



Universidade de Brasília  
Faculdade de comunicação  
Departamento de audiovisual

## **Brasília Paralela: Um Sai-Fai Candango**

Brasília DF, junho de 2018

Gabriel Rocha Azevedo de Oliveira

### **Brasília Paralela: Um Sai-Fai Candango**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como requisito para a conclusão do Curso de Comunicação Social – Audiovisual.

#### BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Célia Kinuko Matsunaga Higawa

Orientadora

---

Prof. Dr. Wagner Rizzo

Membro 1

---

Prof. Rafael Dietzsch

Membro 2

## **Agradecimentos**

Agradeço a todos os professores que participaram direta ou indiretamente da minha jornada acadêmica, especialmente à Prof.<sup>a</sup> Célia Matsunaga, cujos imensos conhecimento e acolhimento me trouxeram luz em períodos sombrios.

Agradeço aos funcionários, servidores e terceirizados da Faculdade de Comunicação: Isaías, Daniel, Ruyter, Letícia, Jonas, Raul, Ivoneide, Rosa, Cris, Rogério, Wallace, enfim, todos que trabalham duro para o bom funcionamento da nossa Faculdade.

Agradeço à minha mãe por tudo, tudo mesmo e agradeço a meu pai por tudo.

Agradeço à minha família e amigos, alguns já citados acima, que sempre me ofereceram compreensão, carinho e amor.

## **Resumo**

Esta memória tem como propósito descrever e analisar o processo criativo que guiou a feitura do livro ilustrado de ficção científica “*Brasília Paralela; Um Sai-Fai Candango*” e suas etapas. A obra apresenta um olhar divertido e fantástico sobre Brasília e suas características, ao criar uma “Brasília Paralela”, cidade e universo novos, que se relacionam de forma muito próxima com a Brasília real. Nesse material constam os caminhos e percalços presentes na criação da obra, explicando as escolhas feitas e a relevância da realização de tal produto final.

**Palavras Chaves:** Comunicação, Brasília, livro Ilustrado, ficção científica.

**Sumário**

<b>1. Introdução .....</b>	<b>6</b>
<b>2. Problematização da pesquisa .....</b>	<b>8</b>
<b>3. Justificativa .....</b>	<b>9</b>
<b>4. Objetivos .....</b>	<b>9</b>
<b>5. Metodologia e Desenvolvimento .....</b>	<b>12</b>
<b>6.1 Amassódromo.....</b>	<b>21</b>
<b>6.2 Personagens .....</b>	<b>21</b>
<b>6.2.1 Flávia .....</b>	<b>21</b>
<b>6.2.2 Aracy Rios e “O Grupo” .....</b>	<b>22</b>
<b>6.2.3 Isaías.....</b>	<b>22</b>
<b>6.2.4 Entidades da Criação e da Destruição.....</b>	<b>23</b>
<b>6.2.5 Fera Parnauá ou O Monstro do Lago Norte.....</b>	<b>23</b>
<b>6.2.6 Espirito da Cidade .....</b>	<b>24</b>
<b>6.2.7 Kássia .....</b>	<b>24</b>
<b>7. Considerações Finais .....</b>	<b>25</b>

## 1. Introdução

Não é possível falar sobre este produto sem falar da Universidade de Brasília e pelos responsáveis por sua fundação, pois *Brasília Paralela: Um Sai-Fai Candango*, inicialmente foi pensado como um documentário sobre a história e construção do Instituto Central de Ciências, o ICC, principal prédio da UnB. Tal fascínio pela estética e arquitetura do prédio despertou uma curiosidade sobre sua história, mas é completamente impossível falar da história do ICC sem esbarrar nos fatos e pessoas ligadas à fundação da UnB e de Brasília.

Ao estudar figuras notáveis como Juscelino Kubitschek, cuja própria habilidade política e ousadia lhe permitiram superar um desafio quase impossível e fundar uma nova capital; ou Lúcio Costa, cujo pensamento refinado organizou em um belo texto o projeto urbanístico que propunha uma cidade em forma de cruz, apesar de ser mais comumente comparada com a forma de um avião, fazendo uma releitura dos cinco pontos enunciados por Le Corbusier em sua cidade teórica, a Ville Radieuse. Oscar Niemeyer, arquiteto responsável por dar forma à vários prédios e monumentos icônicos de Brasília, seus traços fazem parte da identidade visual da cidade e, principalmente, Darcy Ribeiro, primeiro reitor da UnB cujo extenso conhecimento, alta sensibilidade e impressionante capacidade transformadora, aliadas à sua fenomenal habilidade de tornar projetos e ideias em realidade, foram cruciais para tornar possível a fundação da Universidade de Brasília. Anísio Teixeira, um visionário, assim como Darcy, e criador de várias escolas-modelo, como a escola parque de Salvador, que propunha uma inovadora forma de ensino e interação dos alunos com a escola, tal modelo inspirou a criação das escolas parque em Brasília. Anísio foi um grande pensador da educação e foi de sua responsabilidade a organização do plano educacional de Brasília, que englobava não só a Universidade, como também idealizava os ensinos fundamentais e médio, sendo Anísio o principal conselheiro de Darcy Ribeiro ao longo da fundação da universidade. Após estudar tão notáveis personagens da história da cidade e universidade foi impossível tratá-los como meros figurantes ou notas de rodapé neste projeto.

