



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA – UESB
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS – DFCH
COLEGIADO DO CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL – CCCA

GUILHERME LIMA SILVA
THAIGO JASMYN LIMA DOS SANTOS PITTA
VALDEIR SILVA DOS SANTOS

AS VIAGENS DE AYO
(Memorial Analítico-Descritivo; Modalidade: Bíblia de Série)

Vitória da Conquista – BA
Junho de 2024

GUILHERME LIMA SILVA
THAIGO JASMYN LIMA DOS SANTOS PITTA
VALDEIR SILVA DOS SANTOS

AS VIAGENS DE AYO

(Memorial Analítico-Descritivo; Modalidade: Bíblia de Série)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Profa. Mônica Medina Santos Almeida Neves

Vitória da Conquista – BA
Junho de 2024

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA – UESB
DEPARTAMENTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS – DFCH
COLEGIADO DO CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL – CCCA

BANCA EXAMINADORA:

Mônica Medina Santos Almeida Neves
(Orientadora - DFCH/UESB)

Gildon Oliveira Silva
(Avaliador interno - DFCH/UESB)

Laís Ferreira Cunha
(Avaliadora externa – Bacharela em Cinema
e Audiovisual)

AGRADECIMENTOS

As nossas famílias que tanto nos incentivaram durante o percurso na Universidade, em especial nossas mães: Vera Lucia, Maria Celeste, Railda Lima e nossos pais: Jorge Pitta, José Maria e Evandro Oliveira. Aos companheiros (as) Ayo Kwame, Gabriela Barrêto e Yafeu Dugumã.

Aos nossos amigos (as): Beatriz Souza, Emerson Souza, Léo Modestto, Adrieli Santos, agradecemos o apoio e a parceria em nossas produções.

Agradecemos também ao Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, a Professora Macelle Khouri, que tanto nos incentivou, a Professora Mônica Medina, nossa orientadora, e por fim, a todas as pessoas que contribuíram de inúmeras formas para a concepção de "*As Viagens de Ayo*".

RESUMO

O trabalho a seguir descreve o processo e as experiências para a construção da Bíblia da série *"As Viagens de Ayo"*. Esse memorial abrange as motivações para a criação da série, a escolha narrativa, as etapas para a construção da Bíblia de série, o storyboard, a concepção dos personagens e o episódio piloto, proporcionando uma visão abrangente das experiências e desafios enfrentados pelos estudantes nas diversas etapas. Isso contribui para uma compreensão mais completa e reflexiva do fazer cinematográfico.

Palavras-chave: animação 2d; infância; Bíblia de série; ancestralidade; imaginação.

LISTAS DE FIGURAS

- Figura 01: “Amor Livre”. (2018). Pág 09
- Figura 02: Still do documentário “Isso é o Que Eu Sinto”. (2022). Pág 10
- Figura 03: “Ayo e o Grande Rei Mansa Musa”. (2022). Pág 12
- Figura 04: Design frontal Ayo. Criação nossa, 2024. Pág 15
- Figura 05: Design frontal Dandara. Criação nossa, 2024. Pág 16
- Figura 06: Mundo Bitá. Foto: Reprodução Internet. Pág 18
- Figura 07: Zica e os Camaleões. Foto: Reprodução Internet. Pág 18
- Figura 08: Sítio do Picapau Amarelo. Foto: Reprodução Internet. Pág 19
- Figura 09: SOS Fada Manu. Foto: Reprodução Internet. Pág 20
- Figura 10: Hair Love. Foto: Reprodução Internet. Pág 20
- Figura 11: Homem Aranha, no Aranhaverso. Foto: Reprodução Internet. Pág 21
- Figura 12: Meu nome é Maalum!. Foto: Reprodução Internet. Pág 22
- Figura 13: Maria Felipa(1835) e Ilustração para o episódio piloto (2024). Pág 28
- Figura 14: Trecho do roteiro. Pág 29
- Figura 15: Atualização do storyboard. Pág 30
- Figura 16: Maria Auxiliadora. Foto: Divulgação Masp. Pág 31
- Figura 17: Pintura de Maria Auxiliadora. Foto: Divulgação Masp. Pág 32
- Figura 18: Círculo cromático. Pág 32
- Figura 19: Ilha de Itaparica. Foto: Reprodução Internet. Pág 33
- Figura 20: Cenário da Ilha de Itaparica. Pág 33
- Figura 21: Turnaround do personagem Ayo. Pág 34
- Figura 22: Turnaround da personagem Dandara. Pág 35
- Figura 23: Turnaround da personagem Maria Felipa. Pág 36

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
1. CAPÍTULO I.....	09
1.1 Sobre a modalidade e motivação.....	09
1.2 Logline e Sinopse.....	12
1.3 A escolha do formato.....	14
1.4 Biografia de Ayo e Dandara.....	14
2. CAPÍTULO II.....	16
2.1 A representação de personagens pretos em filmes de animação.....	16
2.2 Griots: A história do povo preto transmitida através da oralidade.....	22
2.3 A imaginação em As Viagens de Ayo.....	24
3. CAPÍTULO III.....	26
3.1 Episódio piloto.....	26
3.2 Storyboard.....	29
3.3 Cenário.....	30
3.4 Designer dos Personagens.....	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	36
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	37
APÊNDICES.....	39

INTRODUÇÃO

O cinema de animação oferece vasta possibilidade de criar narrativas envolventes, fantásticas e que sejam visualmente atraentes. A criatividade é essencial para produzir esses tipos de filmes. Se para alguns realizadores que se aventuram no fazer da animação seja uma experiência encantadora, ao mesmo tempo pode se tornar muito desafiadora.

[..] animação pode se tornar muito mais complexo ou muito simples, dependendo de vários fatores, mas deve-se ter em mente o fato de que, independente da técnica, tradicional ou digital, a figura do artista é bastante relevante, pois é ele quem vai criar, tendo como suporte as diversas ferramentas. (BRETHER, 2010. p.6)

Crescemos assistindo a desenhos e filmes animados, o qual fizeram e fazem parte do imaginário de muitas crianças e jovens. Por muito tempo, essas produções vieram carregadas de estereótipos e, muitos espectadores, principalmente crianças pretas e periféricas, nunca tiveram a oportunidade de se verem representadas em telas.

Com o avanço de pautas e a democratização do acesso à educação, possibilitou que essa parcela ingressarem no meio audiovisual e, desse modo pudessem criar narrativas que de fato estavam alinhadas aos seus anseios e vivências. A pesquisadora Raquel Coelho em sua dissertação de mestrado, destaca a importância de se romper a representação de estereótipos através das imagens:

“Dentro dessa perspectiva de estereótipo, a busca está em romper com determinadas formas de ver o continente africano a partir de imagens pessimistas que acabam por desvalorizar sua história. São representações que colaboram para a permanência de preconceitos em nossa sociedade, vide os inúmeros casos de injúria racial, racismo e intolerância religiosa em nosso país. (COELHO, 2020. p. 45)

Esse memorial busca evidenciar o processo de construção da Bíblia de Série “As Viagens de Ayo”, que tem como principal tema o protagonismo de pessoas pretas e o papel que desempenharam ao longo da história do continente africano e da diáspora. Reunindo as experiências vivenciadas por Guilherme Lima (Bomani Lima), Valdeir Silva (Jafari Akin) e Thaigo Pitta, nos próximos capítulos apresentamos as motivações para a escolha do produto, os temas que envolvem a

construção da série e os processos criativos necessários para a realização da produção.

CAPÍTULO I

1. 1 Sobre a modalidade e motivação

O percurso para a definição de qual produto seria o tema do nosso Trabalho de Conclusão de Curso - TCC, passou por alguns processos. Nós três sempre fomos muito unidos durante a graduação, criamos um elo de amizade muito forte desde o início e, naturalmente, todas as produções que tivemos a oportunidade de realizar no Curso de Cinema foram feitas juntos.

A cada processo fomos aprendendo, trocando experiências e apoiando um ao outro. Sempre tivemos um desejo em comum, entregar o melhor que conseguíssemos a partir do que tínhamos à disposição. Durante esse processo fomos amadurecendo e entendendo a responsabilidade que tínhamos diante de nós.

Fazer cinema, não é apenas pegar uma câmera e filmar por filmar, antes de tudo, deve-se ter uma motivação, fazer algo que seja, efetivamente, relevante para os envolvidos na produção. Nosso primeiro curta *“Amor Livre”*, um plano sequência que mostrava o preconceito sofrido por um casal de gays pretos, produzido para a disciplina de Linguagens do Cinema, já nos mostrava que queríamos falar algo, e essa seria nossa ferramenta.



Figura 01: *“Amor Livre”*. (2018)

Nessa trajetória, produzimos desde filmes documentários, videoclipes, e animações, todos trazendo em sua temática questões sensíveis que buscavam traduzir vivências de pessoas e grupos marginalizados. No documentário “*Odoya*” (2019) mostramos o dia a dia de uma *função* em um Terreiro de Candomblé e como seus praticantes lidam com a fé e os constantes ataques de intolerância ao espaço. Em “*Isso é o Que eu Sinto*” (2022), documentário mais recente que produzimos, Antônio Carlos, o *Super Shock* utiliza o seu corpo como arma a partir dos ensinamentos conquistados no *Hip-Hop*. Buscando uma relação entre corpo, alma e ancestralidade africana em uma movimentação interna que visa o coletivo e reafirma sua força e sua ancestralidade.



Figura 02: Still do documentário “*Isso é o Que Eu Sinto*”. (2022)

Sempre gostamos muito de produzir documentários, porém a partir da disciplina de animação 2D, despertou em nós a fascinação em criar mundos e dar vida a partir de desenhos e experimentações que nos possibilitasse criar obras inovadoras e expressivas. Nessa época já pensávamos sobre qual produto gostaríamos de ter como nosso TCC e, naturalmente, desejamos que fosse uma animação. *Bomani Lima* havia nos apresentado um roteiro que ele estava criando, “*Amir e o Tesouro Perdido*”, que narra a partir do protagonista Amir uma aventura infanto-juvenil em busca de um tesouro perdido, que um príncipe africano havia deixado numa pequena cidade do interior chamada Pedra Afiada.

Abraçamos a ideia e começamos a construir a história, pensando detalhadamente, pesquisando, buscando referências. A cada descoberta e avanço íamos nos apaixonando mais pelo universo da animação. Nesse mesmo período cursamos a disciplina optativa Audiovisual e Produção Educativa, que flertava muito com nossa ideia para o TCC, então se tornou um importante laboratório para o projeto. Ao mesmo tempo, estávamos ainda cursando a disciplina de Animação e ambas tinham como produto final a produção de um curta, cada uma com suas especificações. Por conseguinte, surgiu a ideia de unir as duas produções e realizar algo ousado, um curta em animação que estaria de acordo com o que foi proposto para cada disciplina, conversamos com os docentes e o aval foi dado.

Nosso desejo de trabalhar com o público infantil foi muito forte e a animação sempre exerceu um papel fundamental na formação de crianças e jovens. Queríamos criar algo que apresentasse para esses espectadores uma narrativa simples e de muito significado, então surgiu *“Ayo e o Grande Rei Mansa Musa”*. Nosso primeiro curta em animação, totalmente produzido sem recursos e sem equipe. Um roteiro simples que apresentava Ayo e sua avó Dandara que gostava de contar para ele histórias sobre grandes reis e rainhas africanos. Em uma dessas histórias, Dandara fala sobre Mansa Musa, um rei africano que até hoje é considerado o homem mais rico do mundo. Com a cara e coragem produzimos a animação e que, para nossa surpresa, teve uma receptividade muito boa. Com esse filme conseguimos participar de nossos primeiros festivais, a exemplo da 22ª Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis; IV Griot - Festival de Cinema Negro Contemporâneo; Animage - 13º Festival Internacional de Animação de Pernambuco; 12º Festival Cine Favela de Cinema; OJU - Roda Sesc de Cinemas Negros, entre outros. Ainda hoje recebemos convites para apresentar o filme.



Figura 03: “Ayo e o Grande Rei Mansa Musa”. (2022)

Com a boa receptividade de “Ayo e o Grande Rei Mansa Musa” nos deu mais ânimo e a certeza de que estávamos no caminho certo. Com a abertura de editais lançados a partir da *Lei Paulo Gustavo*, vimos a oportunidade de alcançar nosso primeiro recurso para produzir um filme. Aproveitamos toda a pesquisa e trabalho já realizados para “Amir e o Tesouro Perdido” e submetemos, aguardamos com ansiedade e para nossa alegria fomos contemplados. Com o recurso do estado o produto ganhou uma outra dimensão, desta forma realizamos um cronograma que não se encaixaria com o da Universidade. A partir do sucesso obtido mediante a história de Ayo, nos interessamos em construir uma série que continuasse a contar as descobertas e a imaginação do pequeno protagonista. Desse modo, alteramos a entrega do nosso TCC para a bíblia de série “As Viagens de Ayo”.

1.2 Logline e sinopse

Após uma sessão de ideias, iniciamos a criação de dois elementos essenciais para o desenvolvimento de uma bíblia de série: a logline e a sinopse. A logline é um resumo conciso de toda a narrativa, uma frase curta que captura a essência central da série. De acordo com o site *Tertúlia Narrativa*, a logline é:

As Loglines surgiram em Hollywood, como poderosas ferramentas de venda de um roteiro, já que permitiam que os produtores entendessem a história mesmo sem precisar ler o roteiro. Hoje, as Loglines são utilizadas em toda a indústria audiovisual, seja em um edital, na montagem de uma bíblia ou em um pitching, e mantem o

mesmo propósito - representar de forma eficiente a história e obter o interesse de um potencial leitor. (TERTULIA NARRATIVA, 2016).

Após várias sessões de *brainstorming*, buscamos a melhor maneira para descrever nossa série de forma concisa e envolvente. A *logline* precisa capturar a essência central do nosso projeto, que gira em torno de um menino que, ao ouvir as histórias narradas por sua avó, embarca em uma jornada visual, com temática africana. Nossa *logline* ficou assim: "Uma criança de 10 anos encontra autoconhecimento e diversão nas histórias ancestrais africanas contadas por sua avó." Essa frase destaca os elementos essenciais da série: os dois personagens principais, a narração de histórias e a temática africana. Com o conflito central da série definido, passamos à elaboração da sinopse, que mantém os elementos essenciais da *logline*, mas adiciona detalhes a fim de elucidar a narrativa.

A sinopse mantém os elementos essenciais da *logline*, mas adiciona detalhes que ajudam a compreender melhor a narrativa. Vale ressaltar que nossa sinopse é parte do processo criativo, diferindo da sinopse publicitária utilizada em filmes e séries.

Portanto, a sinopse que desenvolvemos precisava combinar os elementos estruturados na *logline*, agora incluindo componentes de fantasia e aventura que são importantes para a comercialização. Assim, a nossa sinopse ficou da seguinte forma:

Ayo, um menino de 10 anos extremamente curioso, adora ouvir as histórias contadas por sua avó Dandara. A cada narrativa, ele embarca em uma aventura pelo Continente Africano e pela diáspora, conhecendo personalidades, tradições e culturas africanas. Através da oralidade, Ayo descobre sua ancestralidade e aprende valiosas lições de autoconhecimento. (SINOPSE)

Desse modo, na sinopse, inserimos os nomes dos personagens principais, deixamos nítido o caráter de aventura do projeto e reafirmamos nossa temática central que é a cultura africana e a ancestralidade.

1.3 A escolha do formato

Ao escolher o formato da nossa série, consideramos o público-alvo, que é, majoritariamente, composto por crianças. Decidimos, então, apostar em um projeto de animação 2D. Em cada episódio, a avó Dandara conta uma história para seu neto Ayo, e juntos eles embarcam em uma aventura pelo continente africano e pela diáspora.

Nossa série segue uma estrutura narrativa procedural: cada episódio apresenta uma narrativa diferente, mantendo sempre os mesmos personagens. O que muda é o tema do episódio, mas a temática geral da cultura africana permanece constante.

O termo procedimental se aplica, em geral, a séries dramáticas, cujos episódios são caracterizados por serem auto-conclusivos e independente, isto é, em cada episódio, uma circunstância é introduzida e deve ser resolvida pelos personagens até o final do episódio, o que também é chamado de “Caso da Semana”. O formato sempre esteve presente na tv americana, principalmente, porque permite que novos espectadores sejam fisgados mesmo sem acompanhar a trama geral. (TERTÚLIA NARRATIVA, 2016).

Portanto, o formato do nosso projeto é familiar tanto na TV quanto nos serviços de streaming. No entanto, acreditamos que o diferencial está na temática dos episódios e, sobretudo, nos protagonistas da animação, que são dois personagens pretos.

1.4 Biografia de personagens

Após a construção da logline e da sinopse da série, partimos para a criação dos personagens principais. Essa decisão foi tomada porque a narrativa é guiada por esses dois personagens centrais: Dandara, a avó que narra as histórias, e Ayo, o neto que as ouve e se integra em todas as narrativas. Desenvolver esses personagens foi um passo crucial para estruturar melhor o nosso projeto.

Ayo:

Ayo é um menino preto de 10 anos, que vive em uma comunidade quilombola. Extremamente comunicativo e cheio de energia, Ayo adora falar e está sempre em movimento. Curioso e ávido por conhecimento, ele se dedica a aprender

coisas novas, e se diverte com qualquer tipo de brincadeira. No entanto, o que mais encanta Ayo são as histórias que sua avó, Dandara, conta para ele, desde pequeno. Essas narrativas fascinantes transportam Ayo para viagens ancestrais repletas de aprendizado e conhecimento sobre a cultura africana, fortalecendo sua autoestima e conexão com suas raízes.



