BANDO DE BRINCANTES

apresenta

A RAIZ ARANDU

Um filme de

Viviane Juguero

LOGLINE

No mítico planeta Pindorama, a criativa mulher-aranha Nansi Waku é renegada por sua comunidade e decide destruir Arandu, a raiz da criatividade, causando discórdia e caos, mas, também, amadurecimento de todas as pessoas híbridas à sua volta.

SINOPSE EXPANDIDA

A Raiz Arandu é um longa-metragem musical de aventura em animação, para crianças, que acontece no imaginário planeta Pindorama, onde a divindade Yvitu Kazumbi criou seres humanos híbridos a partir de flores (rosa e cravo) e animais (aranha, borboleta, sapo, joaninha, grilo, papagaio e abelha). No filme, inspirado em manifestações culturais afro-indígenas do Brasil, a criativa mulher-aranha Nansi Waku vive em Kondá itulu, um local onde moram somente pessoas-aranha, chamadas nhanduaçus. Lá, todas as ações são padronizadas e a criatividade é desprezada como se fosse um desrespeito às tradições. Por isso, Nansi se sente rejeitada por ser sempre repreendida por suas criações. Certo dia, perto da estrada, ela encontra moradores de Dana Itulu e descobre que lá, a criatividade é valorizada.
Nansi passa a infância escondendo suas teias criativas e nutrindo o desejo de visitar Dana itulu.

No entanto, em sua adolescência, a influência que Nansi Waku tem sobre a menina-aranha Isnana causa um terrível acidente que faz com que ela seja expulsa de Kondá itulu. Nansi acredita que o seu problema foi causado por causa da criatividade gerada pela raiz Arandu. Então, ela vai até Dana Itulu no intuito de destruir Arandu. Só que para conseguir abrir a fenda que dá acesso à raiz, ela precisa estar em harmonia e ser escolhida pelo grupo, evitando também que outra pessoa realize essa função. Para impedir o acesso da comunidade, Nansi Waku causa uma enorme confusão ao criar uma intriga entre Cravo Muthu, Rosa Òdòdó e Kururu Apoló. Quando Dana Itulu perde totalmente a harmonia, tudo começa a ruir. É nesse momento que as nhanduaçus vão à procura de Nansi e descobrem a grande tragédia que sua dor está causando. Por meio da soma de tradição e invenção, os dois grupos se unem e conseguem salvar o local, descobrindo novos modos de conviver e compartilhar suas culturas.



UNIVERSO DO FILME

A história acontece em um planeta imaginário, chamado PINDORAMA que é formado, inicialmente, somente pela microfauna e microflora presentes em jardins do Planeta Terra. Após um evento cósmico, gerado pela deusa Yvytu Kazumbi, surgem seres híbridos que são humano-flores e humano-animais que se organizam em comunidades, com culturas diversas. Essas comunidades vivem em territórios sociais chamados de itulus. A trama acontece prioritariamente nos itulus DANA (itulu da diversidade) e KONDÁ (itulu das humano-aranhas, chamadas nhanduaçus).

Dana itulu fica no alto de um colina no topo do penhasco do não-retorno, situado após um pântano lamacento. Ao fundo deste terreno, fica a árvore Andurá, com sua raiz Arandu, a fonte da criatividade. Neste local, a cultura do povo é baseada na ideia de sintetizar experiências e emoções em canções que são guardadas diariamente em alecrins e oferecidas à raiz Arandu, uma vez por ano.



A população é diversa, formada por seres humanos originados de flores (rosa e cravo) e de pequenos animais (borboleta, joaninha, sapo, abelha, grilo e papagaio). **Kondá** é o itulu das Nhanduaçus (humano-aranhas). Sua estrutura é suspensa e criada com teias. A maioria dos elementos desta cultura, são baseadas sempre no mesmo padrão imagético de teia de aranha. Neste local, todas as ações são padronizadas e a criatividade é desprezada como se fosse um desrespeito às tradições. Toda a população é originada de aranhas.