Durante a pesquisa foi possível respirar um pouco do sentimento de renovação, esperança e arrojo que permearam a fundação de Brasília e de sua

universidade. Mas também trouxe muita inquietação descobrir que várias pessoas jovens conheciam muito pouco sobre essas pessoas, suas ideias e ideais que, por consequência, exerceram importante papel durante a criação da cidade.

A partir desse momento, o projeto se transformou completamente. Veio à tona a necessidade de criar um produto mais palatável ao público infanto-juvenil e que tivesse seu foco voltado para trazer o interesse desse público para Brasília, UnB e seus fundadores. Assim, surgiu a ideia do produto como projeto final: um livro ilustrado, infanto-juvenil, de ficção científica e que tivesse Brasília e seus fundadores como figuras centrais. Utilizando as ilustrações e a temática fantasiosa como pontos fortes para aproximar a narrativa do público jovem, tentando assim reforçar e/ou criar os laços de identificação entre os leitores, a cidade e seus personagens históricos. O produto tem, desde a sua idealização, a pretensão de ser o primeiro de uma série de estórias que terão Brasília e seus fundadores como foco, cada livro trataria de uma característica, monumento, pessoas ou lugares de Brasília, sempre com uma abordagem divertida e fantasiosa, calcada na ficção científica.

A narrativa de “Brasília Paralela: Um Sai-Fai Candango” não se passa no Universo real, mas sim num universo paralelo fictício. Muito parecido com o universo real, no entanto, diferentemente deste, o universo paralelo está intimamente relacionado com o fantástico. O título faz uma brincadeira de palavras com a fonética da forma estrangeira que o gênero de ficção científica é comumente chamado: Sci-fi, uma abreviação de Science Fiction, que em português significa “Ficção Científica”. Mas tal jogo com as palavras não servem apenas para fazer graça, mas também indicar o tom divertido e voltado para uma forma mais local de enxergar o mundo e o universo. A estória nos apresenta Flávia, que é uma estudante da Universidade de Brasília Paralela, e sofre com crises de medo e ansiedade que a impedem de prosseguir com seu projeto final e se formar. A estudante é levada, por uma série de fatos estranhos, a conhecer Aracy Rios, personagem análogo a Darcy Ribeiro, e “O Grupo”, composto por Orestes Neurer, Juvenal Kohffer, Luiz Castro e Aloísio Tenório, que são personagens análogos a Oscar Niemeyer, Juscelino Kubitschek, Lúcio Costa e Anísio Teixeira, respectivamente. Aracy e “O Grupo”

guiam Flávia na missão de salvar Brasília Paralela de uma ameaça misteriosa, mas para isso acontecer, Flávia precisará enfrentar e superar seus medos.

## **2. Problematização da pesquisa**

Ao criar uma Brasília fictícia e fantasiosa, que busca trazer o interesse de jovens para a historiografia da Brasília real, como evitar que a abordagem de uma identidade do povo candango, que também é parte central da obra, caia na armadilha do anacronismo do discurso da cultura nacional descrito por Stuart Hall?

*“O discurso da cultura nacional não é, assim, tão moderno quanto aparenta ser. Ele constrói identidades que são colocadas, de modo ambíguo, entre passado e futuro. Ele se equilibra entre a tentação por retornar as glórias passadas e o impulso por avançar ainda mais em direção à modernidade. As culturas nacionais são tentadas, algumas vezes, a se voltar para o passado, a recuar defensivamente para aquele “tempo perdido”, quando a nação era “grande”; são tentadas para que seja possível restaurar as identidades passadas. Este constitui o elemento regressivo, anacrônico, da estória da cultura nacional”. (Stuart Hall, 2006)*

Seria um risco a obra tratar os fatos e personagens que se encontram no passado como heróis e heroínas gloriosos e indefectíveis, responsáveis pelos períodos áureos de um povo ou nação. Tal abordagem inevitavelmente estará apenas resgatando valores antigos de um tempo passado, que são incompatíveis com a modernidade para onde os povos caminham, caindo assim, no elemento regressivo e anacrônico da estória da cultura nacional que Hall cita.

Nesse sentido, esta memória busca explicar os cuidados tomados para evitar que a abordagem do passado, presente na obra, se configure em uma idealização ingênua de um passado grandioso, sem problemas ou falhas, ou seja, sem humanidade.

### **3. Justificativa**

A relevância desta pesquisa reside na discussão de uma identidade cultural de Brasília e seus problemas. Segundo Hall, “Uma cultura nacional é um discurso – um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos”. Os “sentidos” a que Hall se refere estão presentes em narrativas e estórias contadas sobre um lugar e um povo, criando assim um imaginário comum entre as pessoas de um povo ou nação. As mídias acabam por reforçar e/ou questionar esses sentidos, exercendo importante papel na construção de uma identidade cultural de um povo.

O produto final busca exercer essa função que compete às mídias, que reforça ou questiona o discurso de identidade nacional. A obra, ao misturar a historiografia, costumes e locais de Brasília com a narrativa fantasiosa sugere uma forma descontraída de abordar a identidade cultural candanga, inserindo elementos fantásticos em momentos históricos, visando, de forma clara, criar uma mitologia não oficial de Brasília, cujo intuito é encorajar o leitor a buscar os verdadeiros fatos historiográficos da cidade.

