

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO
COLEGIADO DE JORNALISMO**

Luciana Almeida Gontijo

Projeto de animação: Paraisópolis - A vida no reino do paraíso

Mariana - Minas Gerais
2020
Luciana Almeida Gontijo

Projeto de animação: Paraisópolis - A vida no reino do paraíso

Memorial de produto jornalístico
apresentado ao curso de Jornalismo da
Universidade Federal de Ouro Preto,
como requisito parcial para obtenção do
título de Bacharel em Jornalismo.
Orientadora: Prof^a. Dr^a. Lara Linhalis
Guimarães

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

G641p Gontijo, Luciana Almeida .
Projeto de Animação [manuscrito]: Paraisópolis - a vida no reino do
paraíso. / Luciana Almeida Gontijo. - 2020.
58 f.: il.: color..

Orientadora: Profa. Dra. Lara Linhalis Guimarães.
Monografia (Bacharelado). Universidade Federal de Ouro Preto.
Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Graduação em Jornalismo .

1. Animação (Cinematografia). 2. Roteiros cinematográficos. 3.
Storyboards. 4. Teoria feminista. I. Guimarães, Lara Linhalis. II.
Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU

Bibliotecário(a) Responsável: Essevalter de Sousa - Bibliotecário CRB6a 1407



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E APLICADAS
DEPARTAMENTO DE JORNALISMO

**FOLHA DE APROVAÇÃO****Luciana Almeida Gontijo****Projeto de animação: Paraisópolis - a vida no reino do paraíso**

Membros da banca

Lara Linhalis Guimarães - Doutora - Ufop
Hila Bernardete Silva Rodrigues - Doutora - Ufop
Dayane do Carmo Barretos- Mestra

Versão final

Aprovado em 07 de outubro de 2020

De acordo

Lara Linhalis Guimarães



Documento assinado eletronicamente por **Lara Linhalis Guimarães, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 22/10/2020, às 16:43, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0095152** e o código CRC **70AE7E9A**.

Referência: Caso responda este documento, indicar expressamente o Processo nº 23109.008037/2020-25

SEI nº 0095152

R. Diogo de Vasconcelos, 122, - Bairro Pilar Ouro Preto/MG, CEP 35400-000
Telefone: - www.ufop.br

AGRADECIMENTOS

Gostaria de dedicar essa dissertação aos meus queridos pais, Leonite e Júlio, que sempre estiveram presentes em todos os momentos e foram força motriz para realizar sonhos e conquistas, além de me ensinar sobre persistência, caráter, amor e determinação.

Aos meus irmãos: Fabiana, Poliana, Tatiana e Roberto, cada um com seu jeito especial de falar sobre o mundo e enxergar novas possibilidades, minha total gratidão pela partilha!

Essa jornada também contou com amigos que compartilharam de tantos momentos nesse caminho, em especial Isa, Mayumi, Thainá, João, Ryan, Luiza e Clara. Obrigada por tudo e por tanto!

Aos professores que fazem parte dessa luta para manter, ampliar e agregar o sistema de ensino público, obrigada por acreditar. Nessa jornada, gostaria de agradecer particularmente ao Adriano, Coração, Marta, Hila, Michele, Phellipy e Ricardo pelo incentivo e carinho.

A Lara, minha querida orientadora, por tanta paciência e dedicação envolvidos nesse processo. Obrigada por ter sido bem mais que minha professora e se tornado uma parceira durante todo esse projeto.

No mais, um viva a universidade pública!

RESUMO

O trabalho consiste na produção de roteiro e storyboard de um episódio piloto para animação. Paraisópolis, o vilarejo distópico que sedia a trama, faz paralelos com a cultura e política brasileiras, possibilitando identificação e questionamentos ao mundo real. Esse piloto se baseia nas pautas do livro Questões de Gênero (2016), de Judith Butler e na teoria queer, a fim de trazer a jornada do herói (CAMPBELL, 1949) - crescimento e amadurecimento dos personagens - para temas relacionados a gêneros.

Palavras-chave

Roteiro; storyboard; animação; identificação cultural; teoria feminista; Jornada do Herói.

ABSTRACT

The work consists on a script and a storyboard production for a pilot animation episode. Paraisópolis, the dystopian village hosts the story, making parallels with brazilian culture and politics and enabling identification and questions about the real world. This pilot is based on Gender Trouble, a book wrote by Judith Butler (2016) and queer theory, to lead the hero's journey (CAMPBELL, 1949) - that talks about growth and maturing characters - on gender questions.

Keywords

Script; storyboard; animation; cultural identification; feminism theory; Hero's Journey.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 RUMOS TEÓRICOS	12
2.1 História da animação e teoria feminista contemporânea.....	12
2.2 A construção do roteiro e os passos da jornada do herói.....	16
2.3 Potência educomunicativa na animação.....	20
2.4 O verbal como via de identificação e a semiótica na animação.....	22
3 PRODUTOS: STORYBOARD E ROTEIRO DA ANIMAÇÃO PARAISÓPOLIS	25
3.1 Storyboard.....	25
3.2 Roteiro.....	36
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
REFERÊNCIAS	57

1 INTRODUÇÃO

O objetivo deste estudo é apresentar roteiro e storyboard da animação Paraisópolis, uma obra ficcional que propõe tratar de temas político-sociais com uma linguagem adequada para o público infanto-juvenil, utilizando-se da potência educacional do audiovisual. Para isso, serão exploradas as etapas que envolvem a elaboração do projeto de animação, em que esteja posta sua potência informativa e crítica.

O intuito em todo o percurso de construção dos produtos aqui propostos era fazer vínculos com situações vividas no país, principalmente com aquelas que dizem respeito ao público infanto-juvenil. Por isso, a ideia inicial era lançar mão de técnicas muito utilizadas em pesquisas etnográficas, como o estudo de caso e a observação participante, para elaborar a inspiração visual e psicológica dos personagens. Iria principalmente conduzir oficinas com crianças e jovens a fim de compreender o entendimento subjetivo dessa faixa etária sobre empoderamento, identidade cultural, relações de gênero, vínculos familiares, e o diálogo entre fantasia e realidade. Para acessar esses temas, também lançaria mão da contação de histórias através de fanzines. Devido à pandemia do COVID-19, não foi possível elaborar essas oficinas. Para suprir essa dinâmica, desenvolvi uma elaboração mais aprofundada de pesquisas em torno de questões relacionadas ao gênero.

O projeto passou também por outras escolhas que originaram esse produto. A princípio, a intenção era elaborar a animação em vídeo e, para realizar o projeto, fiz durante um ano aulas em Belo Horizonte a fim de aprender o uso de programas como Maya e zBrush, além do pacote Adobe e do SketchUp para criar o relevo de Paraisópolis embasado em Ouro Preto. Devido ao longo tempo que demandaria para elaborar o projeto sozinha, resolvi, em conjunto com minha orientadora, elaborar o projeto consistindo na produção do roteiro e do storyboard. Por outro lado, a construção dos personagens foi inspirada no livro “50 brasileiras incríveis para conhecer antes de crescer” (2003), da escritora Débora Thomé, especialmente em dois dos perfis ali descritos: Tarsila do Amaral e Irmã Dorothy. Outra brasileira que serviu de inspiração para a composição das personagens, mas que não está perfilada no livro em questão, é Marielle Franco.

Por que motivo escolhi essas mulheres. Começamos por Tarsila, pintora e desenhista que explorou “formas, temáticas e cores na busca por uma pintura de caráter tipicamente brasileiro”¹, especialmente na primeira metade do século passado. Já Irmã Dorothy é um ícone da região Norte, lutando pela minimização dos conflitos latifundiários e projetos de

¹ Disponível em <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa824/tarsila-do-amaral> Acesso em 17/10/20.

desenvolvimento sustentável desde meados dos anos 60 até 2004. E Marielle Franco, deputada militante das causas LGBTQI+ e feministas e apoiadora das investigações às milícias no Rio de Janeiro, que foi brutalmente assassinada em 2018. Diante um governo retrógrado e autoritário (que também faz paralelos com a realidade atual do Brasil), Paraisópolis é um vilarejo patriarcal onde será ambientada nossa história, que se dedica a contar a vida das personagens naquela sociedade. A ideia aqui é, a partir dessas mulheres, que fizeram a diferença em diversas instâncias sociais no país, compor as personagens femininas paraisopanas, principalmente no que diz respeito às suas personalidades militantes que resultaram na transformação social.

O intuito foi fazer referências a mulheres marcantes, que viveram em diferentes períodos de luta e repressão ao longo da história brasileira, com traços nas protagonistas, envolvendo questões socioculturais e de representatividade feminina. A animação tem como inspiração duas frentes fundamentais: a teoria feminista contemporânea e a potência educativa do formato audiovisual.

De fato, as transformações em Paraisópolis foram significativas desde que comecei a imaginar a estória. A princípio, se passaria em uma imaginada “Idade Média” brasileira, o que surgiu devido a algumas discussões que retornaram atualmente, muito a partir do que defende o então presidente do Brasil e sua equipe, como ministros(as) e secretários(as). Um exemplo são as questões relacionadas a gênero, as quais estão novamente sob a tônica conservadora.

Entretanto, pensar uma Idade Média brasileira tornou-se um deslocamento bastante difícil e entendi que o projeto deveria se transformar em algo mais brasileiro: as nossas questões, um emaranhado de realidades que é nosso. Para apresentação final, o formato website² foi escolhido para facilitar a assimilação do conteúdo visual com a composição do roteiro, uma maneira mais interativa e divertida. O único componente originário que prevaleceu totalmente foi a inspiração e referencial feminista e o nome da série - “Paraisópolis - a vida no reino do paraíso” - que surgiu como uma sátira: se observarmos mais atentamente, sabemos que não possui nada relacionado ao paraíso, apenas uma negação da realidade.

Para criar o universo paraisopano, elaborar o roteiro literário fechado foi fundamental para o planejamento do storyboard. Esse roteiro não apresenta variações significativas durante a produção e no caso do cinema ficcional, faz parte o detalhamento do local onde a ação irá ocorrer, o período do dia para iluminação da cena, o ambiente em que a cena será rodada - se é interno ou externo-, e as falas dos personagens, acompanhadas de detalhes importantes

² O website está disponível em www.luhgontijo60111.wixsite.com/paraisopoliss.

como movimento na cena e/ou feições. No caso da animação, por ser um projeto que demanda planejamento para elaboração, o roteiro fechado é regra, diferente do documentário, do qual o roteiro, no geral, passa invariavelmente por mudanças durante a investigação.

Mas o roteiro não é apenas isso. Anterior à apresentação de cenas há outros elementos, como a ideia (ou storyline), o argumento (ou sinopse) e a caracterização dos personagens. O argumento é a justificativa da importância do produto, a venda da ideia e o ponto de vista que está sendo apresentado no trabalho. A caracterização dos personagens é o que descreve a complexidade e profundidade da obra, buscando semelhanças com pessoas reais que têm defeitos e qualidades em sua composição. Segundo Comparato (1949), existem seis passos que nos levam ao roteiro final: ideia, conflito, personagens, ação dramática, tempo dramático e unidade dramática.

