos no site, com uma pequena chamada que contém fatos sobre o objeto da fotografia, localização ou tema. As postagens convidam o usuário a visitar a coleção completa e a discussões casuais sobre o tema nos comentários. Exemplos de postagens são expostas nas Figuras 28, 29 e 30.

²⁵ Disponível em: https://www.instagram.com/p/C_ar45ExEkC/. Acesso em: 28 set. 2024.

Figura 28: Postagem sobre Piscinas



Fonte: ACCIDENTALLY WES ANDERSON. [@accidentallywesanderson]. Instagram.²⁶

Nesta postagem, realizada no formato de carrossel, onde o criador pode dispor até 10 fotos em uma única publicação, são dispostas fotos de piscinas ao redor de cidades nas quais o AWA produziu conteúdo, sejam de autoria dos criadores do projeto, ou da comunidade. Em específico, na Figura 29 fica, além do convite para conferir a coleção com o tema na íntegra, uma pergunta aos seguidores: qual das fotos do carrossel será parte do novo livro?

²⁶ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C89298QRlqX/>. Acesso em: 28 set. 2024.

Figura 29: Postagem sobre Trens

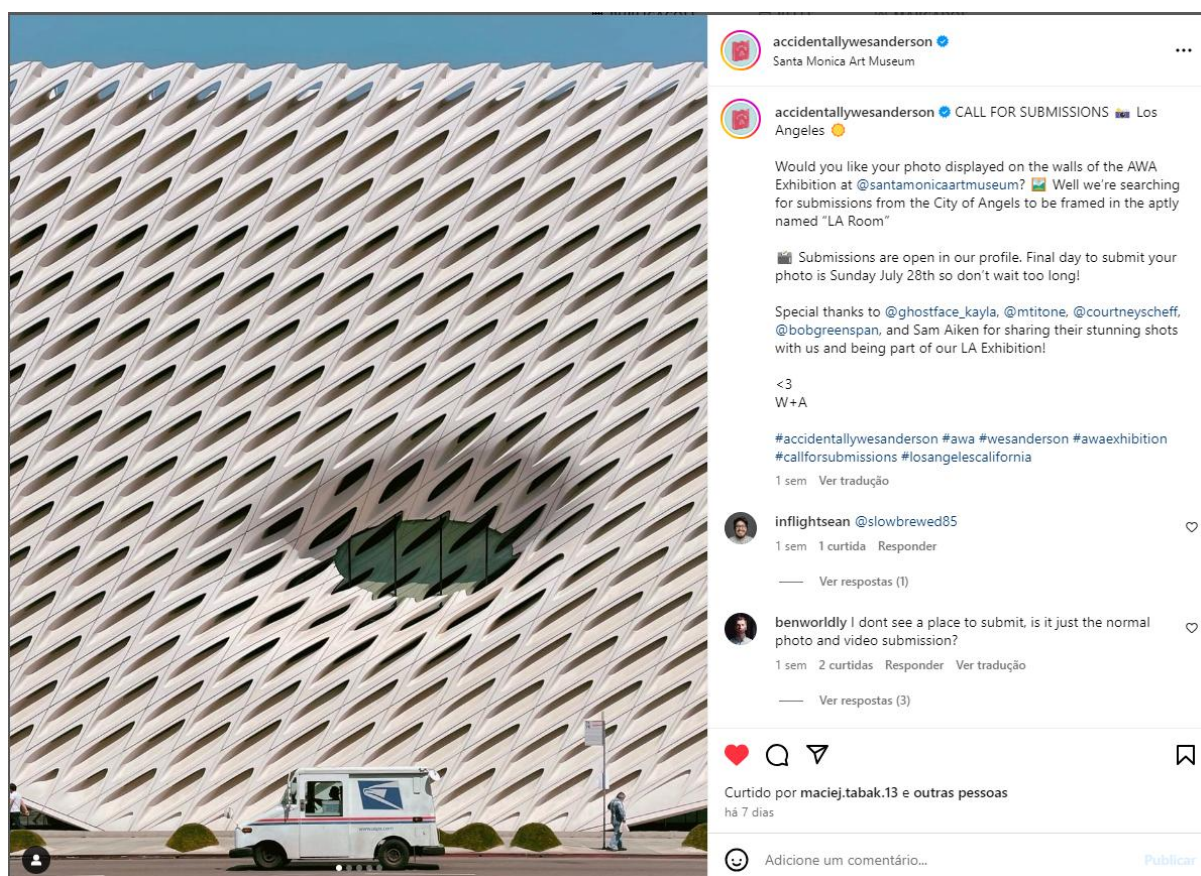


Fonte: ACCIDENTALLY WES ANDERSON. [@accidentallywesanderson]. Instagram. ²⁷

A Figura 18 apresenta uma outra modalidade de postagens do perfil. Ainda com os elementos padronizados da postagem - imagens da coleção, informações e chamada para o site - esta é uma publicação patrocinada pela Hendrick's Gin, uma das marcas que colabora tanto nas redes sociais, como em guias patrocinados no site.

²⁷ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C9U2q98xFss/>. Acesso em: 28 set. 2024.

Figura 30: Chamada para submissões em uma exibição do AWA, em Los Angeles



Fonte: ACCIDENTALLY WES ANDERSON. [@accidentallywesanderson]. Instagram. ²⁸

O último exemplo é de uma publicação convidando a comunidade para submeter suas fotografias para uma exibição realizada pelo AWA em Los Angeles, nela, serão expostas fotos sobre a cidade e temáticas relacionadas, em um espaço físico, transcendendo as plataformas digitais e a materialização apenas nos livros.

Notamos que a estratégia de conteúdo do Instagram do AWA vai além do compartilhamento de fotografias, destacando-se por engajar a comunidade, tanto online quanto offline, criando uma experiência imersiva para os seguidores. As postagens servem como uma vitrine para o conteúdo visual, além de uma ferramenta para envolver a audiência em um diálogo contínuo, estimulando a participação, submissões e interação entre os seguidores. Com o uso de sorteios, como a viagem à Antártida, convites para contribuições artísticas em exposições físicas, o AWA posiciona seus seguidores em participantes ativos da narrativa e estética do projeto.

Essa abordagem colaborativa reflete a essência do projeto, que visa capturar a estética única dos cenários inspirados por Wes Anderson, com a contribuição da

²⁸ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C9hq1HRRZ4G/>. Acesso em: 28 set. 2024.

comunidade global. Ao fazer isso, o AWA amplia o alcance de seu conteúdo fortalecendo a conexão com seu público, criando um senso de pertencimento. As postagens, destaques e colaborações patrocinadas mostram como o AWA utiliza as redes sociais a fim de ultrapassar barreiras tradicionais do ambiente digital.

Até 11 de agosto de 2025, o perfil acumulava cerca de 2.440 publicações e mantinha um ritmo regular de postagens a cada dois a quatro dias. Esse intervalo garante presença constante no feed e tempo para que cada publicação seja vista e comentada. O formato mais recorrente é o carrossel, que reúne até dez imagens e amplia a narrativa visual, seja mostrando diferentes ângulos de um mesmo local ou variações temáticas.

O *feed* é planejado para que a grade se mantenha visualmente harmônica, com forte presença de enquadramentos frontais e simetria. As paletas de cor variam de composições suaves a tons vibrantes, dependendo do cenário. Um exemplo é a imagem de um farol à beira de uma piscina, onde a combinação de linhas e cores cria um equilíbrio visual imediatamente associado à estética do projeto.

As legendas funcionam como extensão da imagem. Além de informar sobre o local e sua história, trazem curiosidades e dialogam com os seguidores. No caso da publicação sobre Los Angeles, por exemplo, o texto convidava o público a sugerir locais e experiências na cidade. Já no aniversário de oito anos do AWA, as legendas apresentavam um tom de agradecimento e compartilhavam submissões recentes, reforçando o papel da comunidade na construção do perfil.

Os *stories* complementam o *feed* com atualizações rápidas, bastidores e conteúdos temporários, e, nos destaques, são organizados por tema ou localização, replicando a lógica do site. Essa combinação de formatos faz do Instagram o principal ponto de encontro da comunidade AWA, articulando curadoria visual consistente, incentivo à colaboração e conexão afetiva com os seguidores.

3.1.4 AWA Bulletin

A *newsletter* apresenta uma mistura de conteúdo lúdico e informativo, mantendo o estilo característico de Wes Anderson. A estrutura da newsletter é composta por várias seções, cada uma oferecendo um tipo diferente de conteúdo envolvente. Uma das seções comuns é uma explicação sobre a origem de expressões ou conceitos interessantes. Por exemplo, uma seção pode explorar a origem de uma

frase popular e ser acompanhada por uma imagem relevante que ilustra o tema visualmente.

Nesse contexto, o AWA Bulletin atua como uma extensão editorial do universo Accidentally Wes Anderson. Mais do que apenas informar, a newsletter funciona como um canal de relacionamento direto com a comunidade, entregando conteúdo que mantém o público engajado mesmo fora das redes sociais. Ao reunir histórias, curiosidades e novidades em um formato que preserva a estética e a narrativa característica do projeto, o boletim reforça a identidade visual e o tom lúdico que marcam o AWA.

Figura 31: AWA *Bulletin*



Fonte: Print de newsletter enviada por Accidentally Wes Anderson, recebido por e-mail em 20 jun. 2024.

Outra seção frequente é o destaque de eventos ou promoções exclusivas. Esta parte da newsletter pode incluir informações sobre concursos ou sorteios que oferecem prêmios ou experiências únicas para os leitores. Além disso, pode informar sobre eventos especiais ou pop-ups relacionados à estética e ao estilo de Wes Anderson. A newsletter também pode incluir uma seção dedicada a homenagens temáticas, celebrando dias especiais ou datas comemorativas de uma forma divertida e criativa. Esta seção pode trazer curiosidades e atividades relacionadas ao tema,

proporcionando uma leitura leve e envolvente. Outro elemento interessante é a inclusão de links secretos ou interativos, que incentivam os leitores a explorar mais e interagir com o conteúdo da newsletter. Esses links podem levar a prêmios ou a conteúdos adicionais, aumentando o engajamento dos leitores.

As imagens selecionadas complementam os textos, reforçando a estética visual inspirada nos filmes de Wes Anderson. A combinação de textos informativos e visuais atraentes faz da newsletter uma leitura agradável e envolvente, alinhada ao estilo peculiar e cativante do AWA. A estrutura da newsletter segue um formato coeso que facilita a leitura e mantém o interesse do público. A sessão de abertura geralmente apresenta uma breve introdução ao tema principal do boletim, criando um gancho para os leitores. Em seguida, são incluídas seções temáticas que variam de curiosidades históricas a destaques de eventos, sempre com um toque de humor e charme característicos.

O uso de fotografias e ilustrações é um elemento central da newsletter. Essas imagens embelezam o conteúdo, mas também reforçam a estética visual que remete aos filmes de Wes Anderson, com suas composições simétricas e paletas de cores específicas. Cada imagem é cuidadosamente escolhida para complementar o texto, criando uma experiência visual harmoniosa. A seção final da newsletter geralmente contém um chamado à ação, como um convite para participar de um concurso, visitar um site, ou se inscrever para atualizações futuras. Esta parte da newsletter é projetada para manter os leitores engajados com o conteúdo.

