ISSN: 2358-8829

ANIMAÇÃO E IDENTIDADE CULTURAL NO CYBERSERTÃO: AMPLIANDO O ALCANCE DO UNIVERSO DO RPG KAOS EM NOVA PATOS

Kayke Ryan Carneiro Silva[1]
Giovanni Miguel Vieira Lucas Costa[2]
João Pedro Gonçalves Dias da Silva[3]
Suéllen Rodrigues Ramos da Silva[4]

INTRODUÇÃO

Este estudo busca, por meio de um relato de experiência, abordar o processo criativo para criação de um curta-metragem animado que retrata o universo presente no sistema de *role-playing game* (RPG) Kaos em Nova Patos (KNP), explorando o potencial audiovisual para dar vida às personagens, ao conceito de cybersertão onde o sertão geográfico e simbólico ressignifica e é ressignificado pelas redes digitais, criando novas formas de sociabilidade, expressão cultural e ativismo sem perder suas raízes, ambientado no ano de 2224 na cidade de Patos e celebrar/fixar conhecimentos sobre a cultura do sertão paraibano.

A demanda surgiu como atividade dos núcleos de comunicação e arte do projeto de extensão RPG UEPB Patos: Interfaces Narrativas, da Universidade Estadual da Paraíba, diante da necessidade de promover ações de divulgação, por meio de suas redes sociais, para a comunidade acadêmica e externa, a respeito do sistema Kaos em Nova Patos de RPG, criado por alunos do curso de Ciência da Computação, que tem como um de seus propósitos servir de ferramenta de ensino-aprendizagem.

Para a compreensão do projeto, é fundamental o entendimento da dinâmica presente na narrativa ficcional, onde a resistência do neocangaço enfrenta o

[1] Graduando do Curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, kayke.ryan@aluno.uepb.edu.br;
[2] Graduando do Curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, giomiguel18@gmail.com;
[3] Graduando do Curso de Ciência da Computação da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB, contato.pedrojson@gmail.com;
[4] Professora orientadora: Doutora em Letras pela Universidade Federal da Paraíba – UFPB, suellenrodrigues.rs@gmail.com;

ISSN: 2358-8829

imperialismo da megacorporação Valianty, após a descoberta do patônio, um minério raro e altamente energético. Nesse contexto, a empresa Valianty se estabelece na cidade de Nova Patos e passa a exercer influência sobre diferentes setores da sociedade, como a política e o comércio, enquanto explora o recurso. O crescimento da desigualdade e a marginalização de parte da população, que é obrigada a viver no subterrâneo da cidade, contribuem para o surgimento do neocangaço, movimento contrário à atuação da corporação (Costa *et al*, 2025).

Compreende-se Nova Patos como uma projeção ficcional e futurística da cidade de Patos, estruturada sob a estética do gênero *cyberpunk*. A adaptação articula a tradição sertaneja a um cenário distópico de tecnologia abundante, onde o conflito entre o desenvolvimento cibernético e as vulnerabilidades sociais/estruturais do território é um ponto central.

Esse movimento, para Silva *et al* (2025), é tratado, dentro da narrativa, como forma de representatividade nordestina não estereotipada e como uma ruptura das visões caricatas do sertão, re-imaginando os cangaceiros como símbolos de resistência e protagonismo nesse novo cenário.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Ao longo do desenvolvimento, a animação passou por diferentes etapas, desde versões iniciais, mais simples e experimentais, até uma versão visualmente mais trabalhada. Esse processo permitiu chegar a um resultado mais expressivo, singular e visualmente relevante, com cores, formas e detalhes que tornam a experiência mais envolvente e dão personalidade ao produto.

Para a produção da animação, foi necessário realizar pesquisas sobre símbolos, ícones, elementos visuais e referências da cultura local, buscando compreender quais características poderiam ser incorporadas à ambientação e à identidade visual do projeto. Esse levantamento serviu como base para a criação dos cenários, personagens e demais elementos gráficos, permitindo estabelecer uma aproximação entre o universo ficcional desenvolvido e aspectos reconhecíveis da cultura da região.