Tais discussões acerca da identidade cultural sempre são relevantes, pois, independentemente de apresentarem abordagens rejeitadas, ou abraçadas, pelo povo, ou nação, são responsáveis por formar e significar a identidade cultural da sociedade em questão.

### **4. Objetivos**

“Se queres ser universal, começa por pintar a tua aldeia”, a frase, comumente atribuída a Leon Tolstói pode compreender várias interpretações, mas apenas uma delas será abordada nessa memória para exemplificar alguns objetivos deste produto final, a interpretação usada é: “toda aldeia possui em si, as características universais que nos identificam como seres humanos e sociais.” Ao inserir em “Brasília Paralela, Um Sai-Fai Candango” elementos fantásticos como viagens dimensionais e temporais, busca-se elaborar um “Universo Candango”, intimamente relacionado com Brasília, mas criando, ao mesmo tempo a possibilidade de infinitos outros Universos ligados a outras cidades e países, fazendo o caminho inverso, trazendo o universal para a aldeia.

O produto tem como objetivo despertar nas gerações mais novas o interesse pela historiografia de Brasília, levantando discussão sobre a identidade cultural candanga de forma divertida e descompromissada. Ao apresentar uma Brasília paralela à cidade real e permeada de elementos fantásticos, mas que possui várias semelhanças com a Brasília real, busca-se criar a dúvida e inquietação na cabeça do leitor “o que aconteceu de fato?” ou “Quem são essas pessoas na realidade?” no intuito de que as pessoas busquem ou relembrem informações sobre a cidade, e criem ou comparem um imaginário da cidade, conectados à sua realidade.

A obra não possui o intuito de impor uma visão ou forma de enxergar Brasília, mas apenas se conectar aos interesses dos jovens e tentar direcionar sua atenção para Brasília, para que eles mesmos criem, ou questionem, e desenvolvam a sua própria identificação cultural e um imaginário da cidade que leve em conta a sua história.

#### **4.1 Abordagem da Identidade Cultural**

Ao retratar uma cidade como elemento central de uma obra, seja ela literária, visual, arquitetônica ou de qualquer outro tipo, estará sendo abordado de forma direta ou indireta, a identidade cultural desse povo. Desta forma, compõe-se seu imaginário no qual a identidade cultural está intrinsecamente ligada. “(...) dentro de um espírito antropológico, proponho a seguinte definição de nação: uma comunidade política imaginada – e imaginada como sendo intrinsecamente limitada e, ao mesmo tempo, soberana”. Tal passagem de Benedict Anderson (2008) compreende a identidade nacional como uma relação imaginada, pois dois indivíduos de uma mesma nação, mesmo sem se conhecerem, possuem uma noção clara da relação que compartilham. Essa noção compartilhada é formada a partir de um conjunto de sentidos em comum, que acaba por fazer com que o povo se identifique como nação. Essa maneira de um povo se identificar não está restrita apenas à condição de nação, mas também pode compreender como se criam identidades culturais de comunidades, cidades, províncias e bairros. Brasília também possui um conjunto de sentidos próprios que constituem o seu imaginário, como por exemplo, a condição de capital política do Brasil, uma cidade planejada que se

relaciona com a sua urbanização de forma singular. Várias outras características, estórias e comportamentos que juntos compõem o imaginário da cidade, seus habitantes utilizam se identificando culturalmente com ela.

A construção da identidade cultural é um processo em constante mudança, pois novos sentidos são adicionados com o passar do tempo e vão adquirindo diferentes significados. Uma característica muito peculiar da construção da identidade de Brasília é que ela possui muitos elementos em comum com o processo de construção da identidade Brasileira, sendo que ambas carregam como essência de sua formação o multiculturalismo, comumente presente em sociedades originadas a partir de uma junção. No caso do Brasil, Gilberto Freyre, em *Casa Grande & Senzala*, enumera a junção de três matrizes culturais na formação da identidade brasileira, assim como Brasília que, ao ser fundada, foi povoada por pessoas diversas culturas e tradições regionais do Brasil. Mas diferentemente da miscigenação abordada por Freyre e sem entrar no mérito da discussão formada acerca dessa noção de uma nação miscigenada, que possui um amplo e rico debate, vivo até hoje, a troca cultural acontece de forma mais fácil e dinâmica. Tal comparação serve para exemplificar a natureza multicultural da construção das duas identidades, marcadas pelo hibridismo descrito por Hall

“O hibridismo não se refere a indivíduos híbridos, que podem ser contrastados com os "tradicionais" e "modernos" como sujeitos plenamente formados. Trata-se de um processo de tradução cultural, agnóstico uma vez que nunca se completa, mas que permanece em sua indecidibilidade.” (Stuart Hall, 2003)

Hall compreende a identidade cultural de uma nação como um discurso construído através do tempo, formado por estórias que explicam o passado da nação e o conectam com o presente. Ainda alerta que essas estórias produzem sentidos com os quais os povos buscam se identificar, possuem também um caráter perigoso “As culturas nacionais são tentadas, algumas vezes, a se voltar para o passado, a recuar defensivamente para aquele “tempo perdido”, quando a nação era “grande”; são tentadas a restaurar as identidades

passadas. Este constitui o elemento regressivo, anacrônico, da estória da cultura nacional.”