Sua estratégia está alinhada à de todo o ecossistema do projeto: criar um fluxo contínuo de interação, fidelizar seguidores por meio de conteúdo exclusivo e direcionar tráfego para outras plataformas e produtos, como livros, exposições, sorteios e experiências presenciais. Assim, a newsletter cumpre um papel duplo: nutrir a comunidade já formada e atrair novos participantes para o universo AWA.

3.1.4 AWA Exhibition

Esse formato é composto por exposições abertas ao público com cerca de 200 imagens retratando locais que retratam as temáticas e estética dos filmes de Wes Anderson. É uma outra forma de distribuir as imagens curadas pela equipe do projeto, enquanto o objetivo é criar uma experiência imersiva com o foco em fotografia, viagem e aventuras. Com 7 salas, até o momento, 5 localizações receberam a exibição:

Londres, no Reino Unido, Los Angeles, nos Estados Unidos, Melbourne, na Austrália, Tóquio, no Japão e Seul, na Coreia do Sul.

Figura 32: Exibição física do AWA



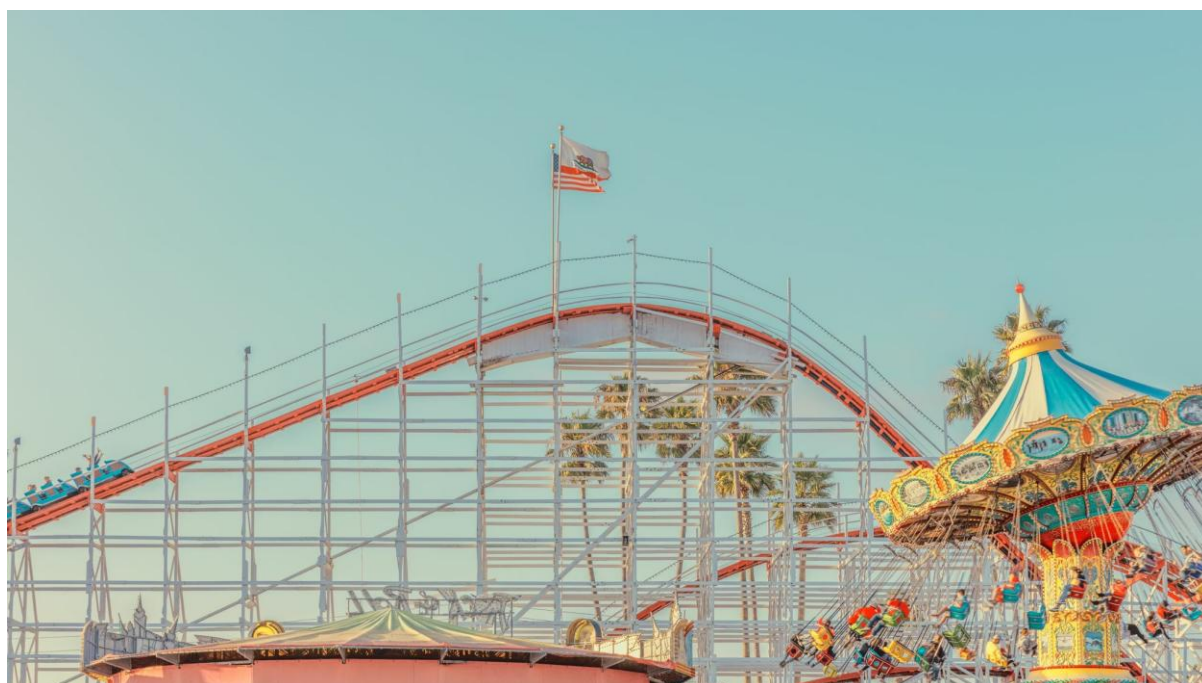
Fonte: Site AWA Exhibition. Disponível em: <https://awaexhibition.com/>. Acesso em: 30 set. 2024.

As diversas plataformas do AWA, incluindo o site, o Instagram, o livro, as newsletters e as exposições - colaboram para criar uma experiência multifacetada que perpetua e expande a estética do universo de Anderson. Cada plataforma desempenha um papel na construção de uma comunidade global, oferecendo recursos interativos e informativos, como o mapa do site e as newsletters, e experiências visuais e imersivas, como as exposições físicas e o conteúdo no Instagram.

O formato das exposições do AWA oferece uma experiência imersiva que amplia a presença visual do projeto além das telas. Em *Accidentally Wes Anderson: Adventures in Santa Cruz*, realizada entre 24 de janeiro e 18 de maio de 2025 no Santa Cruz Museum of Art & History (MAH), o AWA levou à exposição fotografias tanto da comunidade global quanto de contribuições locais, como imagens da região costeira da Central Coast da Califórnia. A mostra reuniu cenários “automáticos” que remetem ao diretor: desde hotéis grandiosos e faróis a bondes e trilhos de trem, todos

capturando simetria, cores marcantes e um toque nostálgico característico MAH. Em particular, houve uma homenagem ao centenário da montanha-russa *Giant Dipper* no *Santa Cruz Beach Boardwalk*, com artistas locais convidados a enviar fotos que dialogassem com a estética da exposição (Santa Cruz Museum of Art & History, 2025).

Figura 33: Montanha-russa Giant Dipper na exposição Accidentally Wes Anderson: Adventures in Santa Cruz



Fonte: Santa Cruz Museum of Art & History (2025). Disponível em: <https://www.santacruzmah.org/exhibitions/awa-adventures>. Acesso em: 11 ago. 2025.

A curadoria também dialogou com a comunidade local, foram recebidas cerca de 400 submissões, das quais os curadores selecionaram imagens que representassem diferentes partes do condado e refletissem a estética visual compartilhada pelo AWA. Além disso, o espaço contou com uma réplica da montanha-russa, incentivando o visitante a interagir com o ambiente e sentir-se parte da narrativa visual (Santa Cruz Museum of Art & History, 2025).

No conjunto, estas exposições demonstram como o AWA transforma imagens curadas em experiências físicas. O projeto mobiliza a comunidade local e global, celebra memórias visuais compartilhadas e convida os espectadores a reinterpretar o cotidiano com o olhar de Anderson. A expansão do ambiente digital para o museu reitera a capacidade da curadoria de materializar estética, afetos e pertencimento

simbólico. Essa integração eficaz entre os diferentes meios fortalece o impacto do projeto, conectando seguidores ao redor do mundo através de uma estética comum e um senso de descoberta compartilhada.

3.2 COMUNIDADE, SUBMISSÕES E CURADORIA

Retomando o tema da curadoria mencionado no primeiro capítulo, Seitzinger (2014) comenta sobre a diferença de curadoria social, curadoria digital e curadoria de conteúdo. Curadoria digital tem o foco de preservação e manutenção de dados, informações e artefatos, sendo um trabalho executado por bibliotecários em uma organização, por exemplo. A curadoria social se caracteriza pela descoberta e compartilhamento de conteúdo digital, como fotos, links e vídeos, sendo realizado com uma finalidade social. Por último, a curadoria de conteúdo descreve a remixagem de conteúdo, dinâmicas de marketing envolvidas em seu compartilhamento, realizado com objetivos voltados a empresas e negócios.

A curadoria, no contexto das mídias digitais, expande sua função técnica de organização da informação e passa a operar como prática cultural estruturante. Isso é demonstrado a partir da abundância de dados, imagens e histórias circulando nas redes, emerge a necessidade de mediação: selecionar, destacar e reorganizar significados. Rosenbaum (2011) define esse gesto como uma resposta humana à sobrecarga informacional, afirmando que curar é mais do que classificar, é interpretar, dar valor e oferecer direção. O curador, neste cenário, atua como filtro subjetivo, e sua atuação se aproxima da performance: ao eleger o que merece ser visto, organiza não apenas o conteúdo, mas também o sentido que esse conteúdo assume em determinado ambiente.

Ainda, o autor denota quatro fases da curadoria social, que serão utilizadas para compreender o processo também do processo realizado no ambiente digital e sua relação com o conteúdo, são elas: descoberta, seleção, coleção e compartilhamento. Inicialmente, a descoberta é realizada através do processamento e monitoramento de fluxos de informações. Estes fluxos podem ser redes sociais e, no caso do AWA, é majoritariamente realizado pelo Instagram - seja através de mensagens diretas, uso de hashtags ou marcações da página, além do portal de submissões do site. Essas informações chegam de maneira intencional ao curador, ou seja, as postagens e imagens chegam deliberadamente em sua integridade através das plataformas.

No caso do AWA, a fase de descoberta é orientada por mecanismos digitais e mobilizações afetivas. As hashtags como #AccidentallyWesAnderson e as marcações diretas no perfil funcionam como trilhas voluntárias deixadas pelos usuários, sinalizando o interesse em ver suas imagens reconhecidas pela curadoria. Embora possam atrair a atenção inicial da equipe, a inclusão de uma fotografia no perfil oficial do projeto só acontece por meio do canal formal de submissões disponível no site. Esse procedimento garante a organização do fluxo de conteúdo, o arquivamento das informações associadas a cada imagem e a uniformidade dos dados recebidos.

O envio não é automatizado. Ele exige que o usuário acesse o site, preencha um formulário e anexe sua fotografia junto com informações sobre o local e o contexto. Trata-se de um gesto deliberado que demanda tempo e atenção, funcionando como uma ação performativa que vai além de uma simples publicação no Instagram. Esse ato carrega uma dimensão simbólica. Ao submeter sua imagem, o participante se insere na narrativa coletiva do AWA. Essa performatividade também aparece na forma como os usuários escolhem e editam suas imagens antes de enviá-las. Ao selecionar enquadramentos simétricos, paletas harmônicas ou elementos arquitetônicos incomuns, eles buscam atender à estética e demonstram familiaridade com o vocabulário visual do projeto. Dessa forma, a submissão é um ato de participação e uma declaração de alinhamento estético e afetivo, que reforça o vínculo entre criador e comunidade.

Em segundo lugar, a seleção, é o momento em que a tecnologia não é o foco, visto que é realizada com filtros individuais das pessoas envolvidas, no caso, Wally e Amanda, e outros colaboradores do projeto. A fase de seleção opera como eixo crítico do projeto. Wally, Amanda e colaboradores atuam como filtros que interpretam a qualidade estética das imagens e aderência ao repertório que o AWA consolidou ao longo do tempo. A seleção privilegia elementos como simetria, cromatismo controlado, isolamento espacial e presença de atmosfera nostálgica. A estética é tratada como linguagem, e a seleção não objetiva variedade, mas coerência curatorial. Segundo Jenkins (2015), esse tipo de filtragem cultural fortalece comunidades ao oferecer padrões identificáveis de reconhecimento.