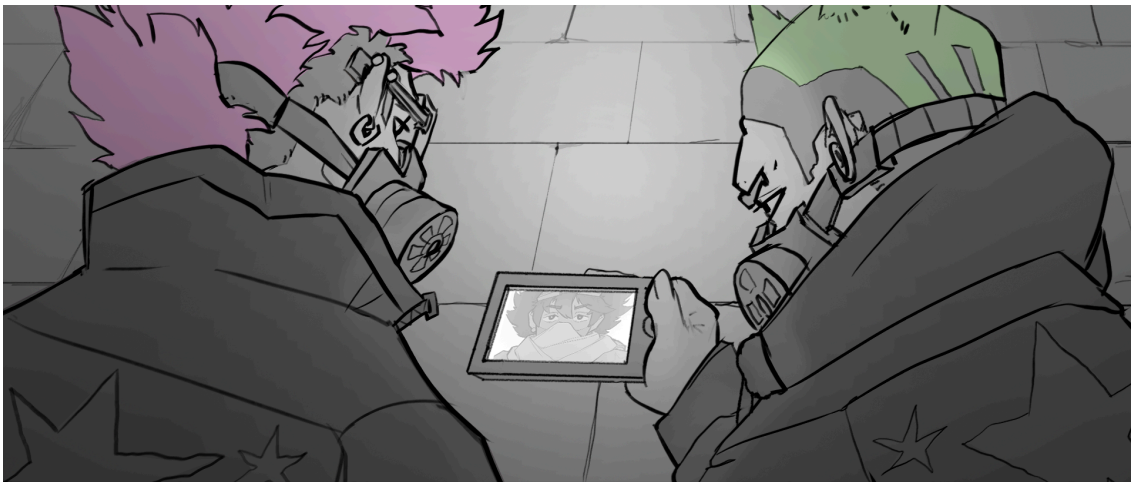
A animação desenvolvida buscou traduzir visualmente a tensão e a atmosfera do universo narrativo construído para o sistema de Kaos em Nova Patos, articulando referências geográficas, históricas, cinematográficas e literárias em uma abordagem

futurista e inclusiva. A partir da definição da narrativa e dos principais acontecimentos que seriam representados, iniciou-se o desenvolvimento visual da animação, com foco na criação de cenas e elementos capazes de comunicar, de forma sintética e acessível, a identidade do universo proposto. Para isso, a produção foi separada em três etapas; Primeiro, foi elaborado um roteiro que estabelecia a sequência de cenas que seria ilustrado ao longo do vídeo. Com base no roteiro, uma narração foi gravada e utilizada para guiar o processo criativo. Em seguida, as cenas foram ilustradas com a ferramenta de edição de imagem *Adobe Photoshop*, utilizando referências do cinema e da estética do neocangaço para definir os enquadramentos e compor os cenários. Por fim, a sincronização de áudio e imagem foram feitas no programa de edição de vídeo *Davinci Resolve*, utilizando trilhas sonoras e audios da biblioteca *Epidemic Sound*.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A animação desenvolvida buscou traduzir visualmente a tensão e a atmosfera do universo narrativo construído para o sistema de Kaos em Nova Patos (Costa *et al*, 2025). A partir da definição da narrativa e dos principais acontecimentos que seriam representados, iniciou-se o desenvolvimento visual da animação, com foco na criação de cenas e elementos capazes de comunicar sobre a identidade do universo proposto.

Figura 1 – Representação de habitantes de Nova Patos.



Fonte: Acervo de imagens Animação Kaos em Nova Patos.

ISSN: 2358-8829

Como resultado, a animação conseguiu contemplar o universo desenvolvido no sistema, tornando mais concreta e visível a proposta narrativa anteriormente apresentada de forma escrita e conceitual. Nesse sentido, Bonetti (2008) demonstra que a organização sequencial de imagens, associada a recursos de edição e efeitos visuais, favorece a compreensão de conteúdos abstratos, mesmo na ausência de recursos sonoros. Essa perspectiva permite compreender a importância da linguagem audiovisual na representação do universo de Kaos em Nova Patos, uma vez que a animação transforma elementos anteriormente apresentados de maneira escrita em experiências visuais mais acessíveis ao público.

Os elementos visuais produzidos contribuíram para materializar aspectos centrais desse universo, permitindo ao público perceber com maior clareza sua ambientação, estética e referências culturais. Dessa maneira, a animação não apenas acompanha o sistema, mas amplia sua compreensão e potencial de comunicação.

Além disso, a produção permitiu reunir e condensar diferentes referências associadas à cultura local, reinterpretando-as dentro da linguagem visual do projeto. Um exemplo disso está na construção de elementos que remetem ao contexto regional, como os capacetes dos guardas presentes na Figura 2, que são inspirados no formato da cabeça dos carcarás, demonstrando um esforço de representação simbólica da cultura sertaneja dentro da proposta ficcional.

Figura 2 – Representação dos Guardas de Valianty.