A obra *Brasília Paralela*, ao tratar da cidade e tentar trazer o interesse dos jovens para a história de Brasília, visa fazer parte do conjunto de sentidos que compõe o imaginário da capital e contribuir para o discurso de identidade de Brasília assim como os jardins de Burle Marx, a arte de Renato Matos, a poesia de Nicolas Behr, os filmes de Adirley Queirós e várias outras obras fizeram. Com essa pretensão surge o desafio de trazer o interesse para a historiografia da cidade sem deixar que o discurso exprima o caráter regressivo, a que Hall se refere, das estórias que formam o discurso da identidade cultural.

## **5. Metodologia e Desenvolvimento**

A criação de uma estória é um longo processo que envolve várias escolhas em diferentes etapas. É necessário que o autor escolha um tema, ou conflito, ambientação, personagens, estilo, gênero. A partir do desenvolvimento desses elementos surge o argumento, que é uma versão resumida da estória, *storyline*, que são as principais ações da estória descritas em frases simples e, finalmente, a roteirização. Mas como se trata de uma produção artística, essas etapas e elementos não são regras rígidas, mas sim ferramentas que visam facilitar o difícil trabalho do autor. Não há uma ordem obrigatória para que esses elementos apareçam, pois cada obra irá se desenvolver de forma própria, de acordo com as preferências do autor.

Por se tratar de um livro ilustrado as ilustrações demandaram o mesmo tipo de cuidado, possuindo um processo particular que envolve a definição de um estilo de traço, paleta de cores, desenho dos personagens e elementos de composição das ilustrações.

### **5.1 As Ilustrações**

Definida a estória e seus personagens, a próxima etapa da elaboração do produto foi o de feitura das ilustrações. Este se configurou no período mais

demorado do processo, foram produzidas 28 ilustrações coloridas mais os estudos dos personagens. Todas as pinturas foram feitas, desde os esboços, inteiramente no computador, utilizando-se de uma mesa gráfica e do software Adobe Photoshop, que permite a emulação do efeito de diversos tipos de tintas e pincéis possibilitando praticamente qualquer tipo de abordagem estética.

Antes de começar a ilustrar as cenas, era necessário optar por um estilo de desenho e pintura. Levando em conta o público-alvo infanto-juvenil, a escolha de um tipo de traço que pudesse transitar entre alguns elementos mais realistas e outros apoiados no estilo cartum, se mostrou como a decisão mais acertada. Um traço muito calcado no realismo deixaria o tom da estória mais sério do que ele deveria ser, além de demandar muito mais tempo para esboçar, desenhar e pintar. Conseqüentemente, um traço mais simples e infantil, apesar de exigir um pouco menos de tempo em seu processo, poderia afastar o público-alvo por ser comumente usado em obras direcionadas para um público de idade menor. Foi necessário então chegar a um estilo de ilustração que fosse versátil e de fácil execução, tal estilo foi alcançado ao assumir um aspecto mais cartunesco com os desenhos e formas, contrastando-os com estilos e efeitos de pinturas que estão mais presentes em obras que buscam uma representação mais realista.

## **5.2 Desenho dos Personagens e Objetos**

O processo de desenho dos personagens foi dividido em três etapas: 1- definição da forma, se a personagem é alta ou baixa, magra ou gorda, como é o seu cabelo, que no caso de Flávia responde às emoções da garota, compondo parte essencial de sua expressão, as características do rosto, como formato da face, forma e tamanho do nariz, olhos e boca; 2- escolha de figurino, o figurino dos personagens não muda ao longo da estória porque a intenção é de que as roupas façam parte da personalidade e identidade dos personagens de forma tão marcante quanto qualquer outro elemento dos personagens; 3- criação de uma paleta de cores para cada personagem, tão importante quanto a escolha de forma e figurino. Não houve um estudo teórico aprofundado das cores, apenas os cuidados básicos para não exagerar na saturação e deixar a imagem “cansativa” e os cuidados ao misturar cores

complementares, sempre deixando uma das cores ocupar muito mais espaço que sua complementar para que haja uma maior harmonia entre elas. Essa parte do processo se definiu mais pelas impressões do que as sensações que as cores causavam. Elas foram escolhidas de forma instintiva, mas também bastante cuidadosa.

Inicialmente os estudos de personagem foram feitos no papel, com lápis e caneta tipo nanquim. A opção pelo papel teve o intuito de estabelecer uma relação mais orgânica entre o autor e a forma dos personagens. Nesse estudo inicial procurou-se evitar a aplicação de sombras e texturas detalhadas, focando somente nas formas dos personagens. Ao desenhar os personagens chega um momento em que se deve decidir por uma das alternativas criadas para os personagens. Essa escolha levou em conta a praticidade ao desenhar a personagem, pois havia um grande número de ilustrações a serem feitas, e também a adequação dessas formas ao estilo de traço previamente definido como uma mistura entre o traço cartum e o traço realista. Segue abaixo alguns exemplos de paletas de cores, estudos de desenho das personagens e um exemplo de cuidados gerais observados nas ilustrações:



A escolha das paletas procurou conferir uma unidade visual aos personagens, sem que as combinações ficassem monótonas.