Após a seleção, temos a coleção, onde o curador adiciona cada artefato a um grupo com outros, no ambiente digital, podem ser quadros do Pinterest, playlists em plataformas de música, pastas de publicações salvas no Instagram, entre outros. Nesse momento é agregado valor do organizador ao conteúdo inicial, seja

adicionando um título, posicionando o objeto em meio a outros, ou uma descrição de porque o item está ali.

Na etapa de coleção, a lógica curatorial torna-se visível. As imagens selecionadas são organizadas em agrupamentos temáticos e cromáticos no site e nas redes sociais do AWA. Essa curadoria visual não se apoia em classificações técnicas ou critérios estritamente formais. Sua lógica é guiada por aproximações sensíveis, que consideram afinidades estéticas, atmosferas e narrativas evocadas por cada imagem. O que conecta as fotografias é a semelhança de enquadramento, paleta de cores, e também a capacidade de despertar o mesmo tipo de encantamento e de se encaixar na linguagem visual que o AWA constrói coletivamente. Tons, texturas, arquiteturas. Ao agrupar imagens sob coleções como “Piscinas”, “Instituições Educacionais” ou “Trilhos”, o AWA constrói não apenas uma narrativa estética, mas também uma cartografia afetiva. Cada coleção carrega uma atmosfera específica e sugere um modo de ver o mundo. Trata-se, portanto, de uma forma de construção de imaginário coletivo, em que o site funciona como uma galeria emocionalmente codificada.

A última fase é o compartilhamento, que transforma a curadoria em ação cultural pública. Ao divulgar as imagens nas redes sociais, *newsletters* ou livros, o AWA amplia o alcance das fotografias enquanto consolida um padrão interpretativo. As legendas publicadas junto às imagens são exemplos e, frequentemente, trazem narrativas curtas e afetivas, com um tom entre o informativo e o poético, que moldam a leitura do público. Como destaca Jenkins (2008), o compartilhamento digital não é neutro, ele inscreve valores e promove adesões. Aqui, notamos que as imagens são compartilhadas em conjunto com um “modo de ver”, ou ponto de vista da comunidade frente ao mundo.

Pensando novamente no AWA, as duas últimas fases seriam a colocação das imagens recebidas nas coleções e guias do site, e então compartilhadas nos canais digitais. Ou também a seleção para os livros e exposições. O compartilhamento acontece quase que simultaneamente entre as plataformas, ficando em segundo plano apenas no que depende do âmbito físico e regulações, como o lançamento de um livro ou a organização de uma exposição. Rosenbaum (2011) a mudança no processo de tomada de decisão da curadoria, posicionando os stakeholders e participantes na recepção como colaboradores, participantes e membros de uma comunidade. Essa mudança é um catalisador para a Cultura de Convergência e

Cultura Participativa, visto que, o conteúdo produzido pelos indivíduos que integram a comunidade de seguidores do AWA, fãs de Wes Anderson, apaixonados por fotografia e viagens tem um alcance maior, retomando o conceito da propagabilidade de cada um desses objetos no ambiente digital.

O modelo curatorial aplicado pelo AWA revela também uma tensão contemporânea entre autoria e colaboração. Embora o projeto centralize a curadoria nas mãos de um pequeno grupo, seu material bruto é integralmente produzido por uma comunidade ampla e globalizada. Essa lógica problematiza a ideia tradicional de autoria como domínio individual sobre a criação. Se o fotógrafo amador é responsável pela captura estética, e o curador organiza, atribui sentido e visibilidade, quem é, de fato, o autor final daquela imagem?

Essa pergunta não possui resposta única, mas evidencia um deslocamento: a curadoria não anula a autoria, mas a distribui. O AWA se consolida como um exemplo de autoria diluída, onde a imagem final é o resultado de múltiplos olhares - o do fotógrafo, o do curador, o do algoritmo que amplifica, o da comunidade que comenta. Ao mesmo tempo, a presença de filtros humanos reafirma a importância do olhar subjetivo em um ambiente cada vez mais dominado por sistemas automatizados de visibilidade. A curadoria humana resiste como gesto de cuidado e interpretação. Podemos observar a demonstração das fases do processo para o AWA na Tabela 5.

Tabela 5: Processo de curadoria do AWA

Fase da Curadoria	Descrição Geral	Aplicação no AWA
Descoberta	Processamento e monitoramento de fluxos de informações, como redes sociais e outras fontes.	Realizada majoritariamente pelo Instagram através de mensagens diretas, hashtags, marcações da página e o portal de submissões do site. As informações chegam de maneira intencional.
Seleção	Filtro individual dos conteúdos para determinar quais serão incluídos.	Executada por Wally, Amanda e outros colaboradores do projeto, onde a tecnologia não é o foco principal; é feita de forma manual e seletiva.

Coleção	Organização dos artefatos selecionados em grupos, como quadros, playlists ou pastas.	Adição das imagens recebidas a coleções e guias do site, e seleção para livros e exposições. O valor é adicionado através de títulos, descrições e posicionamento dentro dos grupos.
Compartilhamento	Divulgação dos artefatos através de plataformas previamente selecionadas.	Compartilhamento simultâneo entre plataformas digitais e, ocasionalmente, processos físicos, como lançamentos de livros e exposições. A disseminação é feita de forma coordenada.

Fonte: Elaborado pela autora (2025), com base em ROSENBAUM, S. Curation Nation: How to Win in a World Where Consumers are Creators. Nova Iorque: McGraw Hill, 2011.

O AWA recebe um fluxo intenso de informações e conteúdos visuais, com mais de 2.500 submissões mensais de fotografias enviadas por uma comunidade global de entusiastas. Muitas dessas imagens são acompanhadas de descrições pessoais que detalham o contexto e o significado por trás das fotos. O fundador Koval estima que cerca de 85% dessas fotografias são tiradas por amadores usando celulares, refletindo a democratização da fotografia no projeto. Cada imagem enviada, seja pelo site ou redes sociais, é cuidadosamente revisada pelo casal, demonstrando seu comprometimento em valorizar as contribuições da comunidade. Wally menciona também a visualização de imagens que não são submetidas da maneira tradicional, mas divulgadas nas redes sociais através das hashtags e mensagens diretas, por exemplo (The Guardian, 2023)

Portanto, a análise das fases da curadoria social no contexto digital, como delineado por Seitzinger (2014) e aplicado ao projeto AWA, revela um processo dinâmico e colaborativo que integra descoberta, seleção, coleção e compartilhamento. O fluxo de submissões e a participação ativa da comunidade global demonstra a funcionalidade deste modelo curatorial também para o conteúdo e no meio digital.

Essa mudança de paradigma também desloca o lugar da curadoria de um gesto técnico para uma prática afetiva. No contexto do AWA, selecionar e organizar imagens não é um ato neutro: é um exercício de validação simbólica, que envolve a escuta da comunidade, a leitura sensível dos conteúdos enviados e a montagem de um repertório visual compartilhado. O curador, nesse sentido, atua como mediador entre olhares individuais e o campo mais amplo da cultura digital, colaborando para estabilizar sentidos, a visibilizar certas experiências e a construir um *ethos* comunitário.

Como sugere Jenkins (2006), a participação significativa não exige a produção constante de conteúdo, e sim a percepção de que o gesto individual importa. No AWA, essa percepção é ativada quando uma imagem é incorporada à curadoria, mas também quando ela é comentada, republicada ou tomada como referência estética. A curadoria, nesse cenário, funciona como dispositivo simbólico que transforma estética em vínculo, reconhecimento em pertencimento, e colaboração em linguagem cultural.

O AWA ilustra como a curadoria pode evoluir e adaptar-se às novas formas de interação digital, envolvendo diretamente os usuários na construção e valorização do conteúdo. A mudança de paradigmas na curadoria reflete uma maior inclusão e engajamento dos participantes, evidenciando o papel das tecnologias atuais na formação de comunidades virtuais e na democratização da produção e compartilhamento de conteúdo.

4 DA AUTORIA À CURADORIA COLETIVA: A ESTÉTICA DE WES ANDERSON NA CULTURA PARTICIPATIVA

Ao longo dos capítulos anteriores, foram examinadas as dinâmicas da cultura da convergência e seu impacto na transformação da relação entre público e conteúdos midiáticos, evidenciando a passagem de um modelo de recepção predominantemente passivo para uma lógica de participação ativa, colaborativa e afetiva. Nesse contexto, este capítulo propõe uma análise comparativa entre o universo ficcional construído por Wes Anderson e o projeto *Accidentally Wes Anderson*, buscando identificar aproximações estéticas, narrativas e a curadoria como ferramenta, bem como compreender como esses elementos circulam e se reconfiguram na cultura participativa.

A análise parte do pressuposto de que o estilo de Wes Anderson, além de inspirar espectadores, se converte em um repertório visual e simbólico compartilhado, reinterpretado e multiplicado em diferentes plataformas. Além da reprodução dos elementos, o fenômeno do AWA exemplifica uma transformação do olhar: da autoria como centro criativo para uma curadoria coletiva que constrói sentido e pertencimento. A reconfiguração da estética de Anderson no ambiente digital revela a expressão da sua linguagem cinematográfica, e o modo como os fãs, enquanto sujeitos participativos, rearticulam seus códigos visuais em contextos diversos.

O capítulo está organizado em quatro seções: a primeira investiga como os elementos autorais de Wes Anderson se tornam linguagem compartilhada por uma comunidade curatorial; a segunda aprofunda o papel do fã como olhar criativo e produtor de sentido; a terceira discute a migração da estética para as plataformas digitais e suas consequências perceptivas e participativas; e a quarta seção reflete sobre os vínculos e a economia simbólica construída em torno desse processo.

4.1 DA AUTORIA AO ESTILO COMPARTILHADO

Exploramos como a obra de Wes Anderson é reconhecida por elementos formais recorrentes, como simetria centralizada, paletas de cores específicas, cenários detalhados, movimentos de câmera controlados e enquadramentos geométricos. Esses aspectos compõem uma linguagem visual autoral que se consolidou ao longo de sua filmografia. Com o tempo, esse estilo passou a ser apropriado por públicos diversos, inclusive por comunidades digitais, que o utilizam como referência estética em outras mídias.

No caso do *Accidentally Wes Anderson*, o conjunto imagético produzido pela comunidade dialoga diretamente com elementos autorais consolidados na obra de Wes Anderson. Essa aproximação não se limita à reprodução estética, mas envolve um processo de apropriação e reinterpretação visual.

Figura 22: Grande Hotel Budapeste e Hotel Ópera



Fonte: Elaboração própria (comparação entre o pôster do filme *O Grande Hotel Budapeste* e submissão do projeto *Accidentally Wes Anderson*, publicada no livro e Instagram).

Na Figura 22, observamos o hotel que dá nome ao filme, e a direita, uma submissão extraída do livro do AWA, também publicada posteriormente nas redes sociais: Hotel Opera, na República Tcheca. A classificação da imagem foi: azul, rosa, faixadas clássicas e hotel/motel. A estética controlada, é apropriada por fotógrafos independentes no AWA. As imagens selecionadas reproduzem a composição cinematográfica de forma deliberada, aplicando seus elementos em contextos urbanos reais.