Figura 04: Design frontal Ayo. Criação nossa, 2024

Dandara:

Dandara é uma griot em diáspora, uma senhora preta de 88 anos que dedicou sua vida à comunidade. Na infância, Dandara era tímida e introspectiva, mas, com o tempo, começou a se envolver mais com a sua comunidade, eventualmente, tornando-se uma grande líder. Atualmente, Dandara cuida de seu netinho Ayo, um menino comunicativo que adora ouvir as histórias que ela narra todos os dias. A maior alegria de Dandara é compartilhar seus ensinamentos com os mais jovens, usando a oralidade para transportar as crianças ao continente africano e fortalecer suas conexões com a ancestralidade.

Com a biografia dos personagens definida, torna-se mais fácil construir diálogos, ações e, até mesmo, atrair futuros compradores, interessados na proposta. Na estruturação do nosso projeto, esses dois personagens são a base central.



Figura 05: Design frontal Dandara. Criação nossa, 2024.

CAPÍTULO II

2.1 Representação de personagens pretos em produções de animação

A série “As Viagens de Ayo” traz em sua temática a apresentação da cultura afro-diaspórica e africana através de personagens que desempenharam importantes papéis na luta contra o racismo ao longo do tempo, trazendo para o público referências potentes na construção de uma identidade e no aprendizado das culturas africanas.

Durante as pesquisas para construção narrativa e imagética da série, nos deparamos com a monografia da autora Gabriela Gonçalves da Silva, apresentada ao curso de pedagogia da Universidade Federal do Rio de Janeiro com o título “Um Contorno Da Identidade Negra Nos Desenhos Animados: uma análise sobre produções brasileiras de animação”, tendo como objetivo compreender como são

representados os personagens pretos dentro da narrativa, buscando entender sua personalidade e posicionamento no âmago da produção.

Desse modo, abordamos, especificamente, o momento em que a autora se dedica a fazer uma análise das animações encontradas, sendo um total de 16 produções, registrando que há representação de personagens pretos nessas obras.

De antemão, registro minha surpresa de ter encontrado durante a busca na programação de 10 canais de emissoras da televisão brasileira, dentre canais fechados e abertos, a presença de personagens negros em 16 desenhos animados brasileiros. Esse dado confirma que há representação negra nas produções animadas atuais e mais recentes. (SILVA, 2018, p. 35).

Em “Mundo de Bitá”, desenho animado infantil voltado para o musical, criado pelo Chaps Melo em 2010, apresenta os personagens, Bitá, Lila, Tito e Dan, sendo Dan o único personagem preto da animação. Silva (2018), descreve a fala dele como:

Ele é pura curiosidade, alegria e disposição. Questionador, vive desvendando mistérios e charadas. Dan é destaque da escola em matemática e ciências. Adora estudar os insetos e entender como eles vivem. Fora da escola, não abre mão da bola de futebol e curte tocar bateria. (SILVA, 2018. p.28).

Sendo assim, podemos notar que as características do personagem Dan, foge dos estereótipos, pois ele não é colocado como violento, preguiçoso ou bagunceiro, mesmo sendo o único personagem preto dentro de todo o desenho, a sua representação possui aspectos positivos.

De toda forma, é uma produção que, ao menos pela descrição do único personagem negro, corrobora para uma visão de ser negro diferente dos padrões encontrados frequentemente. As características e habilidades de Dan - questionador, destaque em matemática e ciências, por exemplo - colabora para desenvolver no imaginário infantil a dissociação da imagem das crianças negras como sendo não as mais violentas e bagunceiras. (SILVA, 2018, p. 37).



Figura 06: Mundo Bitá. Foto: Reprodução Internet.

Uma outra produção analisada pela autora é a série “Zica e Os Camaleões” onde a personagem coadjuvante, Nádía, menina preta que aparece em vários episódios ao longo da série, basicamente tem a finalidade de servir como a amiga ajudante da protagonista, colocando sempre a disposição para auxiliá-la em tudo. Expressando de forma um tipo de estereótipo da amiga preta:

“Seu papel é típico dos designados à personagens negros: a amiga negra da protagonista na qual sempre se demonstra proativa e disponível para ajudar a resolver seus problemas”.(SILVA, 2018, p. 25).



Figura 07: Zica e os Camaleões. Foto: Reprodução Internet.

Por fim, ela destaca algumas séries onde os personagens pretos são carregados de estereótipos. Como é o caso do clássico “Sítio Do Picapau Amarelo”, onde coloca Tia Nastácia, enquanto uma mulher preta extremamente dedicada a família branca; Tio Barnabé, como o homem preto e sábio, que está sempre para servir as pessoas brancas e o Saci Pererê como um malandro e alívio cômico.

Tia Nastácia caracteriza bem o papel da mammie, mulher negra, forte, escandalosa, gorda, ao mesmo tempo cuidadora e vista como “quase” membro da família branca acolhedora. Tio Barnabé, o velho sábio que aconselha todos e carrega o estereótipo de Uncle Tom, que se “tornou um modo pejorativo de chamar o negro excessivamente servil, que tenta ganhar vantagens dentro da estrutura racista sendo gentil e leal ao homem branco, uma espécie de traidor do povo negro”. (JARDIM, 2016). Enquanto Saci Pererê, dissemina a ideia do negro malandro, travesso, cômico. (SILVA, 2018, p. 43).



Figura 08: Sítio do Picapau Amarelo. Foto: Reprodução Internet.

A autora cita três produções que apresentam uma representação positiva de personagens pretos, destacamos aqui a série “SOS Fada Manu”, sendo a personagem principal uma menina preta, que apresenta características multifacetadas e que toda a narrativa da animação gira em torno dela e de sua jornada. Desse modo, podemos notar uma evolução na forma em que personagens pretos estão sendo retratados em produções de animação. Nesse contexto, a autora pontua:

Manu representa uma fada madrinha aos avessos, por achar que nada mais precisa aprender, mas sua ingenuidade de criança, seu

posicionamento é bem diferente do que comumente é reservado para os personagens negros. Manu tem um protagonismo importante, pois apresenta uma história em torno de si da sua missão principal. (SILVA, 2018, pág 44).



Figura 09: SOS Fada Manu. Foto: Reprodução Internet.

Entendemos, contudo, que estamos passando por um processo de transformação, onde é possível encontrar personagens pretos em filmes e séries de animação, algo que já foi extremamente raro. Destacamos o curta-metragem “Hair Love” ganhador do oscar de melhor-curta metragem de animação em 2020, uma narrativa que coloca personagens pretos em dinâmica multifacetada, complexa e com camadas de representação da cultura preta norte americana, sobretudo na perspectiva do cabelo, contribuindo para a autoestima de meninas e meninos pretos.



Figura 10: Hair Love. Foto: Reprodução Internet.

O filme “Homem Aranha, no Aranhaverso” (2019) é mais um exemplo de protagonismo preto, em uma narrativa que se dedica em explorar questões sensíveis e complexas do jovem Miles Morales, acompanhando a sua jornada de desenvolvimento enquanto um menino preto.



Figura 11: Homem Aranha, no Aranhaverso. Foto: Reprodução Internet.

Outro exemplo é o curta-metragem brasileiro em animação “Meu Nome é Maalum!” (2021), que através de sua história apresenta Maalum, uma criança preta que além de sofrer racismo por ter um nome de origem africana e que depois de aprender sobre a origem e o significado de seu nome, aprende a aceitar e defender suas origens.



Figura 12: *Meu nome é Maalum!*. Foto: Reprodução Internet.

Desse modo, a partir das nossas leituras, junto com as referências de produções que fomos encontrando ao longo do percurso do projeto, foi possível compreender a importância em representar personagens pretos multifacetados e que fossem protagonistas dentro da narrativa, pois assim acreditamos contribuir para uma representação que fuja dos estereótipos, colocando meninas e meninos pretos enquanto sonhadores de mundos possíveis, aventuras, fantasias e o que a imaginação puder construir. As produções de animação fazem parte do imaginário infantil, porém durante muito tempo as crianças pretas não foram representadas de maneira adequada. Portanto, hoje podemos construir novas representações e quebrar os estereótipos impostos às pessoas pretas.

2.2 Griots - A história de um povo transmitida através da oralidade

Os Griots são narradores de histórias, contadores e músicos responsáveis por preservar e transmitir a memória, as tradições e os conhecimentos de um povo. Os *djélis*, como também são conhecidos pelo povo *mandinga*, eram considerados "bibliotecas vivas" e parte integrante da corte real, aconselhando reis e nobres, preservando genealogias e crônicas históricas, e garantindo que as tradições culturais fossem passadas de geração em geração. Ao invés de registros escritos, o conhecimento era difundido através da fala e este método de transmissão era a

garantia que aquela cultura e história fosse preservada, como afirma Mônica Pessoa:

O saber ancestral, as experiências no presente, e a palavra dos mais velhos são peças fundamentais no entendimento humano, para as tradições orais africanas. Tierno Bokar, etnólogo malinês, expressa que os anciãos significam riqueza, são fontes de compreensão dos elos entre passado e o presente das comunidades tradicionais na África ocidental, centradas na oralidade, na sacralidade da palavra, por meio da qual, de geração a geração, é possível conhecer a saga dos seus povos, suas lutas, costumes, relações sociais e de parentescos. Uma maneira de interpretar um passado contado pela boca de quem viveu essas histórias e, como “testemunhas vivas”, poder contar e manter os saberes às gerações, tendo o “poder do discurso e da manipulação e articulação das palavras e dos sons”. São eles conhecidos por griots. (PESSOA, 2016, pág 1).

Em “As Viagens de Ayo”, apresentamos Dandara, uma Griot que entende a importância da preservação da memória para as futuras gerações. Na série, mostramos que a cultura do griot ainda permanece viva, principalmente nos Quilombos, locais onde a tradição oral ainda é tida como umas das principais formas de disseminação do conhecimento. No decorrer da série notamos que Ayo apesar de sua idade, é um grande entusiasta da história africana e de seus descendentes e que ouvir sua avó contando essas histórias é um dos pontos cruciais para despertar o seu interesse.

O papel da Griot Dandara, para além do movimento de preservação da sua cultura, é apresentar para o seu neto Ayo a história Africana numa perspectiva de educação e criação de uma identidade, possibilitando a construção de novos pensamentos e opiniões, um contraponto às narrativas clássicas apresentadas em escolas e universidades afro-diaspóricas.

No Brasil, a LEI nº 10.639, de 9 de Janeiro de 2003 é uma garantia para que o ensino da História e Cultura Afro-Brasileira estejam incluídas no currículo oficial da rede de ensino no país, no entanto poucas instituições educativas aplicam de forma efetiva a lei, é o que afirma a pesquisa “Lei 10.639/03: a atuação das Secretarias Municipais no ensino de história e cultura africana e afro-brasileira” feito pelo Geledés – Instituto da Mulher Negra e Instituto Alana, com apoio da Imaginable Futures, Uncme e Undime, publicada no ano 2023, que revela que apenas 5% dos municípios brasileiros possuem áreas técnicas voltadas para a educação de

relações étnico raciais e 8% das secretarias tem orçamento específico. Apesar do mesmo estudo mostrar que há uma crescente no engajamento para aplicação da lei, muito ainda precisa ser feito para que de fato comece a ter efeitos concretos.

Portanto apresentar uma griot na série *As Viagens de Ayo* tanto mostra como a preservação da tradição oral ainda é peça fundamental para transmitir a história das culturas africanas e afro-brasileira, mas também que às diversas formas de aprendizado devem ser respeitadas e acima de tudo reconhecidas como ferramentas potentes para o auxílio na educação de crianças e jovens.

2.3 A imaginação em *As Viagens de Ayo*

A imaginação opera como uma abertura, que leva o indivíduo em sua experiência perceptiva do mundo natural, a se desenvolver, tendo em vista que ele, profundamente afetado, pode considerar que nada lhe é impossível na esfera imaginativa. Aristóteles (2010), compreendia que a imaginação difere do conceito percepção e mesmo do pensamento, assevera, no entanto, que o referido fenômeno se manifesta mediante a percepção dos sentidos. Para o filósofo grego, a imaginação necessita da nossa vontade, pois assim, os objetos percebidos são ordenados em representações mnemônicas produzindo imagens, “além disso, a percepção sensorial está sempre presente, e a imaginação não” (ARISTÓTELES, 2010, p. 111).

Aristóteles (2010), no contexto descrito, refere-se ao olho como o órgão do sentido que detém a prioridade nesse processo, pois, conforme o pensador, o termo imaginação é oriundo do vocábulo luz e na ausência da luz é impossível que se manifeste a visão. No Dicionário de Latim-Português, *imaginatio*, significa —1. Imagem, visão. 2. (Sent. Figurado) Pensamento”, (FERREIRA, 1987, p. 565), essa expressão, conforme Ceia (2009) substituiu a palavra grega *phantasia*, mencionando como a mente humana criava uma imagem, ou seja, um *phantasma*. Segundo Ferreira (1986), imaginação é “faculdade de imaginar que tem o espírito de representar imagens; fantasia. [...] Criação, invenção” (1986, p. 918). Aristóteles acreditava que o homem não conseguiria pensar na ausência da imagem. (NEVES, 2018, p. 35).

De acordo com Neves (2018), analisando o pensamento de Bachelard, extraído do livro *A Poética do Espaço*, a imaginação afasta o homem do passado e em certo aspecto, do tempo presente, mas o impulsiona para uma aspiração de

futuro. Nessa argumentação, a imaginação se movimenta, torna-se evidente e o mundo constituído " [...] pelo imaginário é habitado por tensões e conflitos, assim, nesse lugar de imaginação novas imagens surgem para além de quietas aparências." (NEVES, 2018, p. 40).

O espaço compreendido pela imaginação não pode ficar sendo o espaço indiferente abandonado à medida e reflexão do geômetra. É vivido. E é vivido não em sua positividade, mas com todas as parcialidades da imaginação. Em particular, quase sempre ele atrai. Concentra o ser no interior dos limites que protegem. O jogo do exterior e da intimidade não é, no reino das imagens, um jogo equilibrado. [...] Mas as imagens quase não abrigam ideias tranquilas, nem ideias definitivas, sobretudo. A imaginação imagina incessantemente e se enriquece de novas imagens. É essa riqueza do ser imaginado que queremos explorar (BACHELARD, 1974, p. 354).

A imaginação movimenta os personagens, sobretudo Ayo, que se entrega à plenitude das experiências vividas, no contexto das fabulações, proferidas pela avó, isto posto, o espaço imaginado torna-se inquieto e dinâmico. Neste sentido, a imaginação pode conduzi-lo até um espaço repleto de inúmeras possibilidades. Segundo Bachelard (1974), a imaginação é essencial para o desenvolvimento humano e se apresenta no tempo " [...] presente à imagem no minuto da imagem" (BACHELARD, 1974, p. 341).

Ayo é uma criança que gosta de aventuras e a sua imaginação é o fio condutor para vivenciar o rico universo das histórias narradas por Dandara. No entanto, ao imaginar os lugares e tramas fabulados pela avó, ainda que tenham vínculos com a realidade, uma vez que não se trata de simples narrativas míticas, Ayo mergulha na experiência criativa. May (1982, p. 137) crê que a imaginação é vigorosa e ressignifica a vida " [...] parece-me o princípio básico da própria razão, pois as funções racionais, [...] podem participar da realidade _ apenas enquanto são criativas.". Para o mencionado autor, a criatividade se manifesta com entusiasmo pela forma que se esquia da mera fragmentação, em outras palavras, ela pressupõe uma certa coragem para conceber nova estrutura que "[...] inclui e agrega os seres humanos."

Na perspectiva de Vygotski (1999), o ser humano pode ser criativo até mesmo ao perceber um trabalho artístico, no caso de Ayo, quando ouve as narrativas de Dandara e sua experiência vai além, pois:

[...] o sujeito da percepção é capaz de ir além das emoções ao encontro da própria catarse, desta forma o objetivo da criação se apresenta em sua integralidade. Mas a criatividade se manifesta a partir da relação do imaginário com a realidade, das experiências do ser perceptivo com o mundo. (NEVES, 2018, p. 59).

O que transporta Ayo para alçar voos imaginativos é a potência narrativa de Dandara, sua forma criativa e envolvente, que promove o desenvolvimento do neto, permitindo-lhe fantasiar. Para Vygotsky (2009), a imaginação na infância, é um fenômeno é essencial para o desenvolvimento do indivíduo, uma vez que:

[...] a imaginação adquire uma função muito importante no comportamento e no desenvolvimento humano. Ela transforma-se em meio de ampliação da experiência de um indivíduo, porque, tendo como base a narração ou a descrição de outrem, ele pode imaginar o que não viu, o que não vivenciou completamente em sua experiência pessoal. A pessoa não se restringe ao currículo e aos limites estreitos a sua experiência, mas pode aventurar-se para além deles, assimilando, com a ajuda da imaginação, a experiência histórico social alheias. Assim configurada, a imaginação é uma condição totalmente necessária para quase toda atividade mental humana. (VYGOTSKY, 2009, p.25).

Por conseguinte, Ayo sonha, divaga por mundos distantes, à terra de seus antepassados, com base nas histórias contadas pela avó. São estas experiências pautadas na oralidade e potencializadas na perspectiva imagética dele, que vão se amalgamando a cada episódio numa explosão do imaginário criativo.

CAPÍTULO III

3.1 Episódio Piloto

O piloto é o primeiro episódio construído para apresentar uma série, normalmente usado para a venda também serve para avaliar a receptividade do público e desse modo possibilitar ajustes posteriores nos demais episódios. É no

piloto que apresentamos os personagens e a narrativa usada, permitindo visualizar de forma geral o que será produzido.