(estudo de desenho e estilo de Aracy Rios)

Os estudos de forma dos personagens foram feitos de forma livre, afinal este era o momento em que se era permitido errar. Os desenhos buscaram explorar as possíveis formas e detalhes dos personagens. No exemplo acima pode-se observar três tipos de abordagens diferentes. Na primeira versão Aracy apresenta traços realistas, esta versão foi descartada pois não se adequava ao estilo proposto, mas foi de grande ajuda na hora de perceber os elementos marcantes do rosto da personagem; na segunda versão Aracy possui traços demasiadamente simples, a personagem ficou com traços que muito pouco lembravam a pessoa que os inspirou; na terceira versão Aracy se parece mais com o desenho final do personagem, essa versão ajudou a definir formato dos óculos, sobrancelhas, cabelo e bigode, a bengala foi descartada e o personagem ficou mais magro na versão final.



(Ilustração da gênese da Fera Parnauá,)

A ilustração acima é um bom exemplo dos cuidados tomados ao desenhar e pintar as imagens, esses cuidados serão divididos em três etapas: Composição, cores e iluminação. A primeira etapa a ser tratada é a composição. É na composição que se define em que lugar da tela estarão situados os elementos e como eles interagem entre si. Na ilustração acima a fera ocupa a maior parte da tela, ela se situa de forma alongada e foi desenhada vista de baixo para cima, como se o observador estivesse situado no lago, esse tipo de enquadramento acaba por “alongar” o personagem e traz para a fera a impressão de poder e imponência. A lua se situa acima da fera, mas bem próxima a ela, desviando o olhar do observador da cauda e direcionando-o para a cabeça do animal, a lua aponta quase na mesma direção que a fera formando duas linhas imaginárias paralelas. Esse desvio do olhar do espectador é reforçado pelo olho brilhante da fera, que chama atenção para si.

As cores auxiliam na composição, para esta imagem foi escolhido tons mais frios e escuros. Oscilando, predominantemente, entre roxo, azul e verde, a paleta procura evocar uma sensação de mistério e sobrenatural.

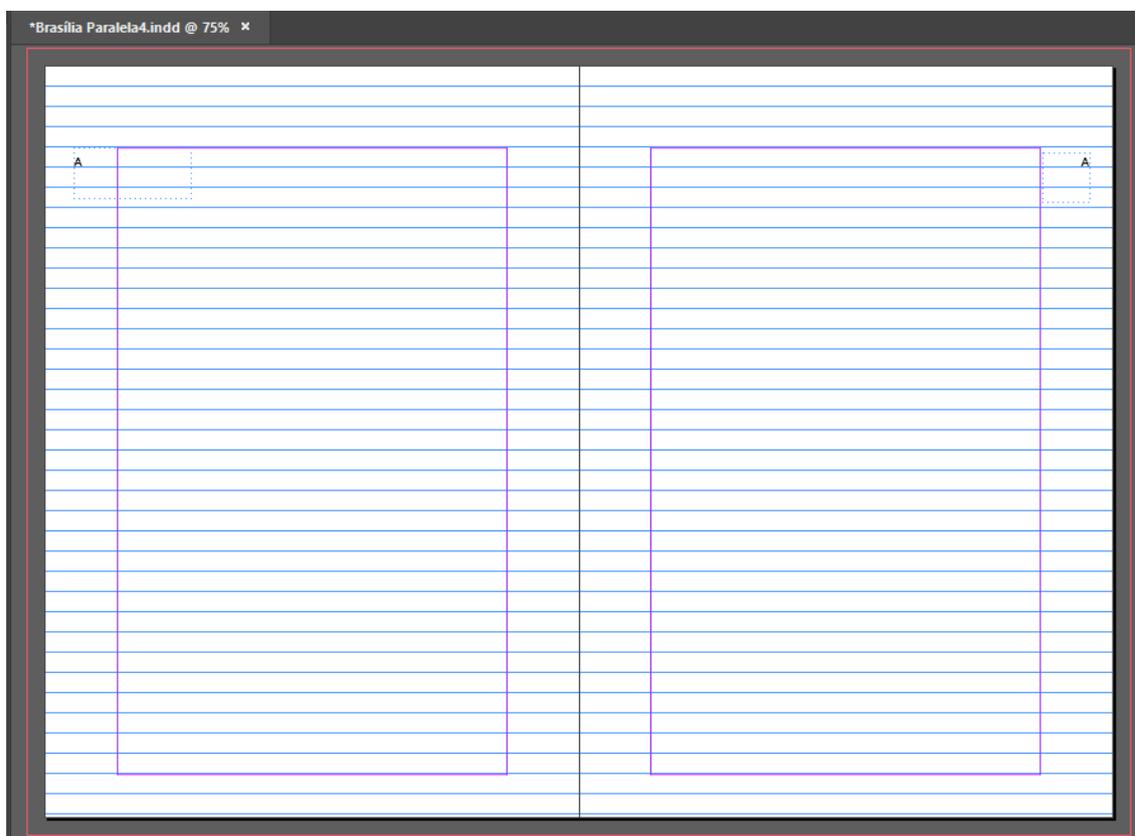
A iluminação emulada na ilustração também contribui para a composição da imagem. A cena se passa à noite, então optou-se por escurecer todas as cores e usar tons menos saturados, pois tons mais saturados costumam aparecer em cenas mais iluminadas. Na cena há duas fontes de luz: a lua e o olho da fera. O olho da fera oferece uma iluminação menor para a cena, servindo apenas para chamar a atenção para a cabeça do animal. A lua, por sua vez, ilumina o resto todo da cena, sua luz azul se espalha pelos contornos da fera e pelas águas do lado. O animal é retratado de costas para a fonte de luz, enquanto o observador o enxerga de frente, por isso o corpo do animal quase não possui cores definidas, somente no seu contorno iluminado pela lua. Esse foi um artifício usado para fortalecer a narrativa e revelar a fera aos poucos ao longo do livro, essa imagem tem a função de entregar ao leitor apenas um relance da magnitude e forma da fera, sem revelar todas as suas características. Todas as decisões estéticas foram tomadas com o intuito de enriquecer a narrativa.