Em *Moonrise Kingdom*, o farol funciona como ponto de ancoragem narrativa e visual. O AWA apresenta diversas fotografias de faróis reais que ecoam essa mesma construção imagética: isolamento geográfico, enquadramento centralizado e o contraste entre a arquitetura vertical e a paisagem ao redor. Esses elementos reforçam uma estética de contemplação e de microcosmo narrativo, atributos centrais na obra de Anderson.

Figura 34: Trem em *Viagem a Darjeeling* e vagão do Royal Gorge Route Railroad



Fonte: Adaptado de ANDERSON, Wes. *Viagem a Darjeeling*. EUA: Fox Searchlight Pictures, 2007. Fotografia de Royal Gorge Route Railroad submetida à plataforma Accidentally Wes Anderson. Disponível em: <https://accidentallywesanderson.com/places/royal-gorge-route-railroad/>. Acesso em: 11 ago. 2025.

A presença desse tipo de registro no AWA não se limita à semelhança formal. A escolha de faróis como tema desperta no público o mesmo sentimento de refúgio e observação do mundo que o filme sugere. A justaposição das duas imagens, o farol fictício no universo de Anderson e a do farol real capturado por um participante, evidencia como a estética se mantém coesa mesmo quando transposta para a realidade, sustentando a narrativa visual que o projeto cultiva.

Em *Viagem a Darjeeling*, os trens ocupam o primeiro plano visual pela cor vibrante, mas também por todo o cenário: estações, letreiros e perspectivas que reforçam a sensação de um cenário coreografado. A submissão do AWA retrata o vagão do Royal Gorge Route Railroad nos Estados Unidos, com seu interior retro e janelas emoldurando um trecho sinuoso do cânion. A justaposição entre a cena do filme e essa fotografia real revela como a estética sobrevive ao ser transplantada para um contexto concreto. A força está no equilíbrio entre a locomotiva como centro narrativo e o entorno composto com elegância visual, o mesmo equilíbrio preserva o

encanto em ambos os casos. Essa montagem reforça que o estilo compartilhado não é apenas uma reprodução formal, mas a recriação de uma atmosfera que conecta ficção e realidade por meio de repertório visual coletivo.

Figura 35: Suzy no farol em *Moonrise Kingdom* e farol de Renforth



Fonte: Adaptado de ANDERSON, Wes. *Moonrise Kingdom*. EUA: Focus Features, 2012. Fotografia do farol de Renforth submetida à plataforma Accidentally Wes Anderson. Disponível em: <https://accidentallywesanderson.com/places/renforth-lighthouse/>. Acesso em: 11 ago. 2025.

Em *Moonrise Kingdom*, Suzy observa o mundo através de seus binóculos a partir do farol da casa da família um momento que capta visão infantil, isolamento e vigilância poética. A AWA apresenta uma fotografia do farol de Renforth, com um enquadramento centralizado que destaca a estrutura vertical em meio à paisagem. Ao comparar a cena do filme com essa imagem real, percebem-se os mesmos princípios compositivos: enquadramento simétrico, tensão visual entre arquitetura e entorno, e uma atmosfera de vigilância contemplativa. Essa montagem confirma que o estilo partilhado não se resume a uma estética formal, mas recria uma forma de olhar o mundo com curiosidade, introspecção e afeto por encontros visuais compartilhados.

A comparação entre frames originais dos filmes e fotografias publicadas pelo AWA evidencia como o estilo do diretor é replicado visualmente com precisão. A composição não é acidental: ela parte de um olhar treinado e de um repertório coletivo sobre o que significa parecer dirigido por Wes Anderson. O AWA exemplifica esse processo. Inicialmente estruturado como uma curadoria coletiva de imagens em redes sociais, o projeto reúne fotografias de locais reais que se assemelham, em composição e atmosfera, ao universo visual presente nos filmes do diretor.

As imagens são produzidas por usuários anônimos ou fotógrafos independentes e, posteriormente, publicadas em plataformas como Instagram, site oficial, livro e exposições. A iniciativa não tem vínculo direto com a obra do diretor, embora dialogue com ela em termos visuais. A plataforma atua como espaço de curadoria colaborativa e contínua, em que fotografias de espaços reais: estações de trem, hotéis, fachadas, bibliotecas... e são organizadas a partir de uma linguagem que remete diretamente ao cinema do diretor. Trata-se de uma apropriação ativa, em que os usuários aplicam um estilo cinematográfico a paisagens cotidianas, transformando o olhar comum em composição deliberada.

A Tabela 6 organiza os principais elementos formais recorrentes nos filmes de Wes Anderson e mostra como eles são reaplicados em fotografias do AWA. O estilo cinematográfico é reinterpretado como código visual replicável em imagens cotidianas.

Tabela 6: Elementos presentes nos filmes e suas aplicações no AWA

Elemento	Presença nos filmes	Aplicação no AWA
Simetria	Enquadramentos centrais	Fachadas de prédios, corredores
Paleta de cores	Direção de arte cromática controlada	Cores suaves em prédios e interiores
Mise-en-scène	Cenários teatrais, objetos simétricos	Composição de objetos urbanos
Elementos narrativos	Personagens excêntricos, contextos desenvolvidos	Histórias que acompanham os locais fotografados

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Essa prática aponta para um deslocamento da noção de autoria. A linguagem visual que caracteriza os filmes de Anderson passa a ser empregada como recurso expressivo por sujeitos que atuam fora do circuito cinematográfico. Nesse contexto, o estilo não se restringe mais à autoria do diretor, mas adquire a função de código cultural reconhecido coletivamente. A estética se torna uma linguagem replicável, passível de ser apropriada por diferentes olhares em diferentes contextos, além de múltiplas plataformas.

A perspectiva de Santaella (2007) contribui para compreender esse movimento. A autora argumenta que a convergência midiática não se limita à integração técnica entre plataformas, mas implica a reorganização das relações entre arte, comunicação e cultura. No AWA, o gesto de curadoria operado pelos usuários não visa apenas à reprodução de uma estética cinematográfica. Ele reinterpreta essa linguagem visual como meio de expressão em si, aplicável ao cotidiano, a realidade individual de cada membro, e adaptações geográficas diversas, explorando diversos países.

Martino (2014) descreve a convergência como um processo que ocorre no plano cognitivo. Os sujeitos estabelecem relações entre mensagens midiáticas e suas próprias experiências, reconhecendo semelhanças, recriando sentidos e atribuindo novos valores. O AWA pode ser interpretado como uma manifestação concreta desse tipo de convergência. O reconhecimento de elementos da estética de Anderson em locais ordinários ocorre a partir de um repertório compartilhado, construído pela recorrência visual dos filmes e pelas práticas de mediação nas redes.

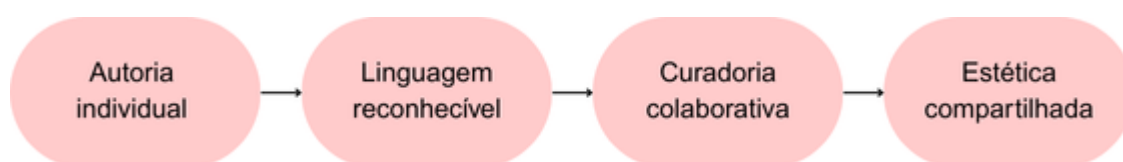
A atuação dos usuários como produtores evidencia esse processo. O olhar treinado para reconhecer simetria, paleta de cor e mise-en-scène em espaços não ficcionais não é espontâneo, mas orientado por um acúmulo simbólico. Jenkins (2008) destaca que, na cultura da convergência, os consumidores passam a atuar como participantes ativos. Isso ocorre quando eles transformam seu conhecimento sobre a mídia em práticas de produção e circulação de novos conteúdos. No AWA, os participantes além de consumirem as obras do diretor, também a reaplicam como forma de leitura e reorganização do mundo ao redor, tornando essa relação de emissão e recepção de mensagens mais íntima e aplicada em momentos simples.

Esse fluxo pode ser descrito como uma ressignificação coletiva da autoria, de forma que a estética deixa de ser propriedade exclusiva do diretor e passa a operar como um conjunto de signos culturais compartilhados por uma rede de pessoas. O

uso da linguagem estabelecida por Wes Anderson fora do cinema colabora para a estabelecer essa estética em um recurso comunicacional. Ele é utilizado para narrar o cotidiano, organizar o olhar e construir pertencimento simbólico em comunidades digitais.

A proposta de Jenkins (2006) sobre a transposição de práticas culturais para o ambiente participativo permite interpretar esse fenômeno como mais do que reprodução formal. A apropriação do estilo as imagens do AWA evidenciam o uso da estética como forma de participação. Os responsáveis pelo projeto selecionam, organizam e compartilham conteúdo a partir de critérios próprios, que articulam referências cinematográficas e subjetividade, além de aplicar as bases da curadoria sobre o material bruto. Na Figura 36, é representado o percurso da estética autoral até sua consolidação como linguagem compartilhada. A autoria individual de Anderson é o ponto de origem, mas o processo coletivo de curadoria e repetição reorganiza o estilo em um código cultural descentralizado.

Figura 36: Fluxo de autoria e colaboração



Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Assim, o que antes era interpretado como uma assinatura autoral se torna um repertório partilhado. O AWA demonstra como a linguagem construída no cinema pode se desdobrar em uma prática comunicacional colaborativa. A autoria permanece como ponto de origem, enquanto o estilo se transforma em linguagem coletiva, aplicada por diferentes sujeitos em contextos diversos. A partir da recepção ativa por parte do público, essa estética passa a ser reproduzida, remixada e reapropriada em outros contextos.

4.2 A EXPERIÊNCIA DO FÃ COMO OLHAR CURATORIAL

A participação no AWA envolve mais do que reconhecimento visual. A curadoria operada pelos responsáveis pelo projeto é alimentada por um fluxo constante de envios feitos por usuários, que compartilham imagens, narrativas e

interpretações. A estética é apenas o ponto de partida. O que está em jogo é a maneira como essas imagens, ao circularem, deixam de ser apenas registros visuais para se tornarem pontos de conexão entre indivíduos e comunidades. No caso do AWA, cada fotografia publicada é carregada de intencionalidade e se insere em uma rede de significados construída coletivamente.

A circulação não se limita ao deslocamento técnico do arquivo, já que envolve um processo de apropriação simbólica, no qual a audiência reconhece traços estéticos familiares, associa experiências próprias e reforça um sentimento de pertencimento. É essa relação afetiva e reconhecível que transforma o ato de compartilhar em um gesto de reafirmação identitária, tanto para quem publica quanto para quem consome o conteúdo.

O fã não replica. Ele reorganiza. Esse movimento de reaplicação estética pode ser observado de forma concreta nas imagens utilizadas no Instagram do projeto.

Figura 37: Postagem sobre o Instituto Pio XII



Fonte: Postagem do Instagram @accidentallywesanderson. Acesso em: 22 jun. 2025.

