

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA SUPERIOR DE DESENHO INDUSTRIAL
DESIGN**

ANA GLAUCIA PAULINO SILVA

COTAS PARA QUE TE QUERO?

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

RIO DE JANEIRO

2022

ANA GLAUCIA PAULINO SILVA

COTAS PARA QUE TE QUERO?

Relatório final do trabalho de Conclusão de Curso como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design, da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade Estadual do Rio de Janeiro

Orientador: Prof. Dr. Ricardo Artur

RIO DE JANEIRO

2022

"tratar igualmente os iguais e desigualmente os desiguais"

Aristóteles

Agradecimentos

Tenho muito a agradecer a muitas pessoas, acredito que ninguém chega em nenhum lugar sozinho, sou grata a tudo e a todos que me fizeram chegar até aqui. Agradeço a ONG Miratus onde fui atleta por muito anos durante a minha adolescência, foi lá onde aprendi a ter a disciplina e foco para poder lutar pelos meus sonhos. A miratus me deu muitas oportunidades na vida e sou grata por conseguir agarrar todas as oportunidades que podia.

Agradeço a todos os professores que passaram na minha vida, desde o jardim, fundamental, ensino médio e graduação, vocês ajudaram a ser quem eu sou e para eu conseguir chegar onde cheguei e não seria nada sem vocês, me deram base e estrutura para ser a pessoa que eu sou hoje e sou muito grata pela mulher que estou me tornando e isso é graças a vocês também.

Sou grata aos meus colegas de turma que fizeram os meus dias melhores a cada dia de aula, a turma 55 foi como uma família por 4 anos e irei guardar com carinho as lembranças dos nossos almoços a tarde, das nossas conversas no labinfo e a toda troca de conhecimento que tivemos durante todo esse tempo juntos, vocês também foram e são parte da pessoa que estou me tornando.

Agradeço de todo o meu coração as pessoas mais importantes na minha que sem elas eu não conseguiria me formar com certeza. Gabriela Alcantara e Larissa Belem foram essenciais na minha formação, foi com elas todos os trabalhos em grupo, todos os choros, crises de ansiedade, comemorações, surtos, etc. Sem elas eu não teria andado metade do caminho que eu andei, obrigada meninas por tudo que vivemos, vamos crescer muito nessa vida e quero estar do lado de vocês para aplaudir de pé o castelo que vocês irão construir. Agradeço também ao Bruno por acompanhar todo o meu processo de realização desse projeto, seus conselhos e apoio foram determinantes para me acalmar e seguir com o este trabalho.

Agradeço também a minha família que me deu total suporte para a construção desse projeto, agradeço a minha mãe Graça Paulino, ao meu irmão Glauco Pedro e ao Gustavo Ribeiro por toda paciência e suporte principalmente na parte final do desenvolvimento desse projeto, foi um desafio muito grande conseguir finalizar ele e o apoio e a confiança de vocês me deram forças para acreditar mais em mim e continuar até o final, sem o apoio de vocês certamente eu não conseguiria.

Agradeço de todo o meu coração o meu orientador Ricardo Artur, que acreditou em mim e no meu tema em momentos que nem eu acreditava mais, que me apoiou quando decidi fazer uma animação mesmo achando loucura, embarcou nessa comigo e não me deixou desistir, me guiou nos momentos em que eu estava perdida e não sabia mais o que era pra fazer. Ricardo, você sempre foi minha inspiração de professor e designer, sou muito grata por ter

sido sua aluna e me sinto muito honrada por você ter aceitado o convite de ser meu orientador sem você esse projeto não seria o mesmo, muito obrigada.

Por fim, agradeço a ESDI por todos os ensinamentos que tive ao longo da minha formação, sou muito grata por toda oportunidade que tive que me fez chegar até aqui. Cursar o ensino superior foi um desafio muito grande, eu nunca conseguiria chegar aqui sem a política de cotas e graças a elas consegui me formar. Viva as cotas, viva a Uerj, viva a ESDI, viva a educação!

Resumo

Cotas pra que te quero? é o projeto de um curta animado que tem como intenção mostrar os diferentes esforços que 2 pessoas com contextos sociais diferentes fazem para chegarem no mesmo objetivo. A história é sobre dois jovens que estão jogando o jogo da vida. Esse jogo terá fases que servirão de base para definição e formação de suas vidas adultas. O jogador 1 se chama Flávio, é um jovem adolescente que mora em uma casa grande e confortável em frente a praia em um bairro nobre com seus dois pais, o sonho do Flávio é seguir na carreira de design, igual a dos pais, e conseguir sair de casa e ir morar sozinho. A jogadora 2 se chama Sofia, é uma jovem adolescente favelada que mora com seus 2 irmãos mais novos e sua mãe em uma kitinete no morro, o sonho da Sofia é cursar design e poder seguir carreira nessa área, e o seu maior desejo é poder sair do morro e morar sozinha.

Palavras-chave:

Reserva de vagas, cotas, meritocracia, ideologia, animação.

INTRODUÇÃO	8
1. LEVANTAMENTO TEÓRICO	11
1.1. O que é ideologia?	11
1.2. O que é meritocracia?	17
1.3. O que são as Cotas?	24
2. PESQUISA	30
2.1. Entrevista	30
2.2. Pesquisa de similares	33
2.3. Referências	36
2.3.1. Referências de narrativas	36
2.3.2. Referências visuais	40
3. DESENVOLVIMENTO	46
3.1. Roteiro	46
3.2. Storyboard	51
3.3. Design de personagem	55
3.4. Design de cenário	59
4. PRÓXIMOS PASSOS	63
5. CONCLUSÃO	64
REFERÊNCIAS	65

INTRODUÇÃO

O assunto principal desse projeto é mostrar as dificuldades que as pessoas de baixa renda passam ao tentar focar nos seus estudos. Quero mostrar, a partir de um projeto de um curta animado, que a cota é uma oportunidade que muda a vida de muitos estudantes assim como mudou a minha vida.

Sempre vi a educação como algo importante, minha vida inteira me dediquei nos estudos tanto escolares, como em cursos de idiomas, informática, etc, sempre gastei minha energia e meu tempo em estudar coisas que me ajudariam a conseguir um emprego com facilidade no futuro. E quando penso em emprego lembro das diversas conversas que tive com os meus pais e das vezes em que era dito a mim que para conseguir um emprego de qualidade, que pagasse bem e que não precisasse trabalhar de domingo a domingo, era necessário estudar. Mas “estudar para conseguir um bom emprego” era relativo para os meus pais. Minha mãe achava interessante que eu fizesse faculdade, mas para ela, isso não era o essencial, eu poderia tanto fazer ou não. Já para meu pai o importante era terminar o ensino médio e, a partir disso, ir atrás de um emprego. Na concepção dele, só os filhos das pessoas ricas faziam faculdade, os filhos dos pobres teriam que arranjar emprego o quanto antes para poder ajudar nas contas da casa.

Não julgo o pensamento dos meus pais, pois eles repetiram para mim aquilo que foi passado para eles. Meus pais vieram para o Rio de Janeiro procurando oportunidades de emprego, já que na cidade pequena onde moravam não tinha muitas oportunidades para conseguir criar duas crianças pequenas. Minha mãe, quando era mais nova, teve que largar os estudos para poder ajudar meu avô no roçado, e só voltou a estudar depois de adulta, quando eu e meu irmão já estávamos mais velhos. Depois de muito tempo ela terminou o ensino médio e finalmente conseguiu o que ela sempre quis, mas não pode antes por falta de condições. Já meu pai, por sua vez, também teve que largar os estudos quando era mais novo para poder ajudar meu avô no trabalho, parou no 6º ano do ensino fundamental e não voltou mais, dedicou sua vida em trabalhar para sustentar eu e meu irmão.

Sempre estudei em escola pública e o pensamento de fazer faculdade não era algo que passava pela minha cabeça, já que ninguém ao meu redor tinha cursado uma. Quando decidi fazer uma faculdade já estava no segundo ano do ensino médio e percebi que não tinha quase nenhuma informação sobre isso, não sabia como eram as universidades, onde elas ficavam, como ingressar, como funcionava todo o processo de vestibular,

toda informação que tinha era o que passava nos jornais e o que as pessoas próximas a mim falavam. Infelizmente as escolas onde estudei não comentaram muito a fundo sobre este assunto e eu só fui conhecer as faculdades públicas e entender que eu poderia ingressar nelas quando me inscrevi no pré vestibular social da Miratus, chamada ACAE em 2016, foi neste pré-vestibular que os professores explicaram todos os processos dos vestibulares, como funciona pra entrar, quais provas fazer, o que era o SISU, PROUNI, FIES, como funciona o sistema das cotas e quem tinha direito à elas. Quando isso aconteceu muitos questionamentos vieram à minha cabeça, pois me parecia injusto que muitas informações importantes não cheguem nas escolas públicas do jeito que deveriam chegar.

Quando descobri que as cotas existiam eu descobri também os discursos que vão contra a existência delas, vários argumentos são usados para tentar diminuir ou deslegitimar a sua importância, afirmando que as cotas tiram vagas de outros estudantes e coisas parecidas. O que para mim não fazia muito sentido pois estava muito claro, ao meu ver, que as cotas são uma oportunidade dos estudantes pobres de cursarem o ensino superior de qualidade.

Assim que entrei na faculdade percebi que o discurso contra as cotas era mais normal do que pensava, e percebi também que muitos estudantes não entendiam como o sistema de reserva de vagas funcionava, e até mesmo alunos cotistas se mostravam um pouco confusos com os seus direitos. Por conta disso, mais perguntas vieram à minha cabeça: Por que tem tanta gente achando as cotas ruins? Por que querem que as cotas acabem? Por que alguns estudantes não dão valor nas cotas? E muitos outros porquês vieram a minha mente que foi o que me motivou a fazer esta pesquisa. Decidi entender o motivo que as pessoas que defendiam o fim das cotas e quero mostrar, com esse projeto, que as cotas são muito importantes e necessárias, pois assim como elas mudaram a minha vida, pode mudar a vida de muitos alunos pobres.

O nome "cotas para que te quero?" Vem para questionar o por que as cotas existem e o por que elas são importantes, é para enfatizar o direito das cotas e como elas são importantes para muitas pessoas, mudando diversas vidas. Quero a partir deste projeto de animação mostrar a diferença que as cotas fazem apresentando de uma maneira descontraída e didática, como é necessário equilibrar as oportunidades que são distribuídas na sociedade, para que a população pobre tenha esperança de mudar de vida sendo impulsionado pela educação.

Objetivos Gerais

O objetivo principal do desenvolvimento desse projeto é mostrar para os jovens periféricos, através de uma animação, as diferentes dificuldades que cada pessoa passa, para conseguir ter acesso às universidades. A pesquisa realizada tem como propósito mostrar a importância que as cotas têm para estes jovens da periferia como caminho para ingressar no ensino superior. Desse modo, o estudo realizado neste relatório tem como finalidade entender como os conceitos de ideologia e meritocracia estão ligados com a aceitação e/ou negação de algumas pessoas em relação às cotas.

Objetivo Específico

1. Entender os conceitos de meritocracia e ideologia e como eles se manifestam nas diferentes classes brasileiras.
2. Desenvolver um projeto de animação contendo roteiro, storyboard, animatic, design de personagens, design de cenário e testes de animação.

1. LEVANTAMENTO TEÓRICO

Nesta seção apresento os principais conceitos do projeto. A discussão está em torno de três partes principais: 1) o que é ideologia, em que apresentamos e discutimos esse conceito; 2) o que é meritocracia, onde exploramos a origem e vinculamos essa ideia ao conceito de ideologia; e, por fim, 3) o que são as cotas, em que apresentamos a política de cotas e fazemos uma defesa em relação aos discursos que querem deslegitimá-las.

1.1. O que é ideologia?

A ideologia é um conceito importante que tem muitas definições, uma delas é sobre as regras que ficam subentendidas para vivermos em sociedade, tais regras carregam em si muito da cultura local. Uma das definições que irei me aprofundar é a definição de que a ideologia tem como finalidade estudar a origem das ideias, o modo como ela funciona e qual é o seu papel na sociedade.

O termo ideologia "apareceu pela primeira vez em 1801 no livro de Destutt de Tracy, *Éléments d'Idéologie* (Elementos de Ideologia). Juntamente com o médico Cabanis, com De Gérando e Volney, DeStutt de Tracy, definem a ideologia como uma ciência da gênese das ideias humanas e as percepções sensoriais com o meio ambiente" (CHAUÍ, 2004, p. 10). Uma outra significação que a Marilena Chauí dá é:

O termo, agora, possui dois significados por um lado, a ideologia continua sendo aquela atividade filosófico-científica que estuda a formação das idéias a partir da observação das relações entre o corpo humano e o meio ambiente, tomando como ponto de partida as sensações; por outro lado, ideologia passa a significar também o conjunto de idéias de uma época, tanto como "opinião geral" quanto no sentido de elaboração teórica dos pensadores dessa época. (CHAUÍ, 2004, p. 11)

Karl Marx se apropria do termo ideologia, por volta de 1845, para poder fazer uma crítica ao que estava acontecendo na Alemanha, escreve uma obra com Engels chamada "A ideologia alemã", para poder entender o pensamento que estava acontecendo naquele momento, como explica o professor Mauro Iasi, no vídeo o que é ideologia? (Tv Boitempo, 2018). Marx procura a relação entre as ideias, valores, juízos que se correspondem à consciência social da época que estava vivendo e se tais ideias, valores e juízos tem alguma relação com a sociedade em que ele se insere (Tv Boitempo, 2018).

A partir desta análise, Marx e Engels defendem que as ideias que predominam em cada época são as ideias das classes que dominam, e tais ideias são a construção da sociedade para o mundo ideal se baseando no ponto de partida dominante (Tv Boitempo, 2018).

Para poder seguir com a linha de raciocínio de Marx é importante fazer uma breve explicação sobre os conceitos citados, em sua obra o manifesto comunista, publicado em 1848, Karl Marx explica como a sociedade de sua época foi dividida, citando a existência de classes sociais e a grande divisão entre elas, "a sociedade divide-se cada vez mais em dois vastos campos opostos, em duas grandes classes diametralmente opostas: a burguesia e o proletariado." (MARX, 2001, p. 6), e essa divisão alterou drasticamente como a sociedade da época funcionava. Pois antes o artesão que produzia e vendia para sobreviver, naquela época já não conseguiria mais fazer tal trabalho.

Por conta da chegada das grandes indústrias a velocidade com que os produtos eram produzidos era muito maior do que os artesãos conseguiam acompanhar, foi nesse momento em que se consolida o poder burguês:

A grande indústria criou o mercado mundial preparado pela descoberta da América: o mercado mundial acelerou prodigiosamente o desenvolvimento do comércio, da navegação e dos meios de comunicação por terra. Este desenvolvimento reagiu por sua vez sobre a extensão da indústria; e, à medida que a indústria, o comércio, a navegação, as vias férreas se desenvolviam, crescia a burguesia, multiplicando seus capitais e relegando a segundo plano as classes legadas pela Idade Média. Vemos, pois, que a própria burguesia moderna é o produto de um longo processo de desenvolvimento, de uma série de revoluções no modo de produção e de troca. (Marx, 2001, p. 7)

A burguesia se torna a classe dominante por "suprimir cada vez mais a dispersão dos meios de produção, da propriedade e da população. Aglomerou as populações, centralizou os meios de produção e concentrou a propriedade em poucas mãos" (Marx, 2001, p. 9). E conforme essa classe vai se desenvolvendo também acaba desenvolvendo uma outra classe, a classe operária que, por sua vez, só pode vender a sua força de trabalho para sobreviver nessa nova era da sociedade, pois já não pode produzir sua própria subsistência, por não conseguir atender a demanda do mercado, e agora depende de um salário baixíssimo para sobreviver.

Desse modo, o artesão que antes produzia artefatos com as próprias mãos e suas próprias ferramentas, e se auto sustentava com isso, não conseguiria mais manter esse trabalho por estar disputando espaço com as indústrias, visto que, não conseguiria acompanhar o preço praticado e o ritmo de produção das máquinas industriais, já que elas conseguiam desenvolver muitos produtos em pouco tempo para suprir a demanda do mercado.

A classe dominante deixa o povo mais pobre em seu "lugar", trabalhando o máximo que pode para conseguir ter o mínimo para poder sobreviver, trabalhando, muita das vezes, em estado precário e sem direito a descanso. "A burguesia rasgou o véu de sentimentalismo que envolvia as relações de família e reduziu-as a simples relações monetárias." (Marx, 2001, p. 7). O que mais importava para os burgueses era o capital.

