



Universidade de Brasília  
Faculdade de Comunicação  
Departamento de Audiovisuais e Publicidade  
Habilitação em Audiovisual

RAPHAELLA MOINO DONON

**Redenção** - Projeto de desenvolvimento de roteiro de filme longa-metragem de  
ficção científica

Orientação: Prof. Dr. Mauro Giuntini Viana

Brasília  
Dezembro de 2023

**Redenção** - Projeto de desenvolvimento de roteiro de filme longa-metragem de ficção científica

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Audiovisuais e Publicidade da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Mauro Giuntini Viana

Brasília, dezembro de 2023

À memória de Francisco Moino - meu querido avô - que desde pequena me ensinou a nunca abaixar a cabeça e levar desaforo pra casa.

A todos aqueles que estiveram ao meu lado nesta jornada.

E principalmente ao cinema, arte que me ensina diariamente o exercício da coletividade.

## **Agradecimentos**

Primeiramente gostaria de agradecer a todos os docentes que passaram pela minha jornada acadêmica, tanto na Universidade de Brasília quanto na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Eles me instruíram, me guiaram e alguns em especial acreditaram em mim quando eu mesma não acreditava.

Aos meus pais, Robson e Marli, por sempre apoiarem meus sonhos mesmo não os compreendendo.

Aos meus amigos que me deram muito suporte e muitos puxões de orelha quando necessário. Alguns até abraçaram este projeto comigo.

À Trupe do Filme e meus companheiros de trabalho, que me acolhem dia após dia nesses tempos caóticos em que tento conciliar trabalho e vida acadêmica

Aos meus guias espirituais sempre ao meu lado em minha jornada e iluminando os caminhos incertos que decidi trilhar.

Aos meus gatos, Theo e Madalena, que me fizeram companhia nas noites em claro escrevendo o projeto.

E principalmente por todos aqueles que passaram pela minha vida desde 2017, quando brotou a semente desta ideia, e ouviram pacientemente cada *insight* e sentimento que me trouxeram a este resultado.

*“Quando apresentamos um mito ou contamos uma história de fadas, existe para a pessoa que participa, isto é, para quem se emociona com ela, um efeito curativo, pois devido a sua participação, ela é enquadrada numa forma arquetípica de comportamento e, desse modo, pode chegar pessoalmente “a ordem” ”*

(Emma Jung, 1990, p.38)

## RESUMO

Este trabalho propõe a criação e formatação de um projeto para captação de recursos em editais públicos para desenvolvimento do roteiro cinematográfico do filme de longa-metragem do gênero ficção científica *Redenção*, composto por: conceito e conteúdo do longa, linguagem pretendida, referências estéticas e narrativas, indicação de gênero, visão original e motivação do projeto, proposta de direção, perfil dos personagens, argumento, orçamento e cronograma. O trabalho também apresenta estudos sobre as convenções narrativas de gênero da ficção científica no audiovisual. O filme tem como tema a forma que as ordens e convenções sociais vigentes nos afastam da nossa verdadeira natureza, portanto, da felicidade genuína. A trama mostra a história de Hilda, uma influencer que vive em uma estação espacial na órbita da terra que vem para o planeta para produzir conteúdo para as mídias sociais. Ao chegar, ela não consegue ir embora e acaba ficando presa num modo de vida completamente diferente do que estava habituada.

**Palavras-chave:** Ficção científica, roteiro, cinema, relações de trabalho, Tarot de Marselha.

## **ABSTRACT**

*This work proposes the creation of a project for fundraising through public calls to support the development of the screenplay for the science fiction feature film "Freedom". The project includes the concept and content of the film, the intended language, aesthetic and narrative references, genre indication, original vision and project motivation, directorial proposal, character profiles, plot, budget, and schedule. The work also presents studies on the narrative conventions of the science fiction genre in audiovisual media. The film explores how current social conventions distance us from our true nature, and consequently, from genuine happiness. The plot follows the story of Hilda, an influencer living on a space station orbiting Earth, who comes to the planet to create content for social media. Upon arrival, she finds herself unable to leave and becomes trapped in a lifestyle completely different from what she was accustomed to.*

**Keywords:** *Science fiction, dystopia, screenplay, cinema, work relationships, Marseille Tarot.*

**LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

Figura 1 – A estação espacial <i>Elysium</i> na órbita terrestre	26
Figura 2 – A estação espacial sede do império galáctico em <i>Trantor</i>	26
Figura 3 – Cápsulas de criogenia em <i>2001 - Uma Odisséia no espaço</i>	27
Figura 4 – Cápsula de criogenia em <i>Futurama</i>	28
Figura 5 – Círculo da jornada do herói	31
Figura 6 – Concepção babilônica do universo	32
Figura 7 – O arco diurno do sol e a viagem pelo mundo subterrâneo nas imagens dos Arcanos Maiores	33
Figura 8 - O caminho do Tarot	34
Figura 9 - A carta "O mago" do Tarot Rider-Smith	36
Figura 10 - A carta "O enamorado" no Tarot de Marselha clássico	37
Figura 11 - Modelo Junguiano de personalidade - O tipo que intuí	41

## Sumário

<b>1 - Introdução</b> .....	9
<b>2 - Objetivos gerais e específicos</b> .....	11
<b>3 - Motivação pessoal e relevância social</b> .....	12
<b>4 - Eixos de articulação teórica</b> .....	13
<b>4.1 - Projeções para o futuro da humanidade</b> .....	14
<b>4.2 - A ficção científica</b> .....	24
<b>4.3 - O uso do Tarot como ferramenta narrativa</b> .....	28
<b>5 - O processo de realização do projeto</b> .....	34
<b>5.1- Criação e escrita do arco narrativo e do argumento</b> .....	34
<b>5.2 - Planejamento do universo e dos personagens</b> .....	40
<b>5.3 - A escrita do projeto</b> .....	41
<b>6 - Considerações finais</b> .....	42
<b>7 - Bibliografia</b> .....	44
<b>8 - Filmografia</b> .....	45
<b>9 - Apêndices</b> .....	46
<b>9.1 - Apêndice I - Argumento - Redenção</b> .....	46
<b>9.2 - Apêndice II - Argumento nos moldes da Lei Paulo Gustavo</b> .....	57
<b>10 - Anexos</b> .....	63
<b>10 - Anexo I - Trecho do Edital Lei Paulo Gustavo referente à categoria de Desenvolvimento de projeto de longa-metragem</b> .....	63
<b>10.1 - Anexo II - Plano de Trabalho Preenchido</b> .....	69

## 1 - Introdução

O presente trabalho busca apresentar o processo de elaboração de projeto de desenvolvimento de roteiro cinematográfico de longa-metragem com todos os itens necessários para ser submetido em editais públicos de fomento dessa modalidade de produtos audiovisuais financiáveis. Para tanto, foi utilizado como referência para definição dos itens necessários a este tipo de projeto o Edital de Chamamento Público Nº 21/2023 Lei Paulo Gustavo.

Assim, *Redenção* é uma proposta de roteiro de longa-metragem do gênero de ficção científica, que gira em torno de Hilda, uma *influencer* nativa da estação espacial de Kupura, uma nação independente do planeta Terra onde habitam super-humanos geneticamente modificados. Hilda decide ir até à Terra a fim de produzir conteúdo para as mídias sociais. Porém, o elevador espacial que conecta a Terra à Kupura e ao resto do espaço sideral é danificado pouco antes de seu retorno. Hilda então se vê obrigada a passar mais tempo do que esperava na Terra, defrontando-se com diferenças culturais, sociais e biológicas mais extremas do que estava habituada em sua estação. Após muitos contratemplos, Hilda decide enfim não voltar a Kupura, em busca de uma vida mais condizente com sua verdadeira natureza humana.

Nesse contexto, busco refletir sobre o quão adequados à biologia e à felicidade humana estão os avanços tecnológicos e sociais. Em toda a história, nós, *Homo Sapiens*, evoluímos em sociedade acreditando em narrativas coletivas e nos moldamos de acordo com pequenas adaptações realizadas por nossos ancestrais (HARARI, 2011). Pouco a pouco, as mudanças de estilo de vida adquiridas e transmitidas de geração a geração se acumulam e todo o modelo de sociedade pré-existente se transforma. Supostas evoluções, no entanto, acabam tendo um efeito negativo a longo prazo, mas, por tais mudanças serem aglomeradas de forma geracional e transformarem a sociedade de forma gradual, poucas são as referências comparativas das novas gerações sobre a vida antes delas. Como na agricultura, por exemplo.

É fato que conseguimos alimentar um número maior de pessoas e assim criar um modelo de sociedade mais complexo do que as sociedades de

caçadores-coletores, mas isso não necessariamente significa que possuímos uma alimentação melhor, visto que a variedade de alimentos e nutrientes que consumimos é extremamente reduzida, ou que essa segurança alimentar e concentração demográfica tenha nos feito mais felizes (idem).

Após 350 mil anos desde o surgimento da nossa espécie, quais são as pequenas mudanças com efeitos negativos a longo prazo que estamos acumulando nos dias de hoje? Qual o impacto da busca pelo progresso no futuro da nossa sociedade?

Nesse panorama se destaca a relação entre o homem e o trabalho e sua evolução ao longo dos anos, bem como as projeções para o futuro. Tal relação foi se moldando de acordo com as necessidades de produção e mercado capitalistas, onde seu sistema se apropria cada vez mais dos corpos humanos a fim de gerar lucro. Tal processo foi se enraizando no *status quo* da sociedade ocidental moderna. Pode-se até dizer que o trabalho determina o valor de cada ser humano. (KAMPER, 1997).

As projeções para o futuro são de que máquinas e algoritmos substituam grande parte da mão de obra humana (HARARI, 2015). Em uma sociedade onde o trabalho denomina uma fração do valor pessoal que cada indivíduo tem, qual o impacto disso em um possível futuro onde parte da força de trabalho perderá relevância e os seres humanos ocuparão cada vez menos postos de trabalho? Quais os impactos econômicos e sociais dessa situação?

O roteiro proposto para desenvolvimento visa abordar tal projeção com os seguintes questionamentos: como a sociedade se organizará? Quais mecanismos de apaziguamento serão criados para permitir a sobrevivência daqueles que não terão mais trabalho? Qual o valor será dado ao trabalho daqueles geneticamente modificados para se manterem qualificados no mercado? Como a dominação dos algoritmos sobre nossas informações pessoais pode afetar nossas vidas? Quais as consequências disso como um todo para a humanidade?

Na busca de possíveis respostas criativas destas questões na estruturação narrativa da ficção científica proposta, adotei o Tarot de Marselha como principal

fonte de referência. Trata-se de um baralho comumente conhecido por sua função oracular, no qual os arquétipos de suas cartas traçam um caminho análogo à jornada de um herói (BANZHAF, 1997). Da carta do Louco à do Mundo, este Tarot oferece caminhos que desafiam a psique humana, proporcionando mergulhos nos reinos das sombras e trazendo luz na interpretação de jornadas. A estrutura narrativa indicada no argumento do filme se baseia em ideias contidas nas cartas do Tarot de Marselha ao esboçar o arco-de-transformação da protagonista em seu mergulho em uma realidade contrastante com a qual está habituada.

## **2 - Objetivos Gerais e Específicos**

O objetivo de pesquisa é a criação e formatação de um projeto para captação de recursos em editais públicos para desenvolvimento do roteiro cinematográfico do filme de longa-metragem do gênero ficção científica *Redenção*, composto por: conceito e conteúdo do longa, linguagem pretendida, referências estéticas e narrativas, indicação de gênero, visão original e motivação do projeto, proposta de direção, perfil dos personagens, argumento e orçamento e cronograma.

### **Os objetivos específicos deste trabalho são:**

- Aprofundar estudos sobre narrativa;
- Aperfeiçoar técnicas de roteirização;
- Pesquisar novos aportes para expansão da criatividade;
- Estudar as convenções do gênero ficção científica e suas possíveis aplicações no audiovisual;
- Ampliar habilidade de pesquisar temas de relevância social para embasamento de criação de narrativas ficcionais;
- Incrementar a capacidade de organização da produção por meio da elaboração de orçamentos e cronogramas de trabalho;
- Obter conhecimento de formatação de projeto de filme de longa metragem viável para captação de recursos de execução;

- Desenvolver habilidades e portfólio que dinamizem a transição da universidade para o mercado de trabalho.

### **3 - Motivação pessoal e relevância social**

No ano de 2017, ao acordar, lembrei-me de um sonho que tivera na noite anterior. Nele, estava vendo um filme no cinema. Representações simbólicas e oníricas à parte, resumidamente, a obra era sobre a dualidade humana, não sobre o bem e o mal, mas sim sobre nossa essência natural e a forma de viver com crenças e valores sendo influenciados o tempo todo pelo sistema capitalista. Busco com esse roteiro explicitar este ponto de vista de uma forma simbólica e alegórica. Em prol de assim expor as consequências do trabalho opressor sobre a vida das pessoas.

Começar é sempre o mais difícil. Este projeto visa ser uma síntese do que acredito. Um pontapé inicial para a sociedade que eu almejo contribuir na criação. O cinema de autor pode ser uma vitrine de expressão de sonhos que crescem vagarosamente no inconsciente coletivo.

Creio que, em tempos como os que vivemos, é primordial termos uma visão minimamente utópica para escaparmos da ilusão do determinismo. Precisamos nos permitir imaginar algo diferenciado que nos inspire a não aceitarmos as coisas como são. Algo que nos permita vislumbrar e acreditar que uma outra realidade, sistema ou forma de se relacionar é possível.

Leituras sobre temas sociais relevantes como a relação entre capital, trabalho e felicidade se tornaram imprescindíveis para desenvolver um projeto audiovisual com esta ambição. O principal ponto de partida e inspiração é a trilogia de Yuval Noah Harari, composta pelos livros *Sapiens* (2014), *Homo Deus* (2016) e *21 lições para o século XXI* (2018). Nela, o autor analisa a história da evolução humana e arrisca projeções do que nos aguarda no futuro. Conhecer nosso passado e analisá-lo é a melhor forma de compreender o presente e especular sobre a real natureza humana e a forma como nos relacionamos com nosso ambiente de acordo com ordens sociais vigentes e hipóteses futuras.

A partir daí, outras bases teóricas complementam para especificar os pontos que serão trabalhados. *O trabalho como vida* (1997) de Dietmar Kamper e *Realismo Capitalista* (2009) de Mark Fisher, foram obras fundamentais para aprofundar a compreensão das relações entre trabalho e capital num futuro projetado. Já a leitura da coletânea de ficção científica *A Fundação* (1951), por autoria de Isaac Asimov, me apontou possibilidades de como colocar em prática ideias em forma de narrativa.

Por fim, filmes de ficção científica como *Elysium* (Dirigido por Neil Blomkamp, 2013), *Solaris* (Dirigido por Andrei Tarkovski, 1972), entre outros, que dialoguem com a temática proposta neste projeto, ajudaram a entender como as convenções narrativas deste gênero podem ser trabalhadas para abordar questões sociais relevantes na contemporaneidade.

#### **4 - Eixos de articulação teórica**

No desenvolvimento de um projeto voltado para a criação de um roteiro de ficção científica, alicerçar-se em uma sólida base teórica é crucial para a concepção e execução de uma narrativa envolvente e instigante. Nesse contexto, os eixos de articulação teórica revelam-se como pilares fundamentais, proporcionando uma abordagem multifacetada que enriquece a criação e a compreensão do universo ficcional a ser explorado.