Originado em meados de 1920, o termo, de acordo com o site Online Etymology Dictionary significa: "serving as a prototype", "servindo como protótipo". Fica claro então que trata-se de um episódio que tem como principal objetivo servir de experiência. (CÂNDIDO, 2022, p. 18).

Para esse primeiro episódio decidimos retratar Maria Felipa, mulher preta, escravizada liberta, e que foi uma das mais valentes líderes negras na luta pela independência, conhecida por sua coragem contra as forças portuguesas durante a guerra da independência do Brasil, que ocorreu na Bahia no início do século XIX.

Com a definição da personagem, partimos para a pesquisa, uma das etapas mais importantes, pois é nela que nos baseamos para construção do roteiro e os elementos necessários para retratar a personagem e o lugar em que viveu.

Durante a pesquisa, descobrimos informações significativas sobre a vida de Maria Felipa, tendo registros de seu nascimento indicando o ano de 1799, na rua da Gameleira, Ilha de Itaparica, no Estado da Bahia. Era descendente de *sudaneses* (termo utilizado para nomear o conjunto de africanos sequestrados da África Ocidental a partir do Século XIV, pertencentes aos grupos étnicos *Yourubas*, *Fon*, *Ewe*, *Fante*, *Ashanti*, entre outros povos.

Sobre tal contexto, entendemos que a participação de Maria Felipa, uma mulher negra, marisqueira, capoeirista e ganhadeira (Farias, 2010), que exerceu uma liderança popular, foi excluída dos registros oficiais sobre a Independência do Brasil na Bahia tendo em vista a opressão social, racial e de gênero que caracterizaram e caracterizam historicamente a mulher negra em nossa sociedade. (VIEIRA, 2023, p. 6).

Em diversos documentos encontrados, ela é retratada como alta e corpulenta, na maioria das vezes vestindo bata, torso, saias rodadas, turbantes e chinelos, como era o costume das marisqueiras da região. Esses dados foram fundamentais para a concepção do design da personagem, o qual relatamos nos próximos capítulos.



Figura 13: *Maria Felipa*, por Rugendas (1835) e Ilustração para o episódio piloto (2024).

Após uma pesquisa detalhada e cheia de referências de imagens, iniciamos a construção do roteiro do piloto, seguindo a estrutura narrativa, definimos a sinopse do episódio.

Ayo descobre a história de Maria Felipa, uma heroína da resistência baiana contra a invasão portuguesa. Ao acompanhar suas estratégias e bravura, Ayo aprende sobre a importância de defender sua comunidade com coragem e inteligência. (SINOPSE).

Na passagem retratada, *Dandara* narra a história sobre *Maria Felipa* e *Ayo*, através de sua imaginação, se transporta para a Ilha de Itaparica onde descobre mais sobre a infância, juventude e a fase adulta da personagem. Neste cenário, sua avó conta sobre um período importante da vida da marisqueira, sua participação ativa na luta pela Independência que, ao usar o poder de liderança junto a

comunidade, organizou uma revolta e com a ajuda de outras mulheres ateou fogo em embarcações portuguesas que estavam atracadas próximo a Ilha.

EXT. BAIA DE TODOS OS SANTOS - NOITE

Maria Felippa com várias mulheres ao redor. Todas de branco com tochas de fogo e lanças afiadas nas mãos. Elas entram em canoas dentro do mar.

DANDARA (V.O.)

Em uma noite escura, quando a Baía de Todos os Santos estava envolta em mistério, Maria Felipa reuniu um grupo de mulheres ardentes e determinadas. Todas vestiam branco, um símbolo de paz e resistência. Armadas com tochas ardentes e lanças afiadas, elas se transformaram em sombras da noite, deslizando silenciosamente sobre as águas em suas canoas.

Com Maria Felippa na frente, elas se aproximaram lentamente das embarcações portuguesas.

Após o sinal de Maria Felippa elas lançaram tochas sobre as embarcações. Muito fogo surgiu, queimando as embarcações completamente.

Elas pulam no mar e nadam juntas. A maré está do lado delas.

DANDARA (V.O.) (CONT'D)

Elas se aproximam sorrateiramente das embarcações portuguesas, como fantasmas do mar. Quando surgiu a oportunidade, Maria Felipa e suas companheiras lançaram tochas nas embarcações inimigas, criando um espetáculo de fogo que iluminou a noite e incendiou o espírito de resistência em seus corações.

Elas chegam na margem do mar. Comemoram a vitória, se abraçam e celebram em comunidade.

Figura 14: Trecho do roteiro.

Nesse episódio buscamos, a partir da história de Maria Felipa, destacar o papel fundamental que mulheres e homens pretos desempenharam para a independência do Brasil, como um exemplo positivo de força, coragem e liderança para as crianças e jovens, principalmente por se verem refletidas em figuras históricas e de empoderamento da identidade afro-brasileira.

3.2 Storyboard

Produzir o *storyboard* com base no desenvolvimento da ideia inicial foi muito tranquilo, já existia a decupagem com toda a descrição de cena e planos, descrevendo como seriam os enquadramentos. Logo facilitando o processo de criação para o desenvolvimento da animação.

Entendemos a importância do storyboard como nosso guia para a criação, onde podemos visualizar a estrutura do filme, através dele iremos saber toda a dinâmica que o personagem vai ter um com o outro. Então, a decisão de atualizar o storyboard parte do pressuposto de querer visualizar as reações do personagem da melhor maneira, para que possamos produzir todos os elementos, como as expressões faciais do personagem.

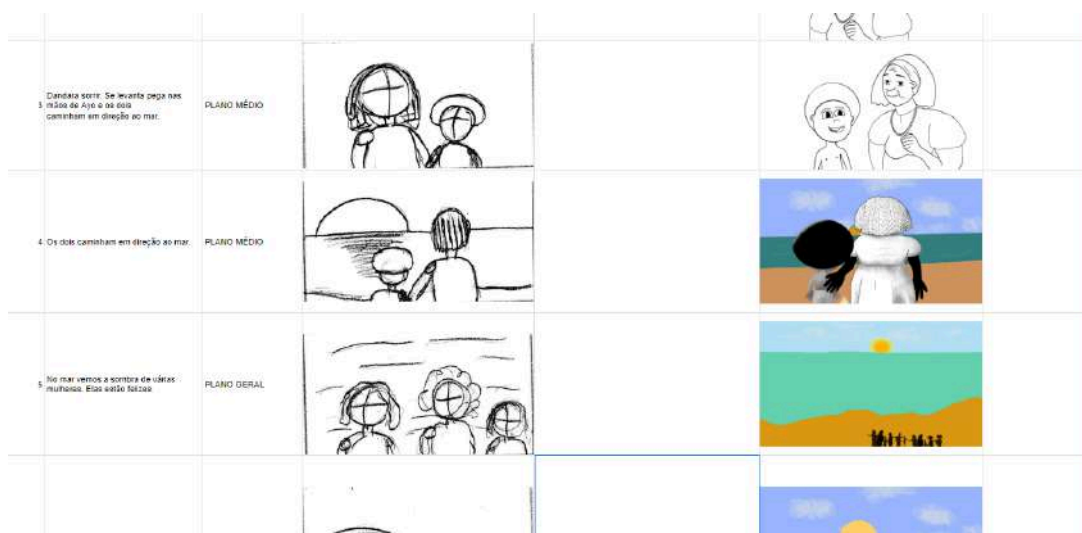


Figura 15: ao lado direito o processo de atualização do storyboard.

3.3 Cenário

A idealização do cenário, assim como o *storyboard* nos deu referências para poder criar este universo fantástico. A Prof^ª. Mônica Medina nos apresentou a arte *naif* como base para a criação do cenário. A arte *naif* apresenta uma gama de personagens, cenários, onde as cores são vivas e bem saturadas. À vista disso, entendemos que “A cor não tem existência material: é apenas sensação produzida por certas organizações nervosas sob a ação da luz – mais precisamente, é a ação provocada pela ação da luz sobre o órgão da visão”. (PEDROSA, p.20, 2009).

Portanto, os cenários proporcionam um estímulo visual que é indispensável para o desenvolvimento sensorial das crianças, os elementos são bastante coloridos, fazendo com que se tornem importantes para guiar a atenção do espectador e ajudam a criar um ambiente rico e envolvente por intermédio da percepção visual e a sensibilidade às cores.

Nas animações, isso ajuda as crianças a se concentrarem nos personagens principais e nas ações mais importantes deles neste cenário colorido, facilitando a compreensão da narrativa. Resultando em uma conexão profunda, promovendo a criatividade, a inclusão e a apreciação cultural do universo representado nesta animação. A escolha da arte *naif* foi crucial na criação de atmosferas dentro de “*Ayo e as Luzes e Maria Felipa*”. Pois, desempenha a evocação de emoções, tornando a animação mais viva.

A partir dessas referências, começamos a nos debruçar em pesquisas sobre os artistas que nos inspiram para a construção desse universo. Então, nos deparamos com Maria Auxiliadora da Silva, uma artista autodidata que buscava em suas obras retratar suas experiências cotidianas dentro da comunidade em que vivia.

Dessa maneira, ela nos apresenta uma perspectiva simples e não acadêmica, típica da arte *naif* ou primitiva, Maria Auxiliadora, com suas composições dinâmicas e a ausência de perspectiva linear tradicional, cria obras que parecem saltar da tela, nos convidando a entrar nesse mundo estético. Sua maneira de representar figuras e cenas com uma simplicidade direta é uma característica definidora da arte *naif*.

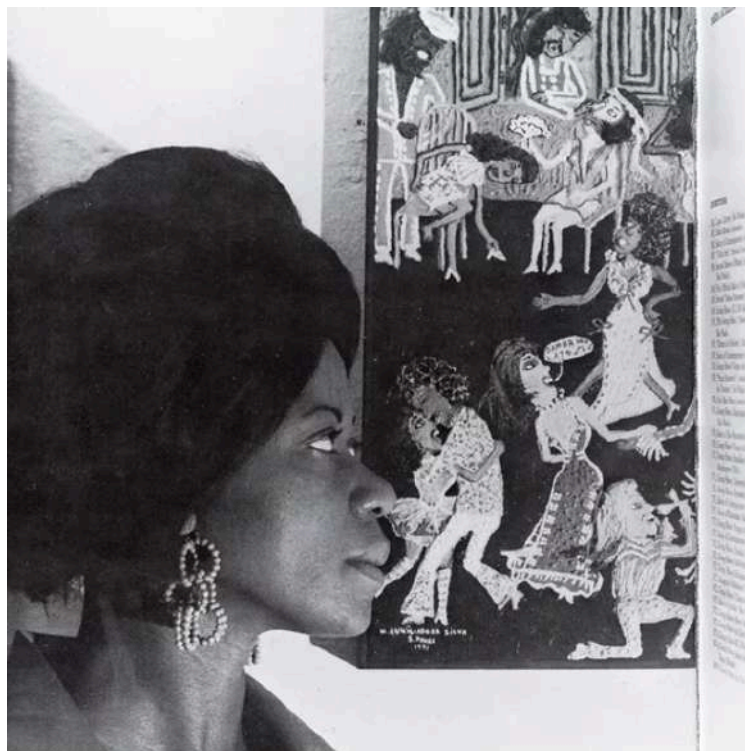


Figura 16: Maria Auxiliadora. Foto: Divulgação Masp.

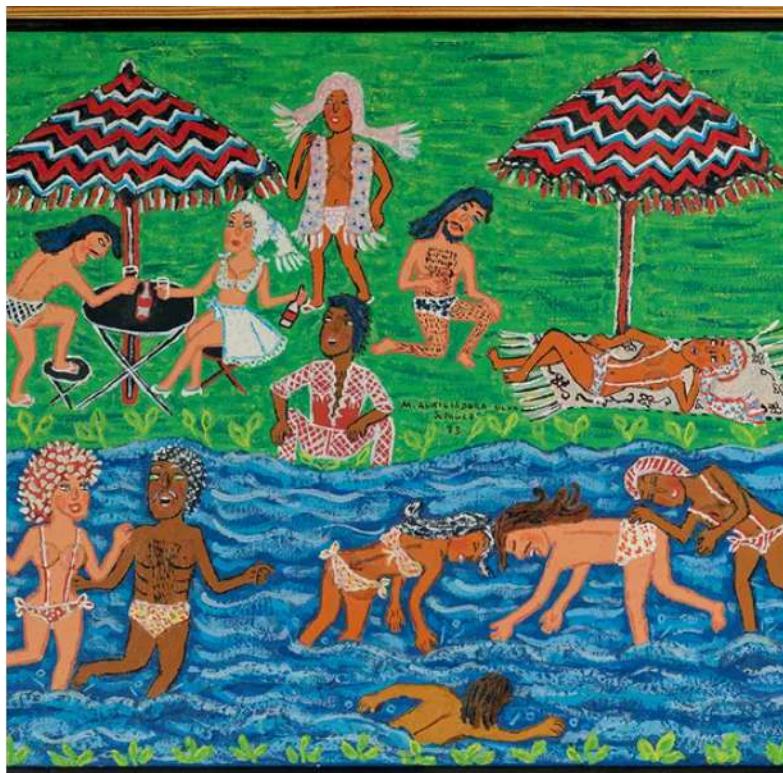


Figura 17: Pintura de Maria Auxiliadora. Foto: Divulgação Masp.

Portanto, buscamos trazer para a construção do cenário essa simplicidade da arte *naif*, com base nas nossas imagens de referência do local, aplicamos um contorno rabiscado e como supracitado, ressaltando as cores, com o propósito de apresentá-las em plena vivacidade.



Figura 18: Círculo cromático. Foto: Blog Corante Tintas



Figura 19: Ilha de Itaparica. Foto: Reprodução Internet.

Após visualizar toda a arquitetura, partimos para a *line art* do cenário e logo após, iniciamos a aplicação das cores, tendo como base primordial a arte naif e o círculo cromático, estudando as cores complementares dentro dessa atmosfera. Diante disso, queríamos brincar um pouco com as sensações que essas cores transmitem, bebendo da fonte do processo que é na atmosfera naif, enfatizando a ingenuidade típica desse estilo artístico.



Figura 20: Cenário da ilha de Itaparica.

Pensando nessa interação cenográfica com Maria Felipa, a angulação desse espaço é importante para a existência de uma continuidade coerente dentro do contexto da narrativa. Por isso, nos inclinamos nesse processo de compreensão do espaço, além da aplicação de cores. Com a ajuda de Emerson Souza, que é o designer dos personagens, estamos elaborando da melhor maneira possível a economia de cenários, logo uma economia de produção.

3.4 Designer dos Personagens

Ayo

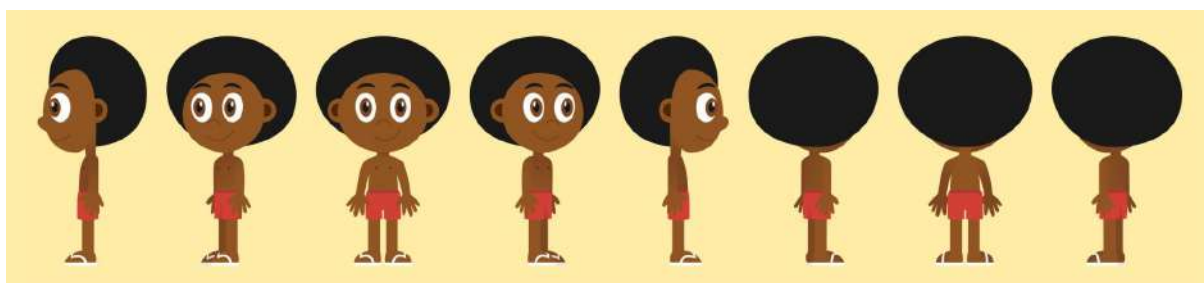


Figura 21: Turnaround do personagem Ayo.

Antes da escrita do roteiro, Ayo já existia no imaginário junto com sua avó Dandara, uma senhora Griot que faz com que o imaginário dele viaje no tempo, conhecendo diversas personalidades. Pensando nisso, trabalhamos com cores quentes, o vermelho transmite uma sensação de movimento, essa cor está presente na sua bermuda, por ele ser o protagonista queríamos mostrar a criança cheia de energia, com sede de aventuras, então o vermelho nos mostra sua emoção, energia e paixão pelas histórias que sua avó conta. Diante disso, o branco do seu chinelo traz a ideia de equilíbrio que ele precisa manter durante todas as aventuras, além de destacar elementos específicos do cenário criando um contraste não só no campo visual mas também no campo psicológico do personagem.

Dandara



Figura 22: Turnaround da personagem Dandara.

Dandara, diferente de Ayo, não existia visualmente apenas a reconhecemos pela sua voz suave e imponente. Para contemplar o que ela representa trazemos a cor secundária, o laranja, que é uma mistura do vermelho e amarelo, ou seja de cores quentes. Assim sendo, entendemos a combinação perfeita que seria o laranja, pois nos transmite toda essa euforia que é Dandara. O laranja é uma cor estimulante e pode promover sensações de diversão, além de ser frequentemente usado para retratar momentos de ação e sociabilidade, sendo Dandara uma grande líder quilombola, o laranja personifica toda a personagem.

Em comunidades percebe-se a interação dos elementos da natureza com os seres humanos que vivem neste espaço geográfico, o que exige uma lembrança (memória) dos saberes e conhecimentos ancestrais para se manterem naquele local. (AMARAL, 2010, *apud* SANTOS,2006).

Diante disso, trazemos o seu chinelo com um tom mais terroso para comunicar a sua base sólida e de permanência, também utilizamos o verde da tiara, evocando mais ainda a sua relação com a natureza, juntamente com os cabelos grisalhos transmitindo essa sensação de tranquilidade e todo seu conhecimento enquanto uma Griot.