Essa explicação serve como exemplo para mostrar o tipo de cuidado, análise e escolhas que todas as ilustrações tiveram na sua feitura. Pois a intenção dessas imagens é dar mais poder à narrativa.

### 5.3 O Projeto Gráfico

A última etapa da feitura do produto final, unir o texto às ilustrações, transformando-os em um livro.

A primeira escolha a ser feita foi o formato do livro. Optou-se por um tamanho de folha A5, 148 x 210 mm, pois é um formato que, além de possuir uma alta compatibilidade com as gráficas locais, oferece dimensões adequadas para que o leitor possa apreciar de forma clara o texto e ilustrações.



(página mestra do livro, gerada no programa Adobe Indesign)

As grades e margens para a mancha gráfica são compostas de uma coluna por folha e adotaram um espaço de respiro maior na parte superior, a margem superior ficou 23mm afastada do topo da folha, a margem inferior 13mm afastada da base da folha e as margens interna e externa ficaram ambas 20mm afastadas do fim da folha. Essas dimensões que delimitaram a macha

gráfica do texto, enquanto as ilustrações não levaram essas margens em consideração, se adequando ao tamanho da folha.

A fonte utilizada para o texto no miolo do livro foi a Berlin Sans FB família Regular, tamanho 11 e entrelinha de tamanho 16. As fontes usadas na capa foram fontes estilizadas, o tipo do título é um “lettering”, ou seja, não é um tipo pois não compreende todas as letras, números e acentos presentes no alfabeto, enquanto a fonte do subtítulo “Um Sai-Fai Candango” se chama Minotaur e o tipo usado no nome do autor a Forque, de tamanhos 30 e 18 respectivamente, ambas disponíveis no site [fontsqirrel.com](http://fontsqirrel.com).

A paleta de cores, dentro do projeto gráfico, optou por utilizar apenas a cor preta para o texto no miolo do livro. Para a capa optou-se por uma paleta de cores semelhante àquela criada para representar Brasília Paralela nas ilustrações no miolo do livro. O fundo alaranjado remete à terra, o amarelo à vegetação seca e o ciano deu lugar ao roxo que, além de harmonizar com a ilustração da capa, deixa a fonte mais legível.

A disposição de texto com ilustração procurou seguir a ordem da estória, onde momentos importantes da narrativa eram intercalados por uma ilustração. Essa lógica de texto na folha esquerda e ilustração na folha direita permanece até o terço final da estória, a partir daí a narrativa fica mais movimentada e a disposição das ilustrações começou a variar para causar no leitor uma sensação de leitura mais rápida.

## **6. Escrita e Ambientação (desenvolvimento do texto e projeto)**

Em “Brasília Paralela: Um Sai-Fai Candango” o projeto passou por inúmeras transformações. Era inicialmente idealizado como uma série de documentários sobre a fundação e construção da UnB, sendo que o documentário piloto abordaria o ICC, mas durante o processo de pesquisa, foi impossível ignorar a ideia que surgiu de tais estudos, abordar a história da UnB e de Brasília de uma forma diferente, despojada dos formalismos e que fosse atraente e

pudesse entreter um público mais jovem. O meio encontrado para tornar tal abordagem possível foi a ficção científica, onde se pode apoiar em alguns conceitos científicos e/ou tecnológicos e extrapolar os limites da imaginação e da própria ciência, tornando qualquer realidade possível. Logo, o primeiro elemento da estória a ser criado foi o universo, a ambientação em que a narrativa se desenvolveria.

O primeiro problema a ser contornado com a criação dessa ambientação foi “como ter a liberdade para inserir elementos fantasiosos na historiografia da cidade e, ao mesmo tempo, respeitá-la sem trazer informações ruidosas para a compreensão do leitor acerca de seu contexto?”. Utilizando-se da ficção científica, criou-se uma Brasília que, claramente, não é a cidade que conhecemos. A partir dos conceitos de universos paralelos, que consiste em mundos e universos diferentes, que existem ao mesmo tempo em outras dimensões sem nunca se encontrarem, e outras abstrações amplamente abordadas nas obras literárias e cinematográficas do gênero, foi criada uma Brasília Paralela. Com diferenças e semelhanças com a cidade real, buscando deixar claro, desde o início, para o leitor que a estória é um relato de outro lugar, mas que pode servir de exemplo para alguns aspectos da realidade. Sendo assim, a Brasília Paralela se apresenta como quase uma paródia da cidade real, mas sem ridicularizar ou diminuir a original, mas inserindo uma atmosfera fantasiosa para a cidade. Suas instituições, prédios e pessoas ora possuem os mesmos nomes, às vezes colocando a palavra “Paralela” em seu fim, ora são trocadilhos, como por exemplo, o prédio Memorial Darcy Ribeiro, popularmente conhecido como Beijódromo. Em Brasília Paralela ganha o nome de Amassódromo. Tais abordagens não ridicularizam a Brasília real, mas a apresenta de uma forma divertida.