Enquanto o conflito caracteriza o que chamo de “aventura”, mais à frente, quando formos abordar a jornada do herói; por outro lado a unidade dramática consiste no que se chama screenplay. O termo significa finalização do roteiro pronto para gravação. Comparato também atenta aos diversos formatos de projeto que existem. Por exemplo, há o roteiro literário que inclui o storyline e o argumento, e o roteiro técnico, que geralmente é elaborado pelo diretor de arte e tem informações mais detalhadas sobre posicionamento da câmera, luz e composição do ambiente.

O roteiro de Paraisópolis foi construído de forma literária pertencente ao gênero fantasia, já que estará acompanhado do storyboard, a visualização prévia da cena. Storyboard é uma espécie de quadrinhos da cena, a captação da imagem. Para dissertar mais sobre a criação dessa parte do projeto, Fernandes e Rodrigues (2011), declaram que

O entendimento e construção do storyboard é fulcral para a planificação e pré-montagem do filme, é essencial para os alunos testarem as suas ideias antes de iniciarem as captações das imagens. Trata-se de uma primeira visualização daquilo que poderá ser o filme, fazendo com que todos os alunos comecem a perspectivar e construir um consenso sobre o aspecto final do projecto. As ideias apresentadas como imagens podem ser mais esclarecedores no entendimento daquilo que se quer (FERNANDES E RODRIGUES, 2011, p. 5)

A animação tem a possibilidade de transitar entre o mundo real e ficcional, o possível e impossível. Por isso, iremos usar como ferramenta narrativa a suspensão voluntária da descrença (COLERIDGE, 2005), baseada no compromisso estabelecido com o público de aceitar, em termos criativos, a possibilidade de coisas que não são possíveis na realidade, como magia e animais falantes. Essa ferramenta é responsável por evidenciar problemas de forma lúdica e interativa, tornando a temática mais leve e, ao mesmo tempo, crítica.

A ideia consiste em elaborar uma crítica política por meio do projeto de animação e iluminar diversos pontos socioculturais, tratando de casos do cotidiano em uma sociedade distópica. A questão mais evidente no episódio piloto ao qual se refere o roteiro e storyboard aqui propostos, será a de gênero e os papéis previamente estipulados pela sociedade, baseada nessa discussão no pensamento da filósofa Judith Butler (2016), que formula a teoria queer e afirma uma construção social em torno do gênero e da orientação sexual, sem papéis naturalmente designados. A trama também aborda o posicionamento da então Ministra da Mulher, Família e Direitos Humanos, Damares Regina Alves, que será acionado a partir de uma das personagens ligadas ao rei da distópica Paraisópolis, e que estipula esses papéis femininos e masculinos no vilarejo.

Para elaborar o embasamento teórico e a execução dos produtos, foi necessário subdividir o projeto em etapas: revisão bibliográfica, construção do roteiro, caracterização de personagens e storyboard. As leituras que direcionaram o projeto, em sua fase de revisão bibliográfica, tiveram base principal o livro “Problemas de Gênero”, da Judith Butler (2016); juntamente à tese de doutorado da pesquisadora Eunice Kindel (2003), que aborda a potência educativa da animação e a abordagem de temas sociais pela subjetividade; e ainda a proposta de monomito através de Joseph Campbell (1949), no livro “O Herói de Mil Faces”, em relação ao “chamado” para a aventura, quando o personagem precisa partir para a missão, o clímax e o amadurecimento.

Esse amadurecimento está envolto no discurso da moralidade e o desenvolvimento através da animação como aliado pedagógico, usei o artigo de Adhemar Silva Junior e Maria Teresa Trevisol (2009), enquanto Jacques Aumont (2006) trata sobre os conceitos da representação no audiovisual, parte fundamental a ser integrada de forma abstrata pela sociedade distópica.

Deste modo, é necessário tratar da potência educacional na animação, semiótica na produção audiovisual, entendimento dos passos da Jornada do Herói e do verbal como via de identificação, a fim de construir as pontes entre o real e a ficção. Através das etapas desse produto, a compreensão de mundo é mais leve devido a essa dinâmica com o lúdico. Por isso, esse projeto foi escolhido como forma de se tornar um aliado pedagógico para abordar temas sérios e necessários para a sociedade, cumprindo o dever jornalístico em visar o questionamento e o avanço social baseado na Constituição Federal de 1988 e na Declaração Universal dos Direitos Humanos (1948).

Os moradores de Paraisópolis e as semelhanças com seres humanos reais, com características que possuímos, permitem a ponte entre o real e o fictício. A caracterização

psicológica dos personagens foi criada, como me referi anteriormente, a partir da obra “50 Brasileiras Incríveis”, de Débora Thomé, especialmente a partir dos perfis de Irmã Dorothy e Tarsila do Amaral; além de me inspirar também na ativista e liderança política Marielle Franco, a fim de trazer mais da história brasileira e das personalidades femininas para a identificação com as protagonistas do desenho. Como referências de produção, a inspiração é em “Irmão do Jorel” (Brasil, 2014) e “(Des)encanto” (Estados Unidos, 2018), animações modernas que falam da sociedade de formas direta e indireta e mesclam o mundo real com a ficção, seguindo o mesmo propósito de Paraisópolis. Como parte da composição dos personagens, temos os seguintes perfis psicológicos:

1) **Juliete** entende tudo no literal, é ingênua e um pouco nervosa. Foi criada apenas pela mãe e estuda na Escola Joaquinista Paraisopana. Sua característica física foi inspirada em Marielle Franco;

2) **Catarina** é mãe de Juliete. É solteira e bruxa. Conheceu o pai da Juliete em um festival de bruxos em 1850, mas fugiu para Paraisópolis. Trabalha com o aluguel de jumentos - transporte público do vilarejo. Faz de tudo um pouco: cozinha, costura, conserta tudo;

3) **Juvenal** é o jumento que mora com Catarina, divide os lucros do trabalho e sonha em ser MC. Dramático e nervoso, é contra os cavalos da corte paraisopana;

4) **Felpo** é um extraterrestre que surge em Paraisópolis por ter sido exilado do seu planeta natal, Floflofloplakt 240, em razão de ser trambiqueiro e ter passado várias pessoas para trás. Como castigo, foi enviado para Paraisópolis. É fofoqueiro, frequenta todos ambientes;

5) **Sabrina** é a gata preta que mora com Catarina e era andarilha. Fala portunhol e não conta sobre de onde vem.

6) **Mariana** é a melhor amiga de Juliete, sonha em se casar, ser escritora e atriz. É filha de Wesley Magnésio e Clotilde Margarete. Faz referência física à Tarsila do Amaral;

7) **Wesley Magnésio** é radialista e também boticário. Revoltado com o rei, passa recados para a população através do rádio;

8) **Clotilde Margarete** é mais velha, calma e esquecida. Irmã de Catarina, faz reiki, fala de astrologia e lê mão;

9) **Rei Joaquim João Pedro José Enzo Mateus Heitor João De Novo VI** é sozinho e gosta de atenção. Só permite publicações que sejam sobre ele e todo tipo de arte também. O que não for, é queimado em praça pública. Pai dos gêmeos Joaquim VII e Joaquim VIII. Joaquim João Pedro José Mateus Heitor I foi o criador do Joaquinismo, religião oficial do reino;

10) **Paula Regina** é atriz de rádio e cantora. Famosa por sua interpretação na radionovela Laços de Discórdia;

11) **Andrezinho** é filho de hippies do reino, faz arte e café. Vizinho de Catarina e Juliete, tem aula junto a elas. Mora com a avó Cleonice e toca violão, vive tomando chá e fazendo poesia;

12) **Irmã Salinas** luta por causas nobres; segue o Joaquinismo mas é bem diferente. Dá aulas para Juliete e Mariana. Inspirada por mudanças sociais, ajuda todo mundo e é uma pessoa solícita. Tem características físicas inspiradas na Irmã Dorothy;

13) **Reinaldo** é cavalo do reino, e ouve sertanejo guardião - estilo musical popular entre os cavalos que trabalham para o rei. É grosso com as pessoas, mas sempre chora com a novela Laços de Discórdia.

14) **Joaquim VII** é antipático e mimado, assim como o irmão. As pessoas do reino não sabem distinguir um do outro por serem gêmeos idênticos. É zoador por todos e se emburrece facilmente.

15) **Joaquim VII** é mais tranquilo e apaziguador, finge ser da paz. Tenta dar Golpe de Estado no pai Joaquim VI, se aliando aos cavalos mais velhos que foram abandonados pelo rei e possuem influências políticas.

16) **Madame Radares** é a diretora do colégio, braço direito do Rei. Fiscaliza tudo para “manter a ordem”.

17) **Amélia** é uma jovem muito rebelde, sempre contrária a qualquer união. É bem incompreendida, mas tem o coração bom, disposta a aprender e ajudar - mesmo que não demonstre.

2 RUMOS TEÓRICOS

Neste capítulo teórico, apresentamos discussões que foram importantes para a elaboração do produto final. Partimos de um recorte da história da animação e das contribuições de Judith Butler (2016) para a teoria feminista contemporânea. Depois, conduzimos uma reflexão sobre a construção do roteiro e os passos da jornada do herói; a educomunicação como potência, e breves apontamentos sobre semiótica e linguagem, os quais julgamos importantes como embasamento para compor o episódio roteirizado.

2.1 História da animação e teoria feminista contemporânea

A animação teve origem nos quadrinhos e na dinamicidade do movimento, após a criação de frames por segundo que contam a história em formato audiovisual. Émile Cohl exibiu a primeira produção nesse formato em 1908, em Paris, chamada “Fantasmagorie”. Fossatti (2001, p.4) afirma que “esta produção foi a precursora dentre os desenhos animados que se valeram integralmente da técnica frame a frame, apresentando movimentos dotados de fluidez”. O formato de produção escolhido para Fantasmagorie começa no estilo *draw my life*, quando é possível ver a mão do desenhista criando o personagem e, depois, a continuidade da história ocorre com a sequência do personagem inicial e suas transformações.

As técnicas da animação se desenvolveram especialmente no século XX, segundo Fossatti (2001), após a popularização das salas de cinema e o processo de industrialização, com o surgimento de personagens marcantes, como foi o caso do Mickey Mouse, da Walt Disney Company. No Brasil, os quadrinhos ainda são pouco utilizados como ferramenta para contar histórias reais e noticiosas, de acordo com Barbosa (2009). A exemplo, o autor cita a produção de “Iraque, uma história” - quadrinhos elaborados em 2007 na Folha de São Paulo por Joe Sacco sobre o que o jornalista testemunhou quando foi à base de treinamento militar para iraquianos. Assim, a autora afirma que “por mais que a notícia seja fria, o tema é atual e pertinente, e foi publicado num periódico de grande circulação – o que necessariamente não quer dizer que só assim, na chamada grande mídia, o JHQ (jornalismo em quadrinhos) é visto ou mesmo aceito como uma vertente jornalística” (BARBOSA, 2009,p. 3), questionando o tratamento da grande mídia sobre a animação e a noticiabilidade que o HQ pode carregar.