Maria Felipa



Figura 23: Turnaround da personagem Maria Felipa.

Maria Felipa sendo uma personagem secundária dentro da temporada nos baseamos nas cores utilizadas em Dandara para a colorização da sua vestimenta e nas pesquisas sobre a personagem real, encontramos referências estéticas de trabalhadoras da região e alguns retratos falados de Maria Felipa a partir do relato dos moradores da Ilha de Itaparica. Desse modo, entendemos as condições climáticas da Bahia, a época em que ela vivia e que refletiam nas vestimentas das mulheres trabalhadoras residentes na ilha, assim, os tecidos das blusas eram sempre mais frescos de mangas compridas ou três quartos e os ombros à mostra. Diante disso, escolhemos a cor azul bebê, porque evoca uma sensação de frescor, revigorante. As saias largas e simples que facilitariam a vida no país tropical e a beira-mar, de uma mulher pescadora e marisqueira, mostrando, assim como Dandara, a sua euforia diante suas lutas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desse relato, buscamos mostrar o nosso fazer cinematográfico, nossas motivações e o que nos une enquanto realizadores. Foram exatos seis anos mergulhados no universo do audiovisual, aprendendo tanto com os acertos e também com os erros, absorvendo os conteúdos que a Universidade e o Curso de Cinema e Audiovisual nos proporcionaram, mas, entendendo que as experiências vividas fora dos muros da academia, também desempenharam papel fundamental para nos instigar a criação de histórias autênticas, que contassem a realidade e os anseios do público que almejamos alcançar.

Com o menino Ayo aprendemos a valorizar a nossa imaginação, descobrir novas histórias e, a partir delas, criar as nossas próprias. Assim como ele, temos à

nossa frente um mundo de possibilidades. Sabemos que ainda há muito caminho a percorrer e, perceber a magnitude que esse projeto tem, nos dá ânimo para seguir, pois intuímos que podemos, a partir do que almejamos, construir um mundo que seja potente para as pessoas e, neste contexto, desejamos comunicar um pouco de nossa arte.

Trazer personagens pretos e que sejam protagonistas de suas próprias histórias, é mostrar que também podemos construir as nossas narrativas, expressar nossa visão de mundo e, a partir delas, criar referências que serão acessadas por um público, historicamente, excluído das narrativas ficcionais.

Não é um caminho fácil, muito ainda necessita ser discutido para que haja uma democratização nas produções audiovisuais, mas entendemos que se queremos mudança, necessitamos produzir e lutar com as armas que estão à nossa disposição. Por fim, pretendemos dedicar esse estudo a todas as pessoas que, de alguma maneira, participaram e incentivaram nessa jornada. Aos nossos ancestrais e *Orisás*, pedimos a benção e a permissão para que possamos continuar a escrever e contar nossas próprias histórias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Adzamara Rejane Palha. **Memória e História Oral em Comunidades Tradicionais**. 2018.

<https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conadis/2018/TRABALHO_EV116_MD1_SA14_ID1104_20112018153611.pdf>. Acesso: 03/06/2024

ARISTÓTELES. **Sobre a alma**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda 2010. Acesso: 18/06/2024.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. 1ª ed. Coleção Os pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1974. Acesso: 18/06/2024.

BRETHÉ, Simon Pedro. **Animação Digital 2D: Simulando o Fazer Tradicional Através da Ferramenta do Computador**. Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUOS-8QCLWC/1/disserta__o_final_simon_p_brethe.pdf>. Acesso: 25/05/2024.

CÂNDIDO, Miguel Felipe de Lima. **Relatório Técnico de Produção de Episódio Piloto da Minissérie Documental “O Que São Fantasmas?”**. Natal, Rio Grande do Norte. 2022. Acesso: 12/05/2024.

COELHO, Raquel Cristina. **Um Olhar para o Ensino de História da África Através do Cinema: Práticas do Ensino Fundamental - anos iniciais**. Niterói, Rio de Janeiro. 2020. Disponível em <<https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/747262>>. Acesso: 10/05/2022.

DELGADO, Lucilia de Almeida Neves. **História oral e narrativa: tempo, memória e identidades**. 2003. Disponível em: <<https://revista.historiaoral.org.br/index.php/rho/article/view/62/54>>. Acesso: 18/06/2024.

NEVES, Mônica Medina Santos Almeida Neves. **LUZ, CÂMERA, AÇÃO: imaginação e criatividade potencializadas com a experiência do cinema na escola, a partir da Lei 13.006/14**. Dissertação de mestrado, 2018. Disponível em: <http://www2.uesb.br/ppg/ppgen/wp-content/uploads/2019/04/Dissertacao_Monica_Medina-5.pdf>. Acesso: 18/06/2024.

PEDROSA, Israel. **Da Cor à Cor Inexistente**. São Paulo: Senac, 2009. Acesso: 22/04/2022.

PESSOA, Mônica do Nascimento. **Percepções Culturais Sobre os “Griots” na Contemporaneidade**. Feira de Santana, Bahia. 2016. Acesso: 12/05/2024.

SILVA, Gabriela Gonçalves da. **Um Contorno da Identidade Negra nos Desenhos Animados: Uma Análise Sobre Produções Brasileiras de Animação**. Rio de

Janeiro, 2018. Disponível em: <<https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/12603/1/GSilva.pdf>> Acesso: 07/11/2022.

VIEIRA, Lucineide Santos. **Maria Felipa de Oliveira, a Heroína Negra da Independência do Brasil na Bahia, presente!** Maceió, Alagoas. 2023.

VYGOTSKY, Lev S. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1999. Acesso: 18/06/2024.

_____. **Imaginação e criação na infância**: ensaio psicológico: livro para professores. São Paulo: Corprint Gráfica Ltda., 2009.

Pesquisa Inédita Mostra Engajamento das Secretarias de Educação com Aplicação da Lei 10.639, 2023. Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/pesquisa-inedita-mostra-engajamento-das-secretarias-d-e-educacao-com-aplicacao-da-lei-10-639/>> . Acesso em: 03/04/2024.

Maria Auxiliadora, Uma Pintora Brasileira, 2018. Disponível em: <https://epoca.globo.com/cultura/noticia/2018/03/maria-auxiliadora-uma-pintora-brasileira.html>. Acesso: 03/06/2024.

MAY, Rollo. *A coragem de criar*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

As Heroínas Baianas da Independência do Brasil, 2021. Disponível em: <https://ensinarhistoria.com.br/as-heroínas-baianas-da-independencia-do-brasil/>. Acesso: 11/12/2023.

Logline seu roteiro em uma linha. Tertúlia Narrativa, 2016. Disponível em: <https://www.tertulianarrativa.com.br/post/2016/07/26/logline-seu-roteiro-em-uma-linha>. Acesso: 15/06/2024.

Procedimentais X Serializadas: As diferenças entre os dois formatos dramáticos em séries. Tertúlia Narrativa, 2016. Disponível em: <https://www.tertulianarrativa.com.br/serializadas> - 15/06/2024

APÊNDICES

Título da Série: As Viagens de Ayo

Autores: Bomani Lima, Jafari Akin e Thaigo Pitta

Logline: Uma criança de 10 anos encontra autoconhecimento e diversão nas histórias ancestrais africanas contadas por sua avó.

Formato: Série em animação 2D. 6 episódios de 5 minutos - Procedural

Gênero: Aventura e fantasia

Público-alvo: Infantojuvenil

Tema: Ancestralidade africana, memória oral, cultura africana, relação intergeracional.

Sinopse: Ayo, um menino de 10 anos extremamente curioso, adora ouvir as histórias contadas por sua avó Dandara. A cada narrativa, ele embarca em uma aventura pelo Continente Africano e pela diáspora, conhecendo personalidades, tradições e culturas africanas. Através da oralidade, Ayo descobre sua ancestralidade e aprende valiosas lições de autoconhecimento.

Biografia de personagens:

Ayo:

Ayo é um menino preto de 10 anos, que vive em uma comunidade quilombola. Extremamente comunicativo e cheio de energia, Ayo adora falar e está sempre em movimento. Curioso e ávido por conhecimento, ele se dedica a aprender coisas novas, e se diverte com qualquer tipo de brincadeira. No entanto, o que mais encanta Ayo são as histórias que sua avó, Dandara, conta para ele desde pequeno. Essas narrativas fascinantes transportam Ayo para viagens ancestrais repletas de aprendizado e conhecimento sobre a cultura africana, fortalecendo sua autoestima e conexão com suas raízes africanas.

Idade: 10 anos

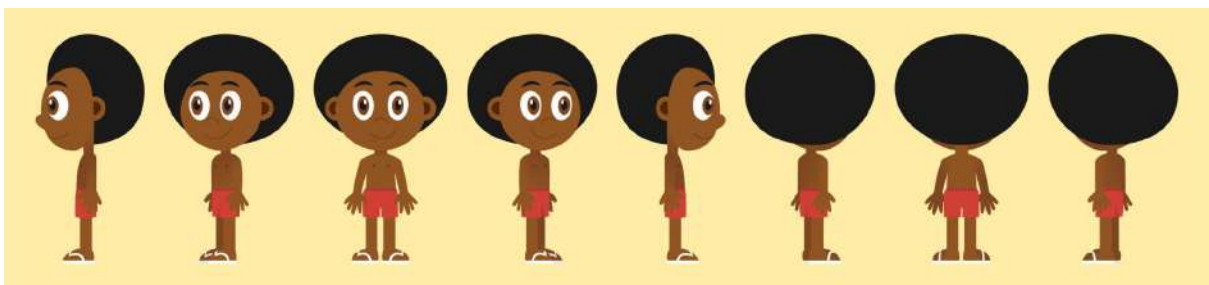
Origem: Quilombola

Personalidade: Ayo é uma criança de 10 anos cheia de vida e energia, sempre em busca de novas aventuras e conhecimentos. Com seu espírito comunicativo, ele encanta a todos ao seu redor com sua alegria e curiosidade. Crescendo em uma comunidade quilombola, Ayo tem um forte senso de identidade e pertencimento.

Paixão: O grande encantamento de Ayo são as histórias contadas por sua avó, Dandara. Desde pequeno, ele se sentia fascinado ao ouvir suas narrativas ricas em cultura e sabedoria. Essas histórias não são apenas contos para Ayo; elas são viagens ancestrais que o transportam para mundos repletos de conhecimento africano.

Impacto das Histórias: As histórias de Dandara proporcionam a Ayo uma profunda conexão com suas raízes africanas, enchendo-o de autoestima e orgulho de sua ancestralidade. Cada narrativa é uma lição de vida, instigando e motivando Ayo a aprender mais sobre sua herança cultural. Essas sessões de contação de histórias são momentos preciosos que fortalecem seu autoconhecimento e valorização da história africana e de sua diáspora.

Visão de Futuro: Com sua energia inesgotável e sede de aprendizado, Ayo está destinado a crescer como um guardião de sua cultura e tradições, levando consigo a sabedoria e os ensinamentos que sua avó lhe transmite. Ele é um símbolo de esperança e continuidade, representando a nova geração que carrega consigo o legado dos ancestrais.



Dandara:

Dandara é uma griot em diáspora, uma senhora preta de 88 anos que dedicou sua vida à comunidade. Na infância, Dandara era tímida e introspectiva, mas, com o tempo, começou a se envolver mais com sua comunidade, eventualmente

tornando-se uma grande líder. Atualmente, Dandara cuida de seu netinho Ayo, um menino comunicativo que adora ouvir as histórias que ela narra todos os dias. A maior alegria de Dandara é compartilhar seus ensinamentos com os mais jovens, usando a oralidade para transportar as crianças ao continente africano e fortalecer suas conexões com a ancestralidade.

Idade: 88 anos

Origem: Quilombola

Personalidade: Dandara é uma senhora de 88 anos, conhecida por sua sabedoria e profunda conexão com suas raízes africanas. Apesar de ter sido tímida e introspectiva quando criança, ela se transformou em uma figura central e líder respeitada em sua comunidade quilombola. Seu espírito generoso e dedicação ao bem-estar dos outros são marcas registradas de sua personalidade.

História de Vida: Quando pequena, Dandara era uma menina tímida, preferindo observar e escutar em vez de participar ativamente. No entanto, ao longo dos anos, sua conexão com a comunidade e a cultura africana a ajudaram a florescer. Envolvendo-se mais com os eventos e tradições locais, ela gradualmente emergiu como uma líder. Dandara dedicou sua vida à preservação da cultura e da história africana através da oralidade, desempenhando o papel de griot com paixão e compromisso.

Relação com a Família e a Comunidade: Atualmente, Dandara cuida de seu netinho Ayo, um menino de 10 anos extremamente comunicativo e cheio de energia. Ela e Ayo compartilham um vínculo especial, cimentado pelas histórias que Dandara narra diariamente. Essas histórias não apenas entretêm, mas também educam e inspiram Ayo, conectando-o com sua ancestralidade africana.

Paixão e Missão: A maior alegria de Dandara é compartilhar seus ensinamentos com as gerações mais jovens. Utilizando a oralidade, ela transporta as crianças para o Continente Africano, narrando histórias repletas de sabedoria, cultura e tradição. Para Dandara, cada narrativa é uma oportunidade de fortalecer a autoestima e a identidade cultural das crianças, garantindo que o legado de seus antepassados continue vivo.

Legado: Dandara é uma guardiã da cultura africana e uma fonte de inspiração para todos ao seu redor. Sua vida é um testemunho do poder da comunidade e da importância da transmissão de conhecimento através das gerações. Por meio de suas histórias, ela não só preserva o passado, mas também molda o futuro, garantindo que as crianças, como Ayo, cresçam com um profundo senso de identidade e orgulho de suas raízes



Universo:

No coração do Quilombo das Sete Portas, uma comunidade quilombola enraizada entre as majestosas montanhas da Chapada Diamantina, na Bahia, reside uma magia ancestral. Aqui, Dandara, uma ex-líder quilombola, agora mestre griot, é a guardiã das histórias e tradições da comunidade. Ayo, uma criança cheia de curiosidade e imaginação, é seu aprendiz ávido, sedento por conhecimento do mundo além das fronteiras do quilombo. Todos os dias, Dandara presenteia Ayo com as narrativas de outrora, e juntos, eles transcendem as barreiras do tempo e do espaço, mergulhando nas crônicas de impérios perdidos, reinos distantes, e nas vidas notáveis de líderes africanos e da diáspora. Assim, a cada conto, eles desbravam um universo repleto de aventura, sabedoria e ancestralidade africana.

Sinopse longa da temporada:

Na primeira temporada de "As Aventuras de Ayo," somos levados a uma jornada através das histórias e tradições do Quilombo das Sete Portas, uma comunidade centenária nas montanhas da Chapada Diamantina, Bahia. Aqui vive Ayo, um menino de 10 anos cheio de curiosidade, e sua avó Dandara, uma ex-líder quilombola e agora griot.

Cada episódio traz uma narrativa contada por Dandara, transportando Ayo para dentro de contos históricos e culturais da África e da diáspora. Juntos, eles exploram impérios antigos, reinos misteriosos e figuras icônicas, enfrentando desafios e aprendendo lições valiosas sobre coragem, resiliência, justiça e ancestralidade.

No primeiro episódio, Ayo descobre a bravura de Maria Felipa na resistência baiana contra a invasão portuguesa, aprendendo sobre a importância da defesa da comunidade. No segundo, ele conhece Wangari Maathai do Quênia e entende a relevância da preservação ambiental. Em Gana, Ayo encontra Kwame Nkrumah e aprende sobre a luta pela independência e unidade.

Ayo viaja no tempo para o auge do Império de Gana no quarto episódio, absorvendo lições sobre riqueza, justiça social e diplomacia ética. No quinto episódio, Dandara narra a Revolução Haitiana, onde Ayo compreende a luta pela igualdade e resistência à opressão. No sexto episódio, eles exploram o Quilombo dos Palmares, onde Ayo aprende sobre resistência, liberdade e a importância da comunidade.

Ao longo da temporada, Ayo amadurece, ganhando confiança e sabedoria, tornando-se um jovem líder em sua comunidade. As lições de coragem, resiliência, justiça, sustentabilidade, liberdade e conhecimento não só enriquecem sua vida, mas também fortalecem os laços entre ele, Dandara e a comunidade.

Sinopse de cada episódio:

Episódio 1: Ayo e as luzes de Maria Felipa

Sinopse: Ayo descobre a história de Maria Felipa, uma heroína da resistência baiana contra a invasão portuguesa. Ao acompanhar suas estratégias e bravura, Ayo aprende sobre a importância de defender sua comunidade com coragem e inteligência.

Episódio 2: Wangari Maathai: A Guardiã das Árvores

Sinopse: Ayo e Dandara viajam para o Quênia, onde encontram Wangari Maathai, fundadora do Movimento Cinturão Verde. Aprendendo sobre sua luta pela preservação ambiental, Ayo compreende a importância de cuidar da natureza e da resiliência.

Episódio 3: Kwame Nkrumah: O Visionário da Independência

Sinopse: Em Gana, Ayo conhece Kwame Nkrumah e sua luta pela independência do colonialismo britânico. Através dessa história, Ayo aprende sobre a importância da unidade e do trabalho conjunto para alcançar a liberdade e a autodeterminação.

Episódio 4: Império de Gana: O Reino do Ouro

Sinopse: Ayo viaja no tempo para o auge do Império de Gana, onde aprende sobre a riqueza e a justiça social que caracterizaram esse poderoso reino. Ele descobre como o comércio e a diplomacia podem coexistir com princípios éticos.