Dividindo-se em três vertentes interconectadas, a presente pesquisa mergulha nos horizontes das análises e projeções para o futuro da humanidade. A primeira vertente propõe uma imersão profunda em correntes de pensamento que vislumbram os desdobramentos possíveis da trajetória humana, considerando avanços tecnológicos, mudanças socioculturais e desafios emergentes. Essas reflexões não apenas fundamentam a construção do mundo fictício, mas também oferecem *insights* valiosos sobre as potenciais direções que a humanidade pode trilhar.

Em paralelo, a exploração da segunda vertente, centrada na ficção científica, revela-se como um terreno fértil para a inspiração e a compreensão das nuances narrativas que permeiam esse gênero. Analisar obras preexistentes, de

autores renomados a produções cinematográficas marcantes, permite a absorção de elementos estilísticos, estruturais e temáticos que podem ser habilmente incorporados à elaboração do roteiro, conferindo-lhe autenticidade e relevância.

Surpreendentemente, a terceira vertente introduz uma perspectiva singular ao processo criativo: o uso do Tarot como ferramenta narrativa. Este elemento, muitas vezes relegado ao domínio do místico, é explorado no presente projeto como um meio simbólico e interpretativo, capaz de enriquecer a trama, como: fornecer *insights* sobre personagens e desdobrar camadas de significado até então latentes.

Dessa forma, a convergência dessas três vertentes de articulação teórica não apenas norteia a pesquisa em questão, mas também promete uma riqueza conceitual e narrativa ao roteiro em desenvolvimento.

#### **4.1 - Projeções para o futuro da humanidade**

Ao explorar a história da humanidade em *Sapiens: Uma Breve História da Humanidade* (2011), o autor Yuval Noah Harari questiona por que inventamos coisas imaginárias, como dinheiro e nações, e por que nos submetemos a elas. O livro mostra como a cooperação em grande escala foi possível graças a crenças coletivas, desde a Revolução Cognitiva até a influência da cultura europeia. A conexão entre ciência e capitalismo também é destacada, moldando não apenas a economia, mas também transformando a sociedade, enfraquecendo laços familiares e introduzindo uma era de mudanças constantes.

Já em *Homo Deus: Uma Breve História do Amanhã* (2015), Harari projeta um futuro em que as pessoas buscam controlar a morte e aumentar a felicidade por meio de manipulações bioquímicas e biotecnológicas. Inspirado por essas ideias, *Redenção* imagina uma sociedade fictícia onde uma elite aprimorada por biotecnologias vive separada, ampliando desigualdades. Nesse cenário distópico, surgem questões éticas sobre até onde a tecnologia pode evoluir e como diferentes grupos sociais lidariam com essas mudanças. Essas obras desafiam a pensar sobre como os avanços tecnológicos se entrelaçam com os valores que moldam nossa jornada evolutiva.

Na análise das relações de trabalho na atualidade e na projeção de *Redenção*, observamos uma transformação significativa no papel do trabalho na sociedade. Questionamentos relevantes sobre as condições de trabalho e a evolução dessa prática ao longo do tempo são levantados. A perspectiva de uma sociedade futura, destaca a perda de valor do trabalho para a maioria, substituído por uma renda básica universal. A automação e a tecnologia desempenham papéis cruciais, afetando não apenas a natureza do trabalho, mas também a identidade e a expressão individual ligadas a ele. Esse cenário fictício suscita reflexões sobre o futuro do emprego, as mudanças comportamentais das gerações mais jovens e as implicações sociais e éticas dessa transformação. Em conjunto, esses elementos abordam como a relação com o trabalho molda e reflete a evolução da sociedade.

#### **4.1.1- Sobre *Sapiens - Uma breve história da humanidade* de Harari**

Corporações, dinheiro e nações existem apenas em nossa imaginação. Nós os inventamos para nos servirem; por que chegamos a sacrificar nossas vidas a seu serviço? (HARARI, 2011, p.185)

A história humana é um amontoado de acontecimentos e mudanças em busca da sobrevivência da espécie. A importância do entendimento de como esse processo se deu é primordial para compreender como resolveremos os problemas que nos rodeiam na contemporaneidade e projetar quais serão as possíveis prioridades da agenda humana no futuro.

O livro “Sapiens” de Yuval Noah Harari analisa a história da humanidade de maneira abrangente. Apesar de alguns pequenos desvios na história, nossa espécie caminha rumo a unificação. Ao contrário do que se pensa no senso comum, nossa espécie não evoluiu dos outros gêneros homo, como os *Neandertais*, nós coexistimos. Por qual razão nossa espécie se tornou dominante? A Revolução cognitiva é a chave para compreendermos este motivo. A partir disso, nossa capacidade de acreditar coletivamente em coisas que só existem na mente coletiva (como Deuses, Estados, sistemas financeiros, etc.), tornou possível a cooperação e união de grupos com um número superior a 150 indivíduos.

Outro fator importante para a ascensão do modelo de vida que temos é a ciência, quando os grandes impérios notaram o quão lucrativo seria investir em tecnologias que aumentariam a produtividade. Desde então, grandes valores são investidos em ciência. Desta forma, as pesquisas consideradas mais lucrativas possuem mais incentivos e investimentos, enviesando a prática científica.

Mas apesar da tecnologia, existe um aparato crucial para entendermos o motivo da cultura europeia ter sido a dominante desde a revolução científica: a ideologia. Por exemplo, a China descobriu a pólvora por volta do século IX, porém era usado principalmente para a produção de fogos de artifício. Apenas quando ela chegou ao continente europeu que seu principal uso se tornou o armamentista. Antes da colonização das Américas, outras nações já haviam chegado aqui. Contudo, a colonização das Américas foi europeia. A ideologia do lucro foi quem guiou o sucesso da ciência e da hegemonia cultural do continente europeu. A ciência foi a chave do sucesso para que essas nações colonizassem e lucrassem com impérios ao redor do mundo.

A Ciência como a conhecemos hoje e o capitalismo estão intrinsecamente acoplados. Graças a ela, cremos que o futuro pode ser melhor, mais lucrativo e produtivo, o que faz com que o sistema de crédito funcione. Apesar do otimismo, as desigualdades continuam extremas. De modo parecido com a Revolução Agrícola, esse crescimento econômico pode se revelar uma fraude. A economia pode continuar crescendo, mas muito mais indivíduos passam fome e privação de direitos básicos universais.

Socialmente falando, a transformação mais importante foi o enfraquecimento dos núcleos familiares. Na idade medieval, por exemplo, os reis e senhores feudais eram responsáveis apenas pela segurança dos habitantes de seus feudos. A maior parte das transações eram realizadas por meio de favores da comunidade local, geralmente membros do núcleo familiar. Patriarcas e anciões cuidavam do gerenciamento de suas comunidades, e qualquer pessoa que, por algum motivo, ficasse sem essa base se via em grandes dificuldades.

O mercado e o Estado foram lentamente substituindo estas estruturas, criando redes de proteção social e trocas de mercadorias e serviços baseados no

capital. Com isso, indivíduos poderiam sobreviver facilmente sem famílias presentes e fortes, desta forma o indivíduo foi valorizado.

Mas este processo não veio sem um custo. Hoje, muitos de nós nos sentimos alienados às forças do Estado e do mercado. Indivíduos alienados e sem uma comunidade forte são mais suscetíveis a intervenções destas forças do que comunidades unidas. Em muitos casos, cidadãos são explorados pelo mercado e oprimidos pelo Estado.

Além disso, as mudanças e revoluções têm se tornado cada vez mais frequentes. Outrora, não se conseguia imaginar mudanças e revoluções sem violência ou derramamento de sangue, mas o advento da tecnologia faz com que quase qualquer ano seja revolucionário. A única característica que podemos usar para definir a sociedade atual é a mudança constante. A maior parte de nós acredita que a ordem social pode ser sempre mudada e aprimorada.

Entretanto, apesar de todos esses avanços, estamos mais felizes? Estudos apontam que estar inserido em comunidades unidas tem mais efeito na felicidade de um indivíduo do que recursos financeiros e saúde. No mundo desenvolvido, as pessoas contam com o mercado e o Estado para quase tudo que necessitam: educação, alimentos, moradia, entre outros. Assim, tornou-se possível sobreviver sem comunidades coesas e solidárias. Isso fez com que a profundidade das relações íntimas fosse afetada. Assumindo que felicidade é uma questão de expectativa, outro ponto importante para o seu declínio é submissão cada vez maior a padrões, às vezes até inexistentes, disseminados pelos meios de comunicação de massas, por exemplo.

Todavia, para compensar sua decadência, estamos aprendendo cada vez mais como funciona a felicidade em termos biológicos. Antidepressivos e outros mecanismos vem sendo o remédio para descompensações entre nossa natureza e o nosso estilo de vida. Mas por que parar apenas nos hormônios que geram felicidade? Estima-se que, no futuro, novas formas de superar e catalisar a evolução humana surjam e criem, a partir daí, novos super-humanos. Biotecnologia, ciborgues e inteligências artificiais poderão ser adicionadas às nossas vidas driblando os principais problemas em que a biologia não é capaz de superar. Na natureza, a seleção natural cumpre seu papel. Na sociedade

pós-moderna, é a ciência que pode nos guiar rumo à evolução da espécie humana.

Surge daí um problema, que não é novo. Em fato, remete a toda nossa história. Quem serão os humanos com acesso a essas tecnologias? Humanos e super-humanos irão coexistir ou toda a nossa espécie será transformada? Assim como os *homo sapiens* subjugarão as outras espécies do gênero homo, os *supers* farão o mesmo com os que não tiverem condições de arcar com essas novas técnicas?

Entender o que nos tornou bem-sucedidos na evolução e as diretrizes internas da nossa espécie é importante para a criação de um universo futurista fictício para entendermos de que forma evoluirão nossas estruturas sociais e poder pensar em novas que ainda serão criadas

Em *Redenção*, a elite humana que obteve acesso às biotecnologias que os deu vantagem biológica, vivem separados dos que não tiveram condições para esta evolução. Esta vantagem abriu exponencialmente o abismo entre as classes sociais, transformando os menos favorecidos em uma subespécie que vive no planeta, arcando com as consequências das mudanças climáticas, enquanto a elite vive numa estação espacial com o ambiente controlado, com clima, paisagem e condições de vida agradáveis.

#### **4.1.2 Sobre *Homo Deus: Uma Breve História do Amanhã* de Harari**

A guerra, a fome e a peste ficaram para trás. No mundo humano moderno, é mais provável morrer por suicídio e doenças ocasionadas pela obesidade do que por mãos humanas e de fome. Historicamente e estatisticamente falando, esses desafios ficaram para trás. A nova agenda humana agora busca combater outros males.

A morte agora é vista como um problema técnico. Se um coração para de bater ou um câncer se espalha, isso é resultado de uma falha que pode ser remediada ou evitada. Essa nova visão faz com que cientistas do mundo inteiro busquem e estudem tecnologias para resolver esses problemas. Anualmente, montantes de dinheiro são investidos em pesquisas na área da saúde e na

biotecnologia para tratar e curar doenças. E não há um limite para a busca do conhecimento.

Outra pauta é a busca pela felicidade. Felicidade nada mais é do que respostas corporais e hormonais a situações que vivenciamos. Qualquer situação que nos traz felicidade é apenas o causador de uma série de sensações prazerosas no corpo. Com o desenvolvimento da indústria farmacêutica e de remédios psiquiátricos, a felicidade pode estar a um comprimido de distância. O uso de substâncias para isso não é novo. Há gerações os humanos utilizam drogas como álcool, marijuana, cocaína, anfetamina, entre outras para aumentar as sensações de prazer em seus corpos.

O Estado espera poder regular a busca bioquímica da felicidade separando as manipulações "ruins" das boas. O princípio é claro: as manipulações bioquímicas que fortalecem a estabilidade política, a ordem social e o crescimento econômico são permitidas e até mesmo estimuladas. Manipulações que ameacem a estabilidade e o crescimento são banidas. (HARARI, 2015, p.49)

Com a capacidade de controlar o seu substrato biológico, humanos podem vir a alcançar a condição de deuses. Cirurgias plásticas, por exemplo, tiveram suas origens na medicina para tratar cicatrizes de guerra. Com a popularização e barateamento das tecnologias necessárias para isso, muitas pessoas recorrem a ela por questões estéticas. No futuro, com a biotecnologia avançando cada vez mais rumo à cura de doenças a partir de manipulações genéticas, é provável que se crie um mercado onde tais tecnologias sejam usadas para criar humanos geneticamente modificados, a fim de incluir em seu DNA características que deem vantagens sobre os outros indivíduos. Esta prática pode criar humanos com maior inteligência, mais adaptados aos ambientes adversos que encontraremos nos dias futuros. É difícil visualizar o limite desta possível tecnologia.

Nesse meio, surge a ideia de imaginar onde isso levaria nossa espécie. No roteiro de *Redenção*, os humanos que vivem em Kupura, a estação espacial que existe na órbita terrestre, são adaptados por essas tecnologias. Uma mescla de engenharia genética com aparatos tecnológicos os transformaram em uma nova casta. Pela diferença genética, pode-se dizer que houve um surgimento de uma nova espécie do gênero homo. Com cérebros mais adaptados ao estilo de vida

levado num estágio tardio do capitalismo com menos ansiedades, depressões e necessidades sociais e biológicas, com nanorobôs circulando em suas correntes sanguíneas para identificar e eliminar qualquer alteração que pode ser prejudicial a saúde dos indivíduos, nano chips cerebrais para melhorar a capacidade de armazenamento, processamento de dados e comunicação, entre outros.

Porém, apesar de todos os avanços tecnológicos realizados pela humanidade ao longo dos anos, os valores éticos e morais não evoluem com eles. E por isso, não se pode abdicar da religião. Ciência e religião, ao contrário do que se pensa, não são opostas. A religião ainda é necessária para ditar os valores morais de uma sociedade. Hoje em dia é possível utilizar a eletricidade para acender luzes, esquentar a água de banhos e refrigerar alimentos. Mas também é possível usá-la para matar prisioneiros. Quem delimita os valores morais de uma sociedade quanto ao uso da ciência é a "religião" vigente e dominante.

Religião, para Harari, não diz respeito apenas a elementos como o cristianismo, islamismo, budismo, entre outros. O termo diz respeito a correntes políticas em um todo, como o capitalismo, o liberalismo, comunismo, o nacionalismo e principalmente a crença predominante vigente: o humanismo. Nele, há a crença de que a vida humana é sagrada, que a individualidade, a liberdade e os sentimentos humanos devem guiar as ações e regras da sociedade como um todo. A democracia é sagrada pois leva em conta os anseios do indivíduo na escolha de um representante. O humanismo leva a crer que isso é natural, assim como as escrituras sagradas eram a fonte absoluta de conhecimento inquestionável na Idade Média, o método científico se tornou absoluto na construção do conhecimento, e qualquer metodologia que não siga seus padrões é desconsiderada. O humanismo é pano de fundo para o universo de *Redenção*, onde o aprimoramento pessoal e a valorização do indivíduo chegam ao extremo, com um senso de comunidade inexistente entre os habitantes de Kupura. Ao chegar na Terra, Hilda se choca ao encontrar uma comunidade forte e unida, com a desenvoltura para enxergar as sutilezas de forma sensitiva como ela nunca havia visto.

A crença humanista liberal sacraliza a vida humana. Essa diretriz aponta os caminhos que a ciência vai percorrer. A próxima agenda humana é se livrar da morte. No processo, surgirão novas tecnologias que irão aprimorar as capacidades físicas e mentais humanas, podendo até criar uma nova espécie com tamanhas mudanças genéticas a fim de alcançar este aperfeiçoamento.

Entre os percalços do caminho está a desigualdade social. Uma vez que os ricos podem pagar por tratamentos de saúde mais efetivos, as tecnologias que trarão vantagens biológicas estarão acessíveis primeiramente a eles. Isso aumentaria o abismo que já é gigantesco entre as classes sociais mais e menos favorecidas.