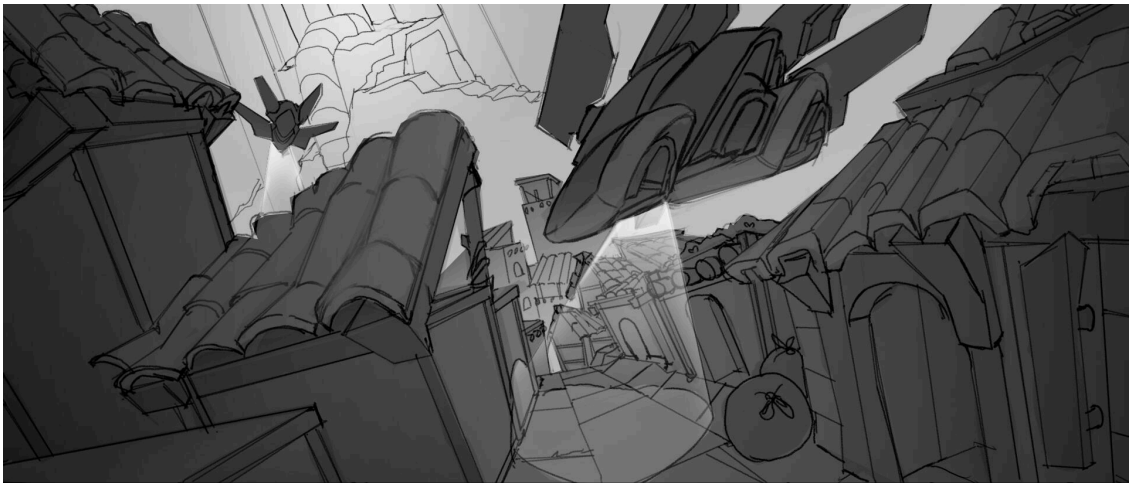


Fonte: Acervo de imagens Animação Kaos em Nova Patos.

ISSN: 2358-8829

Essa abordagem dialoga com as discussões de Paiva (2020) acerca da capacidade das produções audiovisuais de valorizar elementos da cultura popular brasileira por meio de construções narrativas e estéticas. No contexto de Kaos em Nova Patos, a incorporação de referências regionais à ambientação futurista, como presente na Figura 3, permite reinterpretar símbolos associados ao sertão paraibano, contribuindo para uma representação cultural que ultrapassa imagens convencionais da região.

Figura 3 – Representação do Subterrâneo.



Fonte: Acervo de imagens Animação Kaos em Nova Patos.

No campo das discussões, a conclusão da animação traz implicações relevantes para o projeto. Em primeiro lugar, ela oferece uma forma visual mais concreta do universo desenvolvido, fortalecendo sua identidade e tornando-o mais compreensível para diferentes públicos. Em segundo lugar, a animação constitui uma ferramenta de publicização do sistema, pois amplia suas possibilidades de divulgação. Por fim, o produto evidencia um processo de condensação e representação visual de referências culturais locais, integradas de modo coerente à linguagem do projeto, o que reforça tanto seu valor comunicativo quanto seu potencial simbólico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, o resultado desenvolvido passará a integrar os materiais do próprio projeto Kaos em Nova Patos, deixando de ser apenas um exercício de produção para se tornar um produto efetivamente utilizado em suas atividades. Dessa forma, a animação

contribui tanto para a valorização de referências culturais locais quanto para a construção de uma identidade visual mais marcante, acessível e atrativa para o projeto.

Palavras-chave: RPG, Audiovisual, Narrativas, Animação, Sertão Paraibano.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Professora Regina que deu vida a voz da líder do neocangaço Luisa Martina e nos inspirou a lutar por Nova Patos.

REFERÊNCIAS

BONETTI, Marcelo de Carvalho. **A linguagem de vídeos e a natureza da aprendizagem.** 2008. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: https://teses.usp.br/teses/disponiveis/81/81131/tde-13042015-153733/publico/Marcelo_de_Carvalho_Bonetti.pdf. Acesso em: 28 out. 2026.

COSTA, Giovanni Miguel Vieira Lucas et al. **Kaos em Nova Patos: um RPG de mesa no cybersertão**. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 11., 2025, Campina Grande. *Anais [...]*. Campina Grande: Realize Editora, 2025. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/133516. Acesso em: 1 maio 2026.

PAIVA, Leandra Duarte Silva. **O cinema e o audiovisual como instrumentos éticos de difusão dos direitos humanos.** VirtuaJus, Belo Horizonte, v. 5, n. 8, p. 431-449, 1º sem. 2020.

SILVA, Suéllen Rodrigues Ramos Da et al.. **Jogos narrativos e habilidades preditoras: primeiros passos do projeto "rpg – interfaces narrativas entre sertão e tecnologia"**. Anais XI Congresso Nacional de Educação... Campina Grande: Realize Editora, 2025. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/131377. Acesso em: 27 set. 2026