Episódio 5: Revolução Haitiana: O Levante

Sinopse: Dandara conta a Ayo a inspiradora história da Revolução Haitiana, o primeiro e único levante de escravos que resultou em um estado livre. Ayo aprende sobre a luta pela igualdade e a importância de resistir à opressão.

Episódio 6: Palmares

Sinopse: Quando Ayo é transportado para o Quilombo dos Palmares pelas histórias de sua avó Dandara, ele conhece Zumbi dos Palmares e Dandara dos Palmares, aprendendo sobre a luta pela liberdade e a preservação da comunidade. Inspirado pela coragem e resiliência dos quilombolas, Ayo reforça seu vínculo com sua herança cultural e ancestralidade.

Segunda temporada:

Na segunda temporada de "As Aventuras de Ayo," as histórias de Dandara levam Ayo a novas e fascinantes jornadas pelo vasto legado africano. A cada episódio, Ayo mergulha nas culturas e histórias da África e da diáspora, aprendendo lições que moldam seu caráter e expandem sua compreensão do mundo.

No primeiro episódio, Ayo é transportado para o antigo Reino de Núbia, ou Reino de Kush. Ele descobre a rica cultura e a história de resistência e prosperidade deste reino, conhecendo líderes como Taharqa e aprendendo sobre a engenhosidade e a bravura dos núbios.

Em seguida, Ayo viaja para a África do Sul, onde encontra Nelson Mandela. Através das lutas e triunfos de Mandela, Ayo entende a importância da perseverança e da luta pela justiça, desde a resistência ao apartheid até a liderança de Mandela como o primeiro presidente negro da África do Sul.

No terceiro episódio, Ayo explora o Reino de Axum, uma civilização avançada da antiguidade africana. Aqui, ele aprende sobre o comércio, a religião e a diplomacia que fizeram de Axum uma potência mundial. Ayo encontra o rei Ezana e descobre como o reino influenciou a cultura e a economia da região.

Ayo então viaja para os Estados Unidos, onde conhece Martin Luther King Jr. Através dos olhos de King, Ayo testemunha o movimento pelos direitos civis, aprendendo sobre a importância da não-violência e da luta pacífica por justiça e igualdade.

No quinto episódio, Ayo é levado ao Império do Benim, famoso por sua arte magnífica e governança sofisticada. Ele conhece Oba Ewuare, um dos maiores reis de Benim, e descobre a rica herança artística e cultural do império, aprendendo sobre a importância da arte como expressão cultural e resistência.

Finalmente, Ayo encontra Cheikh Anta Diop, um dos maiores historiadores e antropólogos africanos. Diop ensina Ayo a valorizar e proteger a verdadeira história da África, aprendendo sobre civilizações africanas antigas e a importância de desafiar narrativas distorcidas, reforçando a necessidade de preservar a integridade cultural e histórica de seu povo.

Ao longo da temporada, Ayo amadurece, desenvolvendo uma compreensão mais profunda de sua identidade e herança. As aventuras e lições que ele vivencia o preparam para se tornar um líder compassivo e esclarecido em sua comunidade, continuando o legado de seus antepassados com orgulho e sabedoria.

Sinopse de cada episódio:

Episódio 1: Reino de Núbia

Sinopse: Ayo é transportado para o antigo Reino de Núbia, onde conhece o faraó Taharqa e aprende sobre a engenhosidade e a bravura dos núbios, descobrindo a rica cultura e a história de resistência e prosperidade deste reino.

Episódio 2: Nelson Mandela

Sinopse: Ayo viaja para a África do Sul e encontra Nelson Mandela. Através das lutas e triunfos de Mandela, ele aprende a importância da perseverança, e da luta pela justiça, desde a resistência ao apartheid até a liderança de Mandela como presidente.

Episódio 3: Reino de Axum

Sinopse: Ayo explora o Reino de Axum, onde conhece o rei Ezana e descobre como o comércio, a religião e a diplomacia fizeram de Axum uma potência mundial. Ele aprende sobre a influência cultural e econômica do reino.

Episódio 4: Martin Luther King Jr.

Sinopse: Ayo viaja para os Estados Unidos e conhece Martin Luther King Jr. Através do movimento pelos direitos civis, ele aprende sobre a importância da não-violência e da luta pacífica por justiça e igualdade.

Episódio 5: Império do Benim

Sinopse: Ayo é levado ao Império do Benim, onde conhece Oba Ewuare. Ele descobre a rica herança artística e cultural do império, aprendendo sobre a importância da arte como expressão cultural e resistência.

Episódio 6: Cheikh Anta Diop

Sinopse: Ayo encontra Cheikh Anta Diop, que ensina a valorizar e proteger a verdadeira história da África. Ayo aprende sobre civilizações africanas antigas e a importância de preservar a integridade cultural e histórica de seu povo.

Sugestão de episódios para a terceira temporada:

- Malcolm X
- Lélia Gonzalez
- Angela Davis
- Marcus Garvey
- Sueli Carneiro
- Reino de Zimbabwe (c. 1100-1450)
- Maria Auxiliadora da Silva

Referências narrativas e visuais:

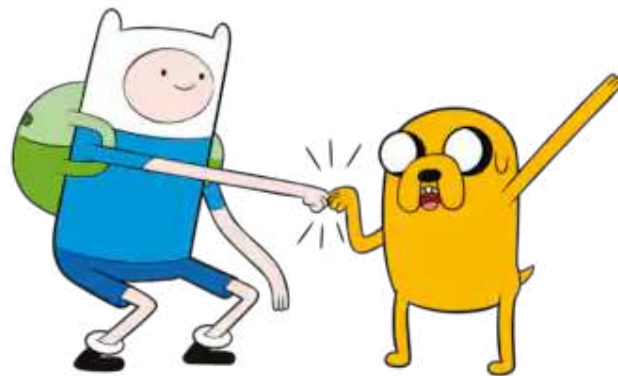
- Nana & Nilo



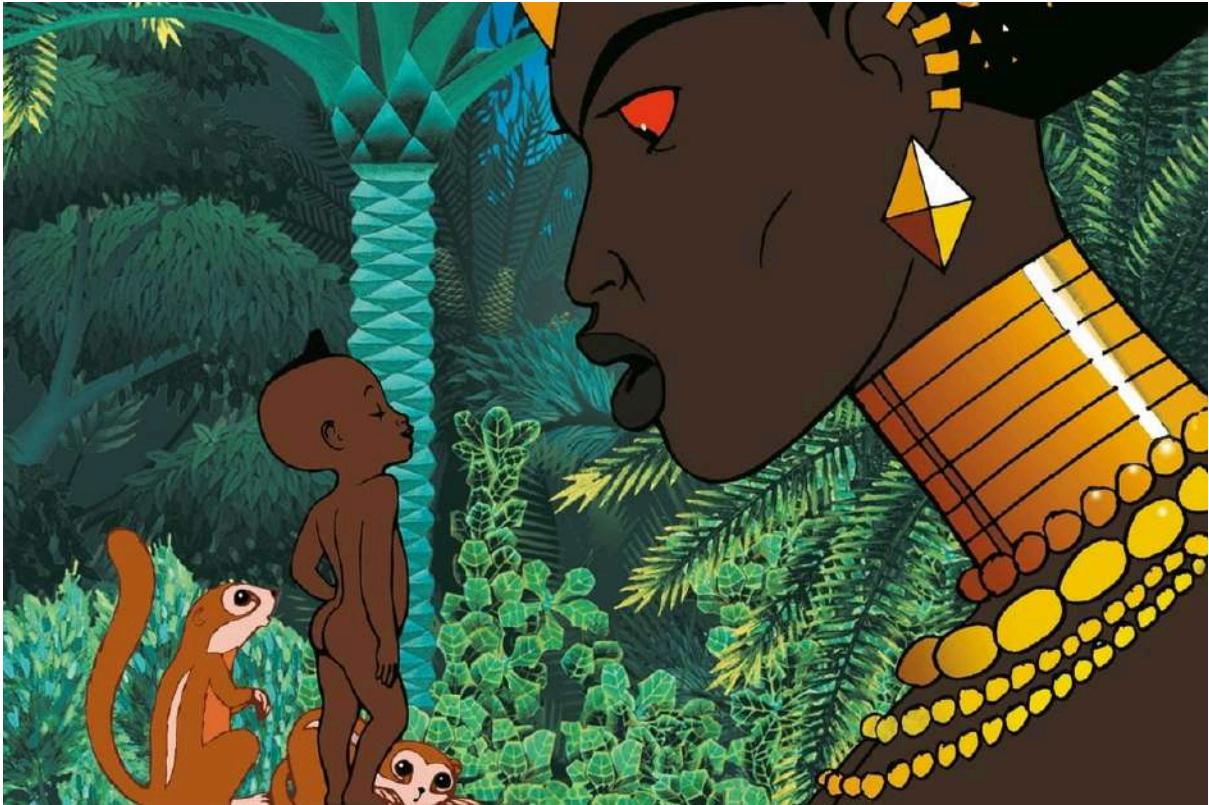
- Mundo Bitá



- Hora de Aventura



- Trilogia Kiriku



- Bia Desenha



- As aventuras de Nina e Xilo



Players que podem comprar:

Gloob, Netflix, Disney+, Max

Produtora responsável: Produzaê

Potencial comercial:

Produtos de licenciamento como bonecos, camisetas, canecas, ecobag entre outros.

Ayo e as luzes de Maria Felippa

Escrito por

Bomani Lima

#1 tratamento 23.10.2023

E-mail: bomani.lima@gmail.com

EXT. ILHA DE ITAPARICA PRESENTE - NOITE

Em uma noite escura, a lua brilha intensamente no céu estrelado. O som das ondas do mar preenche toda a ilha.

De longe, enxergamos um menino e uma senhora ao redor da fogueira. AYO, preto, 7 anos está ao lado de sua avó, DANDARA, preta, 80 anos.

DANDARA

Ayo, meu neto chegou mais perto que vou te contar uma história.

AYO

Olha o som do atabaque.

Ayo faz sinal com as mãos como se estivesse tocando um atabaque de verdade

AYO (CONT'D)

Porque chegou o melhor momento da noite!

Ayo se aproxima ainda mais de Dandara e fica próximo aos seus pés.

Dandara rir e faz um carinho nos cabelos de Ayo.

DANDARA

Hoje meu filho, eu vou te levar pra conhecer a história de uma mulher extraordinária.

Ayo demonstra total interesse e se ajeita para ficar mais confortável.

DANDARA (CONT'D)

Uma heroína destemida da ilha de Itaparica, que lutou bravamente pela independência do Brasil.

AYO

Quem? Quem é vovó? Quem é ela?

Dandara mexe um pouco na fogueira e olha para o mar.

DANDARA

Ela se chama... Maria Felippa de Oliveira.

EXT. ILHA DE ITAPARICA PASSADO - DIA

MONTAGEM DE PLANOS

1. Maria Felippa criança ao redor de várias mulheres
2. Maria Felippa adolescente pescando com suas amigas.
3. Maria Felippa jovem navegando pela Ilha.
4. Maria Felippa adulta chegando de uma navegação, todos ao redor cumprimentando ela com muito respeito.

DANDARA (V.O.)

Maria Felipa nasceu nas margens do mar da Ilha de Itaparica. Ela cresceu observando as águas do oceano, aprendendo a pescar com destreza e a navegar com maestria. Sua ligação com o mar e com nossa ilha era profunda, e ela era respeitada por todos como uma das melhores pescadoras da região.

Maria Felippa está em cima de uma PEDRA, ela gesticula e fala com várias mulheres pretas ao seu redor. No fundo notamos alguns soldados portugueses observando.

DANDARA (V.O.) (CONT'D)

Mas Maria Felipa era mais do que uma pescadora habilidosa. Ela tinha um espírito feroz de independência e liberdade, algo que a levou a se tornar uma líder na luta contra as forças portuguesas que tentavam manter o Brasil sob seu domínio.

Maria Felippa passa próximo a alguns generais portugueses. Eles trocam olhares.

INT. ILHA DE ITAPARICA PRESENTE - NOITE

Ayo interrompe Dandarra.

AYO

Oxé vovó, como ela reuniu todas aquelas mulheres? Elas não tinham medo não?

DANDARA

Oh, Ayo, elas tinham medo, como qualquer pessoa teria em tempos tão difíceis. Mas a coragem delas era maior do que o medo. Maria Felipa liderou pelo exemplo, inspirando as mulheres a se unirem em prol de uma causa maior.

Ayo concorda com a cabeça.

AYO
 Continua vovó.

EXT. BAIA DE TODOS OS SANTOS - NOITE

Maria Felippa com várias mulheres ao redor. Todas de branco com tochas de fogo e lanças afiadas nas mãos. Elas entram em canoas dentro do mar.

DANDARA (V.O.)
 Em uma noite escura, quando a Baía de Todos os Santos estava envolta em mistério, Maria Felipa reuniu um grupo de mulheres ardentes e determinadas. Todas vestiam branco, um símbolo de paz e resistência. Armadas com tochas ardentes e lanças afiadas, elas se transformaram em sombras da noite, deslizando silenciosamente sobre as águas em suas canoas.

Com Maria Felippa na frente, elas se aproximaram lentamente das embarcações portuguesas.

Após o sinal de Maria Felippa elas lançaram tochas sobre as embarcações. Muito fogo surgiu, queimando as embarcações completamente.

Elas pulam no mar e nadam juntas. A maré está do lado delas.

DANDARA (V.O.) (CONT'D)
 Elas se aproximam sorrateiramente das embarcações portuguesas, como fantasmas do mar. Quando surgiu a oportunidade, Maria Felipa e suas companheiras lançaram tochas nas embarcações inimigas, criando um espetáculo de fogo que iluminou a noite e incendiou o espírito de resistência em seus corações.

Elas chegam na margem do mar. Comemoram a vitória, se abraçam e celebram em comunidade.

DANDARA (V.O.) (CONT'D)
 A luta de Maria Felipa e suas
 companheiras não era apenas pela
 independência do Brasil, mas também
 pela preservação de nossa cultura e
 tradições. Elas eram verdadeiras
 guardiãs de nossa herança.

EXT. ILHA DE ITAPARICA PRESENTE - NOITE

Os olhos de Ayo estão brilhando intensamente.

AYO
 Vovó, essa história me faz sentir
 orgulho das nossas raízes e da
 coragem das mulheres como Maria
 Felipa. Muito obrigado, vovó.

DANDARA
 Além disso, Maria Felipa era uma
 defensora dos direitos das mulheres
 em uma época em que muitas as viam
 como inferiores. Ela declarou que
 as mulheres podem liderar, lutar e
 alcançar a liberdade.

AYO
 Vovó, o que aconteceu com Maria
 Felipa depois da luta?

EXT. ILHA DE ITAPARICA PASSADO - DIA

MONTAGEM DE PLANO #2

1. Maria Felippa caminha pela Ilha. Cada lugar que passa ajuda uma pessoa.
2. Ela conversa com um grupo de meninas pretas.
3. Ela olha pro horizonte e sai correndo em direção ao mar. Com várias mulheres e meninas indo com ela.
4. Elas brincam dentro do mar.

DANDARA (V.O.)
 Depois da independência do Brasil,
 Maria Felipa continua a ser uma
 líder em nossa comunidade. Ela se
 tornou uma figura respeitada, tanto
 por sua bravura na luta quanto por
 sua dedicação à nossa cultura.
 (MORE)

DANDARA (V.O.) (CONT'D)
Sua história permanece viva para
nos inspirar até os dias de hoje.

EXT. ILHA DE ITAPARICA PRESENTE - POR DO SOL

Ayo está adormecido no colo de Dandara, ela faz carinho e
ajeita a coberta no corpo dele. Ayo desperta.

AYO
Vovô eu vi Maria Felippa. Ela é tão
linda igual a senhora. Eu quero ser
igual a vocês!

Dandara sorrir. Se levanta pega nas mãos de Ayo e os dois
caminham em direção ao mar.

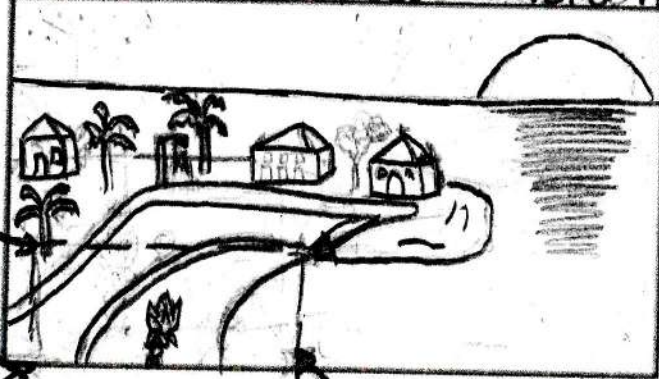
No mar vemos a sombra de várias mulheres. Elas estão felizes.

Ayo e Dandara brincam as margem do mar.

Storyboard: 'Ayo e as luzes de Maria Felipa.
 Direção: Jafani Akin (Valdeir Silva)

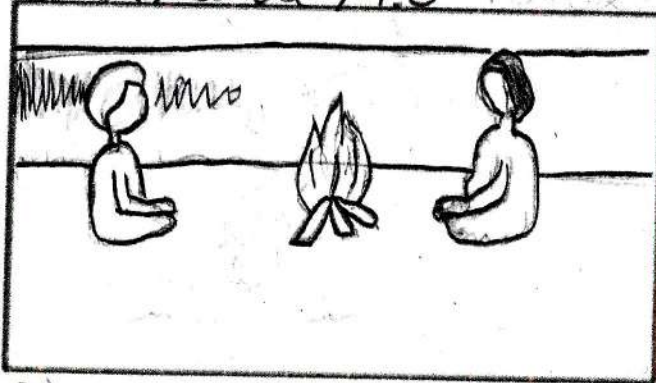
(J)

Cena 1 / Plano 1 / 2022m In: GPG-PG



Em uma noite escura, a lua brilha intensamente no céu estrelado. Ayo e Dandau ao redor de uma fogueira

Cena 1 / Plano 2 / P.G



Dandau: - Ayo, meu neto chegou mais perto que vou te contar uma história.