O crescente emprego de máquinas e a divisão do trabalho, despojando o trabalho do operário de seu caráter autônomo, tiram-lhe todo atrativo. O produtor passa a um simples apêndice da máquina e só se requer dele a operação mais simples, mais monótona, mais fácil de aprender. Desse modo, o custo do operário se reduz, quase exclusivamente, aos meios de manutenção que lhe são necessários para viver e perpetuar sua existência.(Marx, 2001, p. 10)

Com todo este acontecimento há um confronto entre essas duas classes supracitadas, "pois que os que no regime burguês trabalham não lucram e os que lucram não trabalham." (Marx, 2001, p. 17) causando assim o que foi denominado como a luta de classes. "A história da indústria e do comércio não é senão a história da revolta das forças produtivas modernas contra as modernas relações de produção e de propriedade que condicionam a existência da burguesia e seu domínio." (Marx, 2001, p. 9), mas essa luta já era prevista e a perda da burguesia sobre os proletários era quase certa, pois os burgueses nada seriam sem a mão de obra dos trabalhadores, são eles que sustentam as indústrias e que mantêm todo esse sistema funcionando, e sem eles tudo desaba.

Tudo o que a burguesia construiu e se baseia tem como sustentação a mão de obra da classe trabalhadora, e sem essa mão de obra a classe dominante não é nada. O conceito da luta de classes se perpetua até os dias atuais, muito é discutido sobre como a sociedade encara o trabalhador, ainda há grandes empresários e a desigualdade no mundo permanece, onde o rico fica cada vez mais rico e o pobre fica cada vez mais pobre, vendendo a sua mão de obra pelo preço mais barato para conseguir sobreviver ao caos da sociedade, percebemos que pouca coisa

mudou desde que Karl Marx publicou sua obra e que suas palavras nunca estiveram tão atuais como estão agora.

Para fazer com que a classe operária aceitasse e se sujeitasse às novas condições precárias de trabalho era preciso transformar o conjunto de valores e ideias que predominavam na época, portanto é por meio da ideologia que a burguesia consegue transformar e impor um novo modo de produção e trabalho. A ideologia opera levando as pessoas a acreditarem que algumas coisas são naturais mesmo não sendo, um exemplo disso é aceitar que só pode haver o trabalho assalariado como possibilidade, negando com isso, a oportunidade de auto sustento.

É isso que Marx defende, que a ideologia não age somente com a ideias, sem associações com o meio, muito pelo contrário, ele afirma que as ideias que temos está associada ao nosso conceito histórico e as nossas experiências. Ele explica que a ideologia tem alguns pontos chaves para poder entrar na nossa vida sem que percebamos, fazendo a gente acreditar que algo sempre existiu e que é normal que aconteça.

A ideologia funciona trabalhando com alguns pilares, primeiro ela oculta e impede que sejam percebidas algumas informações para que elas não sejam compreendidas pelo povo, depois ela mostra uma inversão do real e a expõe ideologicamente para as pessoas e por fim a ideologia naturaliza, ela necessita apresentar que algo é natural, que é a própria natureza humana e que isso que ela está apresentando é essencial para o humano, para que o povo possa acreditar que realmente aquilo é uma verdade incontestável.

Nesta perspectiva, a história é o real e o real é o movimento incessante pelo qual os homens, em condições que nem sempre foram escolhidas por eles, instauram um modo de sociabilidade e procuram fixá-lo em instituições determinadas (família, condições de trabalho, relações políticas, instituições religiosas, tipos de educação, formas de arte, transmissão dos costumes, língua, etc.). Além de procurar fixar seu modo de sociabilidade através de instituições determinadas, os homens produzem idéias ou representações pelas quais procuram explicar e compreender sua própria vida individual, social, suas relações com a natureza e com o sobrenatural. Essas idéias ou representações, no entanto, tenderão a esconder dos homens o modo real como suas relações sociais foram produzidas e a origem das formas sociais de exploração econômica e de dominação política. Esse ocultamento da realidade social chama-se ideologia." (CHAUI, 2004, p. 8)

Desse modo, a ideologia não foca somente nas nossas ideias isoladas, porque elas nunca estão sozinhas. As nossas ideias vem com um conjunto de informações que nos foram mostradas a partir do momento em que nascemos. Ela mostra que as coisas não são apenas coisas, pois quando olhamos um objeto fazemos uma série de associações sobre o mesmo. Como exemplifica Marilena Chauí:

costumamos dizer que uma montanha é real porque é uma coisa. No entanto, o simples fato de que essa "coisa" possua um nome, que a chamemos "montanha", indica que ela é, pelo menos, uma "coisa-para-nós", isto é, algo que possui um sentido em nossa experiência. Suponhamos que pertencemos a uma sociedade cuja religião é politeísta e cujos deuses são imaginados com formas e sentimentos humanos, embora superiores aos dos homens, e que nossa sociedade exprima essa superioridade divina fazendo com que os deuses sejam habitantes dos altos lugares. A montanha já não é uma coisa: é a morada dos deuses. Suponhamos, agora, que somos uma empresa capitalista que pretende explorar minério de ferro e que descobrimos uma grande jazida numa montanha. Como empresários, compramos a montanha, que, portanto, não é uma coisa, mas propriedade privada. Visto que iremos explorá-la para obtenção de lucros, não é uma coisa, mas capital. Ora, sendo propriedade privada capitalista, só existe como tal se for lugar de trabalho. Assim, a montanha não é coisa, mas relação econômica e, portanto, relação social. A montanha, agora, é matéria prima num conjunto de forças produtivas, dentre as quais se destaca o trabalhador, para quem a montanha é lugar de trabalho. Suponhamos, agora, que somos pintores. Para nós, a montanha é forma, cor, volume, linhas, profundidade – não é uma coisa, mas um campo de visibilidade. (2004, p.7)

Como mostrado na citação acima, a montanha tem vários significados e a partir das diferentes visões que as pessoas têm do mundo cada uma faz uma interpretação da montanha e coloca nela um sentido baseado nas suas perspectivas. Dependendo do ponto de vista a montanha pode servir tanto como moradia, para habitantes nativos, como local de lucro, para os empresários que comprarem parte desta montanha para exploração, e como trabalho, para aqueles que precisam vender a sua mão de obra para sobreviver. E por conta disto, o olhar que tais pessoas vão ter sobre a montanha será muito diferente. Desse modo, o morador da montanha não concorda em explorá-la já que é sua moradia, então ela deve permanecer intacta e preservada para poder manter a sua permanência no local por muitos anos. Já para o trabalhador vai ver a montanha como fonte de renda, então ele precisa trabalhar na exploração dela para poder, ao final do dia, levar o dinheiro que é o sustento de sua família. E para o empresário é um desperdício não fazer tal exploração na montanha, visto

que, ela possui muitas propriedades que são muito valiosas para a sociedade e que lhe darão muito lucro. Portanto, "O que dissemos sobre a montanha, podemos também dizer a respeito de todos os entes reais. São formas de nossas relações com a natureza mediadas por nossas relações sociais" (CHAUI, 2004, p. 8).

As nossas ideias dependem de um conjunto de ideias baseadas em uma época e em classes específicas. Então algo que em determinado tempo achávamos ser o certo hoje em dia pode não ser exatamente certo, até porque o certo e o errado são passíveis de mudança, visto que, para uma afirmação ser certa ou errada um grupo de pessoas tem que decidir isso. Um exemplo disso é o trabalho infantil, que a sua aceitação ao longo da história mudou bastante. Na 1ª revolução industrial, todos podiam trabalhar, homens, mulheres, idosos e crianças, toda pessoa que tinha capacidade de andar, falar e obedecer ordens estariam prontos para exercerem os trabalhos nas indústrias. As crianças que exerciam esse papel, de trabalhadores, eram vistos como crianças com responsabilidades de adultos, tanto que na época, eram chamadas de adultos em miniatura, já que faziam grande parte do trabalho que um adulto fazia, mas, este trabalho destinado a crianças era muito prejudicial no desenvolvimento das mesmas, visto que, elas trabalhavam em locais totalmente precários e insalubres sendo expostas a doenças e acidentes que poderiam levá-las até a morte. Por conta disso, muitas pessoas lutaram e lutam até hoje para que essa prática seja erradicada, através de estudos e leis que proíbem tal acontecimento. Hoje em dia essa ideia mudou de rumo e não é tão bem aceita como era antigamente. No Brasil criaram o estatuto da criança e do adolescente, fundado em 1990, protegendo os direitos das crianças e adolescentes pela lei e devem passar por esse período de infância estudando, brincando, tendo acesso a saúde, lazer, educação, convivência com a família, e etc.

O exemplo citado está associado a um grupo dominante de uma época específica, que fez com que tais exemplos fossem um fato incontestável. Então por muitos anos, enquanto acontecia a 1ª revolução industrial a população acreditava ser natural crianças trabalharem como adultos, até porque, as crianças já trabalhavam antes do surgimento das indústrias. É desse modo que a ideologia trabalha, a classe dominante organiza as ideias e as apresenta de modo que elas sejam aceitas com naturalidade e assim o grupo de pessoas pertencentes a classe operária não questiona tal informação. E é através de muito questionamento e de muita luta que a classe não dominante consegue mudar essas verdades fazendo com que

os conceitos que antes eram aceitos hoje em dia passa a não fazer muito sentido.

1.2. O que é meritocracia?

A meritocracia é um conceito muito defendido por um grupo de pessoas que defendem que todos os cidadãos são iguais e têm a mesma oportunidade de crescer intelectual e profissionalmente na sociedade, acreditam que com esforço próprio conseguem alcançar todos seus objetivos. Porém este conceito não leva em consideração alguns fatores que são cruciais para o indivíduo poder se desenvolver na sociedade, e tais fatores serão ao longo deste relatório.

O termo meritocracia foi citado pela primeira vez no livro "The Rise of the Meritocracy" (A ascensão da meritocracia), criado pelo escritor Michael Young em 1958, o livro fala sobre uma sociedade distópica em um futuro do Reino Unido onde a inteligência e mérito se tornaram o princípio central da sociedade. A história descreve uma Inglaterra na qual as pessoas "mais inteligentes" recebem a melhor educação e conseguem ter acesso a empregos melhores, e as pessoas "menos inteligentes" acabam ficando com as sobras, recebendo educação e empregos com qualidades mais baixas. Tal sistema, nomeado como 'meritocracia' por Michael Young, mostra uma contradição, já que as pessoas "mais inteligentes" só são mais inteligentes porque tiveram acesso a educação de qualidade, e por consequência, as pessoas "menos inteligentes" só são menos inteligentes porque não conseguiram ter acesso a tal educação. Consequentemente as pessoas que não tiveram acesso a mesma educação de qualidade dos "mais inteligentes" nunca conseguirão ter os melhores empregos, fazendo uma grande bola de neve, pois os mais inteligentes sempre serão mais inteligentes e os "menos inteligentes" sempre serão menos inteligentes, aumentando assim a injustiça, já que um não consegue ter o mesmo acesso que o outro. O livro narra, acima de tudo, uma situação de profunda desigualdade.

A palavra "meritocracia" vem do latim *meritum* e designa tanto ganho, lucro quanto pena, castigo. "Ter mérito" é "quem é merecedor, ter mérito supõe ser digno de recompensa, elogio, prêmio, estima, apreço" (WALZER, 2003, p. 194-195), citado por Moehlecke (2002). Já o sufixo -cracia vem do grego (*kratos*) que significa governo, estado ou poder. Nesse sentido, se democracia é o governo/poder do povo (*démos*), na meritocracia seria o governo/poder pelo mérito.

O termo foi inicialmente criado para mostrar à população como seria ruim as pessoas serem classificadas por sua inteligência. A meritocracia, em sua origem, foi apresentada como algo negativo para se adotar na política, porém, ao longo dos anos ela foi ressignificada, sendo vista positivamente para uma parcela da população. Atualmente a meritocracia é defendida como um discurso antagonista às ações afirmativas sob a justificativa de que as pessoas conquistem as coisas a partir do seu mérito, ou seja, a partir do esforço e dedicação própria o indivíduo seria merecedor e digno da posição que almeja.

De fato, o conceito de meritocracia é uma ideia muito tentadora e acolhedora. Os defensores deste conceito, alegam que esse método é o mais justo, visto que, "todos são iguais, tendo as mesmas oportunidades na sociedade, onde se destacará aquele que se esforçar mais, isto é, que tiver mais mérito." (Vieira, 2013, p. 14). Mas antes da meritocracia surgir a sociedade se organizava diferentemente, como exemplificado por Rita Von Hunty no vídeo meritocracia (Tempero Drag, 2021), o funcionamento das cortes na europa nos sistemas monárquicos e absolutistas atuavam de forma hereditária, sendo assim, os filhos seguem os trabalhos e as funções da família, então se a família era responsável por cuidar da parte financeira da corte os filhos iriam herdar tais funções quando chegasse a hora. Portanto, os títulos, ocupações e funções eram mantidos dentro das classes de modo que, os filhos da nobreza iriam permanecer com o título de nobre, possuindo toda a responsabilidade e riqueza da família, e os nascidos mais pobres continuarão com os serviços prestados pela sua família, trabalhando e pagando impostos até o fim de suas vidas.

O grande porém deste sistema citado é que nele não há alternativa de mudança de classe, nesse caso, as pessoas dependiam da sorte, se nascessem na classe nobre teriam uma vida tranquila e estável, se não, teriam que trabalhar em questões precárias para conseguir sobreviver. E não importava o tanto de esforço que a pessoa fizesse no trabalho ela nunca conseguiria subir de classe porque era assim que o sistema funcionava. E esse tipo de sistema foi idealizado pela classe dominante na época, que era a nobreza, e os nobres para convencer as outras classes que esse tipo de sistema era algo "natural" eles se baseavam em razões e questões religiosas, mostrando ao povo que só estavam no poder porque era um direito divino e que eles, a nobreza, foram abençoados por Deus e por isso foram escolhidos para ficarem onde estavam.

Então surgem os ideais iluministas, defendendo que as ideias que devem ser valorizadas são as ideias científicas, deixando de lado os conceitos que a religião aplicava por acharem ser o certo. Por conta disso, o povo acaba sendo influenciado por tais ideias e começam a repensar o que estava acontecendo ao seu redor e com isso se inicia a reivindicação de seus direitos e a luta para mudar o modo como o sistema funcionava. O iluminismo defende que toda a população deve conseguir ter acesso à educação e conhecimentos que vão além do que a igreja pregava, e é com eles que começa a ideia de democracia. Então quando surge o ideal meritocrático com o slogan de conseguir mudar de classe sem levar em consideração a origem da família, ganha um apoio de grande parte da população.

Quando comparada com os outros sistemas da sociedade, realmente a meritocracia parece ser uma opção justa, já que ela defende que há igualdade de oportunidades na sociedade para todos, mas não é assim que funciona. Quando paramos para refletir se o ideal meritocrático está realmente funcionando reparamos que não, uma vez que, as pessoas não partem do mesmo ponto inicial, então as pessoas não podem ser julgadas por um método igual, visto que, vem de diferentes contextos de vida.

Há um vídeo norte americano produzido por um diretor desconhecido e que viralizou na internet, em 2015, que tenta exemplificar de um modo didático como a meritocracia realmente age na sociedade. O vídeo apresenta uma dinâmica de corrida e o prêmio para quem chegar em primeiro lugar é de 100 dólares, há diversas pessoas que são alinhadas formando uma linha no ponto inicial para poder concorrer ao prêmio, mas, antes do mediador dizer que os candidatos podiam começar a correr ele faz uma série de declarações em voz alta. Para aqueles que a resposta for não deveriam permanecer parados e para aqueles que a resposta for sim deve dar 2 passos à frente. As declarações feitas para os competidores eram, dê dois passos para frente se: Seus pais ainda são casados, Tiveram acesso à educação privada, se nunca tiveram que ajudar o seu pai e/ou a sua mãe com as contas de casa, se nunca precisou se preocupar de onde viria a próxima refeição, entre outras declarações semelhantes. Ao final dessa dinâmica, o mediador mostra a distância de alguns candidatos que ficaram sobre outros em relação a linha de chegada.

A partir disso, é feita uma reflexão sobre como todos são estruturalmente diferentes, logo, a oportunidade que uma pessoa que vem da classe média têm em comparação a uma pessoa da classe baixa são completamente diferentes. As pessoas que pertencem a classe média

tem uma estrutura familiar mais firme, então toda a sua vivência muda como essas pessoas vão encarar o mundo, assim como muda a perspectiva para aqueles que pertencem às classes mais baixas. E é muito injusto querer que duas pessoas com experiências de vida totalmente diferentes, façam uma disputa igualitária, porque a disputa não é igual e nunca vai ser. Assim como foi mostrado no vídeo, os candidatos que ficaram mais próximos à linha de chegada tem mais probabilidade de ganhar o prêmio do que os que não saíram do lugar, então mesmo que, os candidatos que ficaram para trás se esforcem ao máximo que puderem, e correrem o mais rápido que as pernas possam aguentar, a chance de conseguir ganhar os 100 dólares são muito baixas em relação aos candidatos que deram muitos passos a frente antes da corrida começar.

Agora, puxando o assunto para o ponto de vista no sistema educacional, quando pensamos em educação, principalmente voltada ao processo dos vestibulares que dão acesso para a formação de um ensino superior. Este processo é visto de um modo competitivo, por conta das poucas vagas que há nas universidades. Os alunos que concorrem para estas vagas têm que tirar as maiores notas para conseguir entrar. Então o questionamento a ser feito é: Todos os alunos são devidamente capacitados para poder concorrer às mesmas vagas de igual para igual? E a resposta é simples, não!