Nos dias atuais já se pode presenciar situações onde os algoritmos e inteligências artificiais estão colocando em risco uma série de empregos e ocupações humanas. A OpenAI, empresa responsável pelo ChatGPT publicou recentemente uma lista com as profissões mais ameaçadas pela inteligência artificial. É possível que seja questão de tempo até que humanos comuns, com aptidões comuns, se tornem obsoletos e facilmente substituíveis no mercado de trabalho. No universo de *Redenção*, grande parte das profissões foram substituídas por inteligência artificial e robôs. Esta transformação no mercado de trabalho criou uma grande massa de desempregados, que sobrevivem através de uma Renda Básica Universal. Trabalhar não é mais uma necessidade para a subsistência. As profissões que não foram substituídas foram consideradas de alto prestígio, sendo ocupadas apenas pelos humanos que tiveram maior acesso às tecnologias de engenharia genética e optaram por isso.

#### **4.1.3 - O trabalho**

O trabalho se tornou monumental na vida cotidiana, mas há 3 indagações interessantes presentes em *O Trabalho como vida* (KAMPER,1997) que me fizeram refletir sobre o possível futuro do trabalho na sociedade no universo de *Redenção*:

1) Como é possível que trabalhadores, cujos antepassados eram compelidos à força para trabalhar, agora suportam condições adversas para preservar empregos precários?

- 2) Como se deu a evolução do trabalho como único pilar da organização social?
- 3) Como uma sociedade que apostou tudo no trabalho se vê agora induzida a abandonar tal aposta e sua identidade a partir disso?

Estes questionamentos ganham maior relevância no momento atual, onde a tecnologia atinge níveis avançados como Inteligência Artificial e aparelhos controlados por elas. Já é notável a automação de diversos serviços que outrora eram realizados por humanos. Com os avanços tecnológicos, é possível que exponencialmente as mais diversas funções sejam automatizadas<sup>1</sup>. Um estudo do Fórum Econômico Mundial estima que as máquinas terão até metade dos empregos em 2025<sup>2</sup>.

O processo de trabalho pós-fordista é um fenômeno global. A lógica mercantil e a valorização do trabalho como valor social é uma crescente até então. No neoliberalismo e na falácia da meritocracia, o valor de um indivíduo se dá a partir de seu poder de compra e o seu esforço individual para obtê-lo. O trabalho e a função exercida por alguém se tornou parte da expressão de sua individualidade. Mark Fisher exemplifica citando o filme *Como enlouquecer o seu chefe* (Mike Judge, 1999).

Lá, exige-se que cada funcionário customize os uniformes com "sete peças pessoais" (broches, adereços, remendos e correlatos), como forma de expressar sua "individualidade e criatividade": uma demonstração contundente da maneira que "criatividade" e "expressão pessoal" tornaram-se, na sociedade de controle, algo intrínseco às atividades de trabalho. (FISHER, 1999, p.71).

No mundo globalizado e dominado pelo capitalismo, qualquer expressão de nosso *self* é intermediada pelo capital. Bens de consumo, atividades de lazer etc. Nosso modelo de consumo não é apenas definido pelas nossas necessidades básicas, mas somos condicionados a nos expressar pelos nossos bens. Por que decidir comprar uma roupa ou um item de decoração específica?

---

<sup>1</sup> <https://arxiv.org/pdf/2303.10130.pdf>. Acesso em: 09/12/2023.

<sup>2</sup>

<https://investnews.com.br/economia/maquinas-terao-metade-dos-empregos-ate-2025-economia-v-erde-puxara-oportunidades/>. Acesso em: 09/12/2023

Por que ler determinado livro e não outro? Assistir a certo filme ou a certa peça de teatro? Nossas escolhas materiais são expressões de nossa individualidade.

Quanto menos você come, bebe, compra livros, vai ao teatro, sai para beber, pensa, ama, teoriza, canta, pinta, luta, esgrima, etc.; mais você economiza e maior se tornará o tesouro que nem traças nem larvas podem consumir – seu capital. Quanto menos você é, quanto menos você expressa sua vida, mais você tem, maior sua vida é alienada e mais você acumula de sua essência alienada; tudo o que você é incapaz de fazer, seu dinheiro pode fazer por você (MARX, 1982. p, 149).

Atualmente, estamos vivendo uma Quarta Revolução Industrial, marcada pela fusão de tecnologias físicas, digitais e biológicas, que está transformando rapidamente a sociedade e a economia. Inovações como inteligência artificial, robótica e *internet* das coisas estão causando mudanças significativas, diferente da Terceira Revolução Industrial. Essas mudanças, semelhantes às revoluções passadas, estão alterando a forma como vivemos e vemos o mundo de maneira irreversível (SCHAWB, 2016).

As tecnologias impulsionadoras dessa revolução podem ser divididas em três categorias: física, digital e biológica. Na categoria física, destacam-se veículos autônomos, impressão 3D, robótica avançada e novos materiais, como o grafeno. A esfera digital abrange a Internet das Coisas (IdC), conectando objetos, serviços e pessoas por meio de plataformas digitais. Na categoria biológica, há avanços genéticos, como o sequenciamento genético rápido e acessível, e a biologia sintética, que permite modificar organismos.

Essa revolução terá impactos significativos no mercado de trabalho, com a possibilidade de criação e destruição de empregos. Estudos indicam que quase metade dos empregos nos Estados Unidos pode passar por transformações (SCHAWB, 2016). Os negócios também serão afetados, com a necessidade de lideranças adaptáveis e a integração das dimensões digital, física e biológica. A nível nacional e global, governos precisarão se reinventar para lidar com as mudanças, e a tecnologia pode tanto empoderar quanto trazer desafios de vigilância para os cidadãos. Na esfera militar, avanços em armas, cibernética e militarização espacial terão sérias implicações para a segurança internacional. A revolução industrial também levanta preocupações sobre o aumento da

desigualdade e redefinirá a sociedade centrada no indivíduo, levantando questões éticas sobre os avanços em biotecnologia.

Aliado a tais fatores, o encarecimento do custo de vida, enfraquecimento dos vínculos trabalhistas e condições de trabalho cada vez menos atrativas, é possível ver uma mudança comportamental das novas gerações em relação ao engajamento no trabalho. Um levantamento da EDC Group descobriu que 12,5% dos que responderam a pesquisa entre 18 e 25 anos dizem não cumprir o expediente, tendem a começar a jornada depois do horário combinado e a terminá-la antes do previsto. É possível que essa tendência só aumente com o tempo, com a inserção cada vez mais difícil no mercado de trabalho e o uso de tecnologias que automatizam as mais variadas funções.

É nessa projeção que se embasa o universo de *Redenção*. O trabalho perdeu seu valor para a massa populacional, que obtém seu sustento a partir de uma renda básica universal. Os trabalhadores de elite são um grupo extremamente seleto composto por grandes empresários, alguns poucos artistas e modelos. Outros conseguem rendimentos maiores expondo sua vida nas mídias sociais. A maior parte da indústria do entretenimento, do atendimento médico e dos serviços em geral são exercidas por máquinas.

#### **4.2 - A ficção científica**

Ao imaginar mundos estranhos, acabamos vendo nossas próprias condições de vida em uma perspectiva nova e potencialmente revolucionária” (PARRINDER, 2000, p. 4 apud ROBERTS, 2018, p.80).

A ficção científica, como gênero literário e cinematográfico, desempenha frequentemente o papel de um espelho alegórico de nossa própria condição de vida. Ao projetar mundos imaginários e explorar avanços tecnológicos, sociais e científicos, a ficção científica oferece uma lente distorcida através da qual podemos examinar e questionar questões fundamentais sobre a natureza humana, a sociedade e o futuro. Cenários futuristas, mundos alienígenas ou avanços tecnológicos extremos são utilizados para criar metáforas complexas que

refletem as ansiedades, esperanças e desafios contemporâneos. Ao destacar os extremos ou amplificar certos aspectos da realidade, a ficção científica oferece uma plataforma para a exploração de questões éticas, políticas e existenciais.

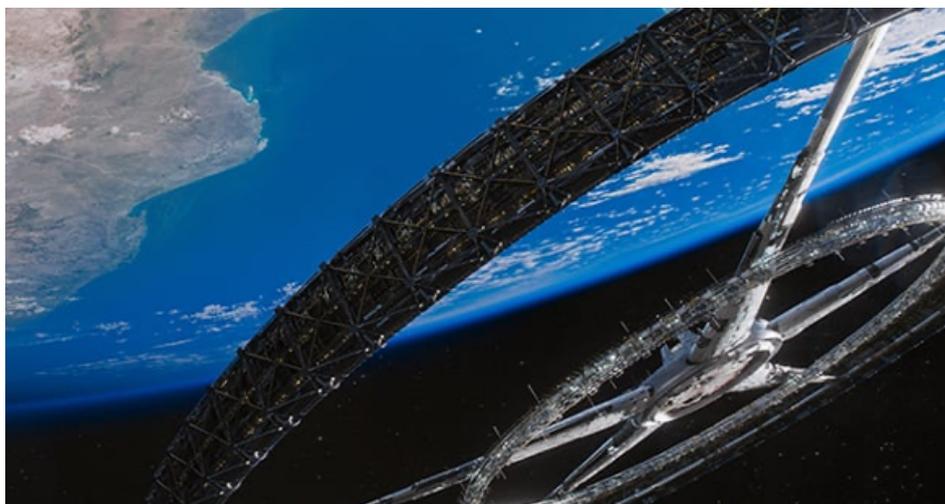
Dessa forma, ao invés de simplesmente entreter com narrativas especulativas, a ficção científica convida o espectador a contemplar o que essas narrativas podem revelar sobre nossa própria condição. Ao desafiar as fronteiras da possibilidade e da realidade, ela nos incentiva a reconsiderar nossas próprias crenças, valores e o curso de nossa trajetória como sociedade. Assim, a ficção científica atua como um espelho alegórico que reflete, de forma distorcida, aspectos fundamentais de nossa existência e nos convida a questionar o que significa ser humano em meio às complexidades do século XXI.

Um elemento central na ficção científica é o conceito de um "*novum*". Ele é um conceito crucial que distingue o mundo real do universo ficcional da obra. Este elemento pode manifestar-se de muitas maneiras, seja através de dispositivos tangíveis, como naves espaciais, inteligência artificial avançada ou tecnologias futuras, ou através de conceitos mais abstratos, como mudanças nas estruturas sociais, novas formas de consciência, ou mesmo percepções de modificações na compreensão do gênero. O "*novum*" não serve apenas como um diferenciador entre os dois mundos, mas desempenha um papel vital na narrativa, induzindo conflitos, dilemas morais e explorando as consequências das mudanças propostas. Ele permite ao autor explorar aspectos da condição humana, da sociedade e da própria existência através de lentes especulativas (Roberts, 2018).

Para o roteiro de *Redenção*, o "*novum*" escolhido foi a introdução de mudanças genéticas e a separação física entre elas, o que leva à formação de "castas" entre os humanos. Isso permite explorar as implicações sociais, éticas e emocionais dessas diferenças no universo do roteiro. O contexto deste "*novum*" poderá servir como ponto de partida para acrescentar ao roteiro reflexões sobre temas como identidade, preconceito, relacionamentos e poder. As interações entre humanos que tiveram acesso a essas alterações genéticas e os que não tiveram podem ser terreno fértil para o desenvolvimento de personagens e conflitos.

Outros elementos de obras do audiovisual do gênero ficção científica foram utilizados para a construção do universo ficcional de *Redenção*. No filme *Elysium* (Dirigido por Neill Blomkamp, 2013, Sony Pictures), os super ricos vivem na estação espacial homônima para preservar seu modo de vida enquanto os habitantes da Terra lidam com as consequências das mudanças climáticas e do capitalismo selvagem. Podemos ver um exemplo semelhante na série *A Fundação* (Dirigido por David S. Goyer, Josh Friedman, 2021, Apple TV): a capital do império galáctico, *Trantor*, é um planeta com uma torre constituída por vários níveis.

Figura 1 - A estação espacial *Elysium* na órbita terrestre.



Fonte: Imagem retirada do filme *Elysium* (Neill Blomkamp, 2013, Sony Pictures).

Figura 2 - A estação espacial sede do império galáctico em *Trantor*.



Fonte: Imagem retirada do filme *A Fundação* (David S. Goyer, Josh Friedman, 2021, Apple TV).

A construção de uma estação espacial conjunta a um elevador espacial faz-se uma ideia promissora ao levarmos em conta o futuro da exploração espacial. Atualmente, custa cerca de U\$20.000 para levar 1 quilograma para o espaço. Construir uma estação espacial e uma operação espacial constante custaria montantes de dinheiro. Um elevador espacial baratearia o custo e tornaria viável o avanço da ciência aeroespacial.

Cápsulas de criogenia para longas viagens também foram um artifício utilizado para o roteiro de *Redenção* que pode ser encontrado em diversos produtos audiovisuais de ficção científica.



Figura 3: Cápsulas de criogenia em *2001 - Uma Odisséia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968).



Figura 4 - Cápsula de criogenia em *Futurama* ( Matt Groening, David X. Cohen,1999).

A utilização de elementos convencionais do gênero de ficção científica no roteiro do filme dá ao público do gênero um ar familiar. Tais elementos, como os citados acima, trazem uma abordagem enraizada em tradições literárias e culturais que moldaram o gênero ao longo do tempo.

#### 4.3 - O uso do Tarot como ferramenta narrativa

O Tarot de Marselha é um oráculo composto por 78 cartas, 22 arcanos maiores e 56 arcanos menores. Os arcanos maiores compõem 22 temas individuais e que a partir de sua numeração formam uma sequência clara, já os menores dividem-se em 4 naipes diferentes: paus, espadas, ouros e copas. Sua origem é uma incógnita, sabe-se apenas que as cartas surgiram por volta de 1600. Entre tantas histórias, existe a suposição de que Moisés trouxe as cartas para a Palestina durante o grande êxodo do povo de Israel e lá as cartas se ligaram a Cabala, a doutrina secreta dos judeus, que dá um valor simbólico profundo às 22 letras do alfabeto judaico.

A palavra "Tarô", originada no final do século XVI, é tão misteriosa quanto a origem das cartas. Alguns sugerem significados como "Caminho real" (do

egípcio "tar" para caminho e "ro" para rei) ou "Lei Divina" (do hebraico *Thora*). Outras explicações incluem a relação com o rio Taro, próximo a Parma, na Itália. O termo "Tarot" é francês, mas curiosamente, o último "t" não é pronunciado. Alguns destacam a sobreposição dos "t" como se formando uma roda.

Independentemente de sua origem, os 22 arcanos maiores do Tarot transmitem representações arquetípicas enraizadas no subconsciente coletivo humano. Em sua essência está a pergunta sobre a jornada de vida dos humanos e o significado de sua morte. Tal caminho é descrito como um caminho de cura, pois seu objetivo é a totalidade humana. Para a psicologia junguiana, no ponto de partida do ser humano é "desafortunado", pois as partes da totalidade estão na sombra do inconsciente, afetando maleficamente nossos comportamentos. Nos 22 arcanos maiores do Tarot, esse caminho torna-se visível.

A jornada do herói é a estrutura narrativa mais antiga do mundo. Trata-se de uma história simbólica, quase como uma parábola para o caminho de vida do ser humano. Para Jung, os temas desta tradição estão contidos no inconsciente coletivo. O padrão arquetípico que a jornada do herói nos traz a busca do bem de difícil alcance, com uma narrativa geralmente constituída de 12 etapas:

**1. Mundo Comum:** O início da história, fornecendo contexto ao público sobre o cenário e revelando a situação inicial do herói, incluindo seus problemas, objetivos e busca.