Cena 1 / Plano 3 / P.M



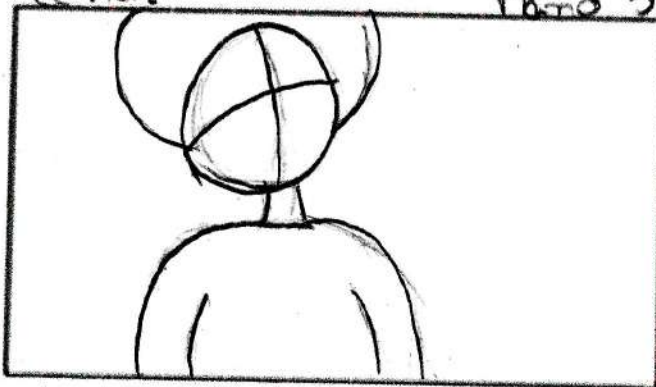
Ayo: - Olha o som do atabaque.

Cena 1 / Plano 4 / P.F



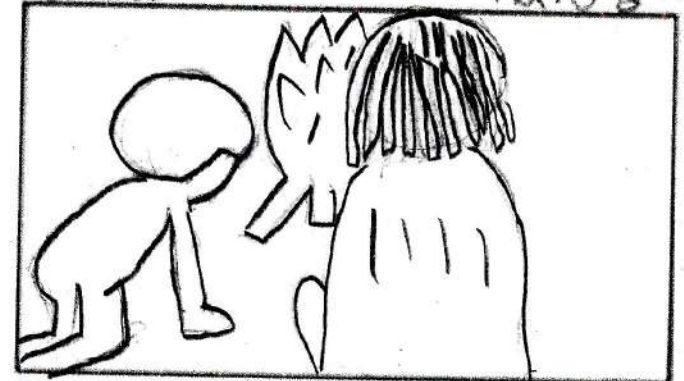
Ayo faz sinal com as mãos como se estivesse tocando um atabaque.

Cena 1 Plano 5



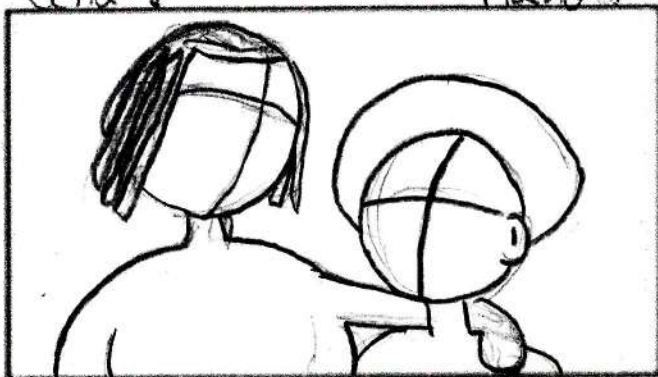
Ayo: - Porque chegou o melhor momento da noite.

Cena 1 Plano 6



Dandau: - Hoje meu filho, eu vou te levar para conhecer a história de uma mulher extraordinária.

Cena 1 Plano 7



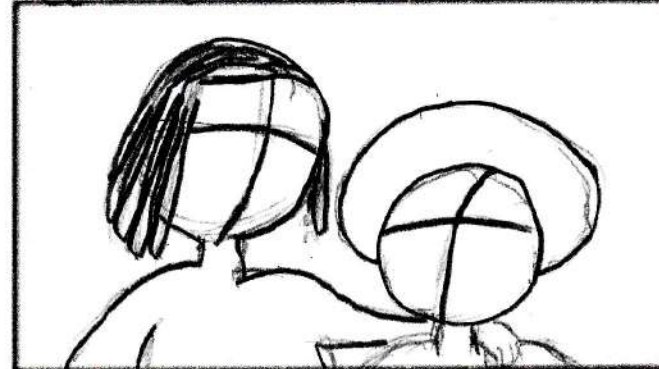
Ayo demonstra total interesse.

Cena 1 Plano 8



Dandava: - Uma heroína deste
mida da ilha de Itapanica.

Cena 1 Plano 9



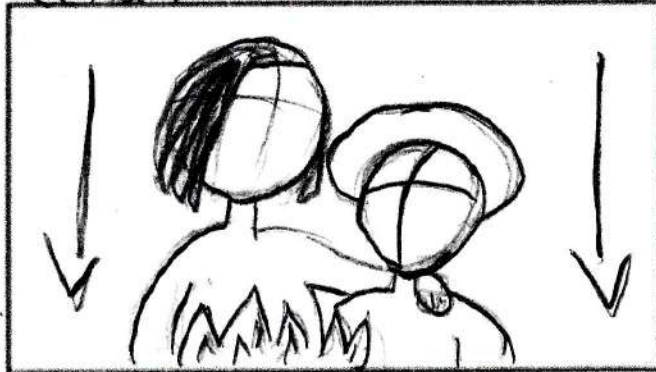
Ayo: - Quem? Quem é vovó?
Quem é ela?

Cena 1 Plano 10



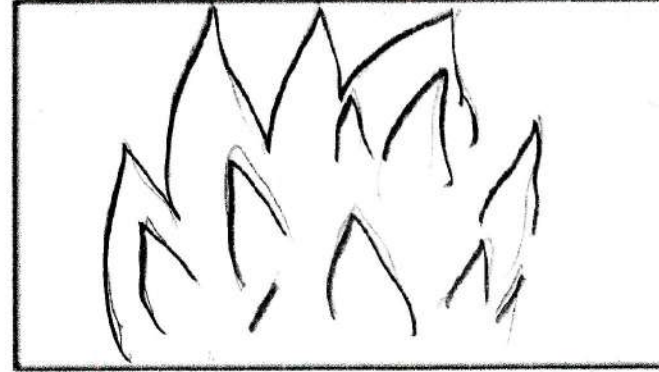
Dandava mexe na fo-
gueira / Olha para o mar.

Cena 1 Plano 11

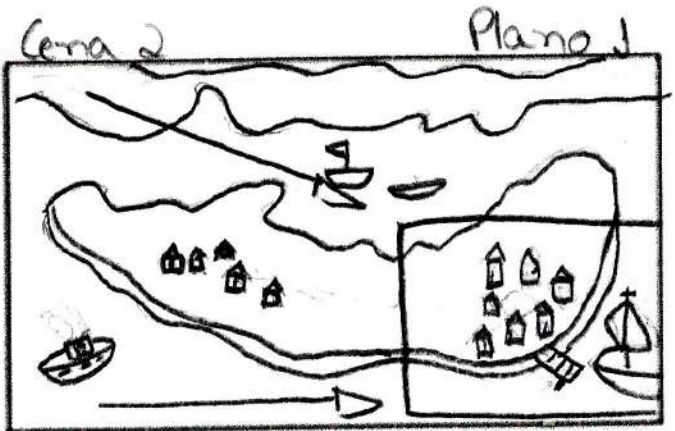


Dandava: - Ela se chama...
Maíia Felipe de Oliveira.

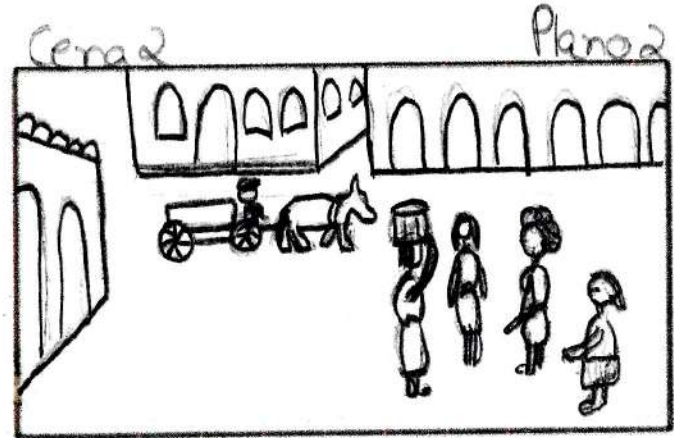
Cena 1 Plano 12



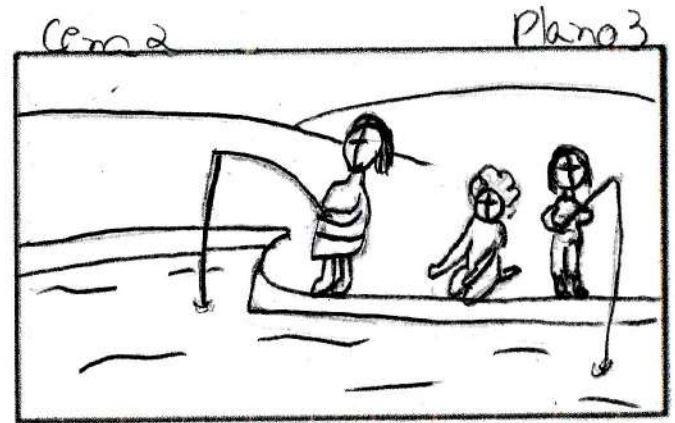
Transição...



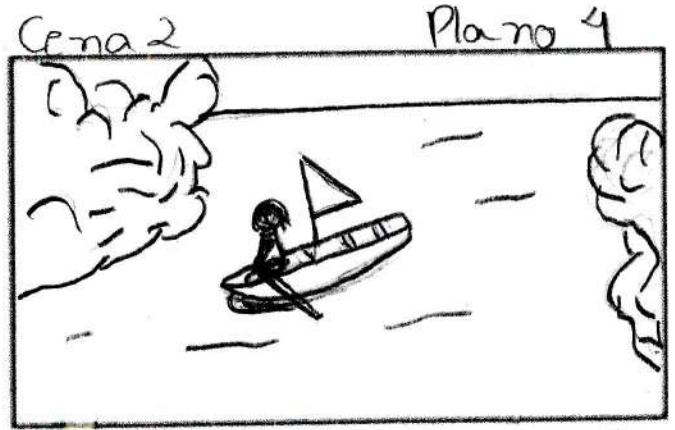
Ilha de Itaipanica.



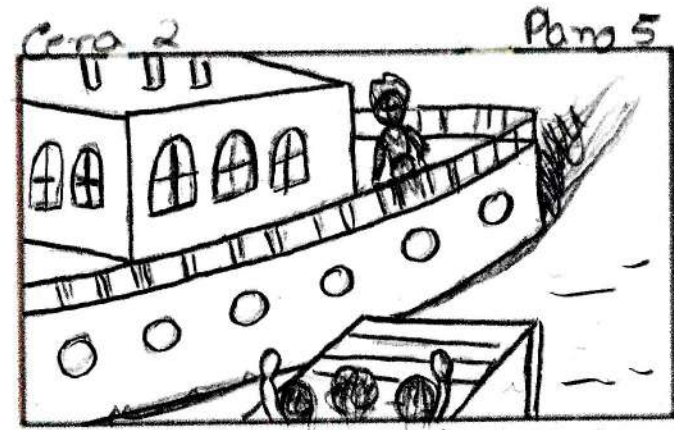
3- Maria Felipa ao redor de várias mulheres.



2- Maria Felipa adolescente pescando.



3- Maria Felipa jovem na regando.

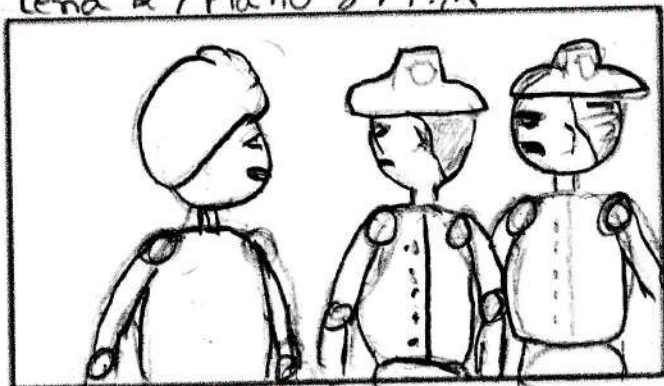


4- Maria Felipa adulta chegando de uma navegação.



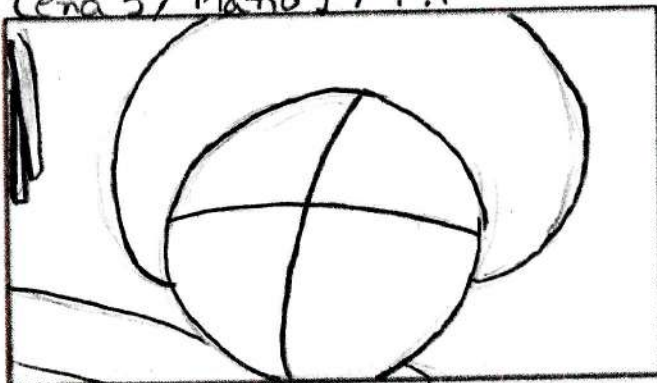
Maria Felipa em cima de uma Pedra, fala com várias pessoas. Ao fundo notamos alguns soldados.

Cena 2 / Plano 8 / P.M



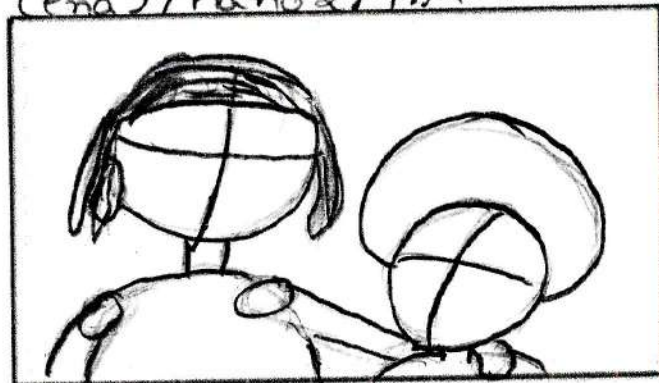
Mania Felipa passa próximo alguns generais portugueses. Eles trocam olhares.

Cena 3 / Plano 1 / P.F



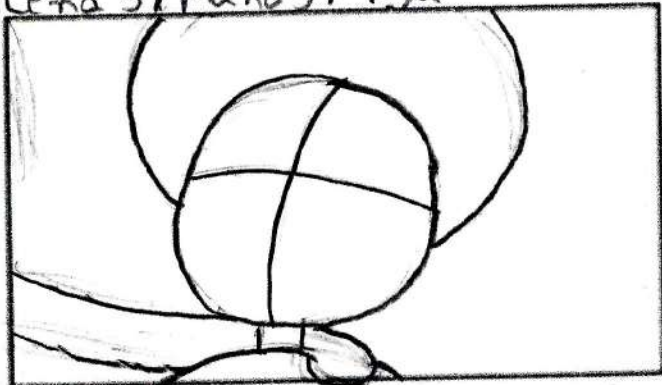
Ayo interrompe Dandara.
-Elas não tinham medo?

(4)
Cena 3 / Plano 2 / P.M



Dandara: - A coragem de las era maior que o medo.

Cena 3 / Plano 3 / P.M



Ayo começa com a cabeça.

Cena 3 / Plano 4 / P.C



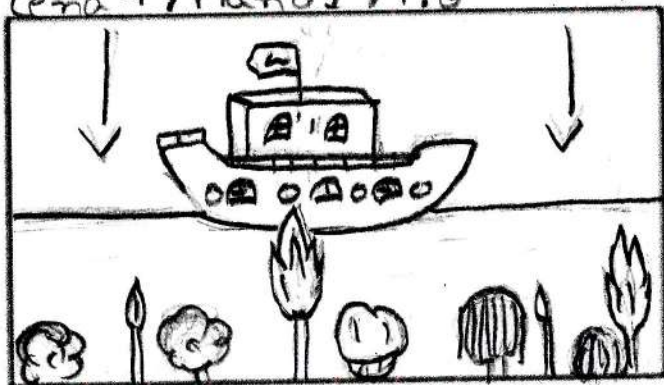
Ayo: - Continua voró.

Cena 3 / Plano 4 / P.C



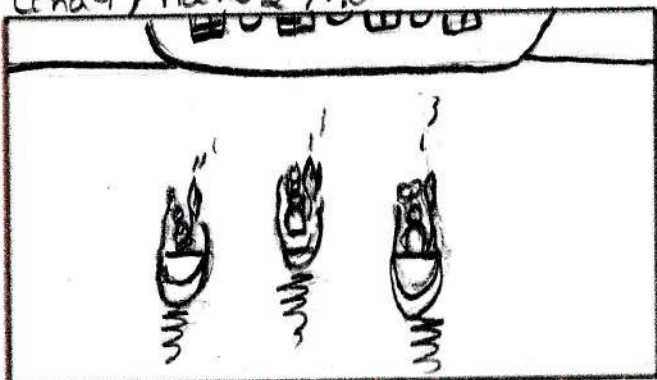
Transição.

Cena 4 / Plano 1 / P.G



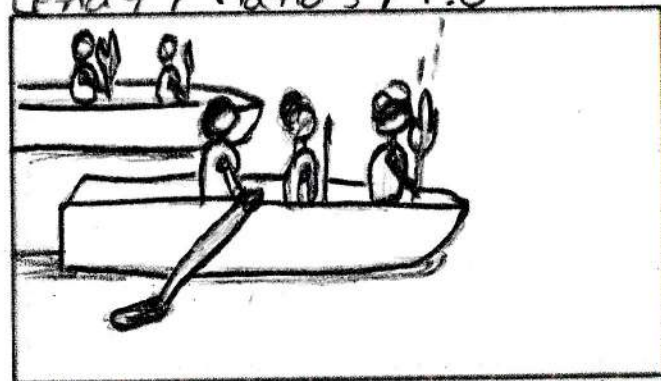
Maria Felipa com várias mulheres segurando tochas de fogo. Elas entram em canoas.