Muitas questões são envolvidas nesse ponto da meritocracia, visto que, tal conceito defende o esforço individual, mas o problema desse tipo de pensamento é que nele só está levando em consideração a fase final do processo, que no exemplo citado seria fazer as provas dos vestibulares, mas tal pensamento não é justo porque não leva em conta os esforços extras que alguns alunos têm que realizar para poder tentar se manter na disputa de vagas. Se colocar na balança o esforço que cada um faz para poder viver, vamos perceber que os esforços não são iguais, e percebe-se também que algumas pessoas se esforçam muito mais que as outras para poder alcançar o mesmo objetivo.

Então um aluno que mora na favela e tem que enfrentar a guerra contra as drogas, estudar em escolas com estruturas precárias, tem problemas familiares e tem que começar a trabalhar muito cedo vai precisar se esforçar muito mais para se concentrar nos estudos do que o aluno que estuda integralmente em escolas privadas e que vive em casas confortáveis e sem precisar se preocupar em trabalhar até estarem devidamente formados do ensino superior. E este exemplo citado é a realidade de muitos jovens brasileiros.

Um ilustrador chamado Toby Morris criou um quadrinho intitulado "On a Plate" ("De Bandeja, em português, tradução feita pela Catavento) problematizando a meritocracia, propondo uma reflexão sobre os privilégios e oportunidades que as pessoas têm na vida. A tirinha mostra a vida de duas pessoas completamente diferentes que acabam se encontrando em um momento da vida delas. Um é o Richard, que sempre morou em uma casa confortável, estudou em escolas privadas e nunca precisou se preocupar com questões que não eram relacionadas ao seu estudo. E fala também sobre a Paula, que vivia em uma casa cheia e barulhenta, estudava em uma escola com salas lotadas e após um tempo teve que começar a trabalhar para poder pagar um curso técnico enquanto tinha que cuidar de seu pai que estava doente. No final eles se encontram em uma festa de comemoração da promoção de Richard no trabalho, parabenizando-o por toda a sua dedicação e esforço ao longo dos anos, e a Paula aparece trabalhando nesta mesma festa, juntando dinheiro para poder terminar os estudos que começou.

A tirinha mostra como é relativo a questão de se esforçar ou não para conseguir algo, e exemplifica como isso acontece na vida. Mostra como algumas pessoas têm outras prioridades, não conseguindo focar totalmente nos estudos, pois precisam ajudar nos custos de casa, como a Paula, enquanto outras pessoas não precisam passar por isso e conseguem focar integralmente nos estudos, como o Richard, mostrando que o modo como cada um chega no seu objetivo final é muito variável.



Figura 1. Primeira e última página do quadrinho On a Plate. Fonte: Toby Morris

A crítica feita por Toby Morris é uma ótima exemplificação do que existe na realidade, pois não é levado em consideração esforços extras que algumas pessoas precisam fazer para alcançar seus objetivos. O que é muito divulgado nos jornais, e em outros veículos de comunicação, são as exceções das exceções que conseguem atingir suas metas e são dados de exemplo para encorajar outras pessoas a fazerem o mesmo, porém, esse tipo de encorajamento é quase que mentiroso porque ele não destaca as oportunidades que essas pessoas tiveram ao longo da sua jornada para conseguir chegar onde chegaram e vendem somente o resultado final.

Como a reportagem do G1, publicada em 2020, sobre o estudante Daniel Araújo, filho de pedreiro e de empregada doméstica que, aos 19 anos, conseguiu passar em medicina na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), com uma rotina de 16 horas de estudos por dia ou a reportagem da estudante Monaliza Ávila, publicada também pelo G1 em 2021, sendo filha de uma diarista e um cobrador de ônibus conseguiu ficar em 5º lugar em na Universidade de São Paulo (USP) e passou também na Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) para medicina. Mas ambos estudantes destacam o fato dos pais darem apoio e suporte para que conseguissem focar 100% do tempo e energia nos estudos, e com isso,

conseguirem passar na faculdade porque sabiam da importância da educação sobre eles. Porém, o problema desses canais de divulgação é que pegam esses casos e vendem como um exemplo a ser seguido, mas não se pode levar em consideração casos isolados, pois estes casos são minoria dentre muitos que se esforçam mas não conseguem chegar onde queriam chegar pela falta de oportunidade.

Uma pesquisa feita em Stanford, em 2015 (Economic Mobility in the United States), fala sobre testes feitos nas famílias americanas, de diferentes classes sociais, para poder saber como a renda dos pais permanece e se mantém nas gerações seguintes, apresentando a probabilidade das gerações futuras de mudarem o status social. A pesquisa apresenta que quando os filhos começarem as suas carreiras profissionais terão uma renda muito semelhante com a de seus pais. A partir da elasticidade intergeracional da renda (IGE), fazem uma ligação dos salários dos pais com as dos filhos, conseguindo estimar quanto um filho de classe baixa, média e alta pode ganhar.

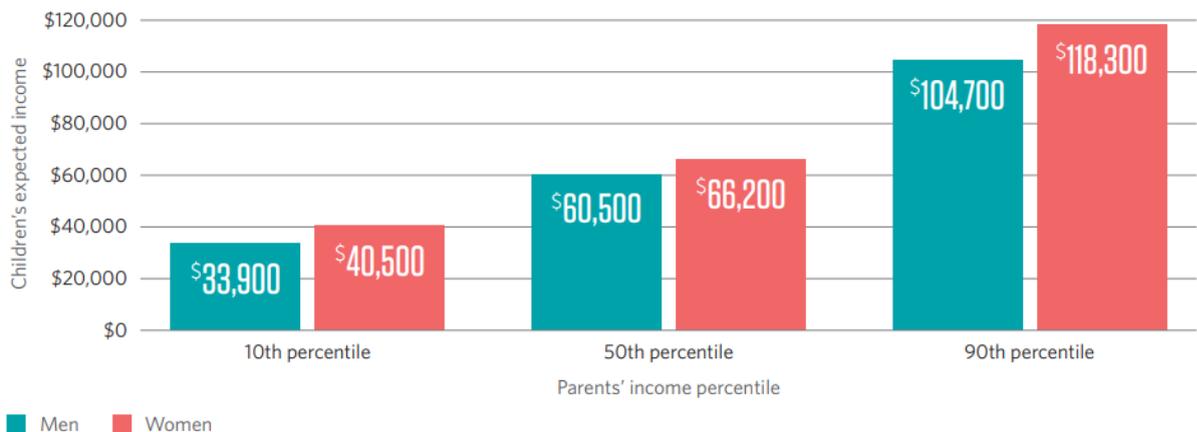


Figura 2. Gráfico que indica a influência dos pais na carreira profissional dos filhos. Fonte: Economic Mobility in the United States

O gráfico (figura 2) mostra a estimativa que os pesquisadores fizeram dos salários das famílias de cada classe social, organizando em 3 colunas, respectivamente, as famílias de classe baixa, média e alta. Os filhos que pertencem às famílias mais pobres provavelmente continuarão com a renda que seus pais ganham e essa lógica se repete para os filhos das famílias mais ricas.

As diferenças entre cada classe é enorme, a renda estimada para as crianças das famílias mais ricas (representado pela terceira coluna com

uma média de 110 mil dólares por ano) é cerca de 200 por cento maior do que a média especulada da renda das crianças que vieram das famílias mais pobres (representado pela primeira coluna com uma média de 40 mil dólares por ano) e também é 75 por cento maior para as crianças nascidas em famílias de classe média (representado pela segunda coluna com uma média de 60 mil dólares por ano).

Conclui-se então, que a partir dos exemplos e das pesquisas citadas, que o esforço individual que é tão divulgado por todos não é tão significativo se você não tiver uma oportunidade. Muito do que as pessoas conseguiram conquistar em suas vidas está mais relacionada a sorte de estarem no lugar certo e na hora certa do que apenas esforço próprio.

1.3. O que são as Cotas?

As cotas aparecem como uma ação afirmativa para poder dar um apoio para os grupos minoritários. Essa expressão surge nos Estados Unidos "Nos anos 60, os norte-americanos viviam um momento de reivindicações democráticas internas, expressas principalmente no movimento pelos direitos civis, cuja bandeira central era a extensão da igualdade de oportunidades a todos." (MOEHLECKE, 2002, p. 198). É a partir destes movimentos que começam a surgir leis que tentam diminuir a distância de desigualdade entre os povos, buscando opções justas para promover essa diminuição.

Como diz Marcha Zumbi (1996), citado por Moehlecke (2002), afirma que essa busca de tentar igualar as oportunidades, incentivando que tenha representação dos grupos étnicos seja proporcional em campanhas do governo e afins, e fazendo isso, conseguem manter relações econômicas e políticas. O processo para fazer essa inclusão dos grupos, vistos como minoria, demorou para entrar em vigor, pois para as pessoas que estão fora destes grupos enxergam esse processo de inclusão como um privilégio e não como uma tentativa de igualar as oportunidades, vendo esta ação como algo injusto. O Antonio Sergio Guimarães (1997), citado por Moehlecke (2002), mostra uma definição sobre ação afirmativa:

A convicção que se estabelece na Filosofia do Direito, de que tratar pessoas de fato desiguais como iguais, somente amplia a desigualdade inicial entre elas, expressa uma crítica ao formalismo legal e também tem fundamentado políticas de ação afirmativa. Estas consistiriam em promover privilégios de acesso a meios fundamentais educação e emprego, principalmente a minorias étnicas, raciais ou sexuais que, de outro modo, estariam deles excluídas, total ou parcialmente. (1997, p.233, pub, MOEHLECKE, 2002, p. 200).

Desse modo, a tentativa de ignorar que a desigualdade existe incentivando o tratamento igualitário, é péssima, pois fazendo isso ignora todo sofrimento que essas pessoas passaram por anos, e que perpetua nas gerações seguintes. Como foi citado no capítulo sobre ideologia, conceitos que passamos adiante foram pré estabelecidos no passado e estão vivos em nosso subconsciente, por conta disso nós não questionamos a fundo se algo é necessário ou não, apenas aceitamos como verdade. Mas temos que tomar cuidado sobre esses conceitos porque devemos propor um mundo justo para todos os tipos de classe, raça, religião e sexos.

A ação afirmativa vem como meio de promover a representação para combater a exclusão dessas pessoas, que pertencem ao grupo que normalmente tem sido subordinado ou excluído em empregos e/ou escolas, como defende Barbara Bergmann, citada por Moehlecke (2002), que essa parte da população também tenha espaço em bons cargos e em boas universidades que, em sua maioria, são ocupadas pelas mesmas pessoas. Então analisando os meios para poder igualar as oportunidade para todos, uma das propostas apresentadas foi:

a concessão de bolsas de estudo; uma política de reparação que, além de pagar uma indenização aos descendentes de escravos, propõe que o governo assegure a presença proporcional destes nas escolas públicas em todos os níveis; o estabelecimento de um Fundo Nacional para o Desenvolvimento de Ações Afirmativas; a alteração no processo de ingresso nas instituições de ensino superior, estabelecendo cotas mínimas para determinados grupos.(MOEHLECKE, 2002, p. 208)

E a concessão dessas bolsas tiveram aceitação diferentes na sociedade, "Para os que as entendem como um direito, elas estariam de acordo com os preceitos constitucionais, à medida que procuram corrigir uma situação real de discriminação" (MOEHLECKE, 2002, p. 210), e para aqueles que não concordam acreditam que tal proposta privilegia um grupo de pessoas, defendendo que tal ideia contradiz o mérito individual. Mas Moehlecke afirma que o projeto defende que "as pessoas vençam por suas qualidades e esforços ao invés de vencer mediante favores, redes de amizade, cor, etnia, sexo." (MOEHLECKE, 2002, p. 210), entendendo os diferentes esforços que cada um tem que fazer para conseguir lugares na sociedade.

Colocando no contexto do ensino superior, foi percebido um padrão de alunos que ingressavam nas universidades assim como acontecia nos

empregos, ou seja, as pessoas que entraram nas universidades eram as mesmas que, futuramente, estariam trabalhando em empresas com cargos altos. Ao notar que o povo que não pertencia a este grupo não possuía espaço nem capacidade para poder enfrentar de igual para igual, surgiu o projeto das cotas, que vem com o objetivo de “eliminar desigualdades historicamente acumuladas, garantindo a igualdade de oportunidades e tratamento, bem como compensar perdas provocadas pela discriminação e marginalização, decorrentes de motivos raciais, étnicos, religiosos, de gênero e outros.” (Santos, 1999, p.25 pub, MOEHLECKE, 2002, p. 200).

Então, para garantir com que o grupo de minoria consiga ter acesso no ensino superior foi proposto, no Brasil, uma lei estadual que entra em vigor por volta de 2002/2003, no Rio de Janeiro, e tal lei estabelece:

50% das vagas dos cursos de graduação das universidades estaduais sejam destinadas a alunos oriundos de escolas públicas selecionados por meio do Sistema de Acompanhamento do Desempenho dos Estudantes do Ensino Médio Sade. Essa medida deverá ser aplicada em conjunto com outra, decorrente de lei aprovada em 2002, a qual estabelece que as mesmas universidades destinem 40% de suas vagas a candidatos negros e pardos. (MOEHLECKE, 2002, p. 209)

Assim como afirma Guimarães (1999), citado por Moehlecke, “o ensino superior necessitaria de medidas que garantissem o ingresso de certos grupos dele sistematicamente excluídos, não pelo mérito ou dotes intelectuais, mas por critérios raciais e sociais.”(MOEHLECKE, 2002, p. 213).

Então com esse novo sistema, garante que pessoas pobres, negros, vindas de escola pública consigam disputar entre si, fazendo uma disputa mais justa, visto que, esse público partilha de preconceitos e lutas similares pela população. E é importante que haja essa introdução mais igualitária para o ensino superior para poder ter justiça diante das “razões históricas, como a escravidão ou o massacre indígena, que contribuíram para a situação de desigualdade ou exclusão dos negros e índios e implicam uma dívida do Poder Público para com esses setores.” (MOEHLECKE, 2002, p. 208) e fazendo isso contribui para o desenvolvimento do país.

A separação das vagas que são reservadas para cotas é lei e precisa ser cumprida por toda instituição para garantir o acesso de todos no ensino superior. Pela Lei nº 8.121, de 27 de setembro de 2018:

Fica prorrogada, pelo prazo mínimo de dez anos, a vigência do Programa de Ação Afirmativa, previsto na Lei 5.346, de 11 de dezembro de 2008, aplicável ao ingresso e permanência de

estudantes, negros, indígenas e quilombolas, alunos oriundos da rede pública de ensino, pessoas com deficiência, filhos de policiais civis e militares, bombeiros militares e inspetores de segurança e administração penitenciária, mortos ou incapacitados em razão do serviço, desde que carentes, nos cursos de graduação das respectivas instituições públicas de ensino superior do Estado do Rio de Janeiro. (Artigo 1 da Lei nº 8.121 de 27 de Setembro de 2018 do Rio de Janeiro)

Pela lei 45% do total das vagas ofertadas em cada curso e em cada turno devem ser destinadas às cotas, dentre essa porcentagem ficam divididas em:

20% das vagas reservadas a negros, indígenas e alunos oriundos de comunidades quilombolas, 20% das vagas reservadas a alunos oriundos de ensino médio da rede pública, seja municipal, estadual ou federal e 5% das vagas reservadas a estudantes com deficiência, e filhos de policiais civis e militares, bombeiros militares e inspetores de segurança e administração penitenciária, mortos ou incapacitados em razão de serviço (Departamento de articulação, iniciação acadêmica e de assistência e inclusão estudantil - DAIAIE, 2018).

Para poder ingressar nas universidades pelas cotas deve enviar uma série de documentos comprovando que pertence a algum desses grupos citados. Para os estudantes da rede pública deve apresentar histórico escolar que comprove que o candidato cursou todas as séries do ensino médio em escolas públicas de todo o território nacional. Para os estudantes das reservas de vagas raciais devem fazer uma autodeclaração, enfatizando um conjunto de características físicas ou uma autodeclaração da condição de indígena ou quilombola. Para estudantes com deficiência devem apresentar o laudo médico e exame referente a qual deficiência o estudante tem (deficiência auditiva, visual, física, múltiplas ou intelectual). E por fim, para os estudantes filhos de policiais e militares mortos ou incapacitados devem apresentar a certidão de óbito ou o documento que comprove a incapacidade em razão do serviço.

Todas as informações sobre as cotas, aqui apresentadas, estão detalhadas e melhor exemplificadas no edital de cada universidade e para o aluno entender como funciona deve procurar o edital referente a faculdade que deseja entrar e analisar se se encaixa nos critérios da vaga. Por exemplo, para se conseguir concorrer pelas vagas de cotas da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) o estudante deve primeiro declarar ser baixa renda, ou seja, o salário per capita deve ser de menos de um salário mínimo e meio, a partir desse critério o aluno procura saber para qual tipo

de reserva de vagas que ele vai concorrer (seja por rede pública, racial, filhos de militares e deficientes). Já para as universidades federais o critério de renda não é uma obrigatoriedade, então os estudantes que forem concorrer às vagas de cotas não necessariamente precisam comprovar baixa renda, isso varia muito da política de cada instituição.