Como outro exemplo de produção, o filme “A Ganha Pão” (2018) é indicador da conciliação entre a capacidade de contar histórias sob a ótica de uma criança, que é a personagem principal, e a retratação do contexto político-social do Afeganistão durante o governo Talibã. Esse caráter informativo foi pensado com base em um livro de ficção que se inspira no cotidiano e histórias do local, adentrando também a camada cultural através da

contação de histórias, vestimentas e o questionamento do papel feminino e masculino na sociedade. Na trama do filme, a personagem central é uma menina que se veste como menino para poder trabalhar e levar dinheiro para casa após a prisão do pai por traição ao governo. Em reportagem elaborada pela National Geographic em 2018³, a diretora nacional das Mulheres pelas Mulheres Afegãs, Najia Nasim, organização americana, afirmou que “quando um gênero é tão importante e outro é desprezado, sempre haverá aqueles que tentarão passar para o outro lado”.

No entanto, a realidade no Brasil possui outras peculiaridades devido a comportamentos machistas e homofóbicos, segundo a primeira indígena a cursar doutorado na Universidade Federal de Minas Gerais, Célia Xakriabá, que são advindos da colonização, como afirmou em entrevista ao jornal “O Globo” do dia 09/08/2019. Ao falar sobre estratégias de deslocamento e linguagem, Butler (2016), filósofa estadunidense, pesquisadora de temáticas político-sociais e criadora da teoria queer, afirma que

ambas as posições, masculinas e femininas, são assim instituídas por meio de leis proibitivas que produzem gêneros culturalmente inteligíveis, mas somente mediante a produção de uma sexualidade inconsciente, que ressurge no domínio do imaginário. (BUTLER, 2016, p. 61)

Ademais, a autora também afirma que o feminismo tentou associar por muito tempo o patriarcado com as opressões raciais e a luta anticolonialista e “tornou-se cada vez mais importante resistir à estratégia epistemológica colonizadora que subordinava diferentes configurações de dominação à rúbrica de uma noção transcultural do patriarcado” (BUTLER, 1990, p. 64). A filósofa também cita Wittig (1980), que fala sobre a subordinação das mulheres através da linguagem, devido a heterossexualidade compulsória, o que estaria também atrelado ao que foi afirmado por Xakriabá, já que a comunidade indígena lida com o gênero de forma diferente, incluindo os significados dos “papeis” sociais. Esse sistema faz com que estejam restringidas as diversidades paralelas ao eixo heteronormativo, onde a mulher teria também a função reprodutora que justificaria a distinção dos gêneros. Para ressignificar esse domínio do imaginário e os papeis que são designados acordados com o órgão genital, Paraisópolis tem o intuito de provocar reflexões e desconstruir os conceitos que caracterizam os atos repetitivos dentro da estrutura social referente aos gêneros e a sexualidade em um Estado restritivo.

³ Disponível em

<https://www.nationalgeographicbrasil.com/fotografia/2018/03/vida-das-garotas-criadas-como-meninos-no-afeganistao#:~:text=%E2%80%9CQuando%20um%20g%C3%A9nero%20%C3%A9%20t%C3%A3o.uma%20organiza%C3%A7%C3%A3o%20dos%20Estados%20Unidos.> Acessado em 01/09/2020

Vale ressaltar a capacidade informativa e transformadora do formato “animação”, que tem o potencial de desconstruir e ressignificar conceitos a partir de signos e do roteiro, juntando as linguagens verbal e não-verbal de um produto audiovisual para público infantojuvenil. A exemplo de animações com a temática LGBTQI+, que surgiram acompanhadas, não raro, por polêmicas, como foi o caso da série *Super Drags*, da Netflix, que teve seu cancelamento anunciado em 2018 devido à nota de repúdio da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP)⁴, sendo considerada “preocupante”. Mesmo o público alvo sendo maiores de 16 anos, a SBP se pronunciou “contra a exposição de crianças e adolescentes aos conteúdos da TV” antes mesmo da série ter seu primeiro episódio lançado.

Outro exemplo de tensionamento social provocado por animações que ampliam noções hegemônicas de gênero aconteceu no dia 5 de setembro de 2019. O prefeito da cidade do Rio de Janeiro, Marcelo Crivella, mandou censurar HQs dos Vingadores - sequência de histórias dos super-heróis da Marvel - devido à representação de um beijo homossexual. Percebe-se que, em ambos os casos, há perseguição a produtos cuja temática envolve gênero e sexualidade diferentes do heteronormativo. Butler afirma que

A força dessa prática [reguladora] é, mediante um aparelho de produção excludente, restringir os significados relativos de “heterossexualidade”, “homossexualidade” e “bissexualidade”, bem como os lugares subversivos de sua convergência e ressignificação. (BUTLER, 2016, p. 67)

A atual conjuntura da política brasileira reforça a importância de produtos audiovisuais que promovam discussões sobre gênero e confrontem posicionamentos incitadores de ódio, bem como aqueles repressores. Os frequentes ataques verbais proferidos pelo atual presidente da república, Jair Bolsonaro, tendo como alvo a comunidade LGBTQI+, além do teor misógino de muitas de suas falas, e o modo como interfere na condução da Agência Nacional do Cinema (Ancine), corrobora a importância de uma produção audiovisual independente e contestadora.

No livro “Questões de gênero”, Butler (2016) fala sobre a “ficção categórica”, que pode ter fundamentos na ideia de reprodução ou como práticas reguladoras do sistema, sem bases fundadas, e questiona:

[...] se não pode haver recurso a uma “pessoa”, um “sexo” ou uma “sexualidade” que escape à matriz de poder e às relações discursivas que efetivamente produzem e regulam a inteligibilidade desses conceitos para nós, o que constituiria a

⁴ Disponível em: <https://www.sbp.com.br/imprensa/detalhe/nid/contra-a-exposicao-de-criancas-e-adolescentes-a-conteudos-impropios-na-tv/> Acessado em 13/05/2020

possibilidade de inversão, subversão ou deslocamento efetivos nos termos de uma identidade construída? (BUTLER, 2016, p. 68)

O pesquisador Lucas Bulgarelli (2018, p. 103) traz o conservadorismo cristão de representantes no Congresso Brasileiro como agentes que promovem seus votos contra direitos LGBTQI+ em prol de uma suposta defesa da família e da vida, compondo a direita conservadora e qualificando a causa como forma de desvio moral dos valores religiosos. Bulgarelli fala também sobre a demonização que é gerada por essa perseguição política, no enfraquecimento do conceito de “ideologia de gênero”, por ser tratada “como um mal a ser perseguido” (BULGARELLI, 2018, p. 105) e, assim, desqualificada.

Butler (2016) afirma que para sustentar o discurso ideológico contrário à ideologia de gênero e sexualidade, usa-se do argumento de um passado anterior às leis. Esta ideia é enquadrada de forma astuciosa como ferramenta para repressão “que, por apresentar um relato único e autorizado sobre um passado irrecuperável, faz a construção da lei parecer uma inevitabilidade histórica” (BUTLER, 1990, p. 64).

A teoria feminista contemporânea se entrelaça na identidade de gênero, nos papéis naturais e sociais e as diferenças culturalmente estabelecidas que compõe a carga em torno do masculino e feminino. Certamente, tratar dessas questões em um roteiro pensado para o público infantil é um desafio. Lewis (2010) relata que, para escrever a este público, não é possível entreter a criança com argumentos calculados e nem visar agradá-las o tempo todo. “Cria-se um acordo, uma composição de personalidades, da qual surge a história” (LEWIS, 2010, p. 742) e, como parte desse “acordo”, é justo criar uma atmosfera similar à realidade que nos embala desde o nascimento, com o azul para meninos e rosa para meninas, por exemplo.

O projeto foi criado a fim de propor reflexão de questões relacionadas a temáticas atuais que interferem na vida dos espectadores e tratar sobre os entornos da composição das figuras masculina e feminina, assim como os papéis estipulados aos locais que devem se enquadrar e posturas. É um trabalho que fortalece a busca pela igualdade e também o elo com o público.

2.2 A construção do roteiro e os passos da jornada do herói

O roteiro de Paraisópolis usa como base os passos clássicos da jornada do herói (ou monomito) desenvolvidos por Joseph Campbell (1949), que analisa o percurso narrativo em histórias e mitos. Campbell dividiu em etapas a composição do enredo, gerando uma espécie de fórmula para criação da narrativa, com diversos exemplos durante os estágios do herói para a compreensão do conteúdo. Assim, Campbell tornou-se referência para a construção de roteiro e técnicas de contação de história (storytelling).

Para tratar sobre a relação entre a sociedade e as histórias, Campbell (1949) afirma que

As cerimônias tribais de nascimento, iniciação, casamento, funeral, instalação, etc., servem para traduzir as crises e ações da vida do indivíduo em formas clássicas e impessoais. Elas mostram o indivíduo a si mesmo, não como essa ou aquela personalidade, mas como o guerreiro, a noiva, a viúva, o sacerdote, o chefe; ao mesmo tempo, representam, diante dos demais membros da comunidade, a velha lição dos estágios arquetípicos. Todos participam do cerimonial de acordo com sua posição e função. A sociedade inteira se torna visível a si mesma como unidade viva imperecível. (CAMPBELL, 1949 p. 192)

Ou seja, através das histórias é possível estabelecer elos com as fases vividas ao longo da experiência individual, que se mescla com a instância social. Assim, o desenvolvimento pessoal dos personagens ocorrerá juntamente a uma história do vilarejo, assim como ocorre no mundo real, englobando outras realidades ainda maiores que se desenvolvem ao longo de um seriado. Para o público infantojuvenil, a proposta é seguir a linha educativa e crítica, cada episódio da história pretende ter uma passagem de aprendizado como parte de uma narrativa mais complexa.

O vilarejo é governado por um rei tirano, que interfere na liberdade individual dos cidadãos de Paraisópolis. Essas limitações serão postas em questão na história do vilarejo, seguindo as propostas da Declaração dos Direitos Humanos (1948, Art. 1o, 2o, 3o, 4o e 6o especialmente) sobre liberdade individual, igualdade e expressão, nas quais se baseia a Constituição Federal Brasileira de 1988. Cada episódio terá uma “lição de moral”, assim como uma nova aventura, descoberta e um novo amadurecimento. Ou seja, a jornada do herói estará presente em cada episódio e fará parte de uma narrativa que pretende ser ampliada.