**2. Chamada para Aventura:** Um evento crucial desencadeia a aventura do herói, agindo como um alerta tanto para o protagonista quanto para o público.

**3. Recusa do Chamado:** Um estágio temporário que evoca medo e relutância no personagem, podendo variar entre as histórias, algumas optando por este estágio e outras seguindo diretamente para o Encontro do Mentor.

**4. Encontro do Mentor:** Introdução do herói a um mentor, evidenciando que o problema apresentado na chamada para a aventura é solucionável. O mentor é a força impulsionadora necessária para que o herói prossiga na jornada.

**5.Cruzamento do Primeiro Limiar:** Após conhecer o mentor, o herói embarca na aventura e enfrenta os primeiros desafios, marcando uma virada significativa na psicologia do personagem.

**6.Testes, Aliados e Inimigos:** O herói encontra forças, tanto positivas quanto negativas, que servem como testes preparatórios para o confronto final.

**7. Aproximação da Caverna Secreta:** O momento prévio ao confronto final, no qual o herói enfrenta seus medos iniciais e conflitos internos, ou mesmo apenas pausa para ressaltar a magnitude do desafio iminente.

**8. Provação:** O herói enfrenta um obstáculo significativo que demanda superação, resultando em uma transformação psicológica crucial para o personagem.

**9. Recompensa:** Após superar o obstáculo, o herói alcança seu objetivo e é recompensado, gerando empatia no público e uma sensação de "merecimento".

**10.Estrada de Volta:** O herói inicia o retorno ao mundo comum, agora transformado pelo processo, podendo enfrentar testes adicionais para demonstrar sua aprendizagem.

**11.Ressurreição:** Oponentes ou desafios ressurgem, proporcionando uma oportunidade para o herói aplicar seus aprendizados antes de enfrentar um desafio final.

**12.Retorno:** O herói retorna oficialmente ao mundo comum, permitindo que o público compreenda o significado da jornada e conferindo uma sensação de conclusão à história.



Figura 5 - O ciclo da jornada do Herói Fonte:

<https://blog.terapiadebolso.com.br/os-12-passos-da-jornada-do-heroi-representacao-psicologica/>

Os temas da viagem do herói tiveram como modelo o movimento dos dois grandes luminares: sol e lua. Para tal, é preciso compreender que durante milênios, para os homens, havia um fenômeno inexplicável: Como é possível que o sol se ponha todas as noites no oeste e surja novamente ao leste? Em algumas regiões, acreditava-se que o sol atravessava o mundo subterrâneo durante a noite, onde as forças das luzes e das sombras batalhavam e o nascimento do sol no dia seguinte era a prova de que as forças da luz sempre vencem a batalha (BANZHAF,1997)

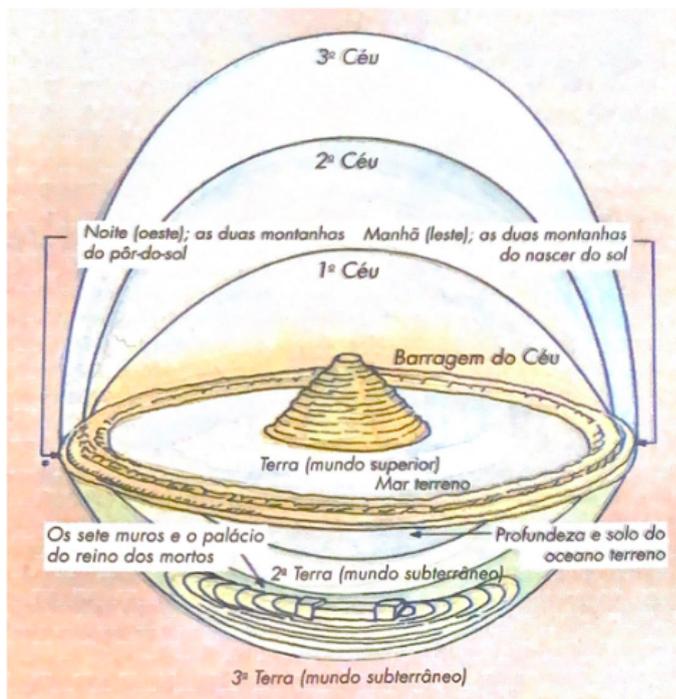


Figura 6: Concepção babilônica do universo (Bellinger, 1990, apud BANZHAF, 1997).

Entre os 22 arcanos maiores, as cartas de 0 a 9 dizem respeito à viagem do Sol pelo céu diurno. Já as cartas de 10 a 18 relatam a descida ao mundo subterrâneo e o retorno à luz. Já as cartas de 19 a 21 dizem respeito ao objetivo do caminho. (BANZHAF, 1997)

Para Jung, a auto-realização consiste em descobrir a si mesmo e fazer as pazes com seu lado "sombra", encontrar o equilíbrio entre o *animus* e a *anima*<sup>3</sup>

<sup>3</sup> "A *anima* e o *animus* são descritos na escola de psicologia analítica de Carl Jung como parte de sua teoria do inconsciente coletivo. Jung descreveu o *animus* como o lado masculino inconsciente de uma mulher, e a *anima* como o lado feminino inconsciente de um homem, cada um transcendendo a psique pessoal." (Wikipedia)



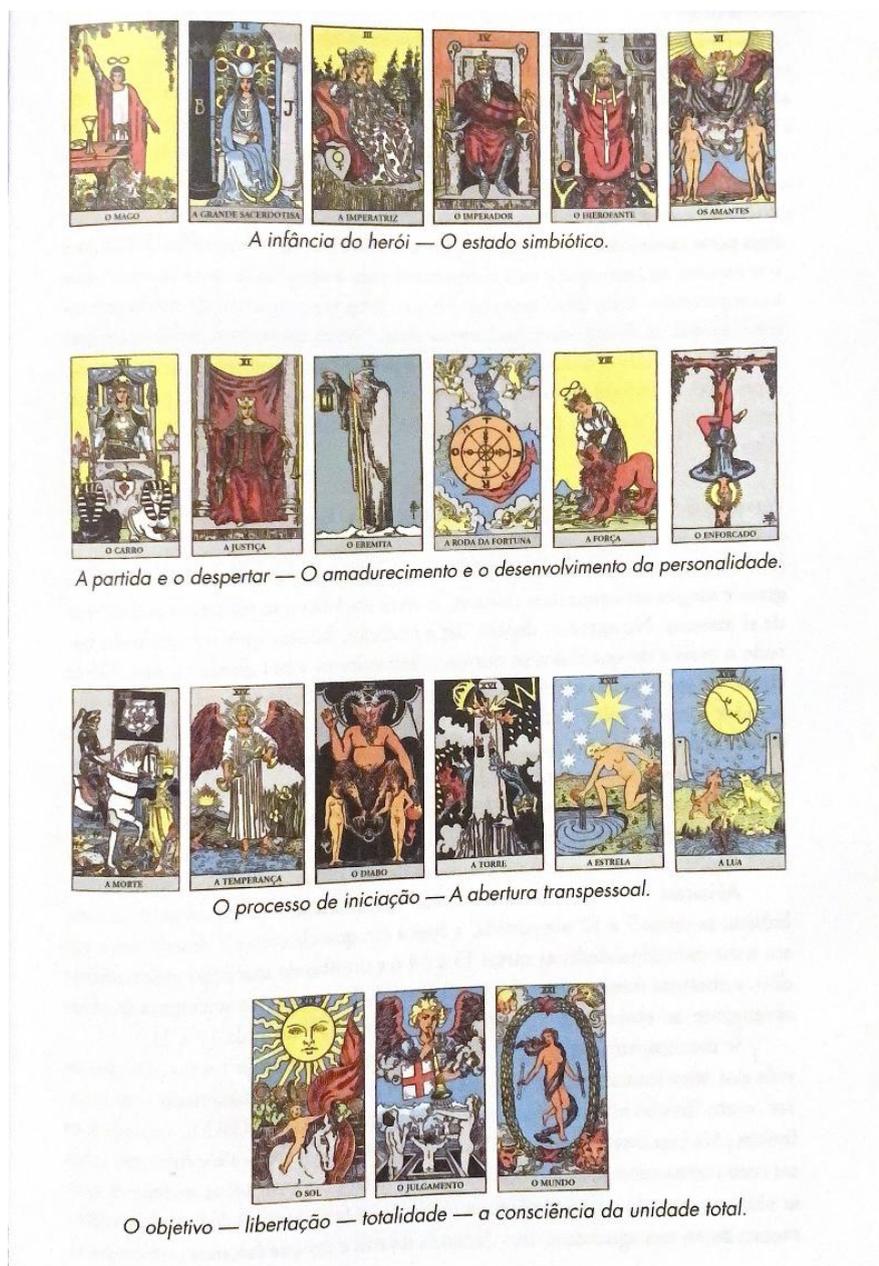


Figura 8 - O caminho do Tarot (BANZHAF, 1997).

## 5. O processo de realização do projeto

### 5.1- Criação e escrita do arco narrativo e do argumento

Para a escrita do argumento, iniciei realizando as pesquisas teóricas sobre possíveis projeções para o futuro da humanidade. Após sentir que estava embasada o suficiente para criar um universo verossímil onde eu pudesse criar uma história que refletisse a mensagem que eu queria passar. A partir daí, fui buscar estruturas narrativas que pudessem me guiar na criação da narrativa.

Na busca por estruturas narrativas, me deparei com diversos modelos: Jornada do Herói, A Promessa da Virgem, Save the Cat. Os estudei, mas não encontrava o fio da meada para começar a escrita. Sentia que algo mais profundo faltava, algo que me ajudasse a ligar os pontos da narrativa com minhas experiências pessoais e conhecimentos adquiridos durante a minha trajetória. Eis que limpando a casa encontro o livro *O Tarot e a viagem do herói* (BANZHAF, Hajo, 1997) e sinto que encontrei a luz para a narrativa. A partir daí, tudo foi se encaixando para chegar no produto final.

Começamos o argumento com Hilda ingênua, como a carta 0 do Tarot, o Louco. O louco é o herói que consegue realizar com êxito a viagem. As roupas coloridas simbolizam as vestimentas do louco. O cão Beeves, que é mencionado apenas nesta cena, representa as forças instintivas que protegerão a protagonista em sua trajetória. A ingenuidade também está atrelada a receptividade sem julgamentos, necessária para a aprendizagem.

"O bobo, ao contrário, representa o nosso lado alegre, descomplicado, que não se importa se algo é perfeito ou infalível, mas experimenta alegremente coisas novas, sem medo de ser ridicularizado, de fracassar ou de ser considerado maluco." (BANZHAF, 1997, p.35)

Na carta 1, O Mago, encontramos a iniciativa. Os instrumentos necessários para a jornada, representada pela ação de Hilda conversando empolgadamente com Otto sobre os preparativos e tentando incluí-lo. Hilda já estava decidida, tinha os instrumentos que precisava, assim como representado pelos elementos presentes na carta: O bastão, a espada, a taça e a moeda, que respectivamente representam os quatro elementos: Fogo, ar, água e terra. Para as doutrinas antigas, esses elementos foram a base da Criação.

Na figura da carta 2, A Grande Sacerdotisa, temos a representação da paciência e sabedoria. É a personificação do princípio passivo e receptivo. Em uma leitura de tarot, alguns oraculistas a consideram sinal de segredos, algo oculto do consulente. Na narrativa, é representado pelo caso de Hilda com Jacob. Hilda esconde seu caso de Otto, Jacob esconde seu caso de Alicia, sua esposa, e também esconde de Hilda seu estado civil. Hilda, furtivamente, descobre, mas

esconde uma evidência para, um dia, a verdade chegar a luz. É, além de tudo, a espera paciente pelo impulso do encontro.



Figura 9 - O mago e os elementos da Criação (Reprodução Tarot Waite-Smith).

As cartas de número 3, A Imperatriz, representa a Mãe Natureza. A carta 4, O Imperador, representa a Força do Cultivo e da Civilização. Na narrativa, estes arcanos estão representados pelo arco de Alicia, Jacob e Caleb. Alicia representa o arquétipo da Imperatriz e Jacob o Imperador. Quando os dois estão em sintonia, a humanidade vive protegida e amparada. Em falta, o caráter cíclico da natureza pode deixar seus filhos passando fome. Em excesso, a força do Imperador comprime todos os ciclos. Quando Jacob e Alicia entram em desarmonia, seu filho Caleb sofre, sendo o responsável pela falha humana que causa a explosão que quebra o elevador espacial.

O Arcano de número 5, O Papa, muitas vezes pode representar um mentor, alguém que une os ensinamentos do céu na Terra. Apesar de eu ter optado por não utilizar esse arquétipo concentrado na figura de apenas um personagem, mas sim em dois, com Ariel e Bernardo, aqui o Papa é representado pela cena com Ariel. Ariel é uma pessoa não-binária. Já entrou em estado de paz com seu animus e sua anima. Ariel representa a direção para Hilda. Ela revela em cena que é natural da Terra, mas conseguiu vir a Kupura e viver ali e diz para

Hilda não ter medo. Hilda faz o movimento contrário, nascida em Kupura, no fim da trama decide viver na Terra. A decisão de partir é representada pela carta de número 6, o arcano Os Enamorados, geralmente numa leitura pode significar uma decisão que o consulente tenha que tomar. No Tarot de Marselha clássico, um jovem está de pé entre sua mãe e sua amada. É a decisão do herói de deixar o conforto para trás e partir em busca do bem de difícil alcance.



Figura 10 - A carta O Enamorado (Tarot de Marselha Cain 1750).

No arcano 7, O Carro, temos a partida do herói em busca do bem de difícil alcance, representado pela partida de Hilda para a Terra. Na carta 8, A Justiça, representa as primeiras experiências do ser humano a sair da casa dos pais para o mundo. Agora, como ser emancipado, é responsável por si mesmo, tendo que aprender as leis do mundo. Colherá o que semear e receberá o que merecer. É quando Hilda chega à Terra e é recebida pelas pessoas que vivem lá de diversas formas diferentes. Aqui, ela recusa ajuda a uma mulher, o que ressoa com o que colherá no futuro da narrativa e também com o sentimento que sentirá quando encontrar com Ana no navio de refugiados de Kupura.

O Eremita, arcano 9, é também uma figura arquetípica do velho sábio. Dele, o herói recebe os instrumentos ou ensinamentos mágicos que o protegem durante a viagem ou precisará no final para realizar a grande obra. Representado por Bernardo, por meio dele Hilda tem acesso ao senso de comunidade.

No Arcano de número 10, A Roda da Fortuna, é o momento do herói descobrir sua verdadeira vocação, sua verdadeira tarefa. Para Jung, na primeira metade da vida desenvolvemos mais fortemente um aspecto da nossa consciência em detrimento de outras. O aspecto menos desenvolvido, negligenciado, seria o bem de difícil alcance. Em contato com Bernardo, Aaron e as formigas que formam uma unidade, Hilda se depara com o senso de comunidade, o bem de difícil alcance que nunca havia sido desenvolvido.

A força, arcano de número 11, representa a união harmoniosa do ser humano civilizado e seu lado animalesco. Dionísio foi uma das grandes figuras que encarnou como força divina a brutalidade interior. Suas festas orgíacas eram mal vistas pela população de Tebas, sendo levadas para fora de seus portões. Cada vez mais mulheres eram atraídas e abandonavam secretamente suas casas para festejar com Dionísio na floresta. O rei de Tebas desprezava tal culto, até que um dia Dionísio apareceu diante dele descrevendo sedutoramente as orgias, com vivos detalhes, despertando a curiosidade do rei. Vestindo roupas femininas, vai até o acampamento dos bacantes. Lá, se esconde, observa e se emociona. Isso o torna descuidado e as mulheres em transe o veem. Em sua embriaguez, se jogam sobre ele e o estraçalham. Essa história representa o quão perigoso pode ser reprimir o animal interior. Quanto mais controle acreditamos ter, maior o perigo de nos tornarmos vítimas deste lado. Na narrativa, este arcano é representado por Hilda observando escondido a festa dos humanos terrestres e depois sendo seduzida e sequestrada.