Apesar da lei garantir as cotas como obrigação das instituições públicas e privadas, elas ainda se mostram um mistério, poucas pessoas realmente sabem como as cotas funcionam, e até mesmo não sabem que elas existem. A falta da divulgação dessa lei/ação afirmativa esconde e limita para muitos alunos uma opção de caminho que eles podem seguir para o futuro. Por causa disso, o governo e o sistema educacional se mostram pouco interessados na divulgação sobre as cotas, porque não guiam os estudantes sobre tal sistema.

Até a realização desta pesquisa o governo não tinha nenhum programa de divulgação sobre as cotas por nenhum canal de comunicação, como em comerciais de tv ou em jornais, nem nos perfis das redes sociais como instagram e twitter do governo, que é onde atualmente os jovens estão mais conectados. Então para conseguir alguma informação sobre as reservas de vagas, primeiro o estudante precisa saber que elas existem, o que já é um desafio, visto que, não há divulgação sobre isso, e segundo, se o estudante souber das vagas, ele precisa ir para os editais das universidades que deseja entrar e analisar se o seu perfil se encaixa nos critérios.

Após fazer uma pesquisa no site do ministério da educação sobre o assunto o que consegui achar é uma página que já está desatualizada, tanto na estética quanto no conteúdo, a lei e as informações apresentadas no site estão baseadas em informações de 2012. O simples fato destas informações não serem divulgadas publicamente em portais do governo e as informações disponibilizadas no site estarem desatualizadas diz muito sobre como o governo quer que a sociedade saiba sobre as cotas.



Figura 3: Site informando a divisão das cotas. Fonte: Ministério da educação

Há muito cursinho e pré-vestibular que tentam passar estas informações aos seus alunos e divulgam essas informações publicamente em canais do youtube e em perfis do instagram e até os perfis oficiais das instituições fazem alguns posts que dão dicas para os estudantes sobre o funcionamento das cotas. Mas o problema quando isso acontece é que o estudante muitas vezes não consegue entender se o seu perfil se encaixa nos critérios da vaga.

O mais importante é destacar que a função de divulgar e auxiliar os alunos que vão prestar vestibular são das escolas e que o governo deveria ter um programa de divulgação sobre esse sistema para todos os alunos brasileiros poderem fazer uma preparação justa entendendo os seus direitos na hora de realizar a inscrição nas universidades. É muito triste ver o descaso na propagação desta informação pois ela é decisiva na vida de muitos jovens.

2. PESQUISA

Nesta seção irei apresentar a pesquisa que deu base para as escolhas técnicas e visuais do projeto do curta animado. Esta sessão é dividida em 3 partes, sendo elas: 1) Entrevistas, onde apresento a entrevista feita com estudantes cotistas e não cotistas; 2) Pesquisa de similares, em que apresento curtas animados com o tema principal semelhante a minha proposta; 3) Referências, que é dividido em 2 partes sendo elas: referências de narrativa e referências visuais.

2.1. Entrevista

O objetivo da entrevista foi tentar entender como as pessoas ficaram sabendo sobre cotas e sobre o direito de ingressar às universidades por elas, quis entender se a experiência de outros estudantes cotistas foi semelhante à minha ao descobrirem os seus direitos ou não. O roteiro foi estruturado em duas perguntas centrais e algumas explicações ao longo da conversa caso fosse necessário. A entrevista foi realizada oralmente em um tom de conversa informal, pois queria que os entrevistados ficassem confortáveis ao relatar as suas experiências de vida.

Antes da entrevista começar foi apresentado aos alunos os objetivos da pesquisa, e em seguida foi perguntado qual tipo de vaga que eles ingressaram, se era por ampla concorrência ou por reserva de vagas (cotas). As 2 perguntas centrais eram feitas em ordens diferentes dependendo do tipo de vaga que os alunos pertenciam, as perguntas eram: Como ficaram sabendo das cotas?! e como foi o processo de decidirem cursar uma faculdade e como escolheram a faculdade? Para os alunos cotistas era perguntado primeiro "como ficaram sabendo das cotas?" e depois "como foi o processo de escolherem uma faculdade e qual curso seguir?" Já para os alunos não cotistas as perguntas eram invertidas.

Quando as perguntas eram feitas aos entrevistados, antes deles responderem, eu usava a minha história como exemplos, servindo como modelo de estrutura de resposta da qual gostaria de obter. Se houvesse alguma dúvida sobre as perguntas elas eram reformuladas. A entrevista foi realizada em diferentes meios de comunicação, utilizei as plataformas Meet, Discord e o Whatsapp para fazer as entrevistas sendo o entrevistado livre para escolher qual meio ficava mais confortável para conversarmos.

O corpo de entrevistados foi formado primeiro por alguns amigos próximos, estudantes de design na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), que

tinham uma maior disponibilidade para participar, em seguida em uma outra rodada de entrevista foi feita com a turma de calouros, que também são estudantes de design na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), e que tinham interesse e disponibilidade em responder. A escolha dos entrevistados foi feita de acordo com a oportunidade dos alunos. A preferência era entrevistar alunos que pertenciam às cotas, mas não era obrigatório, foram entrevistados também alunos da ampla concorrência para conseguir entender qual a opinião de ambos sobre o sistema de cotas.

Algumas das entrevistas não foram gravadas devido ao tipo de plataforma escolhida pelo entrevistado, os registros em sua maioria, foram realizadas por anotações simplificadas para respostas mais genéricas, e em momentos da qual julgava as respostas mais importantes eram transcritas as frases exatamente como o aluno falava, em um caderno.

Foram entrevistados um total de 14 pessoas, dessas 14, 11 eram alunos que já estavam cursando o ensino superior na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), e destes 11, 5 eram ingressantes das vagas reservadas para cotas e 6 eram das vagas de ampla concorrência, das outras 3 pessoas entrevistadas 2 já haviam concluído o ensino médio e 1 estava atualmente cursando o terceiro ano do ensino médio.

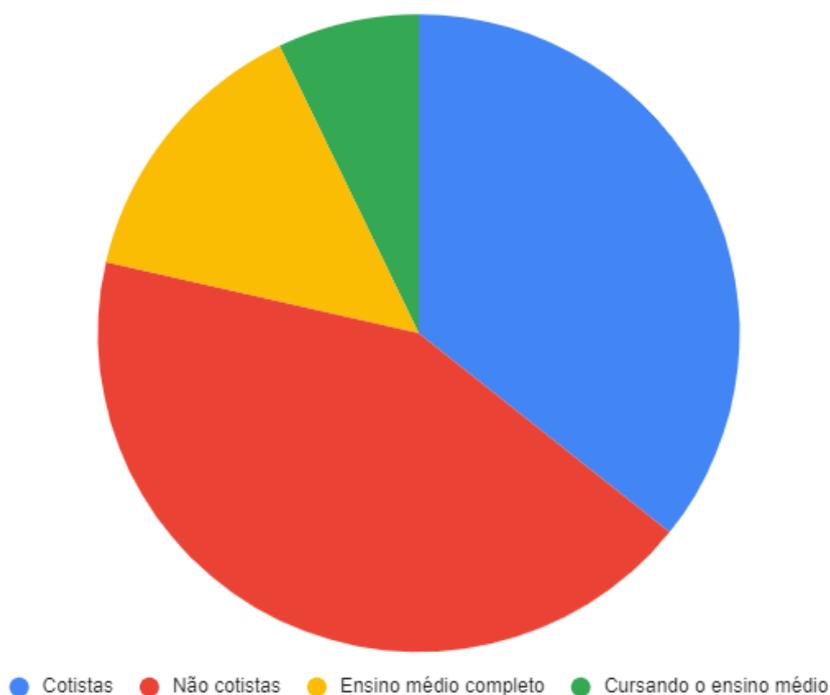


Figura 4: Gráfico dos entrevistados

Todos os 6 alunos que são da ampla concorrência estudaram em escolas privadas, e durante a conversa relataram experiências muito semelhantes, afirmando que, ao entrar no ensino médio as aulas eram totalmente focadas para os vestibulares. E os alunos eram constantemente lembrados, pelos professores, de que para fazer valer a pena todo dinheiro investido eles deveriam passar em uma faculdade pública, que é onde tem a melhor formação. A rotina de aulas, em algumas escolas, eram reforçadas, sendo na parte da manhã aulas de disciplinas tradicionais (matemática, português, etc.) e na parte da tarde aconteciam o intensivão de vestibulares, onde os professores passavam questões antigas das provas, explicando truques de como fazer as questões e como elas se repetiam ao longo dos anos.

Já os 5 alunos pertencentes a vaga de cotas, em sua maioria, vieram de escola pública, e uma minoria, estudaram em colégios particulares de bairro, onde as mensalidades não eram tão caras. Nas respostas todos os alunos entrevistados deram a entender que os professores do ensino médio não falavam sobre como os vestibulares funcionavam, nem sobre a existência das cotas. Quando questionados sobre como descobriram informações das cotas, grande parte dos entrevistados relataram que ficaram sabendo a partir de amigos próximos que já estudavam em universidades públicas e sabiam como esse sistema funcionava, por ser cotista. Outra parte dos entrevistados fizeram pré-vestibulares sociais e, afirmaram que, foram nesses pré-vestibulares que souberam todas as informações das cotas e como elas funcionavam, tendo toda a assistência dos professores na organização e na hora de levar a documentação necessária para comprovação das cotas. Já os alunos que optaram por fazer um pré-vestibular pago não tiveram esse tipo de ajuda, como a maioria dos alunos desses pré-vestibulares não tinham direito a cota os professores não informavam sobre como funcionava. Toda vez que a cota era citada pelos professores os mesmos ou falavam mal ou incentivavam os alunos a burlarem.

Já os 2 entrevistados que haviam terminado o ensino médio e o 1 entrevistado que ainda está cursando, são das escolas públicas. Todos afirmaram que não tiveram nenhuma orientação da escola sobre como funciona as provas de vestibulares. "Os professores de escola pública estão mais preocupados em fazer os alunos passarem de ano do que preparar a gente para os vestibulares ou para a vida mesmo", diz Ariany, a aluna que está cursando o terceiro ano do ensino médio, "muito pouco é falado para para gente como será a vida após a conclusão do ensino médio, o foco deles é mais para gente não reprovar as matérias" afirma a mesma aluna.

Já o 1º aluno formado no ensino médio a alguns anos, relatou que alguns professores se organizaram para darem aulas focadas em ENEM, UERJ, entre outras provas de vestibulares. As aulas aconteciam aos sábados de manhã totalmente gratuitas, sendo organizadas pelos professores da escola, que fizeram isso para tentar se aprofundar em alguns assuntos que eram recorrentes nas provas, mas no currículo mínimo da escola não abordava. Os professores fizeram isso com o intuito de ajudar aqueles que não teriam condições de pagar por um cursinho. Porém, informações sobre cotas e como elas funcionavam também não foram passadas para esses alunos.

2.2. Pesquisa de similares

Os vídeos animados selecionados tem o tema relacionado às cotas, mas contém uma abordagem diferente da minha proposta para esse projeto. O objetivo desses vídeos é explicar como as cotas funcionam e como elas são divididas entre as universidades, auxiliando o estudante nas dúvidas mais frequentes. Durante esta pesquisa de similares percebi que algumas universidades, como a UFRGS, UFJF e etc, tentam se comunicar com os alunos que vão prestar vestibular através de vídeos, sendo alguns deles animados, e cada vídeo aborda as cotas de um jeito diferente. Sendo eles:

Como se inscrever para o Vestibular da UENP

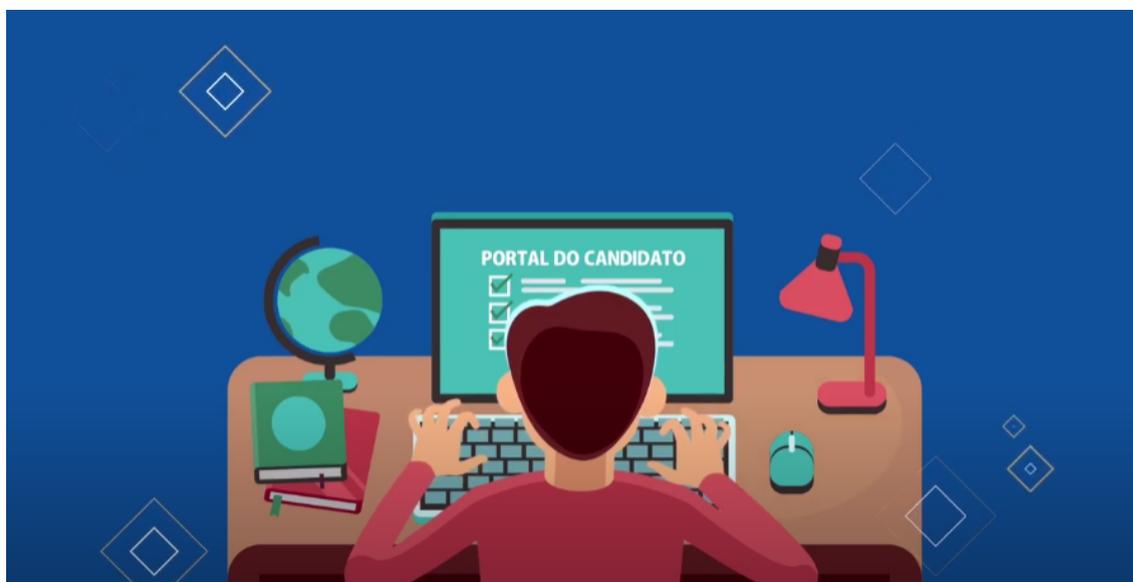


Figura 5: Print do vídeo como se inscrever no vestibular da UENP.

Fonte: Canal do youtube da UENP.

O vídeo ensina, passo a passo, como se inscrever para o vestibular da UENP. Simbolizando um manual em formato de vídeo, ele descreve como fazer a inscrição no vestibular, onde se inscrever, o que precisa preencher, dicas de

como lembrar do dia da prova, locais de prova, etc. As cores predominantes utilizadas no vídeo são as cores da universidade, que são azul e branco. Ele é todo narrado e só utiliza ilustrações e uma animação simples para representar o que o narrador está falando.

Cotas na UFRGS



Figura 6: Print do vídeo cotas na UFRGS. Fonte: Canal do youtube da UFRGS

É um vídeo explicativo falando quem tem o direito às cotas, detalhando os critérios de cada vaga reservada (como escola pública, deficiência, etc.), para o aluno poder entender se se encaixa ou não nos critérios. O vídeo é direcionado para cotas na UFRGS, mas as mesmas informações se aplicam para a maioria das universidades que usam as notas do ENEM para ingressar na universidade. Ele explica as cotas, com um teor mais técnico, ou seja, ele fala exatamente como as cotas funcionam, esclarecendo alguns termos, como renda bruta per capita e até dizendo alguns documentos que precisam ser levados para fazer a inscrição e comprovar os dados.

Ele é todo narrado de modo explicativo, então a voz está lenta para que seja de fácil compreensão do assunto abordado, com cores neutras que fazem uma boa composição gráfica. A animação do vídeo é bem simples, utilizando vetores para fazer um complemento ao que está sendo narrado.

Políticas de cotas e a banca de heteroidentificação UFJF



Figura 7: Print do vídeo Políticas de cotas e a banca de heteroidentificação UFJF. Fonte: Canal no youtube UFJF.

O vídeo fala sobre o porquê as cotas foram criadas e porque elas são tão importantes e fala também quando a UFJF começou a utilizá-las como meio de ingresso na faculdade. Ele se mostra como um vídeo para tirar as dúvidas frequentes relacionadas às cotas raciais, explicando como funciona a banca de heteroidentificação, que é a banca responsável de averiguar se a autodeclaração está de acordo com os termos dos editais. A diretoria de ações afirmativas da UFJF foi responsável por responder às perguntas para este vídeo.

A animação tem um senso estético muito agradável, utiliza de cores quentes que trás um peso grande ao assunto abordado, enfatizando que o que está sendo apresentado é um assunto muito importante. As cores predominantes são o vermelho e o laranja, tendo uma variação de intensidades.

As animações citadas seguem um padrão de estilos, utilizando animações simples com vetores para compor a animação, e todos os vídeos têm objetivos semelhantes, que é explicar de maneira didática, os detalhes para utilizar as cotas. Ao longo dessa pesquisa reparei que há muitos vídeos abordando como as cotas funcionam e falando os detalhes de cada critério, por conta disso, decidi levar meu projeto final para uma outra vertente, visto que, há muitos vídeos falando o que são as cotas mas não encontrei vídeos falando da sua importância, então decidi levar o meu projeto para esse lado.

2.3. Referências

As referências serão divididas em 2 partes, as referências de narrativa e as referências visuais.

2.3.1. Referências de narrativas

As referências que serão apresentadas nesta seção são referências de narrativa, ou seja, referências de como são contadas as histórias. Os projetos abaixo são referência na questão narrativa por conta do modo como prendem a atenção do telespectador. As histórias se desenvolvem de um jeito para que as pessoas reflitam com o que está acontecendo no curta.