No livro “O Herói de Mil Faces”, o autor separa em 12 estágios essa jornada, basicamente partindo do chamado para a aventura, seguindo para a aventura/aprendizado e, no fim, chegando ao amadurecimento do personagem. Algumas das etapas que Campbell (1949) estabelece foram trocadas de ordem em alguns momentos do enredo e serão distribuídas no episódio piloto como:

1- O chamado da aventura

Essa etapa marca o início da trama que pode ser desenvolvida por um erro do personagem; pelo surgimento de outros protagonistas que serão importantes para o enredo; pelo que o autor chama de “despertar do eu”, que pode ser uma fase que está sendo vivida; dentre outras possibilidades. No caso do episódio piloto de Paraisópolis, essa fase ocorre durante o conflito sobre a cor da roupa de Andrezinho, que é configurado como arauto da história, ou seja, o agente que anuncia a aventura.

2- A recusa do chamado

De acordo com Campbell (1949), “com frequência, na vida real, e com não menos frequência, nos mitos e contos populares, encontramos o triste caso do chamado que não obtém resposta; pois sempre é possível desviar a atenção para outros interesses” (p.41), como será o caso evidenciado por uma colega de classe de Juliete. Ao recusar se juntar aos colegas de sala no pedido de igualdade, Amélia, personagem marcada por sempre se posicionar contrária ao restante do grupo, começa a ver tudo em preto e branco devido a um feitiço de Catarina.

3- O auxílio sobrenatural

Irmã Salinas, freira e professora de Paraisópolis, é o que Campbell (1949) configura como protetora, uma espécie de guia da jornada, que tem como intuito proteger e auxiliar as protagonistas. “Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora” (CAMPBELL, 1949, p.46), ou seja, ela irá desempenhar o papel de educadora que, mesmo seguindo o Joaquinismo, se põe contra posicionamentos opressores do governo.

A professora dá à Juliete um amuleto da verdade, que no futuro da trama a ajuda (mas também prejudica). O colar é capaz de responder a todas perguntas trazendo a “voz da razão” e ouve tudo.

4- O caminho de provas

Após lidar com o que o autor nomina como passagem pelo primeiro limiar ou o primeiro obstáculo da jornada - recusa do chamado por Amélia, a aventura começa a desenrolar no caminho de provas. “Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas.” (CAMPBELL, 1949, p. 66)

Juliete e Mariana, ao colocar máscara e fugir dos cavalos enquanto colam lambe-lambe pela cidade, vivem esses obstáculos. Esse momento de suspense visa, inclusive, dar início a discussões sobre a cultura de rua.

5- O encontro com a deusa

Esse momento é aquele de triunfo após o último obstáculo. O nome desse passo ocorre devido a se tratar, geralmente, de um casamento, o reconhecimento do que a personagem feminina representa.

No caso de Paraisópolis, o obstáculo é quando Juliete e Mariana são pegas pelos cavalos e levadas para falar com o rei. Quando ele questiona seu oráculo sobre o que deve fazer com elas, o rei então decide que as meninas devem ser sentenciadas a não poder cantar nem brincar por cinco dias e ficar na prisão de Paraisópolis.

A figura da deusa, então, se transforma nas próprias personagens que configuram o protagonismo feminino, o poder de transformação através das qualidades. O autor afirma que “quando o aventureiro, nesse contexto, é, não um jovem, mas uma jovem, é ela quem, por suas qualidades, sua beleza ou desejo ardente, se mostra apropriada para tornar-se consorte de um imortal” (CAMPBELL, 1949, p.77). Em outras palavras, Juliete e Mariana tornam-se fonte de motivação para a luta em Paraisópolis.

6- A apoteose

Após a prisão das protagonistas, Amélia conta para Juvenal que as viu sendo levadas. O posicionamento de Amélia torna-se parte do amadurecimento do personagem, que busca a luz e a justiça. De acordo com Campbell (1949), “essa fonte de vida constitui o núcleo do indivíduo, e este a encontrará dentro de si mesmo — se puder retirar as camadas que a recobrem” (CAMPBELL, 1949, p. 115), ou seja, conseguimos perceber mais sobre a personagem.

Tratar a dualidade do que enquadrados como bom ou mau é outro ponto fundamental do episódio, criando uma complexidade dos personagens e da mentalidade deles. Assim como nós temos defeitos e qualidades, durante a criação é necessário pensar nos erros e acertos dos protagonistas a fim de reforçar laços com a realidade e fortalecer a suspensão da descrença.

7- O resgate com auxílio externo;

Esse passo está interligado diretamente aos outros itens e ao intuito do desfecho inesperado devido a ajuda de alguém que elas não esperavam e que estava presente em uma das cenas primárias como opositora. Isso, na visão do autor, faz parte do mundo que vai ao encontro do personagem para levar à salvação, já que “a sociedade, que tem ciúme daqueles que dela se afastam, virá bater à sua porta” (CAMPBELL, 1949, p. 138).

8- A fuga mágica

Para escapar da prisão de Paraisópolis, as meninas contam com a ajuda de Catarina e Amélia. Essa saída significa uma mudança de comportamentos em busca de um protesto para mudança, que terá mais detalhes nos passos seguintes.

Campbell (1949) afirma que “se o herói obtiver, em seu triunfo, a bênção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural” (CAMPBELL, 1949, p. 133). Para levar isso ao episódio, o colar da verdade dado pela Irmã Salinas entra em ação para motivar as protagonistas.

Assim, contando com os poderes sobrenaturais e a ajuda de Catarina, elas recebem o conselho para conversar com Juvenal - que apontará a solução. Esse caminho é colocado aos poucos no episódio e surge como algo inesperado, já que o colar as colocou no próprio perigo por responder e ouvir tudo, ato que é colocado pelo autor como sendo algo conhecido nessa parte do enredo como “aquela em que um número de objetos retardadores são espalhados no caminho pelo herói, em sua desesperada fuga” (CAMPBELL, 1949, p. 135).

9- A recusa do retorno

Quando volta para a cidade e deixa a masmorra distante, a trama começa a trilhar para o desfecho. Para fechar a história, “a norma do monomito requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria” (CAMPBELL, p.132), assim as meninas começam então a locução na cidade através do rádio de Wesley Magnésio.

A presença de magia e animais falantes também é comumente presente em histórias por ser parte do que compõe a fantasia, o sobrenatural. O autor declara também que

Não é tão incomum que o ajudante sobrenatural assuma a forma masculina. Nos contos de fadas, pode se tratar de algum ser que habite a floresta, algum mágico, eremita, pastor ou ferreiro, que aparece para fornecer os amuletos e o conselho de que o herói precisará. (CAMPBELL, 1949, p.48)

Para esse papel, Juvenal foi escolhido como o personagem que se coloca contra o sistema dos cavalos e que auxilia Juliete a criar a paródia de “Another Brick on the Wall”, música da banda de rock inglesa Pink Floyd, para protesto da turma contra o esquema de cores das roupas. O rei, ao ver a “balbúrdia”, decide liberar o uso das cores que as pessoas quiserem. Ou seja, o personagem fantasioso é parte de desfecho importante, o que completa também o terceiro passo da jornada e que pode ser início para outra aventura futura.

10- A passagem pelo limiar dos dois mundos

O passo anterior é complementado pelos dilemas paradoxais e caracteriza a crise final. Ao chamar os colegas para se juntar a elas pelo protesto das roupas livres, a música que

é bem simbólica e as cores da bandeira LGBTQ+, fazem parte da composição do retorno do isolamento para a vida cotidiana da cidade.

Para tornar possível essa transição, as heroínas precisam unir os dois mundos - o da solidão até o momento de resgate com a sociedade de Paraisópolis. Campbell relata que o protagonista não precisa ter um destino, uma empreitada específica que sempre esteve traçada. Pode ser parte de um acaso ou realidade que o levou àquela situação.

11- Senhor dos dois mundos

Após permissão do rei das pessoas usarem as cores que quiserem, ocorre a origem simbólica daquela realidade. A linha que divide o mundo passado ao mundo futuro torna-se claramente demarcada depois “de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causai e vice-versa” (CAMPBELL, 1949, p. 146).

12- Liberdade pra viver

Mesmo causando posicionamentos contraditórios na sociedade paraisopana, “o herói configura-se como veículo consciente da terrível e maravilhosa Lei” (CAMPBELL, 1949, p. 148). Depois da jornada concluída, as protagonistas percebem a transformação da sociedade e o poder delas mesmas de influência naquele meio.

2.3 Potência educacional na animação

Na tese de doutorado da pesquisadora Eunice Kindel (2003), a concepção do que determinamos como espaços para conhecimento deve ser expandida, já que pensamos na educação exclusivamente em ambientes escolares. Isso significa, segundo Kindel (2003), negar o nosso potencial interpretativo de absorver informações e adquirir criticidade sobre o mundo ao nosso redor em outros locais.

A expansão desse espaço permeia inclusive o que vemos e ouvimos: filmes, documentários, podcasts e diversos outros formatos que também são educativos e amplificadores das nossas percepções enquanto seres humanos. Assim, a ideia é que essa possibilidade de expansão de ideias seja explorada na animação aqui proposta, reforçando as teias da significação através de gírias, gestos e signos, de modo a alcançar todos os sujeitos que fazem parte do círculo familiar do nosso público alvo: o infantojuvenil.

Explorar uma forma mais dinâmica e leve como a animação pode ser recebida de maneira amigável e ingênua, já que as crianças são receptivas em relação às mensagens veiculadas na TV, de acordo com Silva Junior & Trevisol (2009). Elas recriam esses conteúdos de acordo com suas experiências, em um processo de trocas de conhecimentos,

incorporando o que vêem e ouvem de maneira criativa e selecionando o que possui algum sentido e/ou significado para elas naquele momento. Ademais, os autores indicam que

[...] a criança relaciona-se com a TV do mesmo modo que se relaciona com o que está a sua volta. Para ela, a TV constitui-se em um jogo simbólico, como são as brincadeiras infantis. (...) Os desenhos animados representam um conjunto de estímulos visuais, auditivos, reflexivos de mensagens e informações sobre diferentes contextos. Justamente por consistir em uma ferramenta que desperta interesse nos alunos, pela estória e pelos dilemas que comumente a mesma apresenta, pode favorecer o trabalho pedagógico, inclusive a descentração de quem a assiste para o contexto em foco, bem como, a transposição do mesmo para a vida cotidiana. (SILVA JUNIOR & TREVISOL, 2009, p.3)

Por essa mesma via, Kindel (2003) afirma que o caráter de divertimento proporcionado pela animação é o que garante sua circulação, especialmente devido às diversas interações entre públicos e o adentramento no mundo lúdico. Esses dois mundos - o lúdico e a animação - caminham juntos por não seguirem a lógica convencional e, ao mesmo tempo, combinarem a objetividade com a subjetividade, a fim de convidar o receptor para fazer parte desse universo. Como forma técnica para elaborar essa narrativa, o posicionamento de câmera torna-se fundamental para essa interatividade e proximidade, como afirma Kindel (2003).