O Enforcado, arcano de número 12, representa o beco sem saída que caímos quando estamos no caminho errado. Representado por Hilda amarrada, é o momento onde a personagem cai em uma armadilha e agora só resta esperar. O arcano subsequente, de número 13, A Morte, representa o fim de uma fase, uma revolução. Na descida ao reino das sombras, é o grande ponto de virada. É o momento em que Hilda tem seus nanorobôs roubados. Nada nunca mais voltará a ser como era antes.

O arcano 14, A Temperança, representa o equilíbrio. O condutor de almas após a morte. Nesta altura da narrativa, representada pelo momento onde Hilda

se abriga no coreto e recebe ajuda das pessoas mais simples. O arcano 15, O Diabo, representa o local mais escuro da viagem. A busca por aquilo que não se quer abrir mão, mas já está perdido, leva a ações impensadas onde o herói realiza atos que não se imaginaria fazendo. Neste ponto da narrativa, Hilda seduz um homem e seda-o para tentar se comunicar com Kupura e pedir ajuda.

O arcano 16, A Torre, representa uma ruptura dramática. Figurativamente, a explosão na estação espacial representa este momento, onde as estruturas antigas se rompem e não há ponto de retorno. Após o rompimento dramático, A Estrela, arcano de número 17, representa a cura. A alma libertada da torre da falsa consciência vislumbra um futuro de esperanças. É quando Hilda relaxa no mar apesar dos julgamentos e recomendações. Ela relaxa no oceano da consciência real.

A carta 18, A Lua, representa perigos pífidos. Também representa ilusões, devaneios. É o último limiar, o ponto final da jornada noturna. A batalha do herói está vencida, mas ele precisa retornar. O erro aqui pode pôr a perder todo o restante da jornada. Aqui, Hilda encontra Ana, que representa seu espelho do passado. Tudo o que Hilda era, mas deixou para trás. Ela a golpeia, como se golpeasse a si mesma, e mata seu eu do passado. Está pronta para renascer.

No arcano 19, O Sol, o herói conseguiu a vitória. É o momento do renascimento. Na carta, vemos uma criança montada em um cavalo. O fruto da carta é a recém-encontrada simplicidade.

"No final do caminho, Sidarta fala sobre si mesmo como se estivesse descrevendo o motivo desta carta do tarô: "Bem, pensou ele, visto que perdi todas essas coisas transitórias, agora estou novamente sob o sol, como quando era criança: nada é meu, não posso fazer nada, não aprendi nada". E algum tempo depois consta que: "Ele tornou a descer, e então ficou novamente vazio e nu e bobo no mundo. Mas não conseguiu entristecer-se por isso, não, até teve um ataque de riso; riu dele mesmo, riu desse mundo todo louco" (BANZHAF, 1997, p.177)

Neste ponto da narrativa, Hilda rejuvenescida, vê o sol nascer em seu bote de fuga e ri de si mesma. Com o Julgamento, carta 20 do Tarot, temos a cura, a

salvação, o "tornar-se inteiro". É quando Hilda avista o continente e percebe a pequena embarcação vindo em direção a ela.

Por fim, o arcano 22, O Mundo, representa o reencontro do paraíso. Aquele que chega ao fim do caminho, sem reprimir e comprimir sua natureza, mas sim a realiza, está completo. Quando Hilda se joga no mar em busca da liberdade, na Terra encontra sua redenção.

## **5.2 - Planejamento do universo e dos personagens.**

Para o planejamento do universo, após ler as referências já citadas neste memorial, ponderei sobre a criação de um mundo onde o individualismo exacerbado fosse explícito e onde as relações de desigualdade fossem naturalizadas, mais do já são hoje em dia. Assim, nasceu Kupura, um lugar onde os ricos pudessem segregar os pobres e controlar o ambiente ao redor, já que a Terra passa por uma série de problemas ambientais. O nome Kupura é um anagrama de Kuarup, um ritual de passagem indígena realizado no Alto Xingu<sup>4</sup>. É um ritual que reúne 8 etnias diferentes. A ideia era trazer Kupura como um ambiente globalizado, com diversas etnias convivendo. Lá, a estrutura social é caracterizada pela completa ausência de contrastes internos; os ricos detêm o poder e os recursos, vivendo afastados da realidade na Terra.

Para traçar o perfil psicológico da protagonista, utilizei a psicologia Junguiana. Jung distingue quatro estruturas essenciais na consciência humana, que ele chama de funções da consciência: pensar, sentir, perceber e intuir. Para Jung, a consciência se compõe de todos os 4 aspectos, que não são igualmente desenvolvidos. Em geral, o ser humano desenvolve apenas 3 desses aspectos na primeira metade da vida. Quanto mais destaque uma dessas funções recebe, mais profundamente a quarta função é empurrada para o inconsciente, tornando-se fonte dos nossos erros. O aspecto mais desenvolvido é chamado de função principal de um ser humano. As outras duas funções, chamam-se funções de ajuda, ao passo que o bem de difícil alcance, é a função inferior. (BANZHAF, 1997)

---

4

<https://www.gov.br/funai/pt-br/assuntos/noticias/2018/kuarup-o-ritual-funebre-que-expressa-a-riqueza-cultural-do-xingu> Acesso em:09/12/2023

Hilda seria o tipo que intui, este tipo fica tão fascinado com as possibilidades que negligencia as formas e os fatos reais. Enxergar a realidade simples e satisfazer-se com ela seria o bem de difícil alcance.

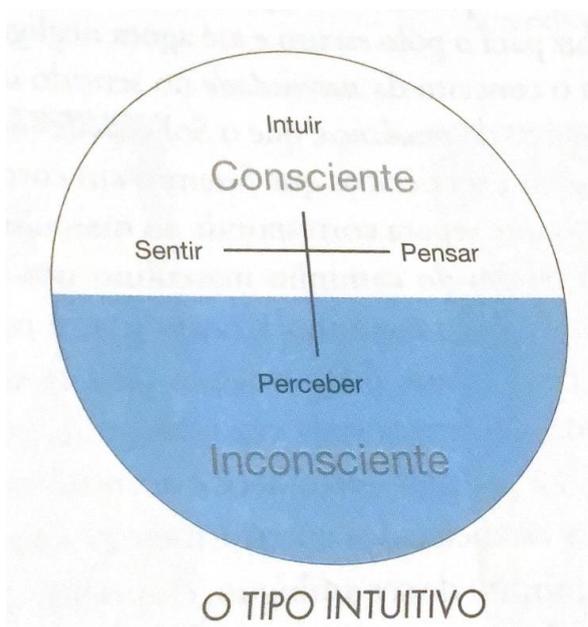


Figura 11 - Modelo Junguiano de personalidade - O tipo que intuí (BANZHAF, 1997, p. 81)

A partir daí, os coadjuvantes são alegorias, mesclas de arquétipos com situações e pessoas que passaram pela minha vida. Todo artista coloca um pouco de si em sua arte. Ariel e Bernardo representam mentores, e Aaron representa o *Animus* de Hilda. Como seu oposto complementar, ele seria o tipo que percebe.

### 5.3 - Escrita do projeto

Apesar de escrever um argumento de 10 páginas da narrativa, tomei como referência o Edital de Chamamento Público Nº 21/2023 Lei Paulo Gustavo. Inicialmente, utilizaria o Fundo de Apoio a Cultura do Distrito Federal de 2023, mas com a divulgação da LPG<sup>5</sup>, resolvi fazer nestes termos, pois era mais específico para a o desenvolvimento de longa-metragem.

"Apresentação, no ato de inscrição, de argumento inédito da obra a ser desenvolvida com, no mínimo, 1 (uma) página, e, no

<sup>5</sup> Lei Paulo Gustavo

máximo, 5 (cinco) páginas, abrangendo o conceito e o conteúdo do filme, abordando tópicos como estrutura narrativa; objetivo; linguagem pretendida; referências estéticas e narrativas; indicação do gênero dramático; a visão original do autor e sua motivação para o desenvolvimento do projeto; proposta de direção (quando o roteirista também for o diretor da obra); e descrição psicossocial dos protagonistas e de suas principais ações;" (Edital de chamamento público No 21/2023 Lei Paulo Gustavo, 2013,p.15)

A partir do argumento de 10 páginas, especifiquei cada um dos itens descritos acima. Para a elaboração do orçamento, cujo valor de recurso financeiro por projeto de desenvolvimento de longa metragem é de R\$65.000,00, pesquisei atentamente os valores na tabela de convenção coletiva de trabalho do Sindicato dos Trabalhadores na Indústria Cinematográfica e do Audiovisual (SINDCINE)<sup>6</sup> e na lista de referência de honorários da Associação Brasileira das Associações dos Profissionais Tradutores e Intérpretes e Guia-Intérpretes de Língua de Sinais - FEBRAPILS<sup>7</sup>. Como acessibilidade é um ponto chave para este edital, além das funções clássicas para este tipo de projeto, adicionei a transcrição do roteiro em braille e um intérprete de libras para as oficinas em escolas que serão ministradas como contrapartida. Para o cronograma, utilizei como base referências pessoais. Como a LPG exige que a execução máxima do projeto seja de dois anos, dei um prazo estimado a partir disso, sem saber exatamente quando será assinado o termo de execução cultural.

## **6 - Considerações finais**

Quando escolhi este projeto como trabalho de conclusão de curso, sabia que seria desafiador. Há muito tempo que não realizo obras autorais, tampouco exercito minha habilidade de criar histórias e transformá-las em um roteiro. Reconectar-me com o exercício cinematográfico, especificamente no campo da escrita, foi uma grande descoberta do processo. Em paralelo, desenvolvi compreensões sobre a importância da pesquisa, metodologia e cronograma.

---

<sup>6</sup> <http://www.sindcine.com.br/Store/Arquivos/convencao coletiva 2023-2024 site.pdf> Acesso em: 09/12/2023

<sup>7</sup> <https://febrapils.org.br/lista-de-referencia-de-honorarios/> Acesso em: 09/12/2023

Foi um desafio que eu aceitei, sabendo das dificuldades. Tateei o novo, sem medo, para abrir novas portas para minha carreira como cineasta. É a partir dessa ideia e vontade de amadurecimento artístico que pretendo tocar esse projeto, para além deste trabalho de conclusão de curso.

Neste projeto, pude experimentar a liberdade de criar a partir das minhas referências pessoais, englobando temas que me deixam inspirada. Ficção científica, projeções sobre o futuro da humanidade, descobertas e pesquisas científicas e principalmente o Tarot, uma ferramenta oracular que nutro uma relação de afeto e proximidade há quase 10 anos. Mergulhar nos arquétipos do Tarot e entendê-los como uma jornada pessoal também guiou a minha trajetória.

Inicialmente, a referência utilizada para a criação do projeto seria o Edital do Fundo de Apoio a Cultura do Distrito Federal de 2023, porém, com a divulgação do edital de Chamamento Público da Lei Paulo Gustavo percebi que seria extremamente conveniente realizar o trabalho para esses moldes, uma vez que os requisitos para este tipo de projeto são mais específicos. Sair do mundo acadêmico com um projeto de desenvolvimento de roteiro de longa metragem em mãos nos moldes de editais de fomento à cultura pode ajudar na transição para o mercado de trabalho.

Este processo me permitiu entender melhor as bases dramáticas e narrativas dentro da escrita de um argumento. Mas o processo não acaba por aqui. Neste grau de desenvolvimento, ainda tenho muitas questões para desenvolver. Buscar baratear o roteiro para torná-lo executável, desenvolver melhor o universo a fim de explicitar melhor minha pesquisa nele... São inúmeros pontos a se melhorar agora, e sei que muitos outros surgirão no futuro.

É o começo de um novo caminho. O novo assusta, sem sombra de dúvidas, mas ao me jogar no oceano do desconhecido, tenho certeza de que encontrarei também minha redenção.

## 7 - Referências Bibliográficas

BANZHAF, Hajo. **O Tarô e a Viagem do Herói**. São Paulo: Pensamento, 2003.

BOLSO, Terapia de. **Os 12 Passos da Jornada do Herói: Representação Psicológica**. Disponível em:

<https://blog.terapiadebolso.com.br/os-12-passos-da-jornada-do-heroi-representacao-psicologica/>. Acesso em: 09/12/2023.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2000.

ELOUNDOU, Tyna et al. **GPTs are GPTs: An Early Look at the Labor Market Impact Potential of Large Language Models**. Disponível em:

<https://arxiv.org/pdf/2303.10130.pdf>. Acesso em: 09/12/2023.

FEBRAPILS. **Lista de Referência de Honorários**. Disponível em:

<https://febrapils.org.br/lista-de-referencia-de-honorarios/>. Data de Acesso em: 09/12/2023.

FISHER, Mark. **Realismo Capitalista: É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo**. São Paulo: Boitempo, 2017.

GOLDING, William. **Senhor das Moscas**. Rio de Janeiro: Alfaguara, 2014.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. Petrópolis: Vozes, 2015.

HARARI, Yuval Noah. **Homo Deus: Breve História do Amanhã**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2016.

HARARI, Yuval Noah. **Sapiens: Uma Breve História da Humanidade**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2011.

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. São Paulo: Biblioteca Azul, 1932.

JODOROWSKY, Alejandro. **O Caminho do Tarot**. São Paulo: Chave, 2016.

JUNG, Carl Gustav. **Tipos Psicológicos**. Petrópolis: Vozes, 2011.

JUNG, Emma. **A lenda do Graal**. São Paulo: Cultrix, 1989.

KAMPER, Dietmar. **O Trabalho Como Vida**. São Paulo: Annablume, 1997.

MARX, Karl. **Manuscritos Econômico-Filosóficos**. São Paulo: Martin Claret, 2017

MARTINS, Alice Fátima. **Saudades do Futuro: Ficção científica no cinema e o imaginário social sobre o devir**. Brasília: EDU - UNB, 2013.

MCKEE, Robert. **Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting**. Nova York: ReganBooks, 2012.

NOGUEIRA, Júlia; ZENHA, Guilherme Fiuza. **Guia de Elaboração de Projetos Audiovisuais – Leis de Incentivo e Fundos de Financiamento – 3ª Edição**. Rio de Janeiro: Edição dos Autores, 2023.

ORTEGA, Fabiana. **Máquinas terão metade dos empregos até 2025; economia verde puxará oportunidades**. Disponível em: <https://investnews.com.br/economia/maquinas-terao-metade-dos-empregos-ate-2025-economia-verde-puxara-oportunidades/>. Acesso em: 09/12/2023

ROBERTS, Adam. **A Verdadeira História da Ficção Científica: Do Preconceito à Conquista das Massas**. São Paulo: Seoman, 2018.

SCHWAB, Klaus. **A Quarta Revolução Industrial**. São Paulo: Edipro, 2016.

SINDCINE. **Convenção Coletiva 2023/2024**. Disponível em: <http://www.sindcine.com.br/Store/Arquivos/convencaocoletiva2023-2024site.pdf>. Acesso em: 09/12/2023.

## 8 - Referências Fílmicas

**2001: UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO**. Dirigido por Stanley Kubrick. Estados Unidos: MGM, 1968.