Vida Marias

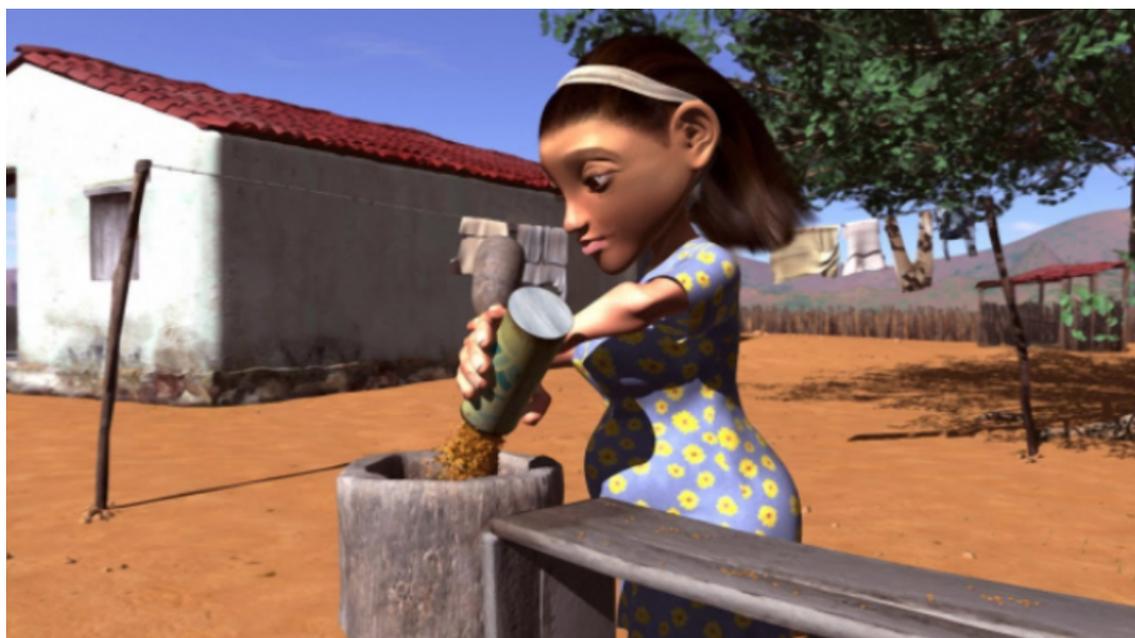


Figura 8: Print do curta metragem Vida Marias. Fonte: Márcio Ramos.

Vida Marias é um curta-metragem em animação 3D, lançado em 2006, produzido por Márcio Ramos, recebendo prêmios nacionais e internacionais, entre eles o 3º Prêmio Ceará de Cinema e Vídeo.

O curta se passa no interior do sertão do nordeste brasileiro, contando a história de 3 gerações de mulheres de uma mesma família. A história começa com Maria José escrevendo seu nome, repetidamente, no caderno quando a sua mãe aparece brigando com Maria por ela estar 'perdendo tempo desenhando nome', então a mãe coloca a filha a ajudar nos deveres domésticos, como varrer o quintal, levar água para os bichos, etc. Ao longo do curta vai mostrando o desenvolvimento da vida da Maria, seguindo os

passos da mãe, mostra ela crescendo, se apaixonando, tendo filhos e envelhecendo.

A história mostra que o que foi ensinado na infância, para Maria, é determinante para a sua formação, quando ficar adulta. Maria José reproduz todos os passos da mãe, pois foi assim que ela aprendeu que seria o certo de fazer, assim como a mãe de Maria aprendeu com a mãe dela e assim sucessivamente, fazendo um ciclo sem fim. Mostrando como as influências que temos ao nosso redor são importantes para as nossas tomadas de decisões.

De bandeja

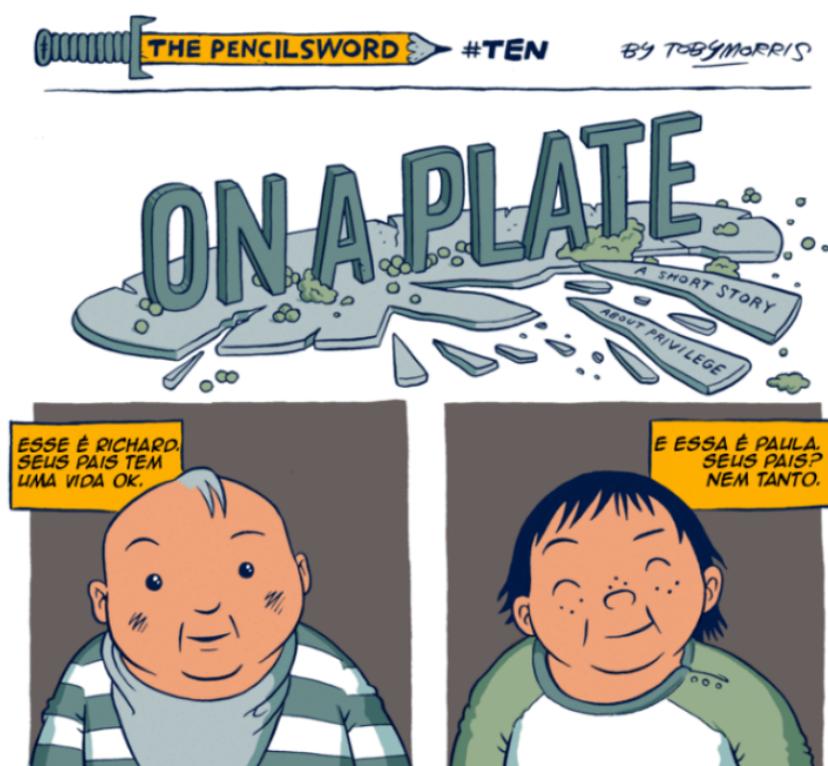


Figura 9: Primeiro quadrinho do 'De bandeja'. Fonte: Toby Morris

De Bandeja é uma tirinha de quadrinhos problematizando a meritocracia, feito pelo ilustrador australiano Toby Morris criou o quadrinho intitulado "On a Plate" ("De Bandeja", em português), que já foi apresentado neste relatório no capítulo 'O que é meritocracia?'

Traduzido pela Catavento, o quadrinho propõe uma reflexão sobre os privilégios e oportunidades que as pessoas têm na vida, a tirinha mostra a vida de duas pessoas completamente diferentes que acabam se encontrando em um momento da vida delas.

Os Santos: uma tira de ódio



Figura 10: N. 3 Manteiga. Uma parte da história
Fonte: @leandro_assis_ilustra

Os santos: uma tira de ódio é uma tira de quadrinhos que ficou muito conhecida no começo da pandemia. A tirinha é uma série que estimula as discussões sobre racismo, injustiça social, entre outros assuntos. Foi desenvolvida por Leandro de Assis, que é roteirista de TV e ilustrador, juntamente com a Triscila Oliveira, ex-faxineira que atualmente trabalha com redes sociais e é ativista.

A série em quadrinhos conta a história da família Santos e mostra a rotina e relacionamento da família com as domésticas que trabalham na casa da família. O que fez muito sucesso sobre as histórias dessa série são os acontecimentos que são retratados nas tirinhas causando muita revolta e empatia nos leitores, com isso, as tirinhas causam reflexões para as pessoas que o vêem, pois ele aborda temas de preconceito e racismo do modo mais realista possível de como aparecem no dia a dia.

A Triscila disse em uma entrevista, para o ultrapop, que a proposta da tirinha é exatamente mostrar as diferenças das classes sociais entre uma

doméstica negra que presta serviços para as famílias de classe média brancas, e como as histórias que são criadas nessa série de quadrinhos se assemelha a muitas histórias reais dos leitores.

Salve Ralph



Figura 11: Cartaz de divulgação do curta. Fonte: Google imagens

Salve O Ralph é um curta-metragem de animação no estilo de documentário em stop motion, lançado em Abril de 2021. Escrito e dirigido por Spencer Susser, sendo a Humane Society International responsável por esta produção.

O curta tem como objetivo promover uma campanha contra os testes em animais, mostrando como eles são testados e os danos que causam aos mesmos. Ela mostra o coelho Ralph como um trabalhador e ao longo do curta ele vai citando o que ele "faz no trabalho" e algumas consequências em relação a isso, como exemplo ele está cego de um olho, surdo de um ouvido e ter ardência e muita coceira nas costas. Em uma parte do vídeo mostra outros coelhos dentro de um laboratório implorando por ajuda momentos antes de alguém injetar uma substância química no seu olho que o Ralph enxerga. A história mostra o sofrimento que os animais passam nos laboratórios quando são usados para cobaias de testes, evidenciando o que sempre aconteceu.

2.3.2. Referências visuais

As referências que serão apresentadas nesta seção são as referências visuais que deram base e inspiração para desenvolver este projeto de animação. São animações que, particularmente, eu gostava muito de assistir quando era criança por me atrair muito pela composição gráfica e pelo lado cômico que os desenhos traziam. Sendo eles:

Padrinhos mágicos



Figura 12: Os padrinhos mágicos. Fonte: Google imagens.

É uma série animada canadense-estadunidense criada por Butch Hartman e teve a sua estreia no Brasil em 2001 e que fez muito sucesso aqui, sendo disponibilizado pela Nickelodeon e Disney Channel.

A história da série é sobre o Timmy Turner, um menino de 10 anos que tem 2 padrinhos mágicos, o Cosmo e a Wanda, que realizam todos os seus desejos mais loucos, participando de várias aventuras juntos, e ao longo dos episódios tem o desenrolar dos pedidos mais loucos do Timmy para os seus padrinhos.

Meninas super poderosas



Figura 13: Meninas superpoderosas. Fonte: Google imagens.

As meninas super poderosas é uma série de desenho animado, criada por Craig McCracken nos anos 90, que também fez muito sucesso nos anos 2000, foi produzida pela Hanna-Barbera e depois pela Cartoon Network Studios.

A história da série é sobre três meninas chamadas Lindinha, Florzinho e Docinho, que têm superpoderes, e foram criadas pelo professor Utônio, o responsável por dar superpoderes para as meninas por deixar cair o Elemento X na poção delas. O enredo da história se passa na cidade de Townsville onde as meninas salvam a cidade dos monstros que vão aparecendo ao longo dos episódios.

Super Hero Girls



Figura 14: Super Hero Girls. Fonte: Google imagens.

Super Hero Girls é uma série animada norte-americana criada por Lauren Faust, lançada em 2019, a animação está disponível na Netflix e na Cartoon Network. A série animada, que pertence a DC, conta a história de um grupo de meninas adolescentes com superpoderes que decidem se juntar para poder proteger a Metrópolis dos vilões que surgem na cidade.

Além de ser uma série muito divertida de assistir com alguns alívios cômicos no meio da trama, a animação é muito bonita esteticamente, fazendo bom uso dos cenários, em algumas cenas, composições gráficas muito agradáveis com a escolha de cores que dão profundidade às cenas.

Super Mario Bros.



Figura 15: Jogo Super Mario Bros. Fonte: Google imagens.

O Super Mario Bros. é um jogo de plataforma criado por Shigeru Miyamoto e desenvolvido pela Nintendo, sendo o seu lançamento em 1985. O objetivo do jogo é fazer o Mario salvar a princesa Peach que foi sequestrada no reino dos cogumelos. O mundo do Mario tem vários obstáculos e inimigos que tentam impedi-lo de chegar até onde a princesa está, mas também tem uma série de benefícios que ajudam o Mario a passar pelos inimigos e conseguir concluir a fase, como a estrela que faz o jogador ficar invencível por um determinado tempo e os cogumelos que fazem o jogador dobrar de tamanho.

Fireboy & watergirl elements



Figura 16: Jogo Fireboy & watergirl elements. Fonte: Google imagens.

Fireboy & watergirl elements é um jogo de plataforma eletrônico criado por Olso Albet, em 2009. O jogo é uma sequência de desafios que você deve resolver obrigatoriamente em dupla, por ser um jogo cooperativo.

No jogo há dois personagens, o Fireboy, que consegue andar na lava mas não pode andar na água ou na neve, e a Watergirl, que consegue andar na água mas não pode andar na lava e os jogadores devem jogar com os dois personagens obrigatoriamente. Existem 62 níveis em 7 fases diferentes com diversos quebra-cabeças para serem resolvidos.

Fez muito sucesso entre as crianças porque é um jogo simples de jogar e também roda sem dificuldades em todas as plataformas, de mobile, windows, etc, podendo os dois jogadores utilizarem o mesmo teclado do computador para jogar e desvendar os desafios. O jogo fez tanto sucesso que existem 5 versões diferentes com novas fases e com desafios cada vez mais difíceis para trabalhar o raciocínio lógico.

Hudson's Adventure Island



Figura 17: Jogo Hudson's Adventure Island. Fonte: Google imagens.

Hudson's Adventure Island é um jogo de plataforma produzido pela Hudson Soft, lançado em 1986 no Japão e em 1987 na América do Norte para a Nintendo Entertainment. O objetivo do jogo é salvar a princesa Tina que foi capturada pelo Evil Witch Doctor, e para salvar a princesa o Mestre Higgins, que é o personagem principal, deve sobreviver a uma série de obstáculos que são divididos em 8 mundos diferentes.

Assim como no Mario, o Mestre Higgins enfrenta diversos inimigos e obstáculos ao longo do jogo, mas também apresenta uma série de benefícios como frutas e alimentos diversos que aumentam a saúde do jogador no medidor que aparece no topo do jogo e também consegue pegar vida extra quando atinge a pontuação alta.

As séries de animações citadas neste capítulo foram referências que utilizei para poder definir a estética do meu curta. Queria mostrar uma leveza e simplicidade nos meus cenários de modo que o público pudesse olhar e sentir vontade de assistir até o final e acredito que as animações aqui apresentadas fazem isso muito bem. O que mais me atrai nas animações é, também, o modo como é feita a composição visual dos cenários ao longo dos episódios, que usam um cenário monocromático e/ou com cores análogas e em tons dessaturados, que destacam os personagens nas cenas.

Os jogos de plataforma citados foram referência de modelo e jogabilidade já que o meu curta terá uma estética semelhante aos jogos de plataforma, então foi analisado como os jogos funcionam em questão de usabilidade, poderes, obstáculos e desafios para ser desenvolvido o meu curta.

3. DESENVOLVIMENTO

Nesta seção serão apresentados os processos do desenvolvimento do projeto "cotas pra que te quero?". Ela está dividida em 4 partes, sendo elas: 1) Roteiro, onde apresento o roteiro devolvido; 2) Storyboard, onde mostro os primeiros esboços; 3) Design de personagem, onde apresento o processo do desenvolvimento dos personagens principais; 4) Design do cenário, onde mostro o desenvolvimento dos cenários do curta.

3.1. Roteiro

A história do curta é sobre dois jovens que estão jogando o jogo da vida. Esse jogo terá fases que servirão de base para definição e formação de suas vidas adultas. O jogador 1 se chama Flávio, é um jovem adolescente que mora em uma casa grande e confortável em frente a praia em um bairro nobre com seus dois pais, o sonho do Flávio é seguir na carreira de design, igual a dos pais, e conseguir sair de casa e ir morar sozinho. A jogadora 2 se chama Sofia, é uma jovem adolescente favelada que mora com seus 2 irmãos mais novos e sua mãe em uma kitinete no morro, o sonho da Sofia é cursar design e poder seguir carreira nessa área, o seu maior desejo é poder sair do morro e ir morar sozinha.

O curta irá apresentar a jornada de cada jogador para chegar em seus objetivos finais (seguir carreira de design e morar sozinho). Ao longo das fases do jogo vão surgindo obstáculos e prêmios para ambos os jogadores, porém, conforme a Sofia vai avançando percebe-se que há mais obstáculos que prêmios, nas suas fases, em relação aos que o Flávio enfrentou.

A escolha de fazer o curta parecendo um jogo é para representar as diferentes fases da vida se baseando no contexto de cada jogador. A ideia de se inspirar nos jogos de plataforma para o curta animado ocorreu por 2 motivos: 1) É fazer a representação da vida apresentando como metáfora as fases da vida e como essas fases vão agregando valor e experiência para as escolhas de cada jogador e 2) É a facilidade de desenvolver a animação tecnicamente.

O jogo é dividido em 4 fases diferentes sendo 3 delas fases obrigatórias e 1 fase extra. Dentre as 3 fases obrigatórias se divide em: Casa, onde o cenário vai representar a estrutura familiar dos jogadores e as suas responsabilidades, sendo a base que desenvolve os personagens; Escola que vai representar o tipo de educação e preparação que os personagens vão ter para a vida; Vestibular, que será representada no curta como a fase final, onde os jogadores vão enfrentar os desafios para poder entrar na

universidade; E a fase extra é o Lazer que irá representar acesso a cultura e a arte, simbolizando o descanso.