Um exemplo é a fotografia do Instituto Pio XII, localizado na região das Dolomitas, na Itália. O prédio aparece centralizado na imagem, em composição frontal e simétrica, com fachada amarela suave contrastando com o céu azul limpo ao fundo. A atmosfera serena evocada pela imagem, combinada à legenda que narra brevemente a história do local como centro de tratamento para crianças com asma, constrói um sentido afetivo e contemplativo. O visual remete diretamente a composições dos filmes *Moonrise Kingdom* e *O Grande Hotel Budapeste*, que utilizam tons pastéis, simetria e isolamento espacial para sugerir uma poética do encantamento. Em ambos os casos, a escolha das cores e a ausência de elementos que quebrem a composição direcionam o olhar do espectador para um estado de atenção plena, no qual o cenário se apresenta como um agente narrativo. A imagem carrega uma dimensão estética que molda como o espaço é percebido, despertando memórias, acionando vínculos afetivos e convidando a explorar a história por trás da arquitetura.

Nesse caso, a estética é, além de referência, linguagem. A combinação entre simetria, paleta cromática suave e enquadramento frontal funciona como um código visual que organiza o olhar do espectador e produz reconhecimento. Eco (1989) propõe que estilos visuais podem se converter em signos culturais reutilizáveis. Aqui, o gesto curatorial dos usuários transforma o estilo de Anderson em repertório coletivo, orientando a produção de imagens por indivíduos que operam fora do circuito cinematográfico.

Outro post relevante é a fotografia do Farol de Cacilhas, em Almada, Portugal. A imagem, publicada no perfil do AWA, mostra o farol em destaque, centralizado no enquadramento, com fachada em tom laranja vibrante e céu azul uniforme ao fundo. A composição simétrica, o isolamento do objeto em um plano aberto e o uso de cores saturadas produzem um efeito visual próximo ao universo estético dos filmes de Wes Anderson. A legenda acompanha a imagem com uma narrativa curta, que menciona a trajetória do farol e sua recente restauração, além de fazer referência direta a *Moonrise Kingdom*, indicando que o estilo do diretor está presente na forma e na percepção construída em torno da imagem.

Figura 38: Postagem sobre o Farol de Cacilhas



Fonte: Postagem do Instagram @accidentallywesanderson. Acesso em: 22 jun. 2025.

Jenkins (2006) propõe cinco níveis de atividade dos fãs, que vão da recepção afetiva à produção coletiva. No AWA, é possível observar pelo menos quatro desses níveis. O público consome e interpreta as imagens. Reconhece os códigos visuais. Produz conteúdo com base nesse repertório. Atua como rede ativa na circulação das imagens. Isso não configura imitação. É apropriação. A estética é usada como ferramenta expressiva. O olhar passa a operar como curadoria.

O uso da legenda como elemento complementar reforça a apropriação afetiva da estética. A descrição não apenas informa sobre a história do farol, mas também introduz uma leitura específica da imagem, convidando o público a reconhecê-la como “acidentalmente Wes Anderson”. Esse reconhecimento ativa um repertório cultural compartilhado, em que o estilo do diretor funciona como lente interpretativa aplicada ao mundo real. Como observa Eco (1989), a estética se converte em código reconhecível, operando fora do texto original. A imagem do farol é compreendida como parte desse código.

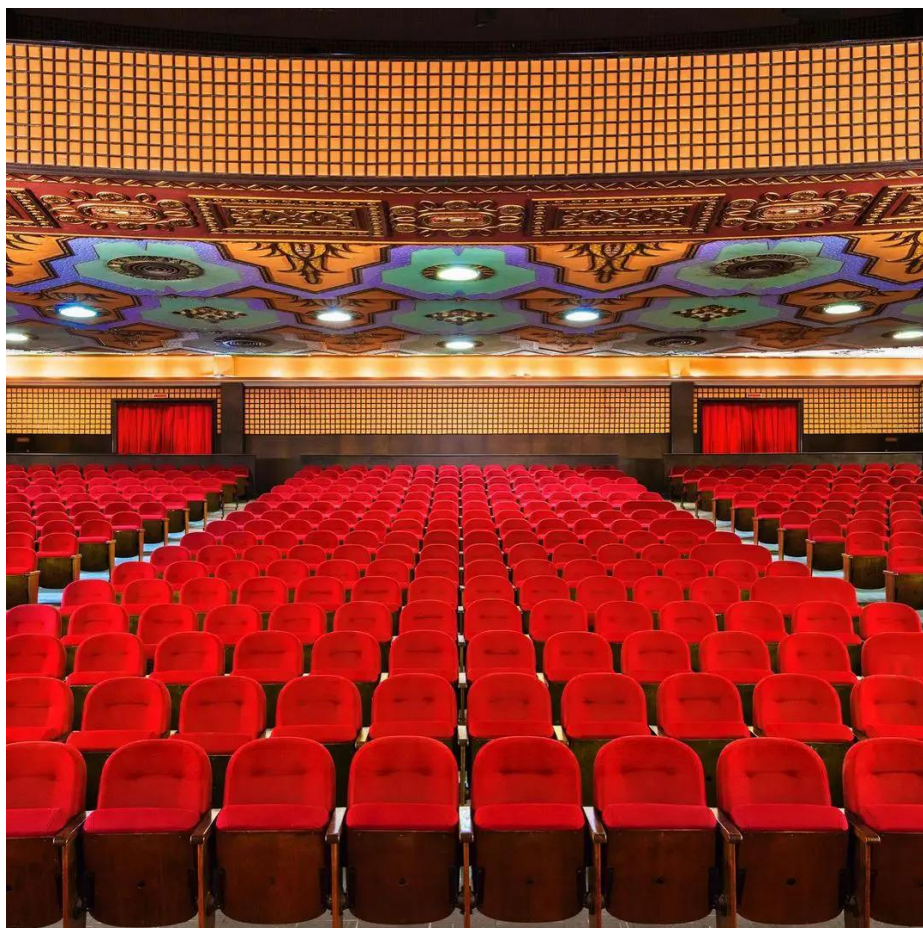
A inclusão do nome da fotógrafa (@rhubarbe.kebab) e o tom quase lúdico da legenda indicam a dimensão participativa da curadoria. Os usuários, além de enviarem imagens, constroem narrativas e contribuem para a consolidação de um vocabulário visual coletivo. Segundo Jenkins (2006), essa é uma das marcas da cultura participativa, em que os consumidores de mídia se tornam também produtores e curadores, atribuindo novos sentidos a conteúdos culturais a partir de suas próprias experiências e referências.

Esse processo de apropriação aponta para a constituição de um estilo compartilhado. Os critérios de curadoria no AWA não apenas identificam espaços semelhantes aos do cinema de Anderson, mas estabelecem um padrão visual que se torna reconhecível por quem consome o conteúdo. A repetição da simetria, da paleta e da frontalidade cria um vocabulário visual acessível, que pode ser mobilizado tanto na produção quanto na leitura das imagens.

A estética deixa, assim, de operar como assinatura exclusiva de um autor para se tornar um recurso simbólico em circulação. O que era traço autoral transforma-se em linguagem cultural, adaptada e reinventada por diferentes agentes em contextos diversos.

Outra imagem que exemplifica a apropriação da estética em espaços reais é a do Cine São Luiz, localizado em Recife, Brasil. A fotografia publicada no site oficial do AWA exibe o interior da sala de cinema com cadeiras vermelhas alinhadas simetricamente, decoração detalhada e iluminação suave. A profundidade do campo e a centralidade do enquadramento reforçam a sensação de teatralidade e organização do espaço.

Figura 39: Cine São Luiz



Fonte: ACCIDENTALLY WES ANDERSON. Disponível em: <https://accidentallywesanderson.com/>. Acesso em: 22 jun. 2025.

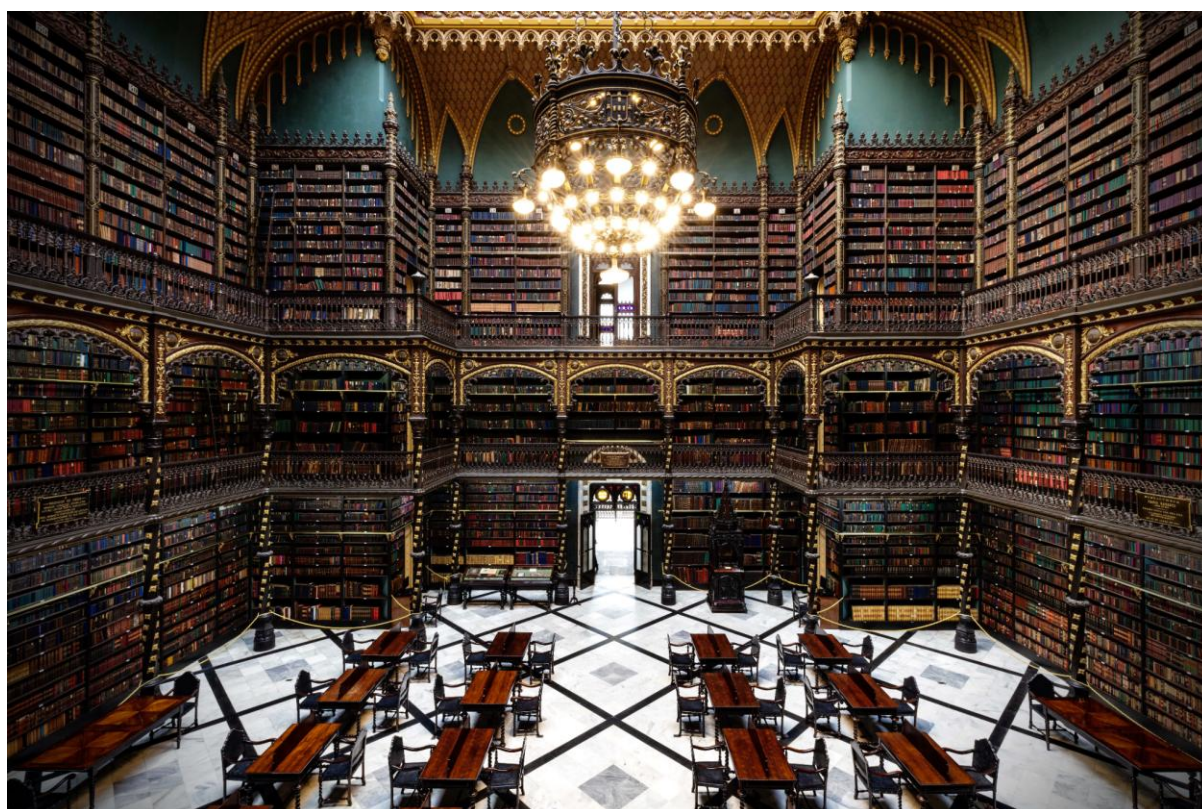
O Cine São Luiz foi construído em 1951 no local onde antes existia uma capela anglicana demolida durante a expansão urbana de Recife. O edifício foi erguido como parte do processo de modernização da cidade no século 20, sendo projetado em estilo art déco. Originalmente com capacidade para 1.340 pessoas, hoje comporta 800 espectadores após reformas. O espaço se destaca por seus vitrais, tapeçarias e murais, e foi considerado um símbolo cultural da cidade. O texto também contextualiza a história de Recife como capital com forte herança religiosa e arquitetura histórica.