No desenho animado a subjetividade surge como uma aliada na produção de sentidos proposta pela história em conjuntura com o formato. Os recursos semióticos transmitem valores, que são proporcionados pela criação, imagem e pelo áudio em sincronia. Em nossa proposta de projeto de animação, a cultura brasileira será abordada especialmente através da [linguagem](#), evocada principalmente a partir de ditos populares; além de estar presente em aspectos físicos da constituição do cenário e nas questões relacionadas a gênero que são pilares fundamentais para o roteiro.

Essas referências culturais também estão relacionadas ao potencial educativo, a instigação da curiosidade e a busca por soluções para situações que as personagens irão enfrentar ao longo do enredo. A imersão cinematográfica faz com que o interlocutor se identifique, tenha empatia e se ambientize naquela realidade. Esse elo de confiança e permissão poética deve ser mantido ao longo da trama, junto às narrativas do episódio proposto e sua relação com a sociedade, como no mundo “real”. Por isso, o laço deve ser fortalecido em meio a uma distopia que possui suas próprias singularidades e necessidades.

A teoria da suspensão da descrença, elaborada pelo poeta Samuel Taylor Coleridge (2005) fala sobre a produção do projeto “baladas líricas”, onde o escritor criou personagens e pessoas sobrenaturais e transferiu uma quantidade de veracidade que foi suficiente para ativar

a imaginação e imergir o público. Ao acreditar no que está sendo visualizado e se submeter à trama consciente, é como se houvesse um acordo entre o criador e o público, especialmente através da identificação com os personagens.

A prática leva como resultado o consentimento do público com algo impossível no mundo físico, como viagem no tempo, animais falantes ou magia. Entretanto, também trata da não aceitação da improbabilidade, que poderia quebrar esse ciclo imersivo. Romper a sequência significa também abalar a confiança do receptor, o que foge do intuito. Para evitar que aconteça, a história de Paraisópolis contém itens que irão possibilitar a identificação e o reforço dos laços afetivos com o universo cultural do qual nosso público alvo faz parte.

2.4 O verbal como via de identificação e a semiótica na animação

Os diálogos em Paraisópolis são provenientes do português popular, com gírias e expressões que fazem parte da cultura brasileira, além de referências a arte de rua brasileira, ao com rap, funk e sertanejo. A pesquisadora Eni Orlandi (2003) afirma que a relação de forças consiste no fato de que “O dizer não é propriedade particular. As palavras não são só nossas. Elas significam pela história e pela língua. (...) O sujeito diz, pensa que sabe o que diz, mas não tem acesso ou controle sobre o modo pelo qual os sentidos se constituem nele.” (ORLANDI, 2003, p. 32), ou seja, o lugar simboliza uma junção de laços culturais de cunho popular e que são representados na nossa linguagem.

O sotaque, as expressões, a gesticulação ou comportamento são populares nas conversas verbais e na constituição do imaginário de como são essas pessoas, “como nossa sociedade é hierarquizada, são relações de força, sustentadas no poder desses diferentes lugares, que se fazem valer na ‘comunicação’” (ORLANDI, 2003 p. 32).

A identificação com o telespectador através dos laços culturais e identitários, segundo a pesquisadora Eunice Kindel (2003), facilita também a assimilação dos sentidos e a criação de laços afetivos com a animação. Como base nisso, como dissemos, iremos usar a suspensão da descrença de Coleridge (2005) como aliada para fortalecer o reconhecimento cultural e despertar ideias críticas em todos os tipos de público.

Em tempos de surgimento e maior presença das plataformas *streaming* nas nossas vidas, o audiovisual encontra-se cada vez mais atuante na formação de nossa identidade.

Ademais, o desenvolvimento dos aparelhos móveis, que permitiram uma acessibilidade ainda maior dessa interação entre as obras e o público, mudam ainda a relação com as produções audiovisuais. Pensando no aprendizado atrelado à potencialidade do visual poético, o desenho vem com o propósito de proporcionar reflexões sociais sobre representatividade feminina, políticas públicas, transporte e informatividade. O projeto de Paraisópolis tem como finalidade impulsionar uma discussão com perspectiva de mudança social, fortalecendo os laços afetivos com os personagens.

No vilarejo Paraisópolis, a forma de comunicação principal ocorre através de alto falantes que transmitem rádio na rua principal da cidade, o que faz paralelos com a realidade brasileira em muitas comunidades interioranas. Esse é um exemplo de laços com a realidade que reforçam a teia da suspensão da descrença e estimulam a imersão, forma de contato entre a animação e o universo real.

Os detalhes visuais na animação possuem enorme extensão de significados devido às simbologias usadas na construção do cenário e dos próprios personagens. Kindel (2003) afirma que

os desenhos animados têm seus efeitos ampliados quando analisados na vertente de estudos que considere para desenvolver essa tese - os estudos culturais -, os quais assumem que eles têm atuado na produção de comportamento, bem como de compreensões de mundo que os sujeitos possuem, além de participarem na produção dos próprios sujeitos, que neles aprendem, por exemplo, como ser mulher, como ser homem, como ser bonito, como ser vencedor, como ser herói (KINDEL, 2003, p. 48)

Em consonância com esta ideia, Aumont (2006) afirma que o cinema não é uma língua propriamente dita, mas que estimula a pensar e a refletir sobre o tempo-espço de maneira original. Para ampliar ainda mais esse conceito de cinema, a semiótica se desenvolve como um dos pilares fundamentais para essa construção na narrativa, especialmente para a animação, por estar repleta de significações que são transmitidas consciente ou inconscientemente para o receptor e ter tudo criado desde o início, a partir de uma tela em branco.

A semiótica é uma ciência da linguagem que busca compreender as relações estabelecidas com os signos, também através de classificações. A linguística é uma parte desse estudo que foca em estudar a ciência verbal, enquanto a semiótica estuda todas as formas de linguagem, segundo Santaella (1983). As classificações dos signos permitem entender mais sobre a interação estabelecida com o que Charles Sanders Peirce, filósofo americano, linguista e fundador do pragmatismo, denominou como receptor. Santaella (1983) também afirma que

O que chamamos racionalidade sofre, a todo momento, a influência de interferências fora do nosso controle. As interferências são internas, isto é, as que vêm das profundezas do nosso mundo interior, e externas, as que dizem respeito às forças objetivas que atuam sobre nós. Essas forças vão desde o nível das percepções que, pelo simples fato de estarmos vivos, nos inundam a todo instante, até o nível das relações interpessoais, intersubjetivas, ou seja, as relações de amizade, vizinhança, amor, ódio etc, encontrando ainda as forças sociais que atuam sobre nós: as condições reais de nossa existência social, isto é, as relações formais de classes sociais que variam de acordo com as determinações históricas das sociedades em que se vive. (SANTAELLA, 1983, p. 25)

Assim, a semiótica faz parte da composição dos sentimentos, emoções e tudo aquilo que é transmitido, além de significações de objetos físicos nas caracterizações. Esse conceito é aliado à potência afetiva para a distópica Paraisópolis e sua abordagem para promover mudança social, tendo em vista que somos seres capazes de transformar nossas significações constantemente e questionar o que a autora chama de racionalidade.

Os ícones usados serão representações que se assemelham a simbologias do mundo físico, elaborando semelhanças (in)conscientes na mente do público e explorando essa possibilidade proposta pela animação audiovisual. De acordo com Kindel (2003), “a representação não é a ‘coisa’ em si nem um espelho dessa realidade, mas uma construção operada a partir de uma rede de significações instituída e posta em circulação através da linguagem” (KINDEL, 2003, p. 19), por isso o uso da distopia como forte aliada para críticas políticas e culturais.

Outro fator importante para as estratégias narrativas e estreitamento das relações, é a escolha dos posicionamentos de câmera e a forma que o telespectador irá interagir com os personagens e o cenário. Kindel (2003) aborda o posicionamento cinematográfico, sequência temporal, velocidade e jogo de luz e sombra como elementos fundamentais para as significações produzidas. Os posicionamentos plongée ou contra-plongée, por exemplo, podem produzir sensação de autoridade ou submissão, enquanto a câmera na altura dos olhos propõe uma certa igualdade.

Esses posicionamentos de câmera são fundamentais para os produtos audiovisuais e as propostas que cada formato e projeto propõe. O telejornalismo, por exemplo, explora a câmera na altura dos olhos dos apresentadores para a sensação de contato visual, proximidade. Já em Paraisópolis, a intenção é contar a história a partir do sentimento dos protagonistas com os acontecimentos e com os outros personagens da trama, como forma de imergir nas personalidades de cada um.

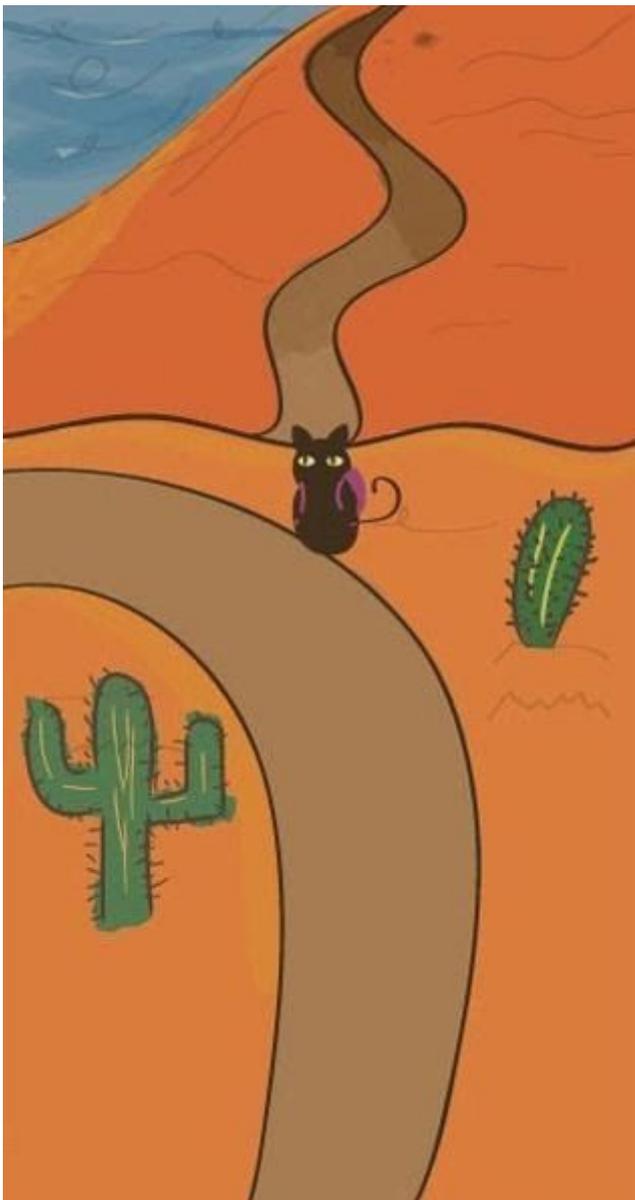
3. PRODUTOS: ROTEIRO E STORYBOARD DA ANIMAÇÃO PARAISÓPOLIS

A discussão teórica potencializou a produção do roteiro e storyboard de Paraisópolis - A vida no reino do paraíso. Diante da atual conjuntura, em que a representatividade feminina e o corpo da mulher estão inseridos em contextos de diversas formas de violências estruturais, é necessário compreender a representatividade e conceder espaço na pesquisa acadêmica. Desse modo, foi criado um projeto de animação como produto para conclusão de curso. Para facilitar a assimilação do conteúdo abaixo, foi criado também um site que contém as cenas e respectivos quadros.