**A MONTANHA SAGRADA**. Dirigido por Alejandro Jodorowsky. México: ABKCO Films, 1973.

**BLACK MIRROR**. Criado por Charlie Brooker, Estados Unidos: Netflix, 2011.

**COMO ENLOUQUECER SEU CHEFE**. Dirigido por Mike Judge. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1999.

**DIVINO AMOR**. Dirigido por Gabriel Mascaro. Brasil: Desvia Filmes, 2019.

**ELEVADOR ESPACIAL - FICÇÃO CIENTÍFICA OU O FUTURO DA HUMANIDADE?** Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=qPQQwqGWktE>. Acesso em: Data de Acesso: 09/12/2023.

**ELYSIUM.** Dirigido por Neill Blomkamp. Estados Unidos: Sony Pictures , 2013.

**FUNDAÇÃO.** Criado por David S. Goyer, Josh Friedman. Estados Unidos: Apple TV, 2021

**FUTURAMA.** Criado por Matt Groening e David X. Cohen. Estados Unidos: Fox Filmes, 1999.

**INTERSTELLAR..** Dirigido por Christopher Nolan. Estados Unidos, Legendary Pictures: 2014.

**LOVE, DEATH & ROBOTS.** Criado por David Fincher, Estados Unidos, 2019

**SOLARIS.** Dirigido por Andreï Tarkovski. Rússia: Moxfilm, 1972.

**TRIÂNGULO DA TRISTEZA.** Dirigido por Ruben Östlund. Suécia: SF-Produktion, 2022.

## Apêndice I

### Argumento - *Redenção*

Futuro distante. Uma tela de celular super tecnológica 3D, como um holograma. Nela, vemos **Hilda**, uma mulher que aparenta ter cerca de 25 anos. No vídeo, seguimos Hilda, vestida com roupas super coloridas, caminhando pelas ruas de Kupura, mostrando atividades do seu dia a dia, com seu cachorrinho **Beeves**, um Lulu da Pomerânia. Um cão super inteligente. Nos vídeos, somos inseridos no universo do filme, com ruas futuristas, robôs fazendo parte do trabalho e pessoas de diversas etnias, todas aparentando ser muito jovens, circulando pela cidade com estética solar punk. É um universo globalizado: podemos ver pessoas de diversas etnias pelas ruas. Hilda pergunta para seus seguidores qual lugar ela deveria visitar agora.. Acompanhamos em tempo real as respostas. Muitos pedem pela Terra. Hilda num bar conversa empolgadamente com **Otto**, seu marido, falando que sua próxima empreitada será visitar a Terra enquanto Otto, por sua vez, parece apreensivo. Conta para Hilda muitas histórias sobre o lugar, que já havia visitado a Terra a negócios e como muitas pessoas que ele conheceu não conseguiram voltar para **Kupura**. Hilda fala que gostaria que ele fosse junto com ela, ela e Otto discutem.

Hilda chega em casa à noite em casa com a tez exausta e Otto está jogando em seu computador. Hilda toma seus remédios e fala sobre seu dia com Otto. Fala que passou o dia pesquisando e organizando coisas para a viagem. Que já viu alguns lugares para eles ficarem quando forem, que está traçando um roteiro... que na verdade não parece ser um lugar tão ruim quanto dizem. Otto repara que Hilda estava falando sério sobre ir à Terra e incluindo ele em seus planos e reforça que ele não vai. Hilda tenta convencer Otto a ir com ela,mas ele recusa. Otto responde que nos últimos dias ela está obcecada, que só pensa nisso, que só fala disso, que é tudo sempre sobre isso, e seria perigoso para ela ir, e que ela não deveria incluir ele nisso. Eles seguem brigando, com uma discussão crescentemente acalorada. Ao final, Otto pergunta que diferença faria

isso na vida dela. A questiona se não é melhor ela viver em paz em Kupura sem inventar maluquices e problemas que não existem. Ela se enfurece.

Hilda acorda ao lado de **Jacob**, um homem com quem tem relações íntimas. Ele permanece dormindo. Ela levanta e vai até o banheiro. Abre o espelho e encontra cremes femininos. Usa-os e coloca sua calcinha no cesto de roupas sujas. Jacob acorda e ela diz que achou inconveniente um homem ter tantos cremes em seu banheiro. Ele diz que é porque gosta de se cuidar. Ela acena ironicamente com a cabeça. Hilda chega em casa e Otto está dormindo. Chega e toma banho, deita na cama silenciosamente para não o acordar,, mas em vão. Ele pergunta onde ela estava e ela diz que estava com amigos. Eles transam.

**Alicia** e seu filho **Caleb**, de 20 anos, saem de um trem com algumas malas. Na estação, Alicia procura alguém. Faz uma ligação e a chamada não é atendida. Na saída da estação, pega um carro auto dirigido. Continua ligando e pede a Caleb para ligar para seu pai, pois ela não está conseguindo. Caleb liga porém também tem sua ligação na caixa de mensagens. Alicia chega em casa com Caleb, a luz está baixa e um caminho de rosas até a mesa da sala de jantar posta com luz de velas e um papel dobrado com um recado. Alicia pega o papel, o abre e lê. É um recado de boas vindas, sugerindo que o filho do casal durma fora de casa. Caleb reclama e manda mensagens no celular em busca de algum lugar para dormir. Alicia vai até o banheiro de seu quarto e entra na banheira. O banheiro é o mesmo que vemos Hilda há algumas cenas atrás. Após o banho, Alicia usa os cremes faciais. Vai até o guarda-roupa e procura uma calcinha. Encontra a calcinha deixada por Hipátia limpa e dobrada entre suas roupas. Observa atentamente com olhar de estranheza e chama por Jacob. Eles começam a discutir e Jacob se defende, negando saber de onde viera a peça.

Pela manhã, Caleb chega em casa. Vê seu pai dormindo no sofá e bate na porta do quarto dos pais chamando sua mãe. Ao não obter respostas, abre a porta e vê a mãe dormindo. Olha para o lado e vê um frasco de remédios de sua mãe vazio. Observa o pulso dela e vê o relógio que monitora sua saúde piscando com um alerta vermelho " Nanorobôs sobrecarregados. Ambulância à caminho". Corre para acordar seu pai.

Na sala de espera do hospital, um robô humanizado diz que está tudo bem com Alicia, que ela precisava apenas descansar. Caleb recebe um alerta em seu relógio, o lembrando de tomar seus remédios, ele ignora.

Hilda está em um evento social de promoção de uma marca em um iate luxuoso. Passa pelas pessoas cumprimentando superficialmente. Todos usam muito seus relógios-celulares. Alguém pergunta de Otto, ela diz que ele preferiu ficar em casa. Chega **Ariel**, uma pessoa não-binária, embaixadora da marca que promove a festa e também uma das influencers mais famosas da atualidade. Hilda a observa com admiração. Tenta se aproximar para tirar uma foto. Já no fim da festa, com todos já embriagados e cansados, Hilda consegue se aproximar de Ariel. Diz que é muito fã, que a tem como um exemplo. Ariel reconhece Hilda e diz que adora o conteúdo dela, mas que de um tempo para cá reparou que ela está menos presente nas mídias. Hilda responde que deu uma desanimada, que estava muito empolgada conhecer alguns lugares da Terra mas que tinha medo, e não queria ir sozinha, mas que nenhum dos seus amigos nem Otto tinham topado. Ariel ri e diz que o povo de Kupura tem realmente muito medo da Terra. Revela que é de lá, mas que ninguém sabe disso. Diz que não precisa ter medo, que lá não é tão ruim quanto parece, e se ela sentir que tem algo a chamando pra lá, ela deve ir. A tecnologia iria ajudar.

Caleb agora com a barba por fazer, continua ignorando os alertas de seus remédios. O vemos com um ar cansado e deprimido. Sentado em sua cadeira, avaliando apático a eficácia e segurança dos códigos de replicagem e aprimoramento das IAs do sistema operacional do sistema que mantém Kupura. Recebe um alerta em seu relógio Ignora. Sua mãe bate na porta do quarto. Senta e conversa com o filho, dizendo que finalmente estava pronta para falar sobre o que havia acontecido. Disse que só queria dormir rápido e tomou seus remédios, mas nunca pensou em abandonar sua família. Que estaria ali para ele sempre. Caleb abraça sua mãe e levanta do computador. Na tela, vemos um código problemático.

Hilda com suas malas chega ao ponto central de Kupura. Nele funciona a estação principal. Pela primeira vez nos é revelado que Kupura é uma estação espacial ligada à Terra por 37 níveis. No topo, a cidade comanda e gerencia todos

os outros níveis. Vários elevadores chegam e descem. Hilda, hesitante, entra no elevador. A viagem demora cerca de dois dias, e para poupar energia e oxigênio, ela é colocada em criogenia dentro de cápsulas. Chegando lá, ela precisa colocar máscaras de oxigênio. O calor é escaldante e o céu é vermelho com excesso de poeira no ar.

Hilda entra dentro de um carro autodirigido e faz um vídeo avisando que havia chegado na Terra. Ao chegar em seu hotel luxuoso, é recebida por robôs. Guarda as malas e toma um banho. Abre as janelas do hotel e vê uma bela paisagem. Pega o controle remoto e muda a paisagem da janela até não haver filtro. Observa do alto a vista: prédios gigantescos, de cerca de 1 km de altura, muito caos no trânsito com carros voadores, transeuntes no chão e nos corredores aéreos. Hilda sai do hotel e anda pelas ruas em busca de um restaurante para jantar. Nas ruas, Hilda repara que os habitantes dali são mais baixos do que ela e todas as outras pessoas de Kupura, e que tinham marcas estranhas no rosto, que mostravam seu envelhecimento. Muitas pessoas a param e pedem para tirar fotos com ela. Já um pequeno grupo atira pedras. Uma mulher a pede ajuda, Hilda recusa com nojo.

Hilda chega até um restaurante e começa a gravar um vídeo provando comidas da Terra. Entra **Bernardo**, um idoso cheirando a bebidas alcoólicas e pede uma dose. Hilda, enquanto decide o que comer, observa o homem. Ele percebe que ela o olha e resmungando. Chega perto dela e a confronta. Ao olhar mais de perto se surpreende ao perceber que ela era de Kupura, mas continua resmungando, como se isso não fizesse nenhuma diferença. Um robô para e pergunta a Hilda se o homem a incomodava. Ela responde com um riso que não, e pede uma dose igual a que ele tomava. Vira a câmera em seu relógio e começa a gravá-lo. Ele arranca o aparelho de Hilda e sai andando tranquilamente. Hilda desesperada vai atrás, tropeça, arranha o joelho, levanta-se e corre atrás do homem, o xingando. Chegam até uma viela com uma pilha de aparelhos eletrônicos quebrados. Muitas outras pessoas estão lá também. Conforme se aproximam dela, ela se afasta assustada e enojada, até que Bernardo segura em seu braço calmamente e diz para ela ficar. Hilda se acalma, puxa o braço com nojo e Bernardo entrega o relógio a ela. Tenta ir embora, mas é cercada pelo grupo com perguntas sobre Kupura e comentários de admiração e repulsa.

Descobre que eles moram num prédio antigo e abandonado, e conversam sobre como gastam sua renda básica universal e o motivo dela ter vindo para a Terra. Bernardo diz que pode ajudar ela a descobrir coisas interessantes sobre o lugar.

Bernardo leva Hilda até uma estação subterrânea de metrô desativada. Ele explica como as pessoas da comunidade em que ele vive usam os túneis para se locomover. Hilda repara num caminho de formigas, insetos que ela nunca havia visto. Bernardo explica que o formigueiro delas cobre todo o subterrâneo da cidade. Explica como as formigas organizam sua sociedade. Hilda se aproxima das formigas cuidadosamente e as grava, encantada com a unidade que elas formam. **Aaron** surge dos túneis com inúmeras sacolas, Bernardo o cumprimenta e o apresenta a Hilda. Aaron diz que no caminho para as compras da festa encontrou alguns cristais que dariam ótimos amuletos. Encara Hilda com desdém e reclama das pessoas de Kupura, mas assume que nunca tinha visto uma pessoa de lá. Bernardo diz que mais tarde haveria um casamento na comunidade e se ela quisesse poderia aparecer, para registrar. Hilda olha enojada para as compras de Aaron e recusa.

Já em seu hotel, Hilda toma um banho pensativa sobre o que vivera com Bernardo e sua comunidade. Não vemos sinal do arranhão em seu joelho. Vê as reações e respostas a seus posts sobre o dia, mas sente um vazio. Toma seus remédios e vai até o grupo de Bernardo novamente e os encontra em festa. Uns conversando empolgadamente, outros dançando e trocando afeto. Hilda observa de longe, escondida. Aaron passa por ela e diz que não é muito fácil se esconder com tal altura. Ele a chama para a festa. Todos cumprimentam Hilda. Aaron flerta com ela e a pergunta se tem alguém. Hilda afirma que mais ou menos e Aaron pergunta como se conheceram. Hilda explica como o algoritmo de relacionamentos funciona em Kupura. Aaron acha engraçado que um algoritmo tome decisões por eles, mas Hilda adverte que ele só orienta, que na verdade ele é bastante certo em adivinhar em quem vamos ou não nos apaixonar. Aaron a leva para dançar, dá uma bebida a ela. Hilda se deixa levar.

Hilda acorda sozinha, amarrada e presa em um furgão. Sente que está em movimento. Grita por socorro, mas ninguém responde. Procura pelo relógio em seu pulso e não o encontra. Grita por água e socorro. Chora. Após um tempo o

automóvel para. Aaron, Bernardo e **Elisa**, filha de Bernardo, abrem o furgão. Hilda pergunta o que vão fazer com ela, mas é ignorada. Diz que logo vão localizá-la e que todos eles vão ser presos. Aaron diz que eles darão um jeito nisso. Elisa diz para apagar ela de novo. Bernardo chega perto e sopra um pó no rosto de Hilda.

Hilda acorda sentada, amarrada a uma cadeira. Vê um cateter inserido em cada um de seu antebraço, ambos ligados a uma máquina. Também ligado a máquina, Bernardo recebe algo parecido com um soro. Hilda assustada pergunta o que está acontecendo. Elisa reclama que o pó que eles arrumaram era vagabundo pois Hilda acordava toda hora. Aaron diz que é por conta dos nanorobôs na corrente sanguínea dela, mas que na próxima vez irá funcionar melhor. Bernardo pede desculpas a Hilda, mas que ele precisava fazer isso. Hilda desesperada não entende, segue gritando por respostas. Elisa pede pra apagar Hilda logo, mas Bernardo intervém, diz que ela merece uma explicação. Bernardo explica que têm um câncer em estado terminal e que nenhum tratamento que ele pudesse pagar surtia efeito. Que a única solução seriam os nanorobôs de Kupura. Hilda entra em desespero. Diz que não se importava, que os nanorobôs eram dela e o problema era dele, começa a se debater na cadeira, pedindo para fazer tudo, menos isso, sem sucesso. Xinga-os de desonestos, imundos, inferiores, todo tipo de coisa. Aaron a manda calar a boca, a segura pelos cabelos e dá um soco nela. Diz que agora ela é um nada, que melhor seria se ela voltasse com o rabo entre as pernas pro lugar de onde veio. Hilda chora. Elisa sopra o pó em seu rosto novamente.

Hilda em uma viela, desacordada e sozinha. Algumas pessoas passam, mas agem indiferentemente. Hilda acorda, desidratada e tossindo muito por conta da poeira no ar. Levanta devagar, desnorreada e com muitas dores de cabeça. Procura por seus remédios em seu bolso e não encontra. Faz o movimento como se fosse usar seu relógio, mas não o encontra em seu pulso. Perambula pedindo ajuda, água, mas a maior parte das pessoas ignora e ninguém a ajuda. Pergunta onde está, ninguém responde. Pede às pessoas para usar o relógio para pedir ajuda, ninguém está disposto. Entra num estabelecimento e pede comida, mas é enxotada por não ter como pagar. Começa a chover e ela busca abrigo em um coreto, em uma praça antiga e mal cuidada, junto com alguns desabrigados. Uma

**mulher** a percebe tremendo e oferece um cobertor. Hilda agradece e pede água. Ela lhe dá uma garrafa com 3 dedos de água. Hilda, absorta, bebe e contempla a chuva com a estranha.