Cena 4 / Plano 2 / P.G



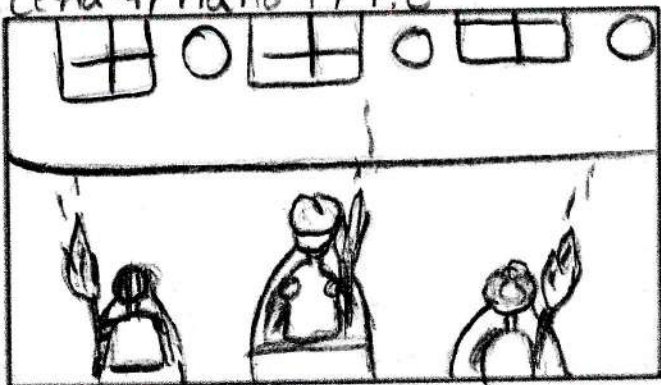
Em uma noite escura na Baía de Todos os Santos. Armadas com tochas vão em direção a uma embarcação.

Cena 4 / Plano 3 / P.C



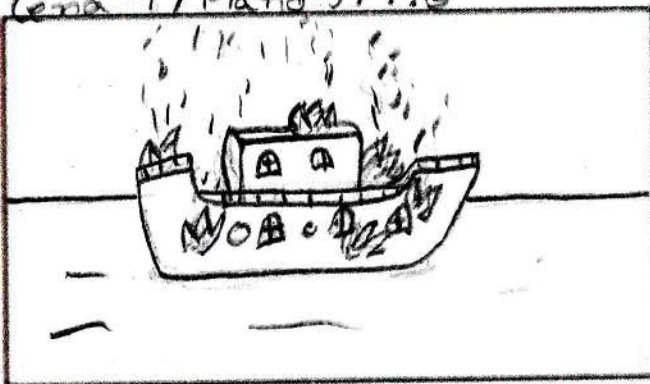
Com Maria Felipa na frente elas se aproximaram lentamente.

Cena 4 / Plano 4 / P.C



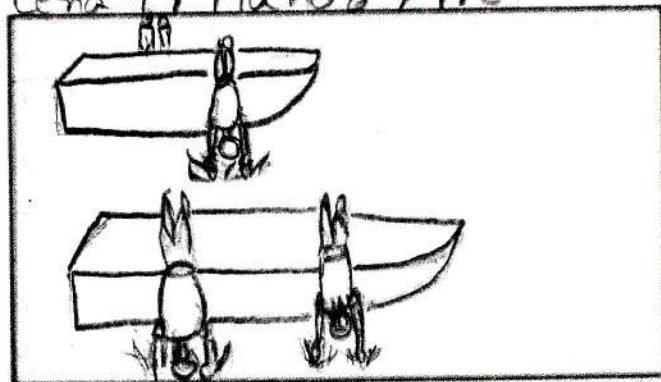
Após o sinal de Maria Felipa elas lançaram tochas sobre as embarcações.

Cena 4 / Plano 5 / P.G



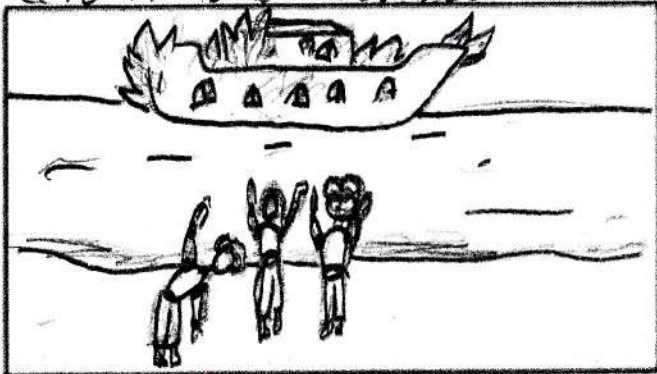
Muito fogo surgiu.

Cena 4 / Plano 6 / P.C



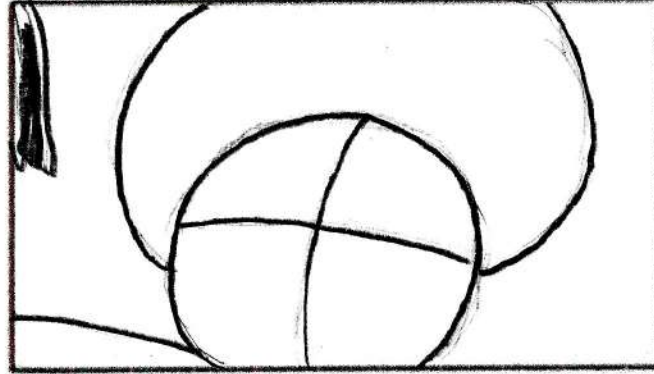
Elas pulam no mar juntas.

Cena 4 / Plano 7-8 / P.G



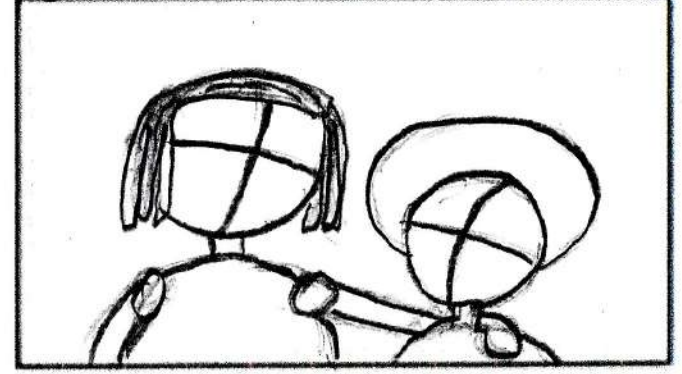
Elas chegam na margem do mar. Comemoram a vitória.

Cena 5 / Plano 1 / P.F



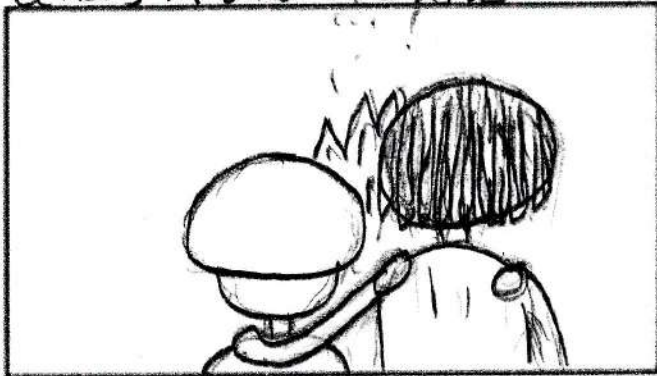
Os olhos de Ayo estão brilhando.

Cena 5 / Plano 2-3 / P.M



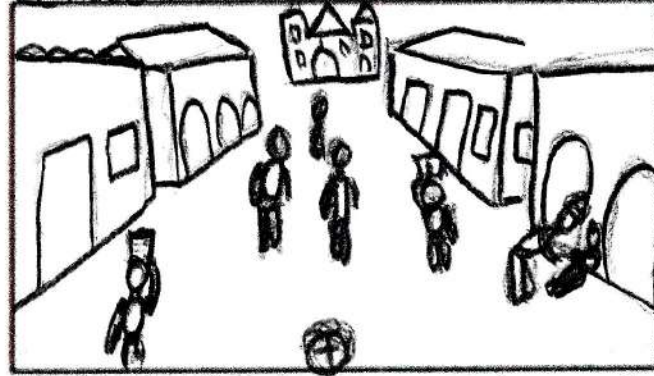
Ayo: - Vovó, essa história me faz sentir orgulho das nossas raízes.

Cena 5 / Plano 4-5 / P.C



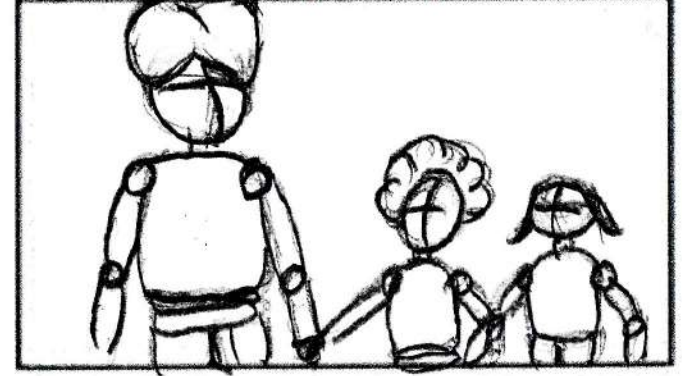
Dandara: - Além disso, Maria Felipa era uma defensora dos direitos dos negros e negras.

Cena 6 / Plano 1 / P.A



Maria Felipa caminha pela ilha. Ajuda as pessoas.

Cena 6 / Plano 2 / P.C



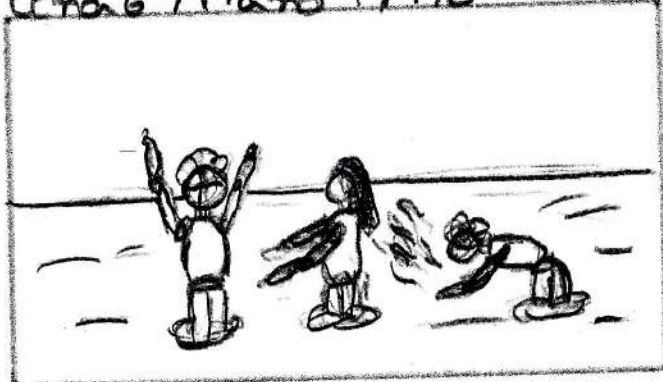
Ela conversa com um grupo de memórias pretas

Cena 6 / Plano 3 / P.A



Ela olha para o horizonte e sai correndo em direção ao mar.

Cena 6 / Plano 4 / P.G



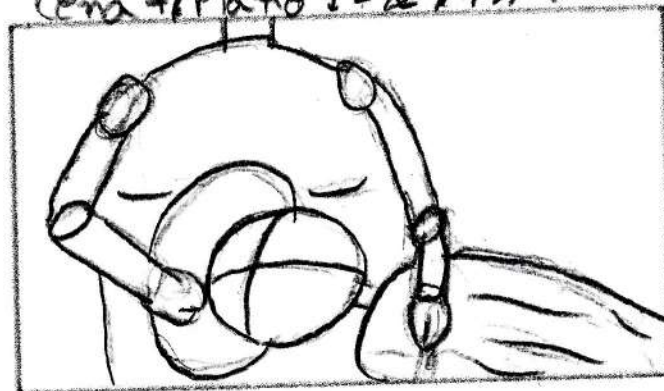
Maria Felipa e algumas mulheres brincam no mar.

Cena 6 / Plano 5-6 / P.M



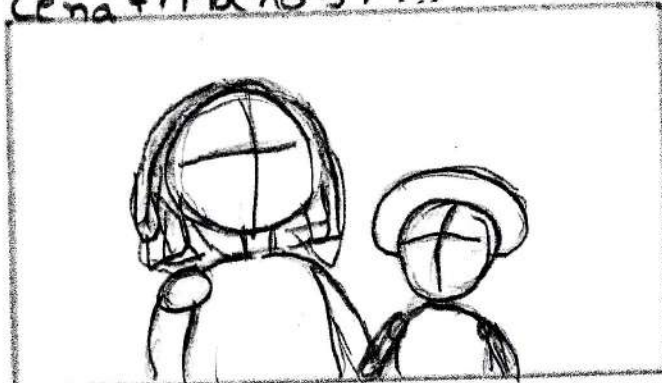
Dandana: - Depois da independência do Brasil, Maria Felipa continua a ser uma líder em nossa comunidade.

Cena 7 / Plano 1-2 / P.M



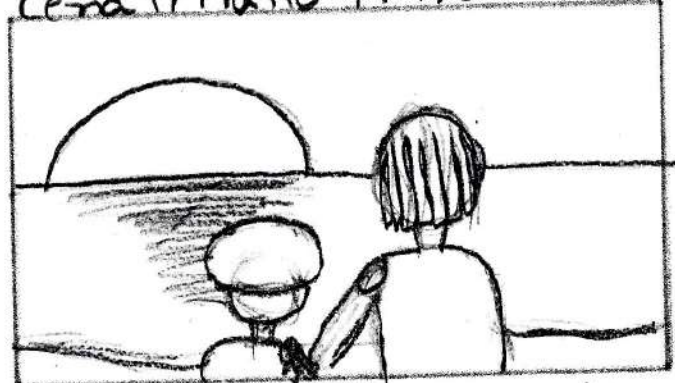
Ayo está adormecido no colo de Dandana.

Cena 7 / Plano 3 / P.M



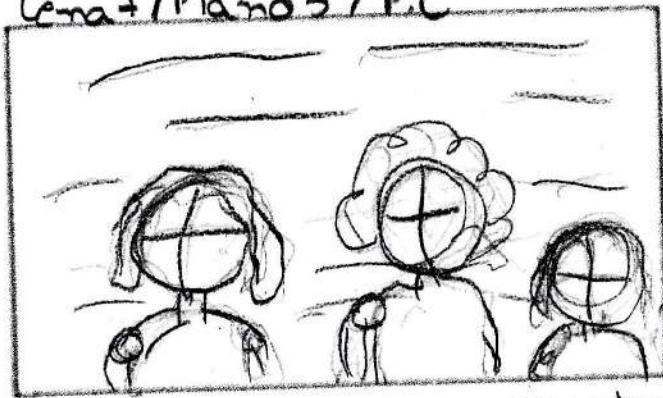
Dandana sonni. Se levanta pega nas mãos de Ayo.

Cena 7 / Plano 4 / P.G



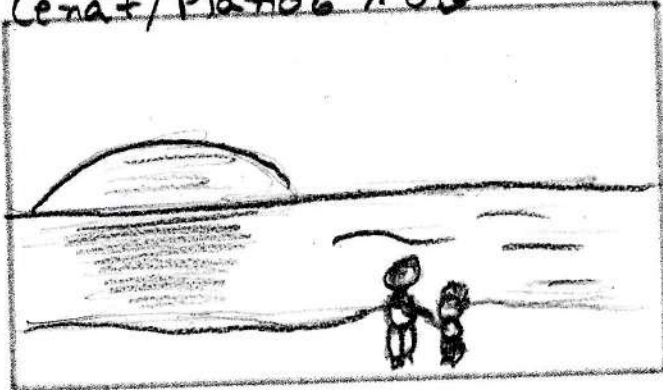
Os dois caminham em direção ao mar.

Cena 7 / Plano 5 / P.C

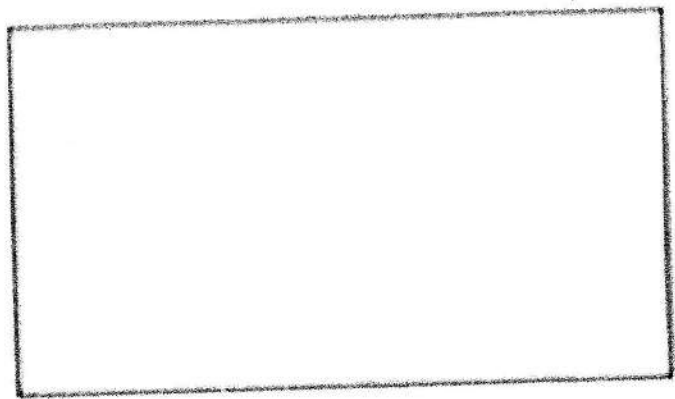
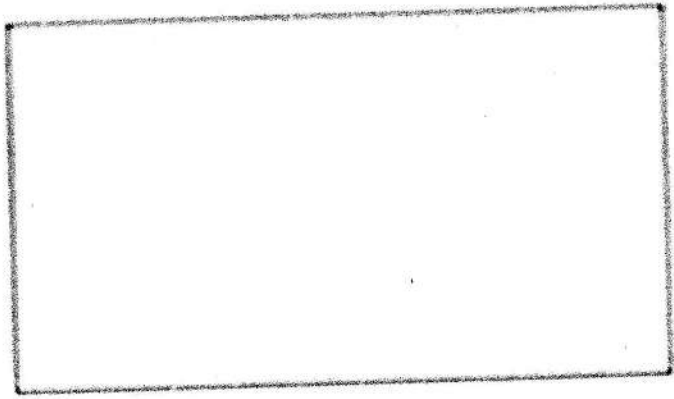
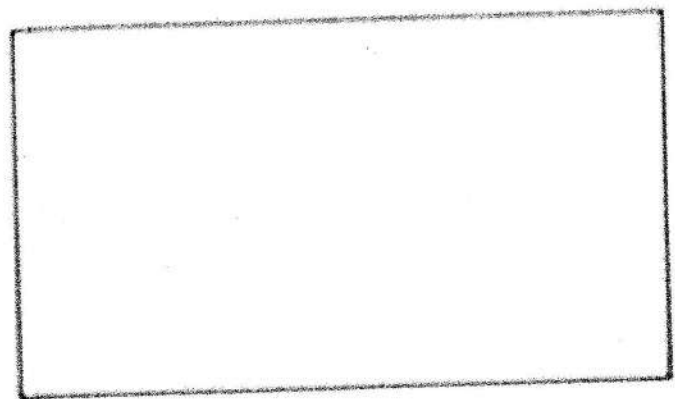
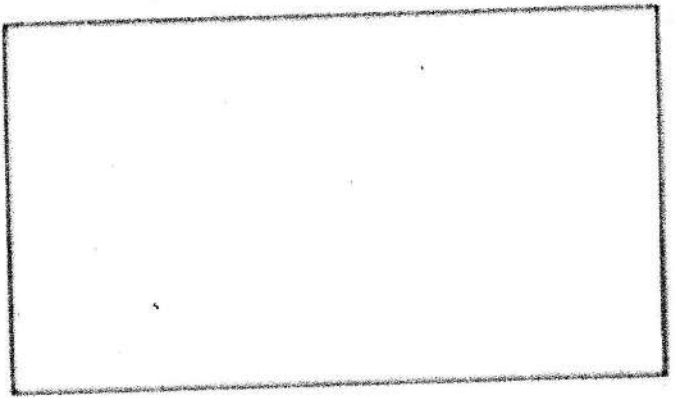