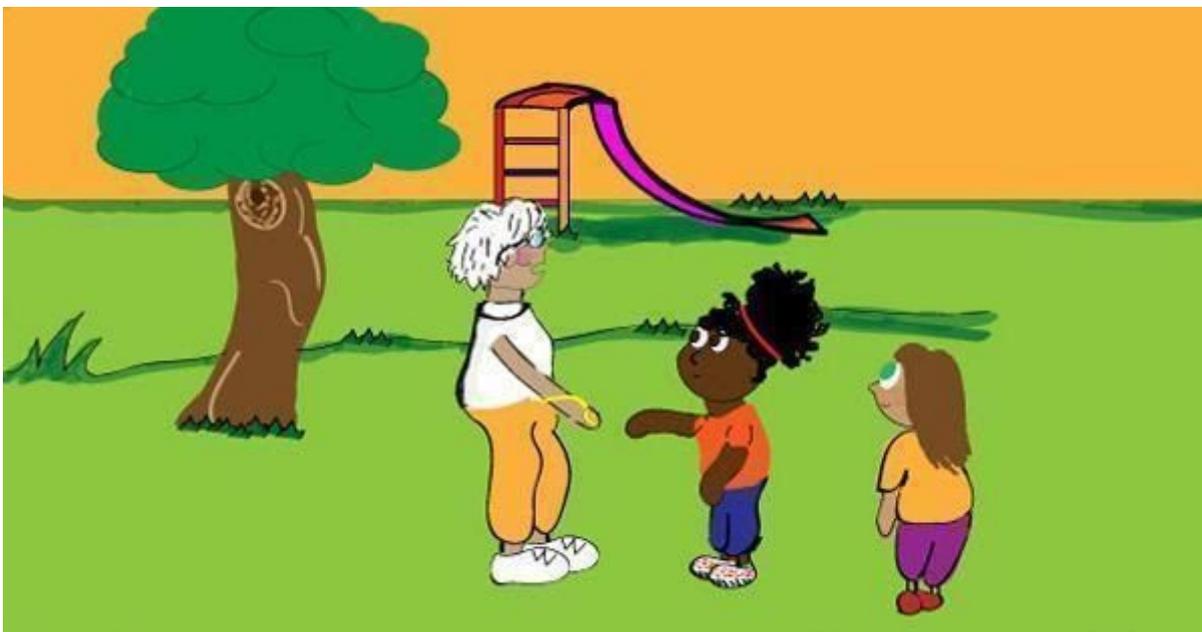
3.1 Storyboard

O storyboard foi pensado como um quadro por cena. Isso resulta no total de 16 imagens desenhadas no Adobe Illustrator CS4, produzidas com a mesa digitalizadora Wacom e apresentadas abaixo seguindo a sequência do episódio.











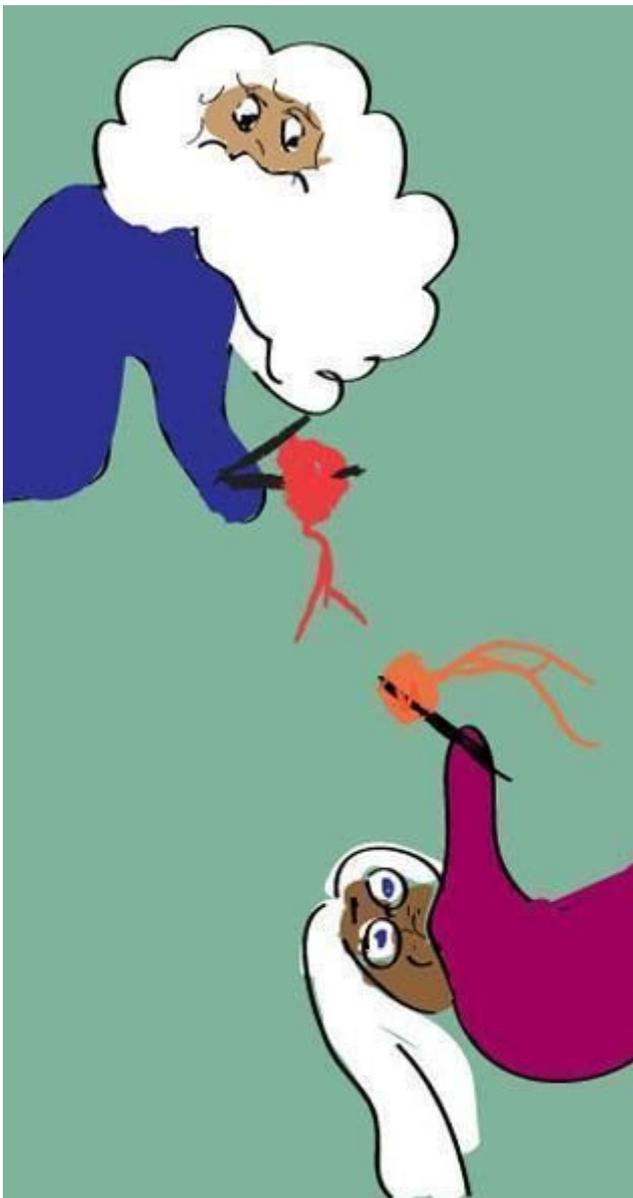












3.2 Roteiro

PARAISÓPOLIS - A VIDA NO REINO DO PARAÍSO - PILOTO

ROTEIRO ORIGINAL

Luciana Gontijo, maio/2019

PRODUÇÃO

Luciana Gontijo

STORYLINE

A ideia consiste em elaborar uma crítica política por meio da animação, tratando de casos do cotidiano de uma sociedade distópica, o vilarejo Paraisópolis. O foco é contar sobre a vida de personagens centrais no vilarejo, que tem um governo retrógrado e autoritário (que faz paralelos com a realidade atual do Brasil). Essas personagens têm inspiração em mulheres da história brasileira.

ARGUMENTO

O projeto faz referência a períodos de luta e repressão ao longo da história brasileira, envolvendo questões sociais e de representatividade feminina. A animação tem como principais referências a teoria feminista contemporânea, a potência educativa desse formato audiovisual e a jornada do herói, tal como a entende Joseph Campbell (1949).

A animação possui potencialidade de trânsito entre o mundo real e ficcional, o possível e impossível. Para que isso seja possível, usei como ferramenta narrativa a suspensão da descrença de Samuel Taylor Coleridge (2005), a qual está baseada no compromisso entre o espectador e a obra, de aceitar a possibilidade de coisas que não são possíveis na realidade como magia e animais falantes.

Essa trajetória pessoal dos personagens ocorre juntamente com o desenvolvimento da história do vilarejo. Na última etapa da jornada do herói, o episódio conta com uma passagem de aprendizado e amadurecimento.

O vilarejo é governado por um rei tirano, que interfere na liberdade individual dos cidadãos de Paraisópolis. A forma de comunicação ocorre através de alto falantes que transmitem rádio na rua principal da cidade, o que faz paralelos com a realidade brasileira nas comunidades interioranas, onde esse tipo de comunicação ainda é frequente.

A linguagem usada também provém do popular, com gírias e expressões que fazem parte da região Sudeste brasileira, devido à arquitetura local se assemelhar às construções ouropretanas. Ademais, também fazem referência ao cenário musical brasileiro, com a forte presença do rap, funk e sertanejo. A identificação com o telespectador através dos laços culturais e identitários é, segundo a pesquisadora Eunice Kindel (2003), facilitadora na assimilação e criação de laços afetivos com a animação.

Kindel reforça que os espaços de aprendizado ultrapassam o espaço físico das escolas e universidades, sendo que o desenvolvimento do cinema e da animação estão cada vez mais presentes na vida cotidiana. O surgimento das plataformas de streaming e o desenvolvimento dos aparelhos móveis permitiram uma acessibilidade ainda maior dessa interação entre obras e público, mudando a relação com as produções audiovisuais.

Pensando no aprendizado atrelado à potencialidade do visual poético, o desenho vem com o propósito de estimular reflexões sociais sobre representatividade feminina, políticas públicas, transporte e informatividade. Tem como finalidade impulsionar uma reflexão com perspectiva de mudança social, fortalecendo os laços afetivos com os personagens.

O cenário será elaborado em 2D, assim como os personagens, com uso de cores sólidas e construindo o posicionamento de câmera com o intuito determinado da cena. Cores quentes reforçam o clima tropical, predominante em Paraisópolis, com tom remetente ao sépia dos filmes antigos e referente a uma era não digital.

Essas referências também fazem parte do potencial educativo, da instigação da curiosidade e busca por soluções para a ordem do reino que determina meninos usarem verde e meninas, laranja. A imersão cinematográfica faz com que o interlocutor se identifique, tenha empatia e se ambiente naquela realidade. Esse elo de confiança e permissão poética tem intuito de ser mantido ao longo da trama, junto às narrativas do episódio e sua relação com a sociedade, como o mundo real. Por isso, o laço deve ser fortalecido, transitando entre todas as temporalidades e em meio a uma distopia que possui suas próprias singularidades e necessidades.

CENA 1 - INT/DIA - BANHEIRO DA CASA DE JULIETE

Imagem úvula bucal tremendo

JULIETE CANTANDO

AI MAAAAAAÃE minha mãe minha mãe. Ah minha MÃAAAE minha MÃAAAAE

CENA 2 - INT/DIA - CORREDOR DA CASA

CATARINA bate na porta.

CATARINA

JULIETE! O que foi? Saia já do banho, mocinha! E não jogue a água fora, hoje é dia de dar banho nos meus bebêêêês!
CATARINA olha para JUVENAL e SABRINA. ABRAÇA os animais, sorri.

SABRINA olha para CATARINA.

SABRINA

Por favorzito, nooooooo! Tenga piedad de tu hija!

SABRINA fica com as pupilas enormes. CATARINA coloca SABRINA no colo, segura a gata com uma mão. SABRINA fica séria, lábios retos.

SABRINA

Me gustaba cuando era una andarilla

TRANSIÇÃO SÉPIA - lembrança.

CENA 3 - EXT/DIA - BEIRA DA ESTRADA NA CAATINGA

SABRINA parada pedindo carona com sua trouxinha de roupa nas costas. BARULHO da porta abrindo.