No jogo terá alguns obstáculos que vão atrapalhar os jogadores a concluírem as fases, que será apresentado ao longo desse relatório, e também terá bônus que serão peças chaves essenciais para os jogadores conseguirem concluir a fase final. As peças chaves são: Trampolim, que representa o alcance que os estudantes conseguem chegar em relação a oportunidades que tiveram ao longo da sua jornada, então quanto mais trampolim conseguir capturar mais alto será o alcance do jogador no pulo; E a chave, que irá representar a informação das cotas mostrando que as informações sobre as cotas abrem portas para os alunos, e com essa chave a Sofia, jogadora cotista, vai conseguir destravar a passagem que simboliza as vagas reservadas para alunos cotistas.

Abaixo estará descrito os detalhes dos personagens e os detalhes de cada cena do curta:

Flávio

Vida: 10 corações.

Estrutura familiar: Os dois pais morando juntos, moram em uma casa grande consideravelmente confortável, tem quarto próprio, filho único.

Responsabilidades: Estudar.

Lazer: brincar com os amigos no parquinho/playground, jogar vídeo game (playstation, xbox), jogos online, computador próprio, piscina, praia.

Educação: As escolas com salas de aulas com poucas crianças, reforço escolar por fora, cursinho de línguas.

Nível: Fácil.

Sofia

Vida: 10 corações.

Estrutura familiar: Mãe solteira com o ensino fundamental incompleto que está sempre trabalhando, moram em uma casa pequena, 2 irmãos mais novos, tem um celular.

Responsabilidades: ajudar a mãe a criar os irmãos, ajudar a cuidar dos serviços domésticos, como lavar louça, varrer casa, estender roupa, lavar banheiro, etc, ajudar nas contas de casa.

Lazer: brincar na rua com os amigos, como soltar pipa, pique pega, taco, andar de bicicleta, ir pra praia.

Educação: Escola com salas de aula muito cheias.

Nível: Difícil.

Cena 1

Apresentação do jogo da vida.

Descrição: Tela inicial com botão 'iniciar jogo'.

Cena 2 - Casa Flávio

Descrição: O cenário tem os cômodos da casa. O objetivo da fase é mostrar a criação que o Flávio teve, quais foram os ensinamentos, rotinas e responsabilidades dentro de casa.

Cena: O Flávio começa todos os corações cheios. Ele inicia o jogo pelo quarto, passa pela sala de estar, cozinha e no final vai para a rua. O Flávio consegue passar pelos cenários com tranquilidade sem ser atingido por nenhum objeto. Consegue pegar todas as moedas e bônus que contém na fase.

Objetos de danos: Quebra cabeça, bola, vassoura, controle remoto, garfo e colher.

Obstáculos: Cama, cadeira, sofá, fogão.

Cena 3 - Casa Sofia

Descrição: O cenário tem os cômodos da casa. O objetivo da fase é mostrar a criação da Sofia, as suas responsabilidades dentro de casa e todas as dificuldades que ela enfrenta nesse momento da vida.

Cena: A Sofia vai começar a fase com todos os corações cheios. Ela começa pelo quarto, passa pela sala de estar, cozinha e no final vai para a rua. Ao longo da fase o irmão da Sofia gruda na personagem fazendo com que ela fique mais lenta por alguns segundos, dificultando ela a terminar a fase. A Sofia morre uma vez no final da fase mas consegue finalizar com menos 1

coração. A Sofia consegue pegar o bônus de trampolim e um dos dois itens da chave.

Objetos de danos: Quebra cabeça, bola, vassoura, controle remoto, garfo e colher.

Obstáculos: Cama, cadeira, sofá e fogão.

Inimigos: Irmãos mais novos.

Cena 4 - Escola Flávio

Descrição: O cenário vai ser o ambiente escolar. O objetivo dessa cena é mostrar a preparação que a escola dá para o Flávio viver e encarar os obstáculos da vida.

Cena: A cena começa com o Flávio com a vida cheia chegando no âmbito escolar. Ele inicia a fase na sala de aula, passa pela biblioteca e depois pelo pátio, enquanto está andando consegue pegar os bônus da fase. O Flávio consegue concluir a fase com tranquilidade.

Objetos de danos: Lápis, borracha e bolinha de papel.

Obstáculos: Cadeira, mesa e armário.

Inimigos: Alunos

Cena 5 - Fase extra Flávio

Descrição: O cenário vai ser parque com brinquedos, teatro e museu. O objetivo dessa cena é mostrar como é importante os momentos de lazer para os personagens poderem relaxar de toda a tensão que a vida tem sobre eles. Não vai ter obstáculos nesta fase.

Cena: O Flávio vai chegar nessa fase a partir de uma corda da fase anterior. O Flávio começa a fase em um parque de diversão e depois vai percorrer por um teatro e exposição de museu. Ele pega os bônus da fase.

Cena 7 - Escola Sofia

Descrição: O cenário vai ser no ambiente escolar. O objetivo dessa cena é mostrar a preparação da escola para a Sofia viver e encarar os obstáculos da vida e as diferenças de dificuldades da fase.

Cena: A cena começa com a Sofia com 9 vidas. Ela começa pela sala de aula, passa na biblioteca e no pátio. Enquanto ela está andando a cena percebe que as dificuldades e obstáculos estão mais intensos do que foi

apresentado na fase do Flávio. Sofia é atingida por vários objetos que causam danos que acabam diminuindo o tempo dela de concluir a fase, fazendo ela perder uma vida. A Sofia consegue pegar um bônus de trampolim e da chave, mas não consegue ter acesso a entrada para a fase extra por estar longe do seu alcance.

Objetos de danos: Lápis, borracha e bolinha de papel.

Obstáculos: cadeira, mesa, e armário.

Inimigos: Alunos.

Cena 8 - Vestibular Flávio

Descrição: O objetivo dessa cena é mostrar como a preparação dos dois jogadores foi muito diferente para enfrentarem os mesmos desafios.

Desafio: Serão 3 desafios, o primeiro vai ser de precisão, onde o Flávio vai ter que pular para algumas plataformas pequenas e estreitas localizada no centro da cena. O segundo vai ser agilidade, o Flávio vai precisar chegar ao outro lado do cenário enquanto o chão desmorona. E a última é de velocidade e habilidade, onde o Flávio vai precisar chegar na passagem que tem na parte alta da cena para poder concluir o jogo enquanto as paredes se fecham.

Cena: O Flávio consegue passar desses desafios com uma certa tranquilidade.

Cena 9 - Vestibular Sofia

Descrição: O objetivo dessa cena é mostrar como a preparação dos dois jogadores foi muito diferente para enfrentarem os mesmos desafios.

Desafio: Serão 3 desafios, o primeiro vai ser de precisão, onde a Sofia vai ter que pular para algumas plataformas pequenas e estreitas localizada no centro da cena. O segundo vai ser agilidade, a Sofia vai precisar chegar ao outro lado do cenário enquanto o chão desmorona, ela acaba perdendo uma vida nesse desafio. E a última é de velocidade e habilidade, onde a Sofia vai precisar chegar na passagem que tem na parte alta da cena para poder concluir o jogo enquanto as paredes se fecham.

Cena: A Sofia consegue passar esses desafios, ela usa o bônus da chave que consegue destravar a passagem referente às cotas.

3.2. Storyboard

O storyboard é a parte do desenvolvimento em que vemos como a animação vai se tornar preliminarmente. Ele é extremamente importante para servir de guia para as etapas finais, é nesta etapa que pode tomar algumas decisões de enquadramento, narrativa, ângulo, timing e etc. É a partir do storyboard que conseguimos perceber se o que está sendo desenvolvido faz algum sentido no storytelling.

Nesse processo houve 2 etapas para desenvolver o storyboard. Primeiro foi realizado o storyboard preliminar sendo produzido a mão para ver os enquadramentos e a lógica da narrativa, quando os quadros estavam com uma lógica estrutural bem desenvolvida a segunda etapa foi vetorizar os desenhos no Illustrator. Foram feitos 162 quadros para a realização dos testes de animação do curta e a partir desses vetores foi feito o animatic, que é a etapa seguinte ao storyboard. Quando os quadros do storyboard já estão finalizados eles são colocados em sequência com o áudio para avaliar a narrativa que está sendo construída, está com tempo e uma lógica boa.

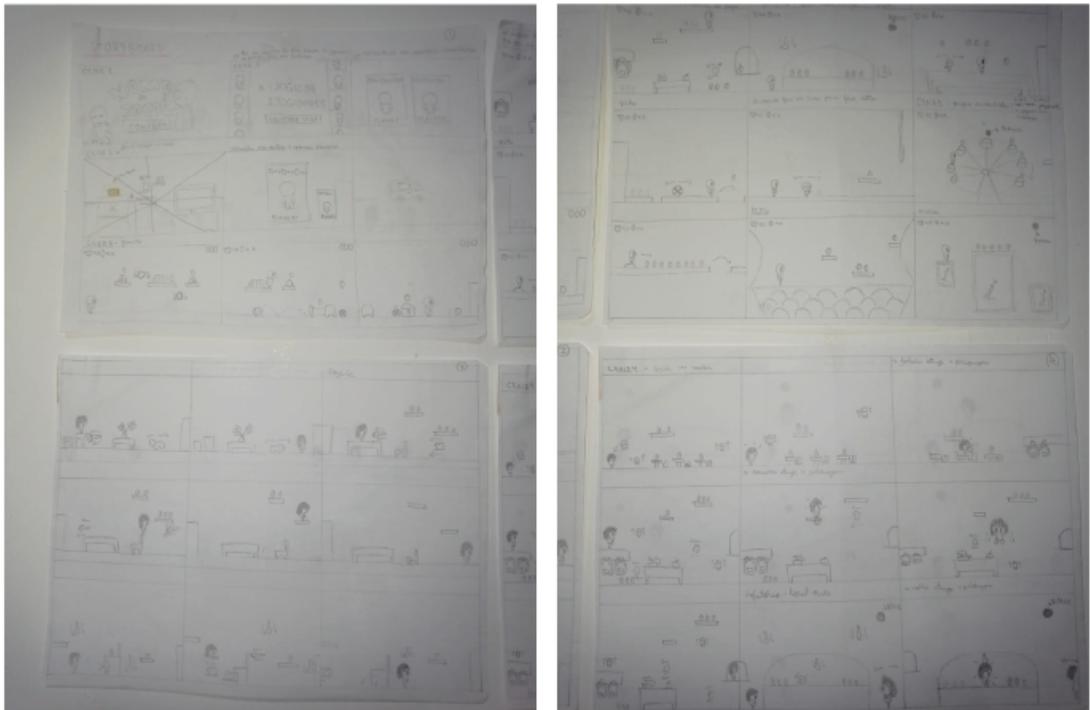
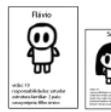
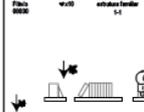
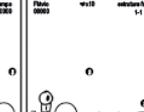
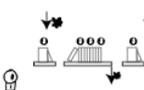
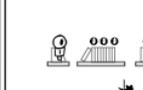
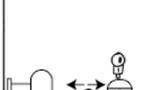
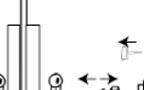
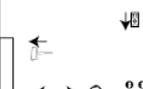
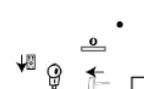
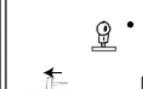
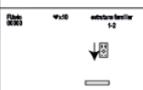
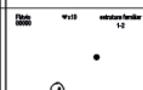
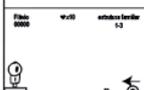
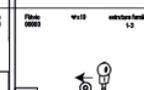
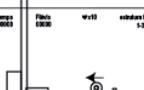
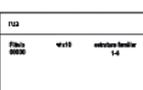
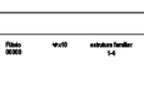
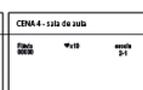
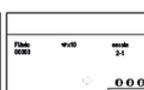
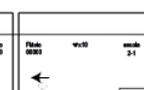
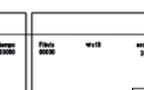
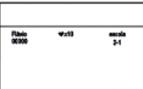
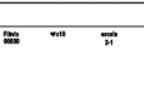
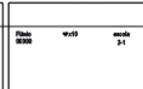
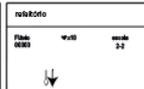
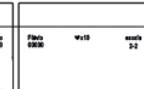
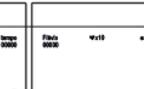
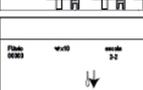
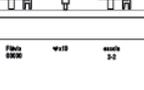
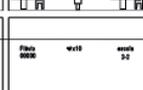
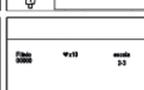
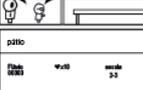
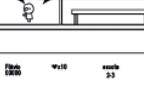
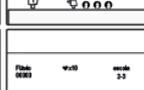
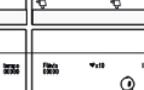
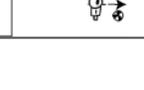
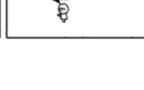
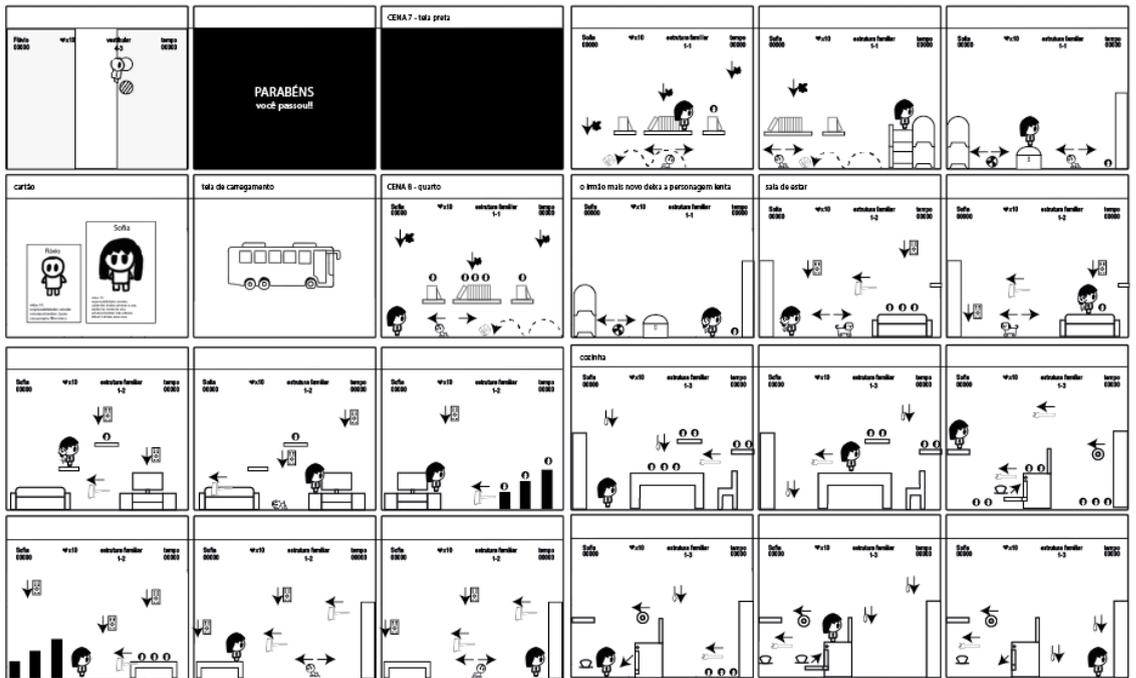
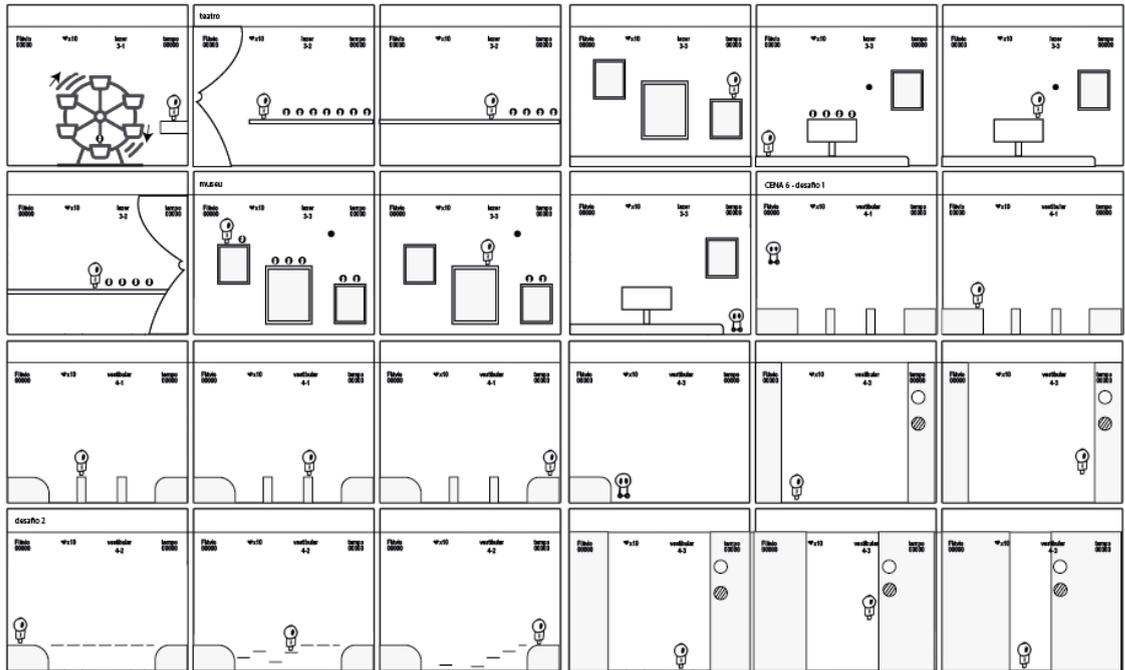
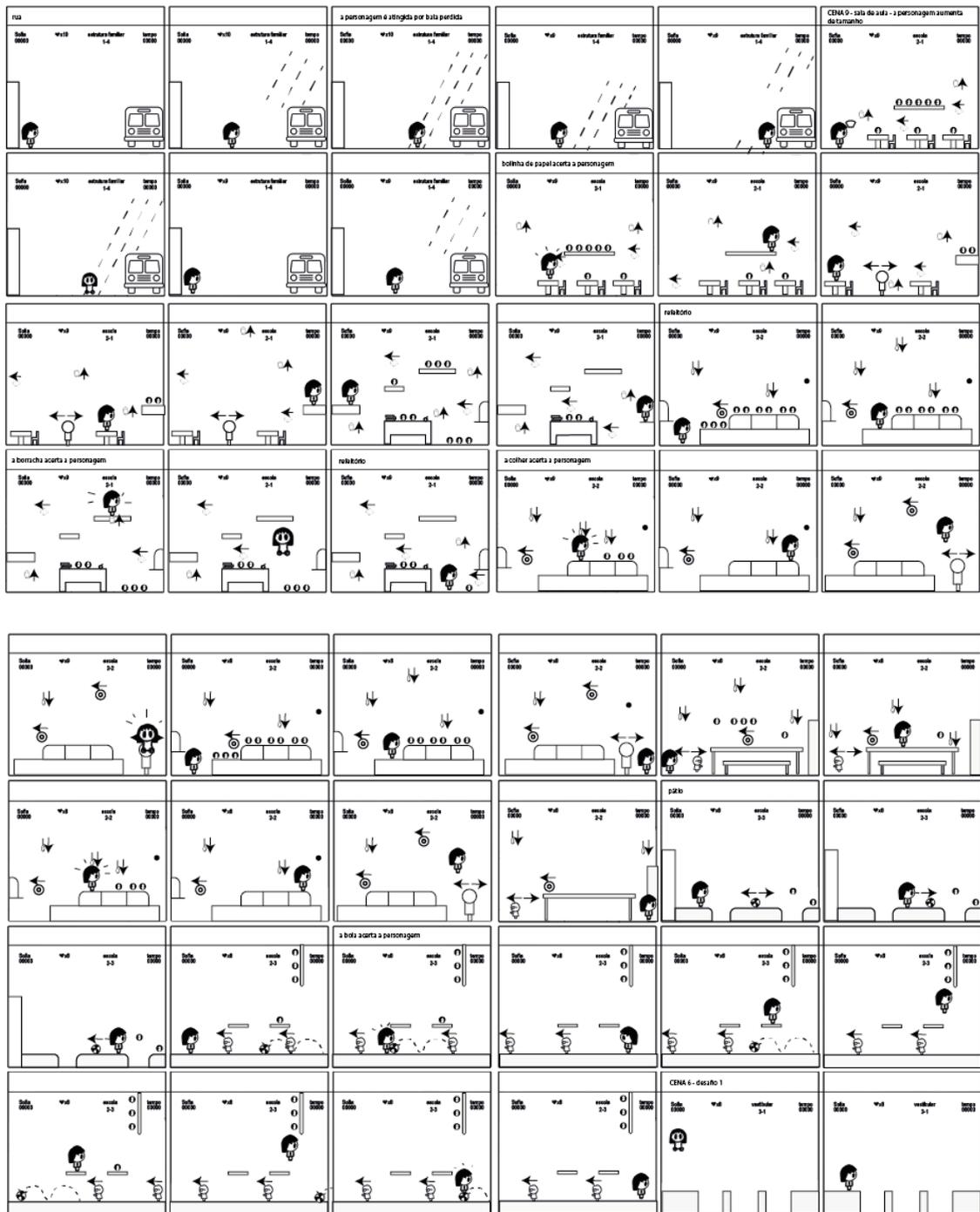
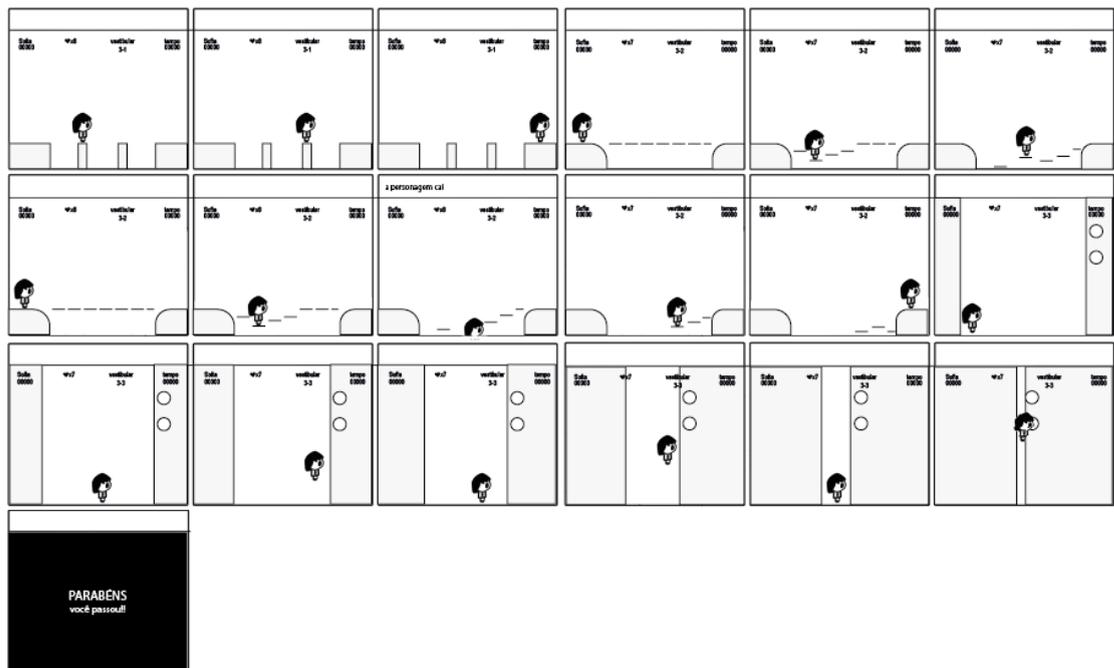