Cai a noite na cidade. Hilda entra em um bar, vai até o banheiro, lava seu rosto na pia e penteia seus cabelos com os dedos. Sai para a rua e encontra uma casa noturna. Um homem sai bêbado de lá e acende um cigarro. Ela se aproxima e pergunta se ele pode arrumar um para ela também. Ela acende o cigarro e esconde o desgosto e a tosse. Começa a puxar assunto e pergunta ao homem sobre ele. Finge estar interessada no assunto. Ela flerta com ele através de toques e pergunta se ele não quer ir para um lugar mais íntimo. Ele chama um carro autodirigido e no carro começam a se beijar. Chegam no apartamento dele. Hilda pede para usar o banheiro. Toma uma ducha rápida. Abre o armário do banheiro e encontra um remédio para dormir. Amassa os comprimidos, coloca o frasco em seu bolso e retira o rótulo. Ao sair do banheiro, o homem a oferece uma bebida. Ela aceita. Olha para a bebida dele esperando algum momento oportuno para colocar um pouco do remédio em pó nela. Ele a beija intensamente, ela disfarça o nojo e segue o fluxo. No calor do momento ele a levanta e a leva para a cama, neste ato, derruba as bebidas. Ele tira as roupas dela. No ato, ela pega um lençol e o amarra na cama. Diz que tem algo muito melhor do que álcool pra eles. Levanta e procura suas calças. Pega o frasco de remédios, finge pegar um pouco com as unhas e cheira. Coloca um pouco na unha e dá para ele cheirar. Continua no ato por mais uns minutos até que ele apaga. Hilda se levanta e tira o relógio do pulso dele. Usa o reconhecimento facial para desbloqueá-lo. Liga para seu **pai** pedindo ajuda desesperadamente, conta o que houve chorando muito. Seu pai a orienta a esperar onde está já que ela estava sem localizadores e que ia emitir um alerta para o consulado. Hilda respira aliviada. Pega suas roupas no chão, estão todas encardidas. Abre o guarda-roupa do homem e se veste com algumas roupas dele. Abre a geladeira e come desesperadamente tudo o que vê pela frente. Coloca mais um pouco do pó na boca do homem, para ele dormir mais. Escreve um bilhete pedindo desculpas pelo inconveniente. Senta e espera.

Em Kupura, Caleb em casa recebe uma ligação. Pedem urgência para ele ir até o centro de segurança. Chegando lá, explicam a ele que um erro nos

códigos da IA estava causando uma falha no sistema da estação: sistemas elétricos instáveis e aumento da pressão atmosférica em algumas localidades. Eles pedem a Caleb para rastrear a origem, já que as IAs se auto replicam. Caleb abre o código-fonte e começa a olhar atentamente os códigos e seu histórico. Conforme ele observa, chegam mais notícias: os códigos defeituosos estavam causando a sobrecarga dos sistemas elétricos e seu superaquecimento poderia causar uma explosão.

Hilda no consulado explica o que houve com seus nanorobôs. O **cônsul** diz que irão levá-la de volta a Kupura para aplicação de novos e que irá tentar rastrear pelo ID do código de Hilda e pelo seu histórico de geolocalização a localização de Bernardo e seu grupo. Ele pergunta a ela seu código. Hilda pensa em Bernardo e sua doença e diz que esqueceu. O cônsul se surpreende, diz que no relatório genético de Hilda está constando memória aprimorada. Diz que precisam a levar imediatamente para a estação para realizar exames, pois ela pode ter sofrido algum dano cerebral com as pancadas.

Em Kupura, a estação espacial entra em modo de emergência. Caleb e seu grupo de especialistas tentam desesperadamente conter a ameaça. Caleb diz que precisaria restaurar o código-base a seu estado natural e diz que a única forma de fazer isso seria reiniciando todo o sistema. Ele tenta desativar, mas ao tentar recebe a mensagem que não tem autorização para fazer isso. Seu **chefe** diz que precisam da autorização das autoridades para tal. Saí para fazer algumas ligações. Caleb observa o sistema em pânico. Sente um tremor e o sistema cai.

Enquanto isso, um curto ocorre no nível 10 do elevador. Uma explosão gigantesca abre um rombo que joga toneladas de lixo espacial na órbita da terra e de poeira na atmosfera. Hilda no carro indo em direção ao elevador junto com o cônsul. Ouvem um grande estrondo. Colocam a cabeça para fora do carro e olham a explosão, incrédulos.

Caleb reinicia o sistema em modo de segurança e dá reboot no código. O chefe de Caleb entra contando da explosão. Ocorreu no elevador, na altura do nível 10. Ainda não se tinha notícias da situação no local, mas mandaria uma equipe averiguar assim que possível. Caleb diz que o sistema demoraria 16h para reiniciar. Até lá, seria necessário orientar os moradores a utilizar a menor

quantidade de energia possível, pois estariam utilizando os geradores de emergência. Diz brincando que o ideal seria providenciar uma IA para tomada de decisões ao invés das autoridades, ri que as IAs são mais rápidas.

Com o céu escuro como noite devido a poeira, o cônsul desliga uma ligação e informa a Hilda que o elevador está temporariamente desativado, sem previsão de quando voltará a funcionar, e que devido a poeira o recomendado era levar todos os cidadãos de Kupura presentes na região para um lugar longe dali.

Hilda em um hotel numa cidade portuária. Abre a caixa de um relógio novo e o coloca no pulso. Liga e começa a ver as atualizações que havia perdido, entediada. Informações sobre a explosão na estação por todo o lado. 30% dos habitantes do nível 10 haviam perdido sua vida e os detritos estavam impedindo qualquer voo. Olha pela janela e desliga a paisagem. Observa a luz do sol se pondo refletida na poeira. Se veste com um agasalho protetor e sai. Tossindo, caminha descalça entre a areia da praia, em direção ao mar. Um robô a diz que não é seguro devido a toxicidade das águas. Hilda dá de ombros e molha seus pés. Entra no mar aos poucos, reparando com estranhamento a ardência em machucados do seu corpo que não cicatrizaram instantaneamente devido a ausência dos nanorobôs. Alguns outros cidadãos de Kupura que estavam aguardando a embarcação que partirá no dia seguinte caminham e a olham com estranhamento. Hilda boia despreocupada.

Hilda embarca em um navio rumo a outro continente, para longe da poeira dos dejetos da explosão. Uma notificação a avisa que está há 5 dias sem tomar seus remédios. Hilda janta com um grupo de pessoas de Kupura. Conversa com elas sobre assuntos banais e superficialidades. Entediada, ela pergunta se alguém tinha Vortioxetina. **Ana** diz que sim mas que não poderia ajuda-la pois estava com os comprimidos contados. No convés, Hilda observa o mar e o céu noturno. Pega uma faca e vai até o quarto de Ana na calada da noite. Ela acorda e abre a porta. Hilda diz que o chuveiro dela não estava esquentando e pergunta se não poderia tomar um banho, já que eram vizinhas de quarto. Ana, sonolenta, diz que sim. Hilda entra no banheiro e liga o chuveiro para fazer barulho enquanto procura os remédios. Não encontra. Sai do banheiro e pergunta à Ana onde estão os remédios. Ela responde que não interessa a ela. Hilda avança violentamente e

encurralando-a repete a pergunta. Ana fica paralisada. Hilda a segura pelas mãos e a prensa na parede, contra um espelho, que se quebra. Hilda pergunta a ela se ela estava com medo dela. Alicia pega um caco do espelho quebrado e tenta acertar Hilda, mas apenas a aranha no rosto. Hilda puxa o caco da mão de Ana e o finca em sua barriga. Com a mulher caída no chão, Hilda pisa em seu relógio, quebrando-o. Procura os remédios, mas não os encontra. Volta para seu quarto em estado de choque. Começa a ficar paranoica com qualquer barulho em volta. Sai de seu quarto, largando seu novo relógio lá. Respira um pouco de ar fresco no convés. Observa uma movimentação anormal na tripulação. Na surdina, pega um bote salva-vidas e escapa.

Já longe do navio, Hilda vê o sol nascer e ri de si mesma. Olha ao redor e vê o continente ao longe. Relaxa, observando as nuvens. Vê um barco menor ao longe e acena. Percebe que ele vem em sua direção. Respira aliviada, deixa seu bote para trás e se joga no mar.

## Apêndice II

### 1. Conceito e conteúdo do longa metragem *Redenção*

O presente projeto apresenta a elaboração do roteiro de longa-metragem de ficção-científica intitulado "Redenção", que busca refletir acerca dos rumos da humanidade e a real felicidade. O argumento proposto traz Kupura, uma estação espacial construída como contrapeso do elevador espacial que conecta a Terra ao espaço sideral como terra natal da personagem Hilda, uma *influencer*, geneticamente modificada, assim como todos os habitantes da estação.

Kupura é uma nação independente do planeta Terra, onde vivem os mais adaptados e abastados, descendentes daqueles que tiveram recursos para realizar as melhores adaptações a partir da engenharia genética *in vitro*. Já no planeta Terra, os que não tiveram condições para tal seguem vivendo sem as vantagens desta tecnologia, marginalizados e não adaptados para os trabalhos da nova era.

Esse contraste entre mundos será desvendado ao longo do filme sob o ponto de vista da personagem Hilda, uma *influencer* que vai até a Terra a fim de gerar conteúdo para as mídias digitais. Em sua aventura, vivencia tais contrastes e a guerra silenciosa entre classes: é seduzida, sequestrada, roubada e se vê em situações onde acaba agindo de formas que antes não imaginava, até que um acidente com o elevador espacial ocorre e se torna impossível voltar a Kupura. A explosão na estação o danifica e joga toneladas de dejetos e poeira na atmosfera, tornando impossível o lançamento de foguetes à "moda antiga". Resta apenas esperar.

O roteiro de "Redenção" se concentra na história de Hilda, mas há uma gama de personagens singulares que surgem na narrativa: Seu marido Otto, seu ídolo Ariel, o filho de seu amante Caleb, o líder comunitário Bernardo, seu interesse romântico na terra Aaron e Ana, uma habitante de Kupura que Hilda encontra na terra.

HILDA é uma *influencer* obcecada com sua autoimagem e conteúdo. Em busca de sair de sua zona de conforto e agradar seus seguidores, decide ir para a Terra em busca de novos horizontes. Apesar do tabu entre os habitantes da

estação, a Terra chega a ser um lugar misterioso em seu *status quo*. Durante os preparativos para a viagem, se desentende de seu marido OTTO e se relaciona com JACOB. ARIEL apoia a ida de Hilda à Terra. Ao chegar no planeta, encontra BERNARDO e AARON. Com eles, percebe que os humanos que vivem ali são muito diferentes dela, mas descobre um senso de comunidade que a vida tecnológica e individualista de Kupura nunca a havia proporcionado.

Mas nem tudo que reluz é ouro. O senso de comunidade também traz a ideia de que existem "eles" e "nós". Hilda, como estrangeira, é sequestrada e tem seus nano robôs roubados. Abandonada, pedindo ajuda, só encontra o acalanto entre as pessoas mais simples. Para conseguir sobreviver, se vê na situação de se aproveitar de outras pessoas, assim como Bernardo e Aaron fizeram com ela.

No meio tempo, a passagem de Hilda pela vida de Jacob, seu amante, traz consequências psicológicas para seu filho, CALEB, o responsável pelo sistema de segurança e elétrico da estação espacial. Uma falha humana leva a estação a uma sobrecarga, que explode o elevador.

Ao ser resgatada, começa a ver o estilo de vida de Kupura em uma ótica diferente. Em um navio rumo a um lugar seguro, já que voltar para Kupura não era possível, encontra em ANA um espelho para seu passado soberbo. Ao fincar um caco de vidro em Ana, Hilda também está matando a si mesma, matando em si o lado que agora ela despreza. Se joga no mar em busca da liberdade, e na Terra encontra sua Redenção.

## **2. Objetivo**

O presente projeto tem como objetivo desenvolver a pesquisa, escrita e elaboração do roteiro de longa-metragem de ficção científica, com previsão de 120 minutos, intitulado "Redenção", bem como seu projeto técnico de desenvolvimento, planejamento e projeções necessárias para a realização da obra. Seu roteiro propõe a reflexão sobre os moldes de vida que estão em ascensão no mundo moderno: a individualidade exacerbada e um modo de vida cada vez mais artificial.

Como objetivo secundário, o projeto prevê o desenvolvimento de pesquisa sobre a relação dos jovens e o trabalho e suas perspectivas perante a automação iminente por conta dos avanços em inteligência artificial, em busca de desenvolver o universo de maneira condizente e trazer questões da atualidade para a narrativa. De mesmo modo, a investigação de tipos psicológicos de Carl Gustav Jung servirá como orientação para o desenvolvimento de personagens verossímeis e profundos, garantindo que o contexto narrativo faça sentido.

### **3. Linguagem pretendida**

O roteiro de Redenção é dividido em três atos: a vida de Hilda em Kupura, a vinda para a Terra e seu sequestro e o reencontro de Hilda com o "mundo comum". Utilizando o caminho do Tarot de Marselha, cada um de seus arcanos maiores representa um beat na estrutura narrativa. Tal elemento serve como guia para uma narrativa onde a personagem mergulha em seu lado sombra e assim, após fazer as pazes com sua real natureza, consegue emergir para a luz com a totalidade de seu ser.

Os elementos espaciais contribuem para atribuir sentido aos dramas dos personagens, dividindo espacialmente os dois mundos distintos que Hilda percorre durante a narrativa. Kupura representa a artificialidade, a busca pela perfeição através da manipulação genética e avanços tecnológicos. É linear, frio e individualista. Já a Terra é cíclica, selvagem e sensível. Esse contraste gera os conflitos presentes na trama.

### **4. Referências Estéticas e Narrativas**

**Brasília, Enfim (2023)** - Uma exposição fotográfica criada por Christus Nóbrega, "Brasília, Enfim" mescla histórias contadas pela mãe do autor e Inteligência Artificial. Com uma estética modernista e toques de futurismo, "Brasília, Enfim" resgata os primórdios de Brasília como cidade do futuro.

**Fundação (2021)** - Adaptação audiovisual seriada da obra de literatura homônima de Isaac Asimov, Fundação traz a história da decadência do Império Galático e a criação de uma fundação para reunir o conhecimento humano e

evitar a barbárie após a queda. Elementos chaves da ficção científica são retratados na série.

**Solaris** (1972) - Filme de Ficção Científica soviético do diretor Andrei Tarkovski, um psicólogo viaja para estudar um estranho fenômeno que acomete a tripulação da estação espacial *Solaris*. Experimentando tal fenômeno, há um mergulho nas profundezas escuras de seu inconsciente, seu lado sombra.

**A Montanha Sagrada** (1973) - Um filme de Alejandro Jodorowsky, é um drama surrealista que traz alegorias simbólicas de várias origens, principalmente o Tarot de Marselha.

## 5. Indicação do gênero dramático

Longa-metragem de ficção científica do gênero drama distópico.