A simetria do mobiliário, a saturação das cores quentes e a composição frontal fazem com que o espaço pareça mais um cenário do que uma sala real de cinema. A legenda que acompanha a imagem no site narra a história do local, construído sobre uma antiga capela e remodelado durante a modernização urbana de Recife no século 20. A narrativa histórica, combinada com a estética cuidadosamente apresentada,

produz uma camada de sentido que ultrapassa a função descritiva e assume caráter narrativo.

A mesma lógica se aplica à imagem do Real Gabinete Português de Leitura, no Rio de Janeiro. A fotografia apresenta um plano frontal da biblioteca, com estantes altíssimas repletas de livros, colunas ornamentadas e iluminação natural filtrada. O ambiente escuro, verticalizado e repleto de detalhes constrói um cenário que parece retirado de uma fábula.

Figura 40: Real Gabinete Português de Leitura



Fonte: ACCIDENTALLY WES ANDERSON. Disponível em: <https://accidentallywesanderson.com/>. Acesso em: 22 jun. 2025.

A repetição da estrutura formal entre os exemplos não é coincidência. A simetria, a paleta de cores e a frontalidade aparecem em todos os casos. Não por serem belas, mas por já estarem reconhecidas como códigos. O AWA reforça esse vocabulário visual. O fã responde com imagens que confirmam e ampliam esse repertório. Essa troca contínua define o modo como a estética é mantida viva fora do cinema.

A paleta escura e densa da imagem é suavizada pela luz que entra pelas janelas superiores. A organização do espaço e a perspectiva marcada conferem à

imagem uma sensação de monumentalidade. O Real Gabinete foi fundado em 1837 por um grupo de imigrantes portugueses com o objetivo de preservar a cultura e a literatura lusitana no Brasil. Inicialmente, organizaram pequenas salas de leitura até consolidarem a sede no prédio atual. A biblioteca possui hoje cerca de 400 mil obras, sendo a maior coleção de livros em português fora de Portugal. O texto destaca o caráter simbólico do espaço como patrimônio cultural e a importância histórica da instituição. A revista *TIME* a elegeu como uma das bibliotecas mais belas do mundo.

Essa narrativa se aproxima do tipo de *storytelling* presente no cinema de Anderson, em que objetos e espaços carregam significados históricos e afetivos. Mais uma vez, o espaço real é lido e apresentado através de uma linguagem estética que remete ao universo ficcional. A fotografia não apenas documenta o ambiente, mas estiliza sua apresentação. O AWA atua como mediador desse processo, moldando a percepção coletiva por meio de imagens que evocam um ideal estético compartilhado. Na Tabela 7, observamos como as imagens compartilham estrutura visual e estratégia narrativa. A estética é replicada com precisão. A legenda atribui valor simbólico. O conjunto visual-narrativo transforma o espaço em objeto de curadoria coletiva.

Local	Composição dominante	Elemento em destaque	Paleta cromática	Estratégia narrativa da legenda
Instituto Pio XII	Fachada simétrica frontal	Arquitetura	Amarelo suave, azul	Histórico institucional + atmosfera contemplativa
Farol de Cacilhas	Objeto isolado em campo limpo	Farol	Laranja saturado, azul	Citação a <i>Moonrise Kingdom</i> + foco na restauração
Cine São Luiz	Alinhamento interno simétrico	Cinema	Vermelho, tons alaranjados	Arquitetura art déco + memória urbana de Recife
Real Gabinete Português	Verticalidade e ornamento	Biblioteca	Tons escuros, tons alaranjados	Tradição lusitana + relevância como patrimônio cultural

Tabela 7: Relação dos elementos presentes nas submissões utilizadas

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

A escolha das imagens analisadas considerou dois critérios principais: a presença de autores brasileiros no site oficial e nas redes sociais do Accidentally Wes Anderson, e a correspondência visual entre essas imagens e os elementos formais recorrentes na filmografia de Wes Anderson. A seleção privilegiou fotografias que reproduzem aspectos estruturantes da estética do diretor, como simetria, paleta cromática controlada, frontalidade e atmosfera narrativa. A intenção foi observar como esses códigos visuais são mobilizados por sujeitos brasileiros em espaços reais, reforçando a hipótese de que o estilo deixa de operar como assinatura autoral exclusiva e passa a funcionar como repertório compartilhado.

Os exemplos analisados deixam claro que o fã não ocupa o lugar da cópia. Ele interpreta, escolhe, nomeia, publica. Esse processo não é espontâneo. É orientado por um repertório visual consolidado. Ao ativar esse repertório, o fã não apenas adere a uma estética. Ele constrói sentido enquanto o AWA fornece plataforma, e a comunidade preenche com conteúdo e afetividade.

A comparação entre os trechos intencionalmente elaborados por Wes Anderson e os excertos espontâneos capturados pelo projeto AWA irá evidenciar a força visual e a influência cultural do cineasta. Será mostrado que, enquanto Anderson constrói cuidadosamente cada detalhe de suas obras para atingir uma estética específica, o AWA revela que essa estética também pode ser encontrada acidentalmente no mundo ao nosso redor. Seja de forma deliberada ou acidental, será analisado como a identidade visual de Anderson transcende o cinema, influenciando e sendo reinterpretada por uma comunidade global de criadores e fotógrafos que enxergam o mundo através da mesma lente simétrica, colorida e nostálgica.

4.3 DO CINEMA AO FEED: PLATAFORMAS E PARTICIPAÇÃO

A circulação da estética associada a Wes Anderson não depende apenas do reconhecimento visual. O ambiente em que essas imagens são compartilhadas influencia diretamente a forma como elas são produzidas, percebidas e reinterpretadas. O deslocamento do cinema para as redes digitais altera a materialidade da imagem e reorganiza sua função. O que antes era parte de uma narrativa ficcional cuidadosamente construída se transforma em fragmento visual compartilhável, adaptado às exigências técnicas e simbólicas das plataformas.

As redes sociais operam como filtros estéticos. O Instagram, por exemplo, condiciona o enquadramento e o formato das imagens. O padrão 4:5, amplamente adotado para ampliar a ocupação de tela, favorece composições verticais e simétricas. A simetria, que já era central na linguagem de Anderson, é reforçada pelas exigências visuais da própria plataforma. Fotografias que respeitam esse padrão têm maior destaque e engajamento, o que retroalimenta a produção de imagens alinhadas a essa lógica visual. A plataforma, nesse sentido, não apenas hospeda a curadoria. Ela participa ativamente da construção do estilo compartilhado.

Esse processo se intensifica com o uso de recursos audiovisuais. A popularização do TikTok levou à criação de conteúdos que replicam, com variações, a estética do diretor. A tendência de retratar o dia com a estética do diretor, exemplificada anteriormente, demonstra essa dinâmica. Usuários registram cenas banais de seu cotidiano com planos fixos, música instrumental, paleta de cores suaves e legendas que narram os acontecimentos com distanciamento irônico. A linguagem visual é repetida como fórmula. O estilo se converte em formato, pronto para ser reproduzido, adaptado e viralizado. Essa reprodução em massa não dilui a estética. Pelo contrário, reforça seus elementos centrais e amplia seu alcance.

O consumo dessas imagens também se transforma. A tela do celular perpetua e expande o conteúdo transmitido na sala de cinema como superfície de recepção. A experiência estética se torna fragmentada, imediata e constantemente renovada. O público não precisa acompanhar uma narrativa linear. Basta reconhecer o código visual. A repetição de padrões como a simetria, o cromatismo específico e o uso do espaço geram familiaridade. Essa familiaridade fortalece o desejo de engajar, compartilhar e produzir novas versões. O conteúdo se torna viral porque ativa um repertório comum, reconhecido e desejado.

O fã atua como mediador desse processo: ao reconhecer um espaço que se alinha ao repertório visual estabelecido, ele realiza escolhas formais conscientes, seleção do enquadramento, o uso da luz e o momento do registro são orientados por uma lógica estética previamente assimilada e reproduzida. O olhar é treinado pela repetição e a curadoria ocorre antes do clique. A imagem é concebida já orientada pelas exigências de circulação, adaptando-se aos formatos, expectativas e códigos de reconhecimento próprios das redes sociais.

A legenda, quando existe, reforça o vínculo com o estilo. Essa prática se multiplica porque encontra apoio nas regras implícitas das plataformas, nas métricas de engajamento e no reconhecimento simbólico promovido pela comunidade.

No Instagram, a adaptação ao formato 4:5 aparece de forma clara nas imagens de faróis. Na foto do farol de Renforth (Figura 35), o enquadramento vertical coloca a torre no centro geométrico e deixa respiro de céu acima e base mínima abaixo. Esse corte valoriza a simetria e elimina distrações laterais, o que aumenta a legibilidade em tela pequena. O mesmo princípio aproxima a imagem de *stills* de *Moonrise Kingdom*, reforçando a sensação de eixo central e horizonte limpo que a plataforma privilegia na rolagem vertical.

O carrossel funciona como uma espécie de curadoria, após o processo inicial, já que compila imagens de temas similares. No post de Piscinas (Figura 28), a primeira imagem age como capa e as seguintes organizam variações por cor, textura e geometria. A legenda convida a escolher qual delas entraria no novo livro, o que desloca a leitura para um gesto participativo. O formato estimula deslizar, salvar e comentar, e a ordem das fotos cria progressão visual que prende o leitor por mais tempo dentro do próprio post.

O mesmo acontece nos trens. A submissão do vagão da Royal Gorge Route Railroad (Figura 34) enfatiza interiores, linhas paralelas e contraste cromático. Em carrossel, essa foto pode abrir a sequência, enquanto outras reforçam letreiros, plataformas e repetição de janelas. Quando cotejada com Viagem a Darjeeling, a construção visual se mantém: foco no corpo do trem, alinhamentos rígidos e paleta marcada.

As legendas costuram a imagem à comunidade. No chamado de Los Angeles (Figura 30), a equipe pede dicas de lugares específicos, mobiliza afetos locais e sinaliza que essas contribuições podem virar post, guia ou entrada em livro. Já em publicações comemorativas, como o aniversário de oito anos do projeto, o carrossel exhibe submissões recentes e o texto agradece nominalmente. A escrita orienta a recepção e deixa claro que o feed é um canal de curadoria e de pertencimento, não apenas uma vitrine.

As plataformas digitais, ao moldarem os formatos de publicação e os critérios de visibilidade, influenciam diretamente os modos de produção e circulação das imagens. Esse processo contribui para a consolidação de uma linguagem visual compartilhada, que ultrapassa os limites de projetos específicos como o AWA. O estilo

estético originalmente associado ao cinema de Wes Anderson passa a integrar o repertório visual cotidiano das redes. A convergência entre dispositivos, práticas sociais e referências culturais reorganiza a função da imagem, que deixa de operar apenas como narrativa autoral para assumir o papel de forma comunicacional recorrente.