Figura 18: Desenhos preliminares do storyboard. Fonte: Arquivo pessoal.

<p>CENA 1</p> <p>NOME</p> <p>começar</p>	<p>CENA 2</p> <p>1 jogador</p> <p>▶ 2 jogadores</p>	<p>Flávio</p>  <p>Sôla</p> <p>idade: 13 altura: 160cm peso: 50kg profissão: estudante</p>	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 00:00</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 00:03</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 00:05</p> 
<p>tabo de carregamento</p> 	<p>CENA 3 - quarto</p> <p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 00:00</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 00:03</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 00:06</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 00:09</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 00:12</p> 
<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 00:15</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 00:18</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 00:21</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 00:24</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-3</p> <p>tempo: 00:27</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-3</p> <p>tempo: 00:30</p> 
<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 00:33</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 00:36</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 00:39</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-3</p> <p>tempo: 00:42</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-3</p> <p>tempo: 00:45</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-3</p> <p>tempo: 00:48</p> 
<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-4</p> <p>tempo: 00:51</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-4</p> <p>tempo: 00:54</p> 	<p>CENA 4 - sala de aula</p> <p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 00:57</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 01:00</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 01:03</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 01:06</p> 
<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 01:09</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 01:12</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 01:15</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 01:18</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 01:21</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 01:24</p> 
<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 01:27</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 01:30</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 01:33</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 01:36</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 01:39</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 01:42</p> 
<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 01:45</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 01:48</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 01:51</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-2</p> <p>tempo: 01:54</p> 	<p>CENA 5 - parque de diversões</p> <p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 01:57</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 02:00</p> 
<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 02:03</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 02:06</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 02:09</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 02:12</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 02:15</p> 	<p>Flávio</p> <p>idade: 10</p> <p>estátua familiar</p> <p>1-1</p> <p>tempo: 02:18</p> 







3.3. Design de personagem

O design dos personagens foram inspirados nos estilos das séries animadas "Os padrinhos mágicos" e "Meninas superpoderosas", que fizeram parte da minha infância. Essas animações usam modelo de personagens caricatos, com cabeças grandes e corpos pequenos sendo um pouco desproporcional, porém, muito agradáveis de assistir.

Quando comecei a desenvolver os personagens queria que eles tivessem o mesmo carisma e leveza que o Timmy Turner e as meninas super poderosas tem, por isso, ao longo do desenvolvimento procurei deixar eles com a cabeça grande sendo desproporcional ao corpo pequeno causando um ar engraçado.

Como a Sofia e o Flávio são personagens de contextos de vidas diferentes, procurei retratar a realidade de ambos nas características físicas e nos estilos das roupas. A Sofia, por exemplo, usa um cropped e tem um cabelo cacheado bem armado, sendo um estilo característico das pessoas que moram em comunidades, que é o que a Sofia representa, e o Flávio usa regata com o cabelo em topete, que é um estilo muito característico das pessoas que moram em apartamentos na zona sul.

O corpo dos personagens tem o formato simplificado para não dificultar na animação, pois a técnica utilizada é cut out (ou animação de recorte), que é a animação feita com recortes onde todos os membros são separados e a animação é feita em cada membro separadamente, então cada parte do corpo foi desenvolvido para facilitar na hora de fazer as animações das poses chaves que o personagem vai fazer que são andar, pular e cair.



Figura 19: primeiros esboços da Sofia. Fonte: Arquivo pessoal.



CABELO



#6D2989



#441E4F

PELE



#7C6654

OLHOS



#000000

CONTORNO



#542810

ROUPA



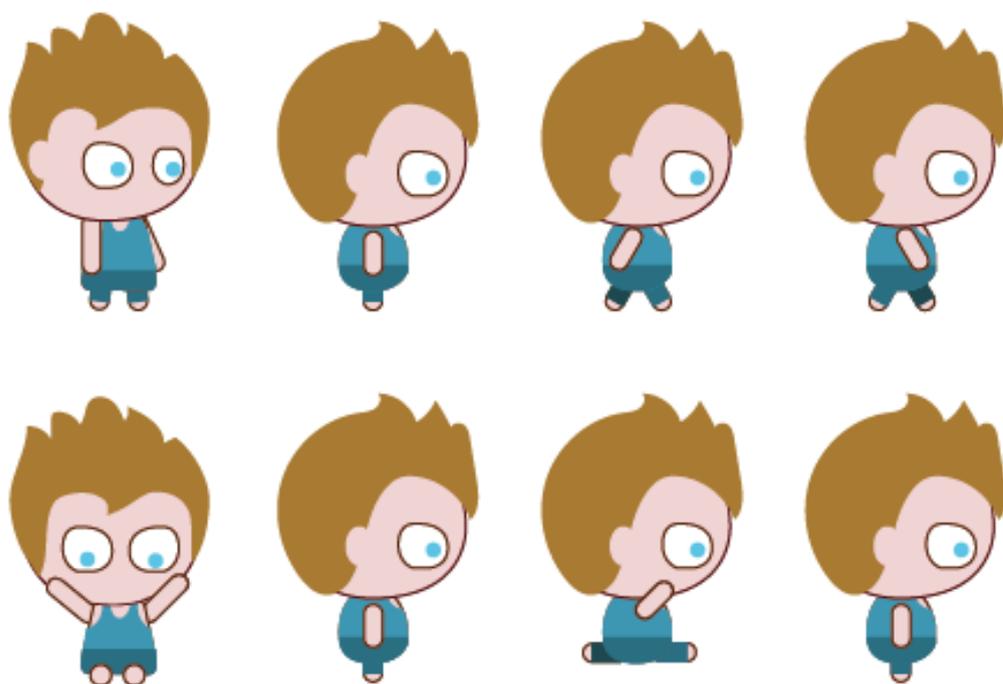
#F0F2C8



#888955



#60603C



CABELO



#A87A32

PELE



#F0D9D9

OLHOS



#5CC4E4

CONTORNO



#542610

ROUPA



#3E97B2



#2D8E81



#1F484F

3.4. Design de cenário

Os cenários foram inspirados na junção dos jogos de plataforma com as séries animadas já citadas no capítulo anterior, então os cenários se assemelham com estilo de jogos de plataforma como o Mário Bros, e a estética foi baseada nos cenários de Super Hero Girls e padrinhos mágicos.

Os cenários das fases para cada personagem se diferem pela experiência de vida que cada um tem a partir do seu contexto social, a casa e a escola da Sofia e do Flávio são esteticamente diferentes porque é para representar as diferentes realidades de cada um. Porém, a fase final será igual para ambos, pois ela representa o processo de avaliação dos vestibulares, que são iguais, pois a prova é a mesma para todos os estudantes, o que difere entre o aluno que concorre pela vaga de cotas com o aluno da ampla concorrência é o modo como essa nota será usada, pois alunos cotistas só disputam com outros alunos cotistas e o mesmo acontece com os alunos da ampla concorrência.

Os cenários das fases desenvolvidas têm referência com a realidade. As fases da Sofia remetem a classe social que ela representa, então a casa onde ela mora é uma kitinete no morro, por conta disso, a fase dela é menor, por causa das kitinetes serem pequenas, outro detalhe também é fase da escola ser o ciep, que é uma rede de escolas muito comuns para quem mora em comunidades por ser pública. Já as fases do Flávio seguem o estilo de vida que ele representa, então a fase da casa é um pouco maior para representar as casas maiores e mais confortáveis, com cores mais neutras e alguns detalhes mais sofisticados nos móveis, e também na fase da escola do Flávio onde representa uma escola bilíngue bem estruturada.

Na fase final foi usado como representação dos vestibulares os pontos mais conhecidos da UERJ, pois no curta os jogadores vão fazer o vestibular da UERJ. Então como referência para fazer os desafios foram escolhidos a entrada do portão 5, a concha acústica e a entrada nos prédios da UERJ para fazer essa representação.

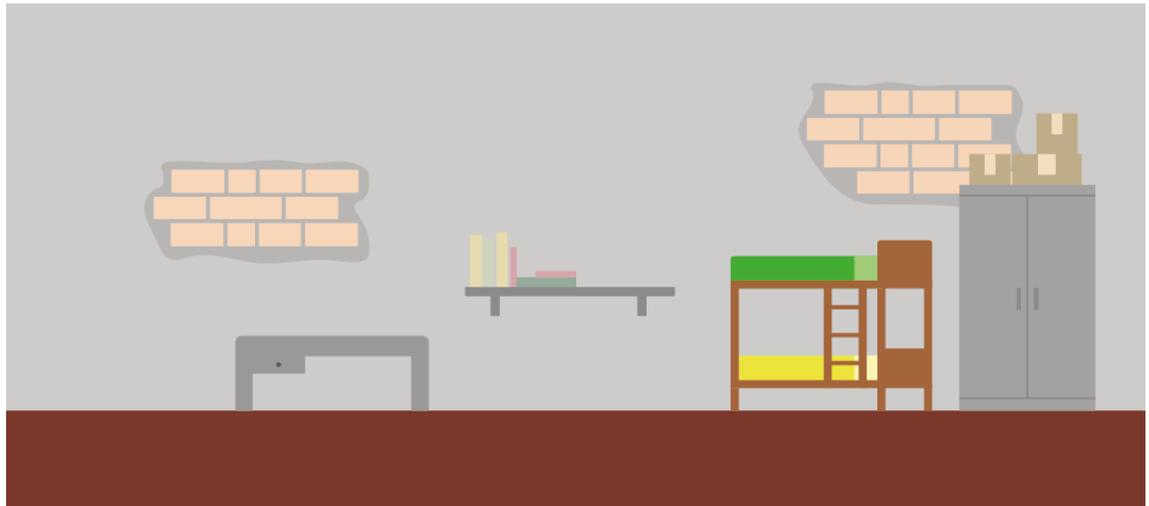


Figura 20: casa da Sofia. Fonte: Arquivo pessoal.