CENA 4 - INT/DIA - NA COZINHA DA CASA DE JULIETE

Juvenal franze o nariz e cerra os olhos

JUVENAL

Quem que ia te dar carona, sua azarenta?

PALMAS à distância. Voz de Mariana.

MARIANA

Ô DE CASA! Vamos logo pra escola, JULIETE!!

CENA 5 - EXT/DIA - MARIANA NA PORTA DA CASA DE JULIETE, DE COSTAS PARA A CÂMERA E DE FRENTE PARA A CASA

MARIANA

Tem apresentação de trabalho hoje!

MARIANA de frente para a câmera

MARIANA

O que vamos ser quando crescer (OLHOS BRILHANDO e SORRINDO)

JULIETE abre a porta

JULIETE

Isso só é legal pra você, não quero crescer nunca! (FECHA os olhos)

CATARINA aparece atrás

CATARINA

Nunca é muito tempo! Mariana, quer entrar pra tomar café? O café da manhã é a refeição mais importante do dia, minha querida! É como diz o ditado, quem não toma café, não segura o calção!

CLOTILDE MARGARETE anda em direção a CATARINA.

CLOTILDE

Esse não é o ditado, CATARINA! Vamos entrar aqui e comer esse pãozinho de energias e pequi com goiaba que eu fiz, ajuda a centralizar nossos chakras e podemos fazer acroyoga juntos!

CATARINA

HMMMMMMMMMM que delícia!

JULIETE (ABAIXA OS OLHOS E PASSA A MÃO NA CABEÇA)

Oi, tia Clô! Então, sabe.... Assim, sabe.... a gente tá atrasada pra essa aula, vamos apresentar um trabalho falando do que queremos ser quando crescer!

CLOTILDE

E o que você fez pra mostrar?

JULIETE

Esse desenho aqui ó

JULIETE tira o caderno da mochila de pano e mostra o desenho com ela em cima de um morro de cupcakes e doces, com uma espada nas mãos e uma blusa escrito VIVA A REVOLUÇÃO.

CAVALOS do rei passam na rua. REINALDO ri debochado.

REINALDO

Olha lá aquele jumento metido a cantor e essas criancinhas

JUVENAL

Vou te mandar um rap pra você se acostumar/ sou mc cósmico mermão, vou te falar/ para rebater essa sua bad vibes/ vê aqui esse desenho/ embala na viagem

CLOTILDE

aêeeeeee positividade aêeeee/ larga a sua bad vibe
JUVENAL mexe a pata fazendo sinal para seguir em frente.
CLOTILDE, CATARINA, SABRINA, MARIANA e JULIETE dançando.
CAVALOS saem andando. JULIETE e MARIANA se despedem e andam
para a escola.

CENA 6 - INT/DIA - SALA DE AULA

IRMÃ SALINAS

Quero saber quem quer começar a falar sobre o que vai ser
quando crescer

TODOS em silêncio, sons de grilos.

IRMÃ SALINAS

MARIANA, comece por favor

MARIANA

Ô IRMÃ SALINAS, meu sonho mesmo é ser atriz de rádio tipo
a PAULA REGINA
Mostra desenho da atriz no caderno e o autógrafo

IRMÃ SALINAS

E você, Andrezinho?
ANDREZINHO esbarra na tinta e suja a roupa de laranja.

TODOS

OH NÃÃO!

MADAME RADARES - ENTRA NA SALA

ANDREZINHOOOOOO (câmera lenta)

DETENÇÃO JÁ! As regras do reino são claras, meninas usam
laranja e meninos usam verde!

WESLEY MAGNÉSIO

ATENÇÃO, MORADORES! ATENÇÃO! ANDREZINHO ACABA DE TER A ROUPA SUJA DE LARANJA! CUIDADO, PODE SER CONTAGIOSO!! TERÁ QUE PLANTAR BANANEIRA ATÉ AMANHÃ!! ATENÇÃO!!

ANDREZINHO

Vish rapaz. Mas foi sem querer!

IRMÃ SALINAS

ANDREZINHO, são as regras do reino.
Todos da sala ficam em silêncio.

IRMÃ SALINAS

E você, JOAQUIM VII?

JOAQUIM VII

Quero cavalgar por aí com meu dinossauro e sair sem rumo
Imaginação do JOAQUIM VII em cima de um dinossauro andando
pelas ruas de Paraisópolis.

IRMÃ SALINAS

E você, JULIETE?

JULIETE

Eu quero ser uma revolucionária e comedora de cupcakes de cenoura! Porque eu amooooooooo comer
SALA em silêncio. Olhos de JULIETE brilhando.

IRMÃ SALINAS

Segundo o Joaquinismo, religião aqui do reino, devemos nos contentar com o que temos. O resto todo doar para o Rei.

JULIETE

Mas IRMÃ....

AMÉLIA

Eu acho mesmo é que tem que levar todo mundo pra essa
detenção!

TODOS

MAS COMO ASSIM? NÃO!!

MARIANA

Eu quero usar todas as cores, esse é meu sonho também!

TODOS

QUEREMOS LIBERDADE! QUEREMOS IGUALDADE!

CENA 7 - EXT/DIA - INTERVALO DA ESCOLA

IRMÃ SALINAS

JULIETE, pode vir aqui rapidinho?

JULIETE

EITA! Quê que eu fiz, Irmã?

IRMÃ SALINAS

Quero te dar esse amuleto aqui ó, está na minha família há
muitas gerações e queria que você ficasse com ele.

JULIETE

E como que eu uso?

IRMÃ SALINAS

Ah! Esse é o amuleto da verdade. Ele vai te dizer tudo com
sinceridade e razão.

JOAQUIM VIII segura as pernas de ANDREZINHO. O sinal toca e
eles vão embora.

CENA 8 - INT/NOITE - QUARTO DE JULIETE

BARULHO ALTO, JULIETE TREME DE SUSTO E PÕE A MÃO NO CORAÇÃO.
CATARINA GRITA

CATARINA

JULIETE!!! O que foi isso?

JULIETE

Ué, achei que fosse você fazendo mais uma poção!
FELPO surge no canto da porta

FELPO

Oi, gente! Minha aterrissagem causou uns danos aqui mas super suave de consertar, viu? Vou aqui dar uma volta pra conhecer a cidade....

CATARINA

O QUÊ?? Quem é você? Como chegou? ATERRISSAGEM???
Vai até a cozinha e vê o teto todo quebrado, uma nave em formato de aviãozinho toma todo o espaço.

FELPO

Calma, minha senhora! Me chamo Felpo e vim passar conhecimentos! Vim do planeta Flofloploplakt 240, essa aqui foi minha espaçonave natal mas acho que deu uma danificada por culpa desse seu telhado viu?

JULIETE

Conhecimento??

CATARINA

O QUE?? POR CONTA DO MEU TELHADO?

FELPO

É isso mesmo! Lá em Flofloploplakt todas as casas têm tetos de borracha para aterrissagem, o problema lá é quando

alguns membros da população bebem muitos drinks de unicórnio e acabam pousando no telhado errado. Mas...

CATARINA

Como que você veio parar aqui??

JULIETE

MÃE deixa ele ser meu cachorrinho de estimação! Deixa deixa deixa, por favor por favor

FELPO

Cachorro? Tá maluca? Sou um alienígena de negócios, entendeu? Ah... é uma loooooonga história.... Basicamente me expulsaram de lá IN-JUS-TA-MEN-TE.

AMULETO

É cachorro sim, maluco é você que foi expulso por ser traiçoeiro.

CATARINA

TRAIÇOEIRO? Que negócio foi esse que falou?

CLOTILDE

Gente, que gritaria é essa? O telhado da cozinha tá quebrado, CATARINA, você viu iss.... MEU JOQUIM DO CÉU TEMOS UM CACHORRO NOVO?

FELPO

EU NÃO SOU CACHORRO!

CLOTILDE

Vem cá dormir com mamãe, pequenininho!

(CLOTILDE pega FELPO no colo e sai)

CENA 9 - INT/NOITE - QUARTO DE JULIETE

JULIETE pega a latinha de telefone sem fio com MARIANA

JULIETE

MARIANA, tá acordada? Câmbio

MARIANA

Tô sim, câmbio. Por que?

JULIETE

Vamos começar nossa revolução! Estou desenhando alguns cartazes aqui pra gente colar na rua e ninguém nunca vai saber que foi a gente!

MARIANA

Mas JULIETE, a gente não pode sair de noite

JULIETE

Isso é o que eles querem que a gente pense!

MARIANA

Não exatamente né, é o que meus pais disseram

JULIETE

Vamos! Diz que sim, diz que sim!

MARIANA

Tá bem, vou dar um jeito!

MARIANA e JULIETE saem com uma blusa tampando o rosto e começam a colar os lambe-lambe nos postes. Voltando para casa, são paradas por REINALDO.

REINALDO

Onde as mocinhas estavam essa hora? E esses cartazes aí na sua mão, JULIETE?

AMULETO

Tecnicamente são chamados de lambe-lambe, não como cartazes.

JULIETE e MARIANA se olham

REINALDO

OLHA SÓ GALERA, PEGAMOS AS VÂNDALAS! Vamos levar vocês agora para o REI JOAQUIM!

MARIANA

Eu sabia que a gente não devia ter saído de casa tão tarde... Que negócio foi esse que falou, JULIETE?

JULIETE

Depois te explico.

CENA 10 - INT/NOITE - PALÁCIO DO REI JOAQUIM

REI JOAQUIM

Ora ora o que temos aqui?

REINALDO

Essas meninas foram pegadas planejando uma revolução de cores, senhor.

REI JOAQUIM

REVOLUÇÃO? Pela ordem de distúrbio da minha paz, vou ser obrigado a consultar meu oráculo para SUA PUNIÇÃO (risada maligna)

REI JOAQUIM vai até o oráculo

MARIANA

Ele vai conversar com essa pedra?

AMULETO

A pedra era usada como oráculo desde a Grécia antiga como forma de saber o futuro.

MARIANA

Juliete, manda esse seu colar ficar calado.

JULIETE

Acho que vai! Gente do céu, ele está ficando doido.

REI JOAQUIM

OH ORÁCULO, QUANTOS DIAS ELAS MERECEM FICAR PRESAS POR DISTÚRBIO DA MINHA PAZ? AHAM... AHAM.... TUDO BEM, cinco dias sem brincar nem cantar

JULIETE

Ah, nem é tão ruim, achei que seria pior!

REI JOAQUIM

E na prisão paradisopana.

AS DUAS

NÃÃÃÃO!!

CENA 11 - EXT/NOITE - CASA DE JULIETE

AMÉLIA joga pedrinhas na janela. JUVENAL abre a porta.

JUVENAL

Ô menina, o que você tá fazendo aqui essa hora?

AMÉLIA

Essa é a casa da JULIETE? Ela foi levada pelo REGINALDO pra corte, vi os cavalos falando que elas eram vândalas! Acho que tem a ver com os cartazes que tão aqui na rua, você já viu?