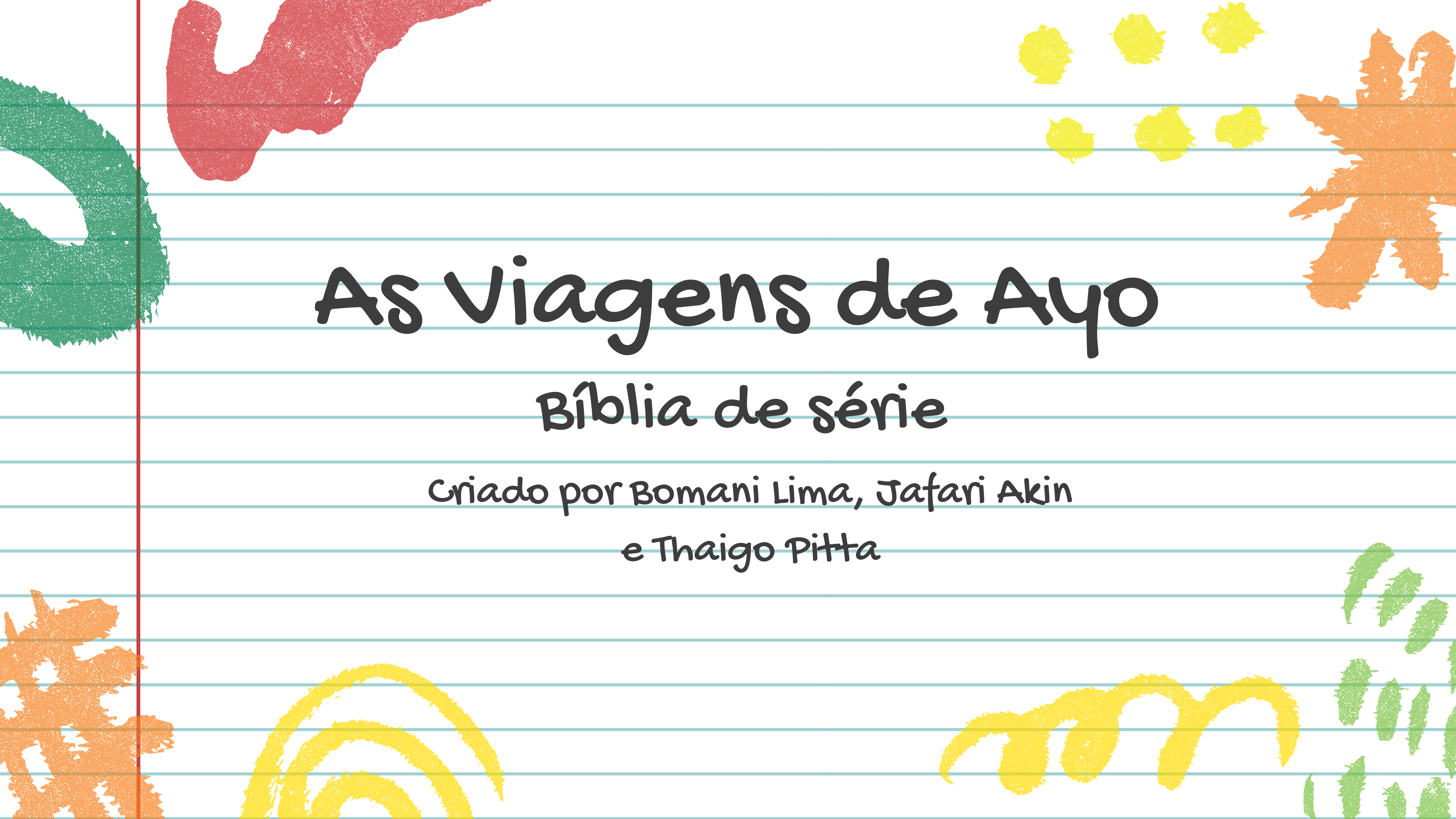
No mar vemos a sombra de várias mulheres ancestrais.

Cena 7 / Plano 6 / P.GG



Ayo e Dandaua brincam as margens do mar.





As Viagens de Ayo

Bíblia de série

Criado por Bomani Lima, Jafari Akin
e Thaigo Pitta

Logline: Uma criança de 10 anos encontra autoconhecimento e diversão nas histórias ancestrais africanas contadas por sua avó.

Formato: Série em animação 2D. 6 episódios de 5 minutos - Procedural

Gênero: Aventura e fantasia

Público-alvo: Infantojuvenil

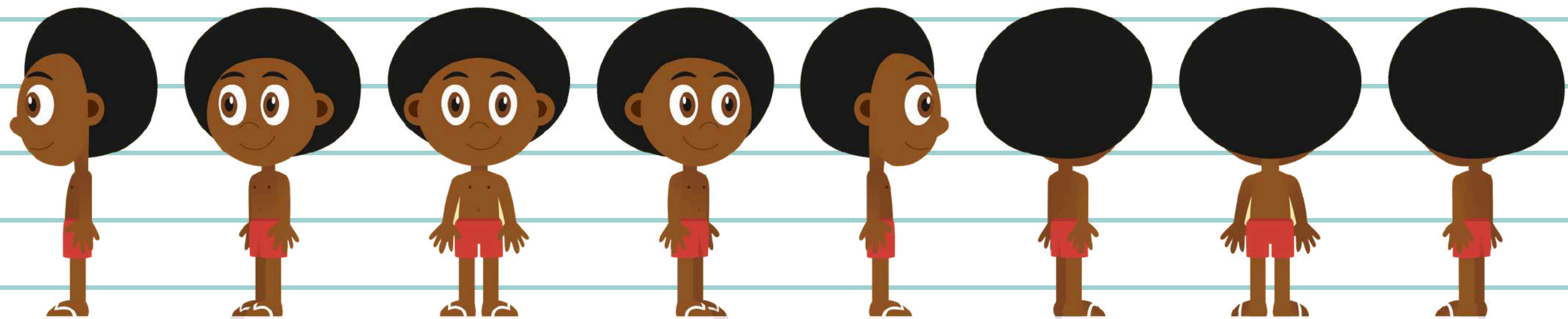
Tema: Ancestralidade africana, memória oral, cultura africana e relação intergeracional

Sinopse:

Ayo, um menino de 10 anos extremamente curioso, adora ouvir as histórias contadas por sua avó Dandara. A cada narrativa, ele embarca em uma aventura pelo Continente Africano e pela diáspora, conhecendo personalidades, tradições e culturas africanas. Através da oralidade, Ayo descobre sua ancestralidade e aprende valiosas lições de autoconhecimento

Biografia de personagens

Ayo: Ayo é um menino preto de 10 anos, que vive em uma comunidade quilombola. Extremamente comunicativo e cheio de energia, Ayo adora falar e está sempre em movimento. Curioso e ávido por conhecimento, ele se dedica a aprender coisas novas, e se diverte com qualquer tipo de brincadeira. No entanto, o que mais encanta Ayo são as histórias que sua avó, Dandara, conta para ele desde pequeno. Essas narrativas fascinantes transportam Ayo para viagens ancestrais repletas de aprendizado e conhecimento sobre a cultura africana, fortalecendo sua autoestima e conexão com suas raízes africanas.



Biografia de personagens

Dandara: Dandara é uma griot em diáspora, uma senhora preta de 88 anos que dedicou sua vida à comunidade. Na infância, Dandara era tímida e introspectiva, mas, com o tempo, começou a se envolver mais com sua comunidade, eventualmente tornando-se uma grande líder. Atualmente, Dandara cuida de seu netinho Ayo, um menino comunicativo que adora ouvir as histórias que ela narra todos os dias. A maior alegria de Dandara é compartilhar seus ensinamentos com os mais jovens, usando a oralidade para transportar as crianças ao continente africano e fortalecer suas conexões com a ancestralidade.



Universo:

No coração do Quilombo das Sete Portas, uma comunidade quilombola enraizada entre as majestosas montanhas da Chapada Diamantina, na Bahia, reside uma magia ancestral. Aqui, Dandara, uma ex-líder quilombola, agora mestre griot, é a guardiã das histórias e tradições da comunidade. Ayo, uma criança cheia de curiosidade e imaginação, é seu aprendiz ávido, sedento por conhecimento do mundo além das fronteiras do quilombo. Todos os dias, Dandara presenteia Ayo com as narrativas de outrora, e juntos, eles transcendem as barreiras do tempo e do espaço, mergulhando nas crônicas de impérios perdidos, reinos distantes, e nas vidas notáveis de líderes africanos e da diáspora. Assim, a cada conto, eles desbravam um universo repleto de aventura, sabedoria e ancestralidade africana.

Universos:

quilombo 7 portas:



ilha de itaparica:



Sinopse da primeira temporada

Cada episódio apresenta uma narrativa épica contada por Dandara, transportando Ayo para contos históricos e culturais da África e da diáspora. Eles exploram impérios antigos, reinos misteriosos e figuras icônicas, enfrentando desafios e aprendendo lições valiosas.

Ayo descobre a bravura de Maria Felipa, a preservação ambiental com Wangari Maathai, a luta pela independência com Kwame Nkrumah, e lições sobre riqueza e justiça no Império de Gana. Ele compreende a igualdade e a resistência na Revolução Haitiana e a importância da liberdade no Quilombo dos Palmares.

Ao longo da temporada, Ayo amadurece, ganhando confiança e sabedoria, tornando-se um jovem líder em sua comunidade. "As Aventuras de Ayo: Temporada 1" entrelaça magia e realidade, criando um universo rico em diversidade cultural, ensinamentos valiosos e aventuras inesquecíveis.

Episódios da primeira temporada

1 - Episódio piloto: Ayo e As Luzes de Maria Felipa

Sinopse: Ayo descobre a história de Maria Felipa, uma heroína da resistência baiana contra a invasão portuguesa. Ao acompanhar suas estratégias e bravura, Ayo aprende sobre a importância de defender sua comunidade com coragem e inteligência.

2 - Episódio: Wangari Maathai

Sinopse: Ayo e Dandara viajam para o Quênia, onde encontram Wangari Maathai, fundadora do Movimento Cinturão Verde. Aprendendo sobre sua luta pela preservação ambiental, Ayo compreende a importância de cuidar da natureza e da resiliência.

3 - Episódio: Kwame Nkrumah

Sinopse: Em Gana, Ayo conhece Kwame Nkrumah e sua luta pela independência do colonialismo britânico. Através dessa história, Ayo aprende sobre a importância da unidade e do trabalho conjunto para alcançar a liberdade e a autodeterminação.

Episódios da primeira temporada

4 - Episódio: Império de Gana

Sinopse: Ayo viaja no tempo para o auge do Império de Gana, onde aprende sobre a riqueza e a justiça social que caracterizaram esse poderoso reino. Ele descobre como o comércio e a diplomacia podem coexistir com princípios éticos.

5 - Episódio: Revolução Haitiana

Sinopse: Dandara conta a Ayo a inspiradora história da Revolução Haitiana, o primeiro e único levante de escravos que resultou em um estado livre. Ayo aprende sobre a luta pela igualdade e a importância de resistir à opressão.

6 - Episódio: Palmares

Sinopse: Quando Ayo é transportado para o Quilombo dos Palmares pelas histórias de sua avó Dandara, ele conhece Zumbi dos Palmares e Dandara dos Palmares, aprendendo sobre a luta pela liberdade e a preservação da comunidade. Inspirado pela coragem e resiliência dos quilombolas, Ayo reforça seu vínculo com sua herança cultural e ancestralidade.

Sinopse da segunda temporada

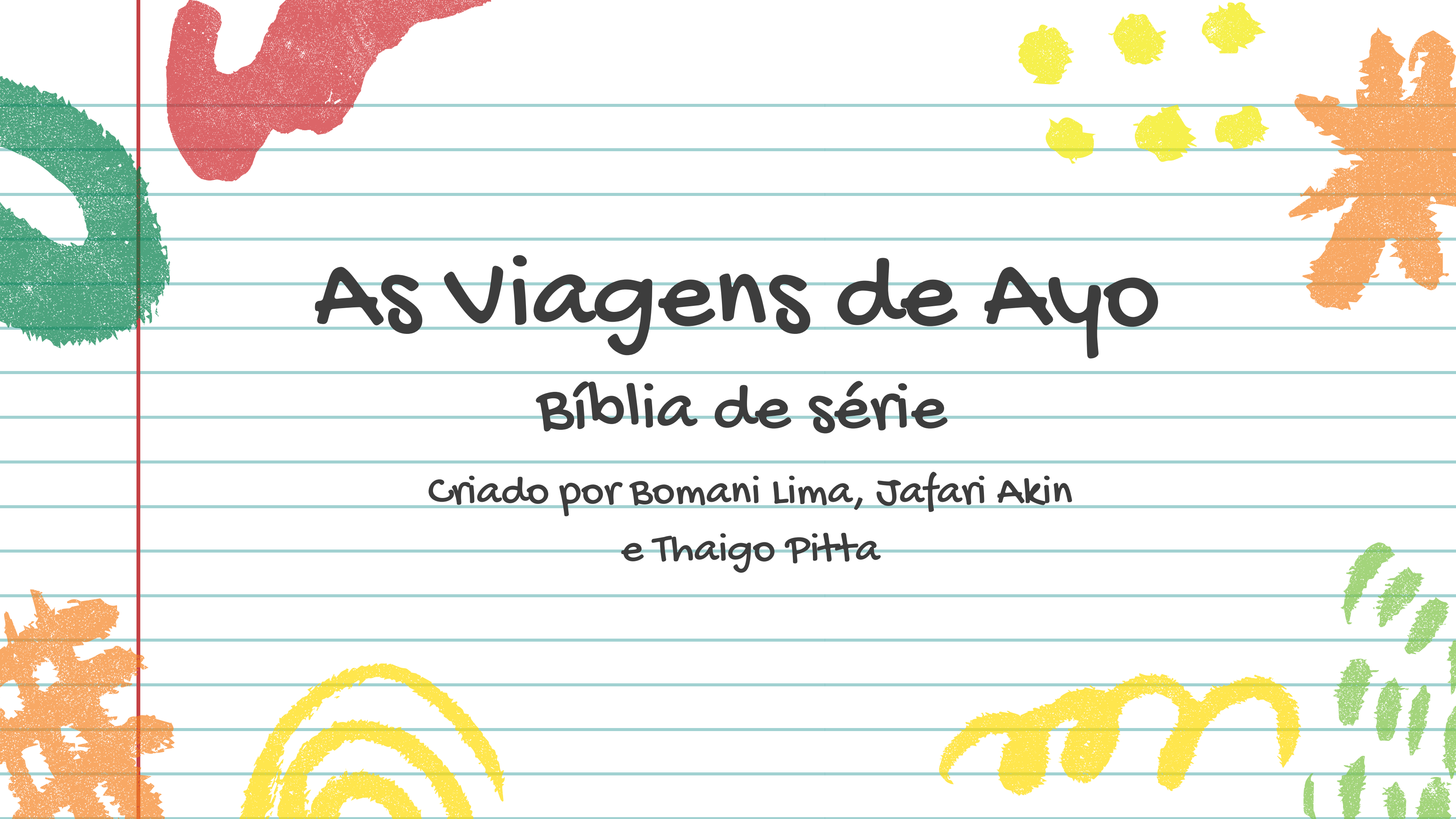
No primeiro episódio, ele explora o Reino de Núbia, aprendendo sobre a resistência e prosperidade dos núbios. Em seguida, na África do Sul, Ayo encontra Nelson Mandela e entende a importância da perseverança e luta pela justiça. No terceiro episódio, Ayo descobre o Reino de Axum, sua riqueza cultural e diplomacia. Ele viaja aos EUA para conhecer Martin Luther King Jr. e aprende sobre a não-violência e a luta pelos direitos civis. No Império do Benim, Ayo aprecia a arte e a herança cultural, encontrando o rei Oba Ewuare. Finalmente, ele conhece Cheikh Anta Diop, que o ensina a valorizar a verdadeira história africana. Ao longo da temporada, Ayo amadurece e se prepara para ser um líder compassivo, honrando o legado de seus antepassados com orgulho e sabedoria.

Sugestão de episódios para terceira temporada

- Malcolm X
- Lélia Gonzalez
- Angela Davis
- Marcus Garvey
- Sueli Carneiro
- Reino de Zimbabwe (c. 1100-1450)
- Maria Auxiliadora da Silva

Referencias visuais e narrativa:

- Nana & Nilo
- Mundo Bitá
- Hora de Aventura
- Trilogia Kitiku
- Bia Desenha
- As Aventuras de Nina e Xilo



As Viagens de Ayo

Bíblia de série

Criado por Bomani Lima, Jafari Akin
e Thaigo Pitta