Os primeiros elementos a surgirem no texto foram o cenário e personagens. Eles foram os primeiros a serem pensados e toda a trama surgiu do desenvolvimento deles. A estória deveria ter Brasília Paralela e seus fundadores como elementos centrais. Primeiro foi necessário explicar Brasília Paralela para o leitor, afinal ela não é meramente uma cópia de Brasília, ela possui características únicas, mas também algumas semelhanças com a cidade real. Definido o local onde a trama se situa, havia a necessidade de se

criar um personagem que conduzisse o leitor pela estória, assim nasceu Flávia. A personagem protagonista chega a ser quase autobiográfica. Ela toma emprestadas muitas características da personalidade do autor, como o medo, hesitação, bom-humor e o amor pela cidade que vive. Assim como Flávia, as demais personagens tiveram suas personalidades definidas: Aracy é muito enérgico, sempre em movimento, conectado com a natureza, impetuoso e cheio de conhecimento; Aloísio é mais calmo, sóbrio, fala pouco, mas sempre em tom sábio e apaziguador, muito inteligente; Luiz é mais tímido, faz dupla com Orestes da mesma forma que Aloísio faz com Aracy, Luiz é professor de Orestes, mas nunca evoca tal hierarquia; Orestes é orgulhoso, inteligentíssimo, sempre planeja as coisas com ajuda de Luiz, mas gosta de assumir o controle; Juvenal é o mais vaidoso de todos, afinal Brasília Paralela não existiria sem ele, astuto, inteligente, ousado e gentil. Ser presidente o ensinou a liderar nos momentos difíceis e respeitar a opinião dos seus pares, raramente se utiliza da sua autoridade, mas quando a usa nunca é questionado.

## **6.1 Amassódromo**

O Amassódromo é uma locação muito importante para a estória, pois além de ser o local que representa o personagem de Aracy Rios, o Darcy Ribeiro de Brasília Paralela, é também o primeiro prédio da Universidade de Brasília Paralela ilustrado no livro. O prédio é a porta de entrada para os fatos fantástico e surreais presentes na estória. É no Amassódromo que Flávia e o leitor são apresentados aos aspectos fantasiosos da estória.

## **6.2 Personagens**

Após a criação da ambientação foi necessário desenvolver os personagens. Como o projeto compreende uma série de estórias passadas em Brasília Paralela, foi necessário criar e desenvolver cuidadosamente os personagens, pois eles estariam presentes em toda a série.

### **6.2.1 Flávia**

Flávia é a protagonista da estória. Ela é uma estudante da Universidade de Brasília Paralela que sofre com seus medos e sua ansiedade. No início da

estória, a estudante se encontra estagnada, a forma como ela lida, ou não, com seus medos e problemas a tornou incapaz de avançar em seus estudos e finalizar sua jornada acadêmica. Sempre hesitante, Flávia é jogada em situações que se julga incapaz de enfrentar, mas acaba superando seus medos e aprende a lidar com as adversidades que encontra pelo caminho.

### **6.2.2 Aracy Rios e “O Grupo”**

Aracy é o principal fio condutor que leva Flávia a se deparar com acontecimentos surreais e a ajuda a enfrentar seus medos para salvar Brasília Paralela.

Apesar de ser inspirado em Darcy Ribeiro, Aracy não busca ser um retrato fiel da personalidade do antropólogo, o mesmo acontece com “O Grupo”, eles pegam emprestado algumas características das pessoas que serviram de inspiração para a criação dos personagens, como no caso de Aracy, a energia quase inesgotável, a ligação com a natureza, o vasto conhecimento e o bom humor. No entanto, tais personagens não foram criados com a pretensão de figurar como uma representação realista, complexa e profunda da pessoa que inspirou sua criação. Aracy, assim como todo “O Grupo” não representam as pessoas em si, mas sim suas ideias. Aracy e o Grupo transitam entre a existência física e o plano das ideias. Eles se apresentam para Flávia como uma ligação com todo um universo desconhecido, mas que, conforme a narrativa avança, mostra um pouco sobre sua face. Apesar disso tudo ainda possuem suas características humanas.

### **6.2.3 Isaías**

Isaías é um dos únicos personagens que não é uma paródia: Porteiro da Faculdade de Comunicação. Sua presença na estória é uma homenagem a seus serviços prestados e ao seu amor pela função que exerce primorosamente. Dificilmente a história aborda essas pessoas que são tão importantes para o bom funcionamento da universidade.

Os personagens principais acessam outros universos por meio de portais. Isaías, por ser o melhor porteiro de todos os universos e universidades,

é o responsável por carregar as chaves para esses portais e os abrir, permitindo que os personagens cheguem aos seus destinos.

Tal controle sobre os portais permite que Isaías consiga cumprir seu turno nas duas Brasília's sem o menor prejuízo na qualidade de seus serviços.