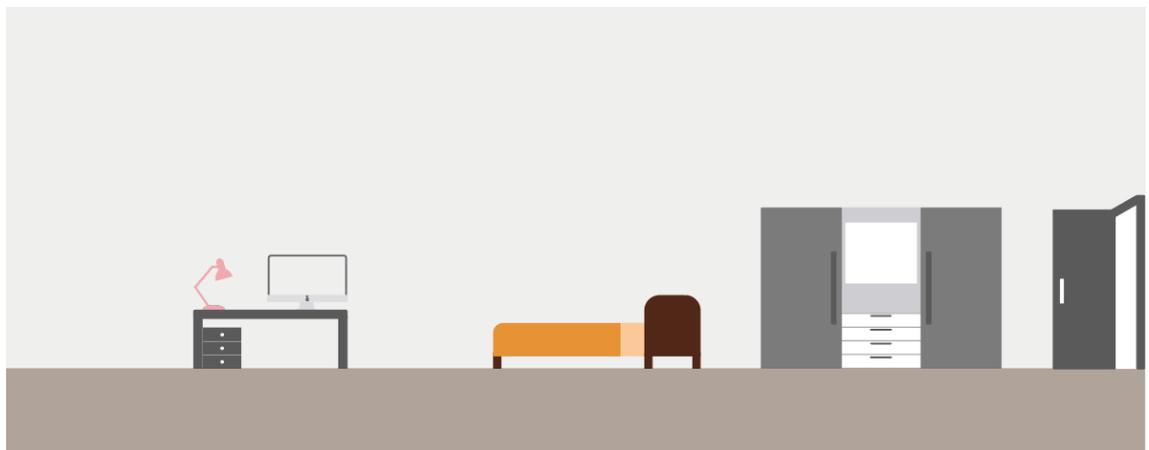


Figura 21: casa do Flávio. Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 22: escola do Flávio. Fonte: Arquivo pessoal.

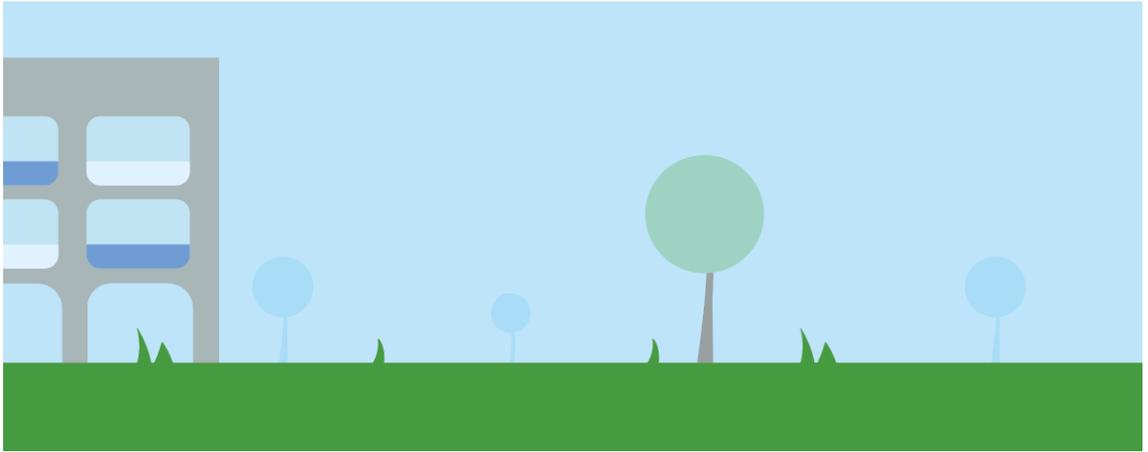


Figura 23: escola da Sofia. Fonte: Arquivo pessoal.

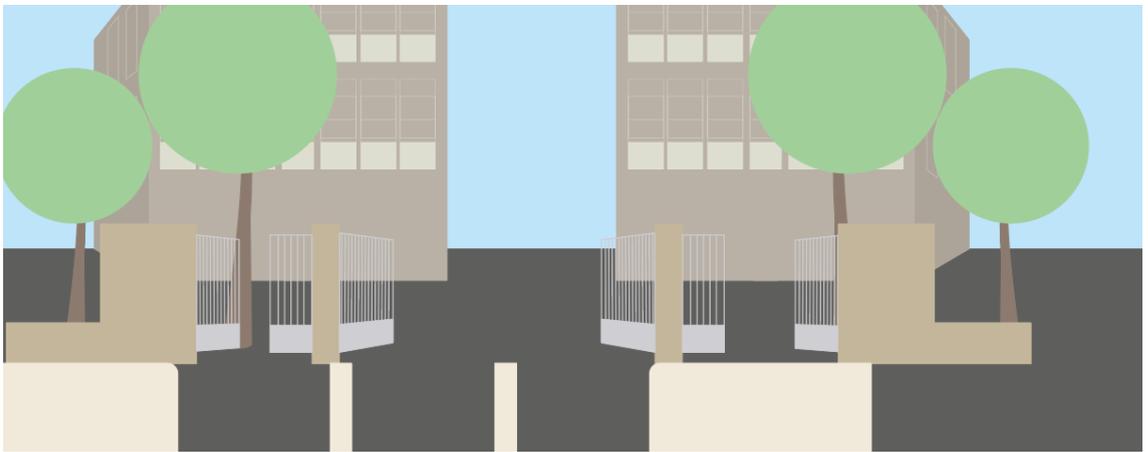


Figura 24: fase final desafio 1. Fonte: Arquivo pessoal.

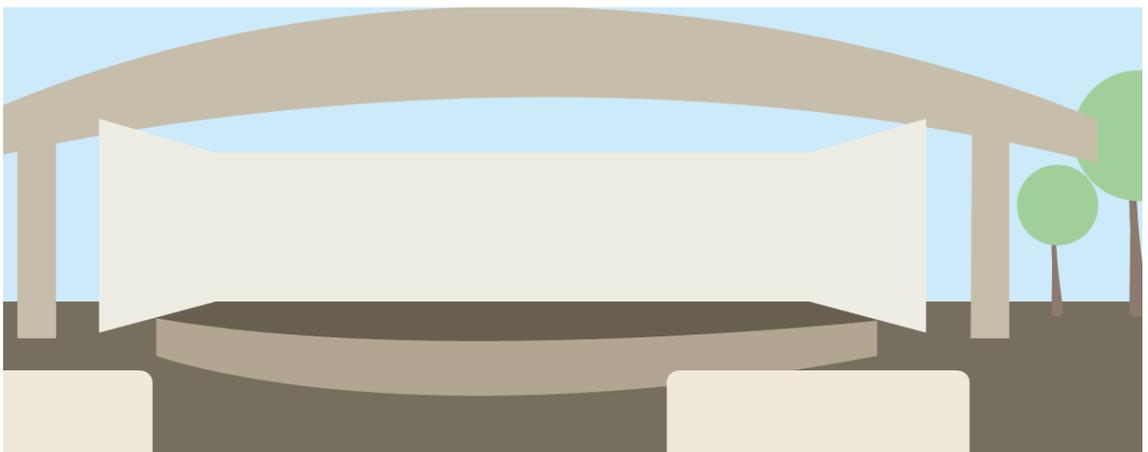


Figura 25: fase final desafio 2. Fonte: Arquivo pessoal.

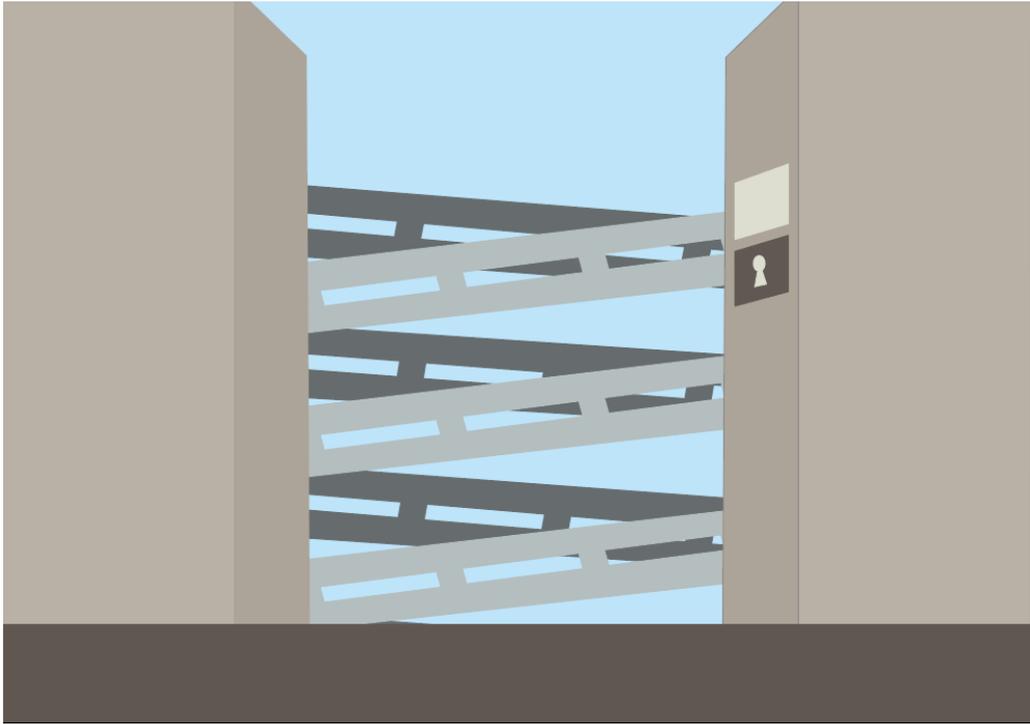


Figura 26: fase final desafio 3. Fonte: Arquivo pessoal.

4. PRÓXIMOS PASSOS

O próximo passo a ser realizado será a finalização da animação na pós-produção, realizando edição de vídeo, sonorização e edição da trilha sonora. O curta após finalizado será disponibilizado em plataformas digitais (como Youtube, Vimeo, etc) gratuitamente para que as pessoas possam assistir e refletir sobre as cotas. Outro planejamento futuro será o estudo da possibilidade de transformar a ideia do jogo de plataforma do curta em realidade, e desenvolver e disponibilizar o jogo na plataforma de comunidade do Unity.

5. CONCLUSÃO

O desenvolvimento desse projeto como trabalho de conclusão de curso foi muito desafiador para mim. Nunca realizei o planejamento de um curta animado tão complexo e com tantos detalhes respeitando todos os processos e essa experiência agregou muitos conhecimentos na área e me deixa muito motivada a continuar me aprofundando nesse campo de atuação.

Foi muito importante para mim conseguir planejar e desenvolver este projeto relacionado a um tema político, pois são duas áreas que eu não tinha muita familiaridade antes deste desenvolvimento, mas que me interessavam muito tanto os conceitos como as técnicas estudadas neste processo. Foi um grande desafio conseguir conceituar e entender como fazer a representação em forma de animação e conseguir concluir esta etapa foi muito importante e significativo para o meu desenvolvimento pessoal e profissional.

Deixo aqui a minha contribuição para o mundo de todo conhecimento adquirido em anos de formação na Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI). É com muito orgulho que finalizo esta fase da minha vida que foi meu sonho por muitos anos e que em alguns momentos achava que não seria capaz de concluir. Com a finalização desse projeto me sinto realizada e pronta para começar novas fases e novos desafios e conseguir mostrar para o mundo do que sou capaz.

REFERÊNCIAS

Cotas para que te quero. Teste de animação. 16 de Fevereiro de 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1_RVkoUv6y8&ab_channel=anaglaucia

Acervo Histórico. Marilena Chauí - Falsa consciência: Qual a função da ideologia?. 5 de Outubro de 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=P6uQ1-KNSDw&list=PLrsf-8JgpDcyq9J7jIZWtHhrPX_dVAZxW&index=1&ab_channel=RicardoArturPereiraCarvalhoRicardoArturPereiraCarvalho Acesso em 16 de Maio de 2021.

canal TV Boitempo. O que é ideologia para Marx? | Aula de MAURO IASI. 7 de Maio de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Rfp4LUNtUnQ&t=1232s> Acesso em 15 de Maio de 2021.

CARDOSO, Rafael. Uma introdução à história do design. São Paulo: Edgard Blucher, 2000.

CHAUÍ, Marilena. O que é ideologia - São Paulo: editora brasiliense, 1980

FOSSATTI, Carolina Lanner. CINEMA DE ANIMAÇÃO: Uma trajetória marcada por inovações. VII encontro nacional de história da mídia - Fortaleza. CE. 19 a 21 de agosto de 2009.

FREIRE, Paulo. Extensão ou Comunicação? [Recurso Eletrônico] - tradução Rosiska Darcy de Oliveira - - Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido [recurso eletrônico] / Paulo Freire. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

Graziela Rezende, G1 MS. Filho de empregada e pedreiro, jovem é aprovado em medicina após rotina de 16 horas de estudo em MS. 19 de Fevereiro de 2020 Disponível em <https://g1.globo.com/ms/mato-grosso-do-sul/noticia/2020/02/19/filho-d-e-empregada-e-pedreiro-jovem-e-aprovado-em-medicina-apos-rotina-de-16-horas-de-estudo-em-ms.ghtml> Acesso em 22 de Maio de 2021.

Rafael Smaira, G1 Campinas e região. Aos 21 anos, filha de diarista e cobrador de ônibus é aprovada em medicina na USP e Unicamp. 29 de Março de 2021. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/campinas-regiao/noticia/2021/03/29/aos-21-anos-filha-de-diarista-e-cobrador-de-onibus-e-aprovada-em-medicina-na-usp-e-unicamp.ghtml>> Acesso em 08 de Fevereiro de 2022.

HARPER, Babette; CECCON, Claudius; OLIVEIRA, Miguel; OLIVEIRA, Rosiska. Cuidado, escola! 24ª edição - editora brasiliense, 1987

IAMARINO, Atila. O segredo da MERITOCRACIA - 6 de dez. de 2019. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=YINTTVjBrY4&list=PLJlWqugxLV5PQURvWd4Yzw8tDGfYoHy9-&index=3&ab_channel=TemperoDragTemperoDragVerificado> Acesso em 19 de Março de 2021

K. URAHN, Susan, DANZIGER Sheldon, PLUNKETT Travis, CURRIER Erin, LIEVESTRO Joanna, ELLIOTT Diana, ELMI Sheida, KEY Clinton, LAKE Walter, SATTELMAYER Sarah, WILSON James, HAPROFF David. Economic Mobility in the United States. The Pew Charitable Trusts - Stanford University's. Julho de 2015.

MARX, Karl, ENGELS Friedrich. Manifesto comunista. s.l. s.d. [1848] Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=2273> Acesso em 26 de maio de 2021.

MERITOCRACIA. Brasil: Tempero de Drag. 2021. Cor. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=i55mUdtoLWM&ab_channel=TemperoDragTemperoDragVerificado Acesso em 15 de Maio de 2021.

MOEHLECKE, Sabrina. AÇÃO AFIRMATIVA: HISTÓRIA E DEBATES NO BRASIL. Cadernos de Pesquisa, n. 117, novembro/ 2002 Cadernos de Pesquisa, n. 117, p. 197-217, novembro/ 2002.

O QUE É IDEOLOGIA? | #LéxicoMarx, com Mauro Iasi. Brasil: Tv Boitempo, 2018. Cor. Disponível em: <https://youtu.be/P6uQ1-KNSDw>. Acesso em: 15 Maio 2021.

VIEIRA, Cecilia; BORGES, Kamylla; GONZAGA, Laerson; OLIVEIRA Natássia. Reflexões sobre a Meritocracia na educação Brasileira - Revista Reflexão e Ação, Santa Cruz do Sul. v1. N. esp., p.316/334, Jan./Jun. 2013

IPEA. Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada, 2019. Disponível em <https://www.ipea.gov.br/ods/ods4.html> Acesso em 27 de Maio de 2021.

PAVAN, Bruno. Por que você precisa conhecer 'Os Santos – uma tira de ódio?'. Ultrapop 2020. Disponível em: <https://ultrapop.com.br/entretenimento/por-que-voce-precisa-conhecer-santos-uma-tira-de-odio/>. Acesso em: 06 de Fevereiro de 2022

The Fairly OddParents. 2021. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Fairly_OddParents. Acesso em: 05 de Fevereiro de 2022.

ENGELSTAD, Ellen. Meritocracia, desmonte de um engodo. Outras palavras 2021. Disponível em <https://outraspalavras.net/desigualdades-mundo/meritocracia-desmonte-de-um-engodo/?fbclid=IwAR2YzyWWUyEa-XLXdORjt62823asWqm1zIU-z7z4EjXuJ7t19ElipG5IFA>. Acesso em: 07 de Fevereiro de 2022.

Departamento de articulação, iniciação acadêmica e de assistência e inclusão estudantil. Programa de ação afirmativa 2018. Disponível em: <http://www.daiaie.uerj.br/index.php/programa-de-acao-afirmativa/>> Acesso em 08 de Fevereiro de 2022.

Universidade Estadual do Norte do Paraná - UENP. Como se inscrever para o Vestibular da UENP - 23 de Agosto de 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Jo-qdiuFT7M&t=50s&ab_channel=Lumi nhaGGS> Acesso em: 06 de Setembro de 2021.

napead. 1 - Cotas na UFRGS! - 20 de Agosto de 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=1JyS7F5wjSo&ab_channel=napead>. Acesso em: 06 de Setembro de 2021.

tvufjf. Políticas de Cotas e a Banca de Heteroidentificação | UFJF - 23 de Julho de 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=xSBjv7ZMFjI&ab_channel=tvufjf>. Acesso em 06 de Setembro de 2021.