CENA 12 - EXT/NOITE - PRISÃO DE PARAISÓPOLIS

MARIANA

A minha mãe vai me matar! Não quero nem ver quando chegar em casa...

JULIETE

MARIANA, a gente tem que ter um plano! Só tem a gente aqui!

(JULIETE sacode as barras da cela)

Mas tá impossíiiiivel!

CENA 13 - EXT/DIA - PRISÃO DE PARAISÓPOLIS

ANDREZINHO (UMA VOZ DISTANTE)

Ei, quem tá aí?

MARIANA

JULIETE, será que é um fantasma?

JULIETE

VOCÊ É UM FANTASMA?

ANDREZINHO

JULIETE? O que você tá fazendo aqui? É o Andrezinho, depois que a tinta caiu em mim e tive que plantar bananeira, o oráculo me mandou ficar aqui por 20 dias...

MARIANA

ANDREZINHO!! A gente também tem que ficar aqui só que por menos tempo.... você quer brincar de alguma coisa?

MADAME RADARES

(Comendo uma goiaba)

EU OUVI BRINCAR? Vocês não vão brincar de nada! Vão ficar aqui pela eternidade! (risada maléfica)

JULIETE

Qual é a desse pessoal? Risada esquisita hein

MARIANA

Não vamos sair daqui nunca mais

JULIETE

EU JÁ SEI! Mariana, a IRMÃ SALINAS me deu esse negócio aqui que fala a verdade sempre, será que ele pode nos ajudar? AMULETO, ACORDA! Tem como a gente sair daqui?

AMULETO

Só puxar a alavanca ali do lado de fora.

JULIETE

E como que faço para termos a nossa revolução?

AMULETO

Converse com o JUVENAL, ele pode te ajudar.

MARIANA

Poxa eu gostei desse seu colar agora hein
JULIETE puxa a alavanca, ela e MARIANA sobem e resgatam
ANDREZINHO.

CENA 14 - EXT/DIA - CASA DA JULIETE

JULIETE

JUVENAAAAAL!!

CATARINA

JULIETE, onde é que você estava??? Fiquei preocupada!

JULIETE

Mãe, desculpa, preciso do JUVENAL pra gente começar a revolução!

JUVENAL

EU TENHO UMA IDEIA! Fiz uma música esses dias!
Solo de Never You Mind começa.

JULIETE, MARIANA e JUVENAL entram na rádio de WESLEY MAGNÉSIO

WESLEY MAGNÉSIO

(Locução na rádio)

ATENÇÃO ATENÇÃO! EU NÃO QUERO USAR SÓ VERDE NEM LARANJA!
TODO MUNDO VAI PRA PORTA DA ESCOLA JÁ!
CENA 15 - EXT/DIA - PORTA DA ESCOLA

Estudantes com os rostos pintados de várias cores.

TODOS

EU NÃO QUERO USAR VERDE
E NEM QUERO LARANJÃO
A MADAME SEMPRE VEM
NÃO VAI TENTAR PRENDER MAIS NÃO!
EI, RADARES, DEIXA A COR EM PAZ
NÓS VAMOS USAR O QUE QUISERMOS

CORO

NÓS NÃO PRECISAMOS USAR VERDE
NÃO QUEREMOS CONTROLE NÃO
TUDO É DE MENINO E MENINA
EI, RADARES, DEIXA A GENTE EM PAZ

REI JOAQUIM

AI MEU SANTO JOAQUIM QUE BALBÚRDIA!

CORO

CORES LIVRES JÁ!!!

REI JOAQUIM

Tá bom, tá bom, TÁ BOM! Pelo amor de Joaquim! Só parem de perturbar minha paz! Usem o que quiserem!

TODOS celebram.

CENA 16 - FUNDO SÓLIDO

Créditos aparecem no canto da tela enquanto duas senhoras conversam.

SENHORA 1

Você viu essa coisa de cor liberada? Ih menina, na minha época não tinha dessas coisas não!

SENHORA 2

Essa juventude tá perdida mesmo, daqui a pouco vão querer direitos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar esse trabalho, percebi, especialmente através da construção do storyboard, como a criação de cenários e das características físicas dos personagens possuem um intuito e necessitam de planejamento prévio, desde a escolha dos traços às cores usadas. O roteiro, concluído anteriormente ao storyboard, atravessou todo o processo de criação e deu vida à uma sociedade distópica.

Uma parte muito interessante durante a elaboração foi entender o jornalismo de forma lúdica, buscar referências de quadrinhos que deram origem ao formato, descobrir novos produtos possíveis e me descobrir. Além disso, foi muito interessante pensar em como a comunicação verbal e não-verbal carregam significantes e significados.

Dominar o programa Adobe Illustrator expandiu meus conhecimentos sobre as possibilidades da arte gráfica, os impactos e a importância da imagem como forma de contato e mensagem para com o público. A experiência de criação juntamente à teoria, inspira o jornalismo de diversas maneiras práticas, provando que a educação e informação estão presentes em diferentes formatos.

Além disso, pensar em um público e formas interativas de apresentar uma questão tão complexa e debatida como gênero é desafiador. Compreender os passos da jornada do herói e adaptar a linguagem ao tema que é tão atual e político, transcende para a formação do senso crítico que é adquirido ao longo da vida.

Tomar como base mulheres brasileiras inspiradoras para as personagens principais também foi parte do processo que demandou muita atenção e cuidado, a fim de compreender como a recepção do conteúdo seria. Mulheres de tempos diferentes foram escolhidas para Paraisópolis a fim de fazer com que suas lembranças estejam sempre vivas e presentes em nós, reavivando suas memórias com respeito e trazendo suas qualidades também para as personagens.

O protagonismo de uma menina negra e heroína é também ponto provocativo das questões postas em Paraisópolis. É uma forma de dar visibilidade a esse grupo de pessoas que historicamente são vítimas dos mais diversos preconceitos e violências em nossa sociedade real, trazendo uma perspectiva mais empoderadora. Entendo meu privilégio branco e vejo o projeto como forma de apontar questionamentos a fim de tentar ocasionar uma mudança social também.

A abordagem de temas sócio-políticos busca evidenciar os erros que estamos cometendo como sociedade, com debates retrógrados ainda na atualidade, como a

diferenciação de cores usadas por meninos e meninas, mesmo depois de anos de lutas de mulheres como as que compõem as personagens paraisopanas.

Trazer também elementos de Ouro Preto para desenvolver o cenário é muito simbólico tanto para mim pessoalmente, quanto para a carga histórica que está ligada à simbologia de Paraisópolis. Uma cidade que foi explorada durante o período colonial, teve tantos escravos trazidos e representa muito para a história brasileira, foi a inspiração do paradoxo trazido: o conservador e o moderno.

Paraisópolis traz em seu conjunto verbo-visual uma amplitude de significações e lições: sororidade, feminismo, igualdade, políticas soberanas e o poder da mobilização. Essa teia de signos relaciona-se desde as características dos personagens e as vivências propostas até a paleta de cores, traçados e impactos. Pensar no significado que o laranja, verde, rosa e azul trazem para a narrativa em paralelo com o Brasil da atualidade, carrega muitos debates que foram levados para a trama de forma leve e lúdica. Esses pensamentos envolveram a composição do cenário e os próprios personagens, as expressões faciais e movimentos.

O planejamento anterior ao storyboard também foi fundamental. Para elaborá-lo, tive que questionar a mim mesma: as dores que compartilhamos enquanto mulheres em um sistema patriarcal e como isso foi mudando conforme o passar dos anos. Por isso, inspirei-me em algumas mulheres que fizeram a diferença na nossa história - Marielle Franco, Tarsila do Amaral e Irmã Dorothy- como forma de respeitar as lutas em diferentes tempos. Manter suas memórias presentes e vivas é o que nos trouxe até aqui e o que proporciona fôlego para continuar a luta para meninas e mulheres.

Criar uma heroína e trazer lições de sororidade e parceria feminina compõe Paraisópolis e também um ideal para combater as opressões sociais, formando mulheres fortes e dispostas a lutar. Usar o feminismo aliado à subjetividade jornalística, faz de nossa profissão ainda mais questionadora das estruturas sociais e com garra para imaginar mudanças.

Por fim, gostaria de dizer como foi realizador e engrandecedor realizar esse projeto como jornalista, ampliando meus sentidos de visão do campo. A unificação do trabalho e paralelos entre campos teóricos e prática criativa foi responsável por me tirar da caixinha, ver e absorver informações, intuídos, referências, em outros produtos que já consumia sem entender como realmente funcionava cada etapa. Ademais, o projeto foi responsável por fortalecer o feminismo que vive em mim e a sororidade que, assim como no episódio piloto de Paraisópolis, provoca o reconhecimento do tanto que essas mulheres incríveis fizeram e ainda fazem por nós.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. A Estética do Filme. In: **O filme como representação visual e sonora**. 2ª ed. Campinas: Papirus Ed, 2006, p. 19-52.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. 12ª edição. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2016.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10ª edição. São Paulo: Editora Pensamento, 1949.

COLERIDGE, Samuel Taylor (1798). **A balada do velho marinheiro**. 1ª edição. Cotia: Ateliê Editorial, 2005.

COMPARATO, Doc (1949). **Da criação ao roteiro**. 5ª edição. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1995.

FERNANDES, Paulo; RODRIGUES, José Alberto. O cinema de animação na sala de aula. **Invisibilidades** Revista Ibero-americana de pesquisa em educação, cultura e artes, 2011.

Disponível em:

<http://cidtff.web.ua.pt/producao/jose_alberto_rodrigues/CinemaAnimacaoSalaAula.pdf>.

Acesso em: 17 jul. 2019

FOSSATTI, Carolina Laner. Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações. **7o Encontro Nacional da Mídia**, 2009. Disponível em:

<<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACAO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>>. Acesso em: 25 ago. 2019.

KINDEL, Eunice. **Os desenhos animados como ferramenta psicológica para o desenvolvimento da moralidade**. Tese (Doutorado). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2003. Disponível em:

<http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/79/2003_Kindel_A%20natureza%20no%20desenho%20animado%20ensinando%20sobre%20homem,%20mulher,%20ra

[C3%A7a,%20etnia%20e%20outras%20coisas%20mais....pdf?sequence=1](#)>. Acesso em 12 dez. 2018.

LEWIS, Clive Staples. As crônicas de Nárnia. In: LEWIS, Clive Staples. **Três maneiras de escrever para crianças**. 2ª ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010, p.741-751.

ORLANDI, Eni P. **Análise de discurso**: princípios e procedimentos. 5ª ed. Campinas: Pontes, 2003.

SILVA JÚNIOR, Adhemar G. da; TREVISOL, Maria Teresa Ceron. Os desenhos animados como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento da moralidade. IX Congresso Nacional de Educação - **EDUCERE III Encontro Brasileiro de Psicopedagogia**, 2009. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/3137_1761.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2018.