4.4 AFETOS, PERTENCIMENTO E ECONOMIA DE CURADORIA

A curadoria colaborativa é desenvolvida como um catálogo visual. Trata-se de uma prática cultural que mobiliza códigos estéticos, narrativas simbólicas e vínculos afetivos em uma dinâmica que articula produção, circulação e reconhecimento. O envio de uma imagem, seu enquadramento em uma lógica visual específica e sua eventual publicação no projeto constituem um gesto de adesão a uma comunidade interpretativa. A imagem deixa de ser apenas representação. Ela se torna índice de pertencimento.

Esse pertencimento se amplia quando a imagem transita para outros produtos do projeto. Nos livros, por exemplo, o gesto de submissão se converte em registro permanente, impresso e organizado como parte de um acervo visual reconhecido internacionalmente. A inclusão em uma edição física não apenas valida o olhar individual, mas também insere o participante em uma narrativa compartilhada, que se materializa e ganha durabilidade no tempo. A circulação impressa reforça o valor simbólico da participação e amplia a conexão entre quem produz, quem curadoria e quem consome.

Esse valor se desdobra em um ecossistema mais amplo. O AWA não atua apenas como projeto visual. Ele opera como marca. A mesma estética aplicada à seleção de imagens é replicada em livros, produtos editoriais, artigos de papelaria e objetos de uso cotidiano. Mapas, cadernos, pôsteres e acessórios incorporam a linguagem visual desenvolvida pela curadoria. O consumo desses produtos não responde apenas a um interesse funcional. O objeto materializa o vínculo com o repertório estético e a comunidade cultural que ele representa. A estética é convertida em valor de uso e valor de pertencimento.

A *newsletter* atua como um canal de continuidade, reaproximando periodicamente o público do universo do projeto. Sua linguagem alterna entre o informativo e o lúdico, preservando o estilo visual característico e oferecendo histórias, curiosidades e seleções que renovam o interesse da comunidade. Por ser

entregue diretamente no e-mail, ela cria uma relação mais íntima e personalizada, reforçando a sensação de proximidade e pertencimento.

As exposições físicas transformam a curadoria digital em experiência espacial. A disposição das imagens, a relação cromática entre as obras e a ambientação pensada transportam o visitante para o universo estético do projeto. Sem as interrupções e a velocidade das redes sociais, o público pode se envolver com cada fotografia de forma contemplativa, percebendo nuances que reforçam a coesão do estilo compartilhado. Essa vivência presencial adiciona camadas de sentido ao vínculo criado no ambiente online.

O site funciona como núcleo organizador de toda essa rede. É nele que as submissões são oficialmente recebidas, categorizadas e arquivadas, com informações detalhadas sobre localização, autoria e contexto histórico. Ao reunir e organizar esse material de forma acessível, o site mantém a coerência visual e narrativa entre os diferentes formatos, permitindo que o público explore a amplitude da comunidade e suas contribuições.

Esse movimento exemplifica o que Jenkins, Ford e Green (2015) descrevem como lógica da propagabilidade. A circulação cultural contemporânea é orientada por elementos que favorecem a reinterpretação, a mobilização afetiva e o engajamento. A estética do AWA, ao reunir essas qualidades, torna-se moeda simbólica. Ela se propaga com facilidade porque é reconhecível, afetiva e adaptável. Participar dessa rede de significados, seja como produtor, consumidor ou seguidor, significa aderir a um conjunto de práticas culturais que reorganizam o olhar e o consumo.

A publicação de uma imagem no feed do AWA é interpretada como gesto de inclusão. O autor da fotografia tem seu olhar inserido em uma narrativa estética validada publicamente. Essa inclusão se dá por meio de um processo de curadoria que seleciona imagens com base em coerência visual, sensibilidade formal e aderência aos códigos estabelecidos. O resultado não é apenas uma galeria de imagens organizadas. É uma constelação de afetos mediada por estética, memória e reconhecimento.

O engajamento com esse tipo de curadoria se estende para além da lógica da imagem. Ele ativa vínculos subjetivos e pertencimentos simbólicos. Compartilhar uma imagem semelhante, adquirir um produto com o selo visual do projeto ou comentar nas postagens são formas de se posicionar dentro dessa comunidade. O afeto, nesse contexto, não é acessório. Ele constitui a base da relação entre sujeito e imagem,

entre público e curadoria. O conforto visual, a nostalgia ativada e o senso de familiaridade estética contribuem para a fidelização simbólica ao universo proposto.

Esse processo se dá em paralelo à lógica algorítmica das plataformas digitais. A visibilidade das imagens é influenciada por métricas específicas, que priorizam engajamento, padrões formais e consistência estética. Os critérios editoriais operados por redes como Instagram impactam diretamente as práticas de curadoria. Imagens que atendem aos parâmetros dominantes têm maior alcance. Os participantes, conscientes ou não, adaptam sua produção a essas exigências. A estética compartilhada é reforçada pelas estruturas técnicas que organizam a circulação. A curadoria se torna sensível ao ambiente digital em que está inserida.

O reconhecimento da linguagem visual consolidada pelo AWA exige repertório cultural acumulado. Identificar uma imagem como parte desse universo implica familiaridade com os códigos do projeto e com as referências cinematográficas de origem. Essa competência simbólica funciona como marca de distinção. Participar dessa rede estética, portanto, não é apenas questão de gosto. É um posicionamento cultural. A imagem passa a funcionar como sinal de pertencimento e capital simbólico dentro das dinâmicas visuais da internet.

O AWA opera, assim, como sistema que articula estética, comunidade e mercado. A linguagem construída originalmente como assinatura de autor se transforma em estrutura replicável de sentido. Essa estrutura funciona como recurso de mediação afetiva, plataforma de reconhecimento e superfície de consumo. A estética adquire valor porque é desejável. Ela é reproduzida porque produz adesão. A curadoria não apenas organiza imagens. Ela estrutura uma forma de relação com o mundo.

Esse deslocamento da estética autoral para uma linguagem compartilhada não elimina a autoria. Ela a reinscreve. O olhar do curador original permanece como referência, mas se multiplica na mediação coletiva. O processo participativo reorganiza os papéis de criação, seleção e circulação. O afeto e o pertencimento, nesse caso, não são consequências secundárias. Eles são o núcleo da operação cultural. O consumo de imagens, a produção de conteúdo e a aquisição de objetos associados ao projeto passam a integrar uma prática comunicacional orientada pela estética.

O *Accidentally Wes Anderson*, ao reunir esses aspectos, exemplifica como a curadoria opera como forma de expressão simbólica, mediação cultural e construção

de valor. A imagem selecionada, o produto vendido, o comentário feito ou o conteúdo compartilhado participam de uma mesma lógica. Essa lógica é estética, mas também relacional. É simbólica, mas também econômica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise do projeto Accidentally Wes Anderson permitiu compreender como uma estética originalmente associada a uma autoria cinematográfica específica se transforma em linguagem visual compartilhada. O percurso investigativo evidenciou que esse processo não se limita à reprodução formal de determinados elementos visuais. Ele envolve práticas de curadoria, reinterpretação simbólica e reorganização do olhar em contextos mediados por plataformas digitais. A estética deixa de ser propriedade do autor e passa a ser mobilizada por uma comunidade cultural que atua de forma colaborativa, interpretativa e afetiva.

Ao estabelecer como objetivo compreender de que forma a estética associada a Wes Anderson é apropriada e transformada em linguagem visual compartilhada, este trabalho percorreu etapas que permitiram confirmar essa hipótese. A análise demonstrou que o fenômeno não é pontual, mas parte de um movimento mais amplo da cultura visual contemporânea, no qual referências autorais se tornam repertórios coletivos mediados por práticas curatoriais digitais.

Ao longo da dissertação, foram observados os mecanismos que sustentam essa transformação. A estrutura visual dos filmes de Wes Anderson, marcada por simetria, paleta cromática controlada e mise-en-scène calculada, constitui um repertório reconhecível. Esse repertório foi apropriado por sujeitos que, ao identificar esses elementos no mundo real, produziram imagens alinhadas a essa gramática visual. O AWA organiza esse processo, selecionando e reorganizando essas imagens a partir de critérios que envolvem tanto a forma quanto a narrativa. O resultado é uma galeria contínua de espaços que evocam um universo ficcional, mesmo sendo registros de realidades concretas.

A participação do público nesse processo se dá em múltiplos níveis. O envio das imagens, o engajamento nas publicações, a identificação com os espaços representados e a aquisição de produtos associados à estética configuram formas distintas de apropriação simbólica. A curadoria operada pelo AWA, embora centralizada em seus responsáveis, depende da colaboração contínua dos participantes, que atuam como produtores, intérpretes e mediadores do repertório visual. O projeto se consolida, assim, como ecossistema cultural em que estética, afeto e pertencimento estão diretamente relacionados.

As plataformas digitais, especialmente o Instagram e o TikTok, desempenham papel fundamental nesse processo. Elas moldam os formatos de publicação e

curadoria, organizando a visibilidade dos conteúdos. A lógica algorítmica das redes favorece padrões visuais específicos, o que impacta a produção e a recepção das imagens. O estilo, nesse ambiente, é modulado não apenas pela referência ao autor, mas pelas exigências técnicas e simbólicas das plataformas. A imagem se adapta ao suporte, à linguagem da comunidade e às métricas de engajamento. O resultado é uma estética que se configura como forma de comunicação, circulação e identificação.

A análise também permitiu observar como esse repertório visual se converte em valor. A estética proposta pelo AWA adquire densidade simbólica, sendo mobilizada como marca, mercadoria e capital cultural. O gesto de fotografar, enviar e ter uma imagem publicada é atravessado por camadas de reconhecimento e validação. A adesão ao projeto, seja como produtor ou consumidor, representa uma forma de inserção em uma comunidade estética que compartilha códigos, valores e formas de ver. A experiência com as imagens não é apenas sensível. Ela é estruturante.

Embora o projeto AWA não se declare político, há um viés implícito na curadoria e na própria valorização de certos espaços e narrativas. A ênfase em locais preservados, arquiteturas icônicas e paisagens idealizadas pode reforçar determinadas visões de mundo, ao mesmo tempo em que exclui outras representações. Refletir sobre quais histórias são contadas e quais permanecem invisíveis é parte essencial da análise crítica dessas práticas.

Este trabalho contribui para o entendimento das formas contemporâneas de apropriação estética, com ênfase nos processos de curadoria participativa e na reconfiguração da autoria. A partir do caso do AWA, foi possível observar como a estética pode ser mobilizada como linguagem coletiva, como sistema de valor e como estrutura de pertencimento. A pesquisa também reafirma a importância de considerar os aspectos técnicos, simbólicos e afetivos que atravessam a circulação das imagens em ambientes digitais.

O cenário digital, em constante transformação, impõe desafios e oportunidades para esse tipo de curadoria. Mudanças nos algoritmos, formatos de conteúdo e políticas de moderação alteram de forma direta a visibilidade e a recepção das imagens. A adaptabilidade das comunidades, como a do AWA, torna-se elemento central para sua permanência e relevância.

Nesse contexto, surge a questão dos direitos autorais e da propriedade intelectual. Embora as imagens submetidas sejam de autoria de seus fotógrafos, a estética que orienta a seleção e a publicação pertence a um repertório originado por um diretor específico. Essa sobreposição entre autoria individual, referência estética e curadoria coletiva suscita debates sobre originalidade, apropriação e os limites do uso criativo de linguagens visuais.