## 6. Visão Original e Motivação para o projeto

Certa noite a autora teve um sonho. Nele, estava vendo um filme no cinema. Representações simbólicas e oníricas à parte, resumidamente a obra era sobre a dualidade humana, não sobre o bem e o mal, mas sim sobre nossa essência natural e a nossa forma de viver com crenças e valores sendo influenciados o tempo todo pelas ideologias ao redor. A intenção deste roteiro é explicitar tal ponto de vista de uma forma simbólica e alegórica. Em prol de assim expor as consequências vindas do resultado cumulativo da busca humana pelo acúmulo material e individualismo.

Outro ponto importante é a produção de filmes de ficção científica no cinema brasileiro. Este gênero, ainda pouco explorado pelo cinema nacional, geralmente traz narrativas masculinas, mesmo com protagonismo feminino. Trazer a visão feminina para este gênero pode trazer novas e empolgantes narrativas que engajem o espectador e contribuam com a retomada do cinema nacional.

## 7. Proposta de Direção

Por se tratar de um filme que tem como ponto principal uma revolução pessoal interna da personagem, a proposta de direção para *Redenção* é utilizar

diversos artifícios simbólicos presentes no Tarot de Marselha para cada beat que este representa. Toques de surrealismo darão um ar alegórico ao universo realista e visceral que compõem a narrativa, estabelecendo uma linha de comunicação direta com o inconsciente.

## 8. Perfil dos Personagens

**Hilda** - Apesar da aparência jovem, HILDA é uma mulher de 57 anos. Nascida em Kupura, possui modificações genéticas que tornam sua aparência adequada para os padrões estéticos. Também possui raciocínio e memória melhorados. Nunca trabalhou por opção própria e nas mídias sociais encontrou uma forma de preencher seu vazio e de ser vista e exaltada. Casada com OTTO, combinação sugerida pelos algoritmos, vive explorando diferentes pontos e níveis da estação espacial e registrando tudo online. HILDA é uma mulher ingênua, individualista e superficial. Em busca de novos horizontes e conteúdos diferentes, decide explorar a Terra.

**Otto** - OTTO é um empresário de 63 anos, também de aparência jovem. Casado com HILDA, lidera a companhia responsável pela mineração de diversos asteroides. Nascido em Kupura, também possui modificações genéticas que aumentam sua adequação aos padrões estéticos e incrementam seu tino para os negócios. É focado, explosivo e acomodado. Não compreende os motivos de Hilda vir para a Terra e briga com ela.

**Ariel** - ARIEL é uma pessoa não-binária. Uma *influencer* muito conhecida. Já entrou em estado de paz com seu *animus* e sua *anima*. ARIEL representa a direção para HILDA. Ela revela em cena que é natural da Terra, mas conseguiu vir a Kupura e viver ali. Incentiva HILDA a ir atrás de seu objetivo apesar dos medos.

**Bernardo** - Bernardo é um homem velho, tem cerca de 70 anos. Habitante da Terra, é líder de uma comunidade de pessoas que resolveram abdicar da tecnologia no dia a dia. Acometido por um câncer que a única cura seriam os nanorobôs presentes na corrente sanguínea dos habitantes de Kupura, usados pela medicina, atrai Hilda até sua comunidade para roubar seus nanorobôs.

**Aaron** - Um homem jovem, cerca de 26 anos. Habitante da Terra e membro da comunidade liderada por BERNARDO. Aaron é amoral e detesta as pessoas de Kupura. Seduz Hilda para, em conjunto com Bernardo, roubar seus nanorobôs.

**Ana** - ANA é uma mulher habitante de Kupura. Estava na Terra para gerenciar uma de suas fábricas, até que a poeira na atmosfera fez com que o consulado de Kupura decidisse levar todos os cidadãos da estação para um lugar longe dali. É individualista e superficial assim como Hilda no início do filme. Representa o lado de Hilda que ficou para trás. Ao recusar ajudar HILDA, elas entram em uma briga.

## Anexo I - Trecho do Edital Lei Paulo Gustavo referente à categoria de Desenvolvimento de projeto de longa-metragem

1.6 DESENVOLVIMENTO DE LONGA METRAGEM
<b>1.6.1 Objeto</b>
Elaboração de roteiro, projeto executivo para captação e outras atividades relacionadas à concepção de obras audiovisuais não seriadas com duração igual ou superior a 70 minutos, de qualquer gênero e formato.
<b>1. Requisitos da linha de apoio</b> (documentos ou informações apresentadas no ato da inscrição)
<p>a) Apresentação, no ato de inscrição, de argumento inédito da obra a ser desenvolvida com, no mínimo, 1 (uma) página, e, no máximo, 5 (cinco) páginas, abrangendo o conceito e o conteúdo do filme, abordando tópicos como estrutura narrativa; objetivo; linguagem pretendida; referências estéticas e narrativas; indicação do gênero dramático; a visão original do autor e sua motivação para o desenvolvimento do projeto; proposta de direção (quando o roteirista também for o diretor da obra); e descrição psicossocial dos protagonistas e de suas principais ações;</p> <p>a. Apresentação, no ato de inscrição, de comprovação do registro ou a comprovação da solicitação do registro do argumento cinematográfico ou do roteiro da obra audiovisual na Fundação Biblioteca Nacional – FBN. Nos casos em que couber, deve ser apresentado também o contrato de cessão de exploração dos direitos do autor para o proponente;</p> <p>b. Nos projetos de animação também deverá ser apresentada <i>concept art</i> com a descrição do estilo de direção de arte, com a apresentação de ao menos 2 desenhos dos principais personagens e cenários e/ou <i>storyboard</i> de umas das cenas do primeiro episódio.</p>

**Anexo II - Plano de Trabalho Necessário para inscrição  
da Lei Paulo Gustavo Preenchido**

PLANO DE TRABALHO
<b>Dados do Projeto</b>
<b>Título ou Nome do Projeto: Redenção</b>
Categoria a que vai concorrer. Marque uma das opções abaixo:
<b>1. Produção Audiovisual - Art. 6º, Inciso I</b>
<input type="checkbox"/> 1.1 Produção de Longa-Metragem
<input type="checkbox"/> 1.2 Produção de Curta-Metragem
<input type="checkbox"/> 1.3 Produção de obra audiovisual seriada
<input type="checkbox"/> 1.4 Complementação de Longa-Metragem
<input type="checkbox"/> 1.5 Desenvolvimento de Curta-Metragem
<input checked="" type="checkbox"/> 1.6 Desenvolvimento de Longa-Metragem
<input type="checkbox"/> 1.7 Desenvolvimento de Games
<input type="checkbox"/> 1.8 Projetos Livres
<input type="checkbox"/> 1.9 Projetos Exclusivos para Mulheres
<b>2. Mostras, Cineclubes, Ações de Capacitação e Pesquisa - Art.6º, Inciso III</b>
<input type="checkbox"/> 2.1 Mostras, Festivais e Eventos/Formação de Plateia
<input type="checkbox"/> 2.2 Desenvolvimento de Cineclubes
<input type="checkbox"/> 2.3 Capacitação
<input type="checkbox"/> 2.4 Preservação de Audiovisual
<input type="checkbox"/> 2.5 Pesquisa, Inventário e Catalogação
<b>3. Apoio à Pequena e Microempresa, Distribuição - Art. 6º, Inciso IV</b>
<input type="checkbox"/> 3.1 Apoio à micro e pequena empresa de audiovisual
<input type="checkbox"/> 3.2 Distribuição de Longa Metragem Nacional
<input type="checkbox"/> 3.3 Distribuição de Curta Metragem Nacional
<b>Objeto do projeto</b>

(Descrever até 03 linhas de forma clara e sucinta qual será a entrega do seu projeto.
Produção de um roteiro de longa-metragem de aproximadamente 120 minutos, assim como o projeto técnico de desenvolvimento, contendo todas as informações necessárias para o desenvolvimento da obra.
<b>Justificativa do projeto</b>
(Descrever a relevância e pertinência temática do projeto; o motivo da realização deste projeto; os diferenciais da proposta; e as contribuições e benefícios culturais para a cidade e para o público a que se destina)
<p>Apesar de reunir muitos fãs pelo mundo inteiro, o gênero de ficção científica ainda é muito pouco explorado pelo cinema brasileiro. Além disso, a maior parte das narrativas do gênero são masculinas, mesmo quando o protagonismo é feminino.</p> <p>A partir desta ótica feminina, pouco explorada, Redenção pretende utilizar da linguagem cinematográfica para discutir os rumos que estamos percorrendo como espécie. O projeto traz à tona questões como aprimoramento genético, desigualdades e senso de comunidade. Exploramos com a protagonista, Hilda, o contraste entre dois mundos distintos: a Estação Espacial Kupura, onde vive a elite: os humanos geneticamente modificados e a Terra, lar dos menos abastados que não obtiveram acesso às tecnologias de engenharia genética. Esse contraste, apesar de futurista, nos leva a refletir, de forma alegórica, aspectos fundamentais da nossa própria existência.</p>
<b>Objetivos e Metas do Projeto</b>
(Detalhar os objetivos e o alcance das ações propostas)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produzir um roteiro de longa-metragem de aproximadamente 120 minutos</li> <li>- Apresentar e discutir a temática do futuro do trabalho a partir do desenvolvimento tecnológico</li> <li>- Apresenta</li> </ul>
<b>Público-alvo</b>
Jovens adultos, de 18 a 39 anos
<b>Medidas de acessibilidade empregadas no projeto</b>
<b>Acessibilidade arquitetônica</b>
<input type="checkbox"/> rotas acessíveis, com espaço de manobra para cadeira de rodas;
<input type="checkbox"/> elevadores adequados para pessoas com deficiência;
<input type="checkbox"/> piso tátil
<input type="checkbox"/> rampas;
<input type="checkbox"/> banheiros femininos e masculinos adaptados para pessoas com deficiência;
<input type="checkbox"/> assentos para pessoas obesas;
<input type="checkbox"/> corrimãos e guarda corpos;
<input type="checkbox"/> iluminação adequada;

(x ) Outros						
<b>Acessibilidade comunicacional</b>						
(x ) a Língua Brasileira de Sinais - Libras; (x ) o sistema Braille;						
( ) o sistema de sinalização ou comunicação tátil; ( ) a audiodescrição; ( ) as legendas;						
( ) a linguagem simples;						
( ) textos adaptados para leitores de tela; e ( ) Outra						
<b>Acessibilidade atitudinal</b>						
( ) capacitação de equipes atuantes nos projetos culturais;						
(x ) contratação de profissionais com deficiência e profissionais especializados						
(x ) formação e sensibilização de agentes culturais, público e todos os envolvidos						
( ) outras medidas que visem a eliminação de atitudes capacitistas.						
<b>Previsão do período de execução do projeto</b>						
Data de início: 01/03/2024						
Data final: 15/06/2025						
<b>Ficha técnica e artística</b>						
(Indicar os principais profissionais que participarão do projeto, a critério do proponente. É obrigatória, contudo, a indicação do proponente, ou dos sócios, diretores e/ou administradores, no caso de pessoa jurídica, conforme subitem 11.3, b)						
Nome do profissional/ Empresa	Função no projeto	CPF	Pessoa Negra	Pessoa Indígena	PCD	Mulher
Ella Donon	Roteirista	419.882. 118-67				x
Denise Morais Cavalcante	Consultora de Roteiro	7278465 21-49				x
João de Castro	Produtor Executivo	119.991. 281-69				
Daniel Madeira Campos Magalhães	Diretor de Acessibilidade	035.549. 471-05			x	
<b>Cronograma de Execução</b>						

<b>Atividade</b>	<b>Etapa</b>	<b>Descrição</b>	<b>Início</b>	<b>Fim</b>
Pesquisas e Pré-Escrita do Roteiro	Pré-Produção	Roteirista desenvolverá pesquisas e primeira escaleta do roteiro	01/03/24	01/05/24
Escrita do Primeiro Tratamento	Produção	Roteirista desenvolverá o primeiro tratamento do roteiro	01/05/24	01/11/24
Escrita do Segundo Tratamento	Produção	Roteirista, em conjunto com o consultor de roteiro, irá desenvolver o segundo tratamento do roteiro	01/11/24	01/12/24
Escrita do Projeto Executivo	Produção	Roteirista e produtor executivo desenvolverão Orçamento, plano de negócios, logline, sinopse, proposta de direção, etc.	01/12/24	15/12/24
Execução das contrapartidas	Pós-Produção	Roteirista realizará oficinas de roteiro em escolas do DF	01/04/25	01/05/25
Prestação de Contas	Pós-Produção	Apresentação de notas e prestação de contas	01/06/25	15/06/25

<b>Estratégia de divulgação</b>
Apresentar os meios que serão utilizados para a divulgação do projeto
<b>Contrapartida</b>
Descrever detalhadamente qual contrapartida será realizada, com indicação de data prevista de realização, local de realização, público beneficiário e quantidade de público esperado. A contrapartida deve ser executada até a data de término da vigência do Termo de Execução Cultural assinado.
<b>Projeto possui recursos financeiros de outras fontes? Se sim, quais?</b>

Informar se o projeto prevê apoios financeiros como cobrança de ingressos, patrocínio e/ou outras fontes de financiamento. Em caso positivo, informe a previsão de valores e onde serão empregados no projeto.						
Não						
<b>O projeto prevê a venda de produtos/ingressos?</b>						
(Informar a quantidade dos produtos a serem vendidos, o valor unitário/produto e o valor total a ser arrecadado. Detalhar onde os recursos arrecadados serão aplicados no projeto.)						
Não						
<b>PLANILHA ORÇAMENTÁRIA</b>						
(Preencher a tabela informando todas as despesas indicando as metas/etapas às quais elas estão relacionadas. Deve haver a indicação do parâmetro de preço utilizado com a referência específica do item de despesa, conforme item 7.2)						
Descrição do Item	Justificativa	Unidade de Medida	Valor Unitário	Qt d.	Valor Total	Referência de preço
Roteirista	Elaboração e tratamentos de roteiro conforme feedback da consultoria de roteiro, atualizações de roteiro e entrega de roteiro final em formato Master Scenes	Por roteiro	R\$36.118,84	1	R\$36.118,84	SINDCINE
Diretor de Acessibilidade	Responsável por coordenar as atividades de acessibilidade previstas e desenvolver o projeto de acessibilidade do longa- metragem	Por Sem ana	R\$ 1.437,91	2	R\$ 2.875,82	Valor análogo ao cargo de produtor geral / SINDCINE
Produtor Executivo	Produtor responsável pela elaboração do projeto executivo.	Por Sem ana	R\$ 4.204,36	2	R\$8.408,72	SINDCINE
Consultor de Roteiro	Responsável pela consultoria criativa e	Por	R\$ 2.851,47	4	R\$11.4	Valor

	técnica do roteiro, desde a elaboração do primeiro tratamento até a entrega final	Semana			07,88	análogo ao cargo de pesquisador audiovisual/SINDCINE
Controller	Responsável pela gestão financeira e documental do projeto	Por Semana	R\$1.650,94	2	R\$ 3.301,88	Valor análogo ao cargo de produtor geral/SINDCINE
ANALISTA DE MÍDIAS SOCIAIS/WEB DESIGNER	Criação e promoção de conteúdo, monitoramento e interação com o público pelas mídias sociais do projeto (Youtube, Instagram e Facebook)	Por Semana	R\$862,24	2	R\$1.724,48	Valor médio de salário pago no Brasil /Plataforma Glassdoor
Transcrição e Impressão em Braile	Processo de formatação, transcrição e impressão do roteiro final em braile para ações de acessibilidade e contrapartida	Exemplar	R\$586,38	1	R\$586,38	Orçamento recebido
Intérprete de Libras	Intérprete para a linguagem brasileira de sinais para ações de acessibilidade	Por hora	R\$ 144	4	R\$576	FE BR AP IL

	e contrapartida					S
--	-----------------	--	--	--	--	---