#### **6.2.4 Entidades da Criação e da Destruição**

Tais entidades são muito poderosas, surgiram bem antes de qualquer universo e são quase tão antigas quanto o próprio tempo.

Essas figuras representam, na narrativa, a eterna disputa e dualidade entre o bem e o mal, mas não somente. As duas entidades servem para ilustrar também os comportamentos extremistas e de intolerância, pois elas estão em constante conflito e são incapazes de enxergar tal conflito de uma forma racional e coexistir pacificamente. Apesar de possuírem conhecimentos quase infinitos e fenomenais intelectos, essas duas entidades são guiadas apenas por seus instintos obsessivos de superarem um ao outro.

#### **6.2.5 Fera Parnauá ou O Monstro do Lago Norte**

A Fera Parnauá é um imenso réptil mitológico que dorme embaixo do Lago Paranoá. Na narrativa, o monstro é a representação do folclore nacional, intimamente ligado à natureza. A Fera Parnauá foi inspirada em lendas da região norte do Brasil que descrevem cobras, de proporções monumentais, que dormem submersas em rios ou debaixo de cidades inteiras. Sua origem serve para explicar o clima seco de Brasília, pois, a fera, ao cortar os céus e cair em chamas e com extrema violência sobre o lugar que, mais tarde viria a ser Brasília, evaporou o lago que havia no lugar e levantou tamanha coluna de terra transformando para sempre o clima do lugar.

O animal sofre uma bela transformação ao longo da estória, pois ao se erguer no lago ele carrega encrustada na sua pele toda a sujeira de incontáveis eras, levantando um desagradável odor, mas na tentativa de distrair a fera o Grupo dispara fortes jatos d'água no monstro, revelando assim sua couraça de belas cores. Inicialmente vista como uma ameaça que aterroriza o Grupo e deve ser destruída, a fera acaba por se mostrar apenas como uma criatura da

natureza, que pode ser doce e gentil, mas que estava sob o domínio da Entidade da Destruição que havia se escondido por debaixo da sujeira do animal.

### **6.2.6 Espírito da Cidade**

Esta é a personagem mais misteriosa e poderosa da estória, ela é a personificação da natureza de Brasília Paralela na narrativa. Responsável por proteger e guardar Brasília Paralela e seus habitantes seja eles humanos ou não. O Espírito da Cidade é a representação do equilíbrio, ele não julga, não pune, mas simplesmente faz o que for preciso para proteger o seu espaço. A personagem aparece elucidando as dúvidas, expondo os lados do conflito e oferecendo à Flávia a oportunidade de uma escolha clara. Ela age com a força interior de Flávia, e é nela que a garota encontra seu poder de superar os obstáculos.

A personagem surge como uma representação do Cerrado que ao aparecer, está acompanhada de um lobo-guará, uma capivara e uma corujaburaqueira, animais encontrados nesse bioma. Seu figurino é quase todo feito com vegetação do Cerrado, o mato seco e amarelo compõe seus cabelos e vestimenta, que é adornada por flores de Ipê do Cerrado, Caliantra e Lobeira, que são plantas típicas da região. Em seus pés ela carrega penas de Carcará e em suas mãos um cajado retorcido, remetendo às características das árvores do cerrado. Sua pele possui um tom vermelho alaranjado, assim como a cor da terra de Brasília.

### **6.2.7 Kássia**

Kássia é a namorada de Flávia e, mesmo sendo a personagem que menos aparece na estória, sua participação é fundamental. Ela é a pessoa que mais entende Flávia e, por isso, consegue fazer com que a personagem principal ache sua própria força e coragem de forma mais fácil e menos traumática. Diferentemente de Aracy, que exerce um papel narrativo de guia e tutor de Flávia, Kássia se apresenta como um porto seguro, pois ajuda Flávia enxergar as situações de uma forma um pouco mais calma.

## 7. Considerações Finais

Brasília Paralela: Um Sai-Fai Candango foi uma obra apaixonante, trabalhoso, difícil e recompensador de se fazer. O processo de criação foi recheado de percalços que trouxeram grandes aprendizados.

A principal força motriz desse projeto foi a vontade de retratar Brasília e sua Universidade. Mesmo quando era imaginado como um documentário, Brasília sempre foi parte central do projeto. A cidade possui uma história rica, apesar de muito recente.

## Referências Bibliográficas

ANDERSON, Benedict. *Comunidades imaginadas: Reflexões sobre a origem e difusão do nacionalismo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

FREYRE, Gilberto. *Casa-grande & senzala: Formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal*. São Paulo: Global, 2003.

GAIMAN, Neil. *Sandman: Os Caçadores de Sonhos*. São Paulo: Conrad, 2003.

GURNEY, James. *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. Kansas: Andrews Mcmeel Publishing, 2010.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, Stuart. *Da diáspora: Identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

RICK and Morty. *Direção de Dan Harmon Justin Roiland*. Estados Unidos: Adult Swim, 2013. Son., color.

SALMERON, Roberto A. *A universidade interrompida: Brasília 1964-1965*. Brasília: Ed. Universidade de Brasília, 2007.

SCHLEE, Andrey Rosenthal et al. *Registro Arquitetônico da Universidade de Brasília*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2014.

RIBEIRO, Darcy (Org.). *Universidade de Brasília*. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2011.

Fontsquirrel. Disponível em:

< <https://www.fontsquirrel.com/> >