O estudo também abre caminhos para investigações futuras. Outras estéticas compartilhadas, como as associadas ao Studio Ghibli ou a diretores com estilos bem definidos podem ser exploradas para verificar se apresentam dinâmicas semelhantes de apropriação e circulação. Da mesma forma, seria relevante investigar como esses processos se desenvolvem em plataformas emergentes, ou em ambientes imersivos como realidades virtuais e experiências interativas.

Os desdobramentos possíveis incluem a análise de outras estéticas compartilhadas, a investigação das dinâmicas de curadoria em plataformas emergentes e o estudo das formas de monetização simbólica na cultura visual contemporânea. A lógica que estrutura o AWA não é isolada. Ela aponta para um modo de operação cada vez mais recorrente em que autoria, participação e consumo se entrelaçam. A imagem, nesse contexto, não apenas representa. Ela organiza formas de estar no mundo, de pertencer e de significar o cotidiano.

REFERÊNCIAS

- ACCIDENTALLY WES ANDERSON.** Disponível em: <https://accidentallywesanderson.com/>. Acesso em: 4 fev. 2024
- AWA Exhibition.** Disponível em: <https://awaexhibition.com/>. Acesso em: 18 ago. 2024
- AGOSTON, G. **Color Theory and Its Application in Art and Design.** Springer-Verlag Berlin Heidelberg. Nova Iorque, 1987.
- ATTADEMO, G. **Color and/is narration.** The narrative role of color in Wes Anderson's filmic images. Disponível em: <https://jcolore.gruppodelcolore.it/ojs/index.php/CCSJ/article/view/CCSJ.130101> Acesso em: 7 jul. 2024.
- AUMONT, J. **A imagem.** Campinas: Papirus, 1993.
- BALLIRO, M. **The New Sincerity in American Literature.** 2018. Disponível em: https://digitalcommons.uri.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1789&context=oa_diss. Acesso em: 8 jun. 2024
- BARROS, J. A. **CINEMA E HISTÓRIA:** As Funções Do Cinema Como Agente, Fonte E Representação Da História Disponível em: <https://journals.openedition.org/lerhistoria/2547>. Acesso em: 15 ago. 2023.
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A Arte do Cinema:** Uma Introdução. 2013.
- BRETAS, B. **REMIXAGENS COTIDIANAS:** O Valor Das Pessoas Comuns Nas Redes Sociais In OLIVEIRA, I, MARCHIORI, M. REDES SOCIAIS, COMUNICAÇÃO, ORGANIZAÇÕES. Org. 49-65.
- BRUNO, G. **Atlas of Emotion:** Journeys in Art, Architecture, and Film. New York: Verso, 2002.
- COPPA, Francesca. **The Fanfiction Reader: Folk Tales for the Digital Age.** Ann Arbor: University of Michigan Press, 2017.
- BROWNING, M. **Wes Anderson:** Why His Movies Matter. Praeger. 2011.
- CARRIERE, J. **LINGUAGEM SECRETA DO CINEMA.** Rio de Janeiro. Nova Fronteira. 1994.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede.** São Paulo: Paz e Terra, 2001.
- CONSTANTINESCU, F. **Symmetry and symmetrical organization of forms in the composition of the cinematographic picture.** 2022. Disponível em: <https://aucjc.ro/wp-content/uploads/2022/12/aucjcm-8-134-138.pdf> Acesso em: 27 abr. 2024.
- COSTA, F. **O PRIMEIRO CINEMA:** Espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro. Azougue Editorial. 2005.

DELEUZE, G. **Cinema 1: A Imagem-Movimento**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

DIGITAL CURATION CENTRE. DCC Curation Lifecycle Model. [S.l.]: Digital Curation Centre, [s.d.]. Disponível em: <https://www.dcc.ac.uk/guidance/curation-lifecycle-model>. Acesso em: 15 mar. 2025.

DILEY, W. **The Cinema of Wes Anderson**: Bringing Nostalgia to Life. Wallflower Press. 2017,

DOREY, T. **Wes Anderson**: contemporary auteurism and digital technology. 2009. Disponível em: <https://repository.library.carleton.ca/concern/etds/8049g562c>. Acesso em: 15 jul. 2024.

EISENSTEIN, S. **O SENTIDO DO FILME**. Tradução Teresa Ottoni. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Editor, 1990.

FRAMPTON, D. **Filmosophy**. London: Wallflower Press, 2006.

FARINA, M. PEREZ, C. BASTOS, D. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. Editora Edgard Blücher. 2006

FRIEDBERG, A. **The virtual window: from Alberti to Microsoft**. Cambridge: MIT Press, 2006.

FISKE, J. **The Cultural Economy of Fandom**. In: BOOTH, P. (org.). *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*. London: Wiley Blackwell, 2018. p. 38–55.

FRAGOSO, S. **MEDIAÇÕES ESPACIAIS DA SOCIABILIDADE ON-LINE**. 67 84

GAGE, J. **Color and Culture: Practice and Meaning from Antiquity to Abstraction**. University of California Press; First Edition. 1999.

GARSON, M. **O CONCEITO DE CONVERGÊNCIA E SUAS ARMADILHAS**. Galáxia. São Paulo, n. 45, p. 158-172, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/NMdgB4bgD75wCgjgb4GF6gv/?lang=pt>. Acesso em: 18 dez. 2024.

GIBBS, J. *Mise-en-scène*: **Film Style and Interpretation**. Wallflower Press, 2002

JENKINS, H. **CULTURA DA CONVERGÊNCIA**. Aleph. São Paulo. 2008.

JENKINS, H.; PURUSHOTMA, R.; CLINTON, K.; WEIGEL, M.; ROBISON, A. J. **Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century**. [S.l.]: MacArthur Foundation, 2006. Disponível em: https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf. Acesso em: 20 fev 2025.

JENKINS, H. Fandom, negotiation, and participatory culture. In: **BOOTH, P** (ed.). *A companion to media fandom and fan studies*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2018. p. 5–20.

JENKINS, H; FORD, S; GREEN, J. **CULTURA DA CONEXÃO**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo. Aleph, 2015.

JENKINS, H. **Invasores do Texto: fãs e cultura participativa**. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

JUNIOR, Luiz Carlos Oliveira. **A mise em scène no cinema**: do clássico ao cinema de fluxo. Campinas: Papirus, 2013

KELTIE, Emma. *The culture industry and participatory audiences*. Cham: Palgrave Macmillan, 2017.

KOVAL, W. *Accidentally Wes Anderson*. New York: Voracious, 2020.

KORNHABER, D. **Wes Anderson**: Contemporary Film Directors. University of Illinois Press. 2017.

LARAIA, Roque. **CULTURA**: um conceito antropológico. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

LÉVY, P. **CIBERCULTURA**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACDOWELL, James. Notes on quirky. *Movie: A Journal of Film Criticism*, n. 1, p. 1–14, 2010. Disponível em: https://warwick.ac.uk/fac/arts/scapvc/film/movie/contents/notes_on_quirky.pdf. Acesso em: 27 jun. 2024.

MARTIN, A. **Mise en Scene and Film Style: From Classical Hollywood to New Media Art**. Palgrave Macmillan. Reino Unido, 2014.

MARTIN, M. **A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA**. Tradução. Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MARTINO, L. **TEORIAS DAS MÍDIA DIGITAIS**. Linguagens, ambientes e redes. Petrópolis, Vozes: 2014.

MICHAELIS. *Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*. São Paulo: Editora Melhoramentos, [20--]. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/>. Acesso em: 4 ago. 2024.

MISEK, R. **Chromatic Cinema**: A History of Screen Color. Wiley-Blackwell. 2010.

MORIN, Edgar. **El método 4**: las ideas, su hábitat, su vida, las costumbres, su organización. Madrid: Ediciones Cátedra, 1992.

MURPHY, M. **You can look, but you can't check in**. *The New York Times*, 2 mar. 2014. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2014/03/02/movies/the-miniature-model-behind-the-grand-budapest-hotel.html>. Acesso em: 8 jun. 2024.

NEGROPONTE, N. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

O'CONNOR, J. **'You know it when you see it':** Accidentally Wes Anderson exhibition opens in London, 2023. Disponível em: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2023/dec/08/you-know-it-when-you-see-it-accidentally-wes-anderson-exhibition-opens-in-london>. Acesso em: 18 ago. 2024

OLSEN, M. **If I Can Dream: The Everlasting Boyhoods of Wes Anderson.** 1999. Disponível em: <https://www.proquest.com/openview/05f17879d09dacfcce7c2482f99c67ce/1?pq-origsite=gscholar&cbl=24820> Acesso em: 04 jun. 2024.

O'REILLY, T. **What is Web 2.0:** Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. 2004. Disponível em: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>. Acesso em: 27 jun. 2025.

RECUERO, R. **REDES SOCIAIS NA INTERNET.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

ROSENBAUM, S. **CURATION NATION:** How to Win in a World Where Consumers are Creators. Nova Iorque. McGraw Hill. 2011.

SANTA CRUZ MUSEUM OF ART & HISTORY. ***Accidentally Wes Anderson: Adventures in Santa Cruz.*** Disponível em: <https://www.santacruzma.org/exhibitions/awa-adventures>. Acesso em: 11 ago. 2025.

SANTAELLA, L. **POR QUE AS COMUNICAÇÕES E AS ARTES ESTÃO CONVERGINDO?** Paulus. São Paulo. 2007.

SCHAGER, N. **Wes Anderson Knows About the Memes and Has Thoughts.** Daily Beast, 2023. Disponível em: <https://www.thedailybeast.com/obsessed/wes-anderson-interview-on-asteroid-city-memes-and-bill-murray> Acesso em: 08 jun. 2024.

SEITZINGER, J. **Curate Me!** Exploring online identity through social curation in networked learning. In: Bayne, S. et al. (ed.). INTERNATIONAL CONFERENCE ON NETWORKED LEARNING, 9., 2014, Edinburgh. Proceedings [...]. Edinburgh: University of Edinburgh, 2014. p. 412-419. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/282158577_Curate_Me_Exploring_Online_Identity_Through_Social_Curation_in_Networked_Learning. Acesso em: 15 ago. 2024.

SIJLL, J. V. **Narrativa Cinematográfica:** Contando histórias com imagens em movimento. WMF Martins Fontes. 2017

TAYLOR, E. **Asteroid City set was like “a little model village” says production designer Adam Stockhausen.** Dezeen, 21 jul. 2023. Disponível em: <https://www.dezeen.com/2023/07/21/asteroid-city-adam-stockhausen-wes-anderson-production-set-design-interview/>. Acesso em: 27 jun. 2024.

TERRANOVA, T. **Network culture: politics for the information age.** London: Pluto Press, 2004.

Weyl, H. **Symmetry**. Princeton University Press. 1952

XAVIER, I (org). **A EXPERIÊNCIA DO CINEMA**: Antologia. Rio de Janeiro. Edições Graal.