ARTE CONCEITUAL

A arte conceitual de A Raiz Arandu está sendo criada pelo diretor de arte Éder Rosa, em diálogo com a diretora Viviane Juguero, inspirada na riqueza da cultura afro-indígena-brasileira, com base na ideia de *sincretismo lúdico*, criada pela diretora, na qual a equipe brinca com as referências, com a naturalidade de quem faz parte desse processo, sem nenhuma intenção de demonstrar expressões estanques. Ao contrário, a criação mescla elementos visuais de folguedos brasileiros, presentes nos algodões crus da capoeira ou nas chitas do maracatu, a características dos seres originários dessas pessoas híbridas e de elementos da cultura Afro-brasileira contemporânea. Existe um amplo espectro colorido que sempre dialoga com tons terra, remetendo à ancestralidade e às raízes vivas que ligam o passado, o presente e o futuro. Os cortes despojados dão uma característica atual sem deixar de celebrar as tradições, o que remete a um dos temas centrais do filme que é a relação entre tradição e invenção.

FILME MUSICAL



Como o filme é um musical, a música não é apenas uma trilha sonora que compõe distintas atmosferas. Embora, evidentemente, esse aspecto também tenha importância, a música desempenha um papel essencial na narrativa, sendo integrante da condução da ação e fundamental para a construção rítimica da narrativa. As canções também são instrumentos de poder e organização social, podendo ser usadas tanto para a harmonia da comunidade quanto para a subordinação e repetição de padrões impostos. Em A RAIZ ARANDU, a música está vinculada à ordem harmônica da natureza, como nas culturas indígenas brasileiras, abrangendo corpo e dança, como nas culturas afro-brasileiras. O filme é composto por canções do folclore popular adaptadas para a narrativa pela roteirista que também compôs canções originais, alicerçada em anos de experiência como compositora no teatro e no audiovisual. Refletindo a multiplicidade da música brasileira, o trabalho abarca samba, maracatu, repentes, congadas, ladainhas e cantigas e conta com a produção musical e arranjos do renomado produtor musical Everton Rodrigues.

PERSONAGENS PRINCIPAIS

Como visto anteriormente, as personagens são seres híbridos. Seus nomes refletem essa característica sincrética pois são uma composição de palavras de idiomas de origem africana ou indígena, presentes no Brasil. Em geral, são nomes compostos por duas palavras de idiomas diferentes, como modo de enfatizar sensorialmente a diversidade cultural do país. Esses nomes ativam a curiosidade das crianças que adoram descobrir, decorar, recriar e relacionar novos referenciais, brincando com as ideias e desafiando suas potencialidades, como em um jogo divertido.

É importante frisar que Lélia Gonzales chama o português falado no Brasil de “pretoguês”, devido às influências de idiomas africanos e indígenas. Naturalizar a presença destas línguas e suas sonoridades é também uma forma de contribuir para o reconhecimento subliminar da plurilidade de culturas que constitui o Brasil.



Nansi Waku

É uma jovem negra que é uma nhanduaçu (mulher-aranha), inspirada na personagem mítica africana Kwaku Anansi, o primeiro homem-aranha da humanidade, até onde esta produção tem conhecimento.
Nansi Waku é criativa, emotiva, insegura, mas determinada. Quando criança, é mais tímida, mas a rejeição a leva, na adolescência, a ficar impulsiva e ardilosa. No entanto, é capaz de se transformar e aprender com as experiências. Ela tem grande agilidade corporal e elabora teias muito criativas, com imagens abstratas e simbólicas. Suas teias possuem diversas funções, pois são resistentes, elásticas e grudentas.

No filme, ela aparece com 7 anos no início do primeiro ato e com 17 no restante da narrativa.

ROSA ODÒDÓ

Rosa é uma jovem negra mulher-flor. Seu nome, Rosa Odòdó, é composto, respectivamente, em português (“rosa”) e iorubá (“odòdó”, que significa“flor”). É inspirada em Iansã, iabá das religiões brasileiras de matrizes africanas, e, como ela, usa vestes vermelhas, o que também lembra as pétalas da flor que lhe dá nome. Com base no búfalo de Iansã, Rosa tem o grande besouro adestrado Bizu, que é, ao mesmo tempo, animal de estimação e meio de transporte. Com ele, Rosa viaja com agilidade pelos ares. Ela tem uma função importante na comunidade, como auxiliar da líder Iyaafin Mirika. É gentil e forte. Conciliadora, quando possível, mas determinada e guerreira, quando necessário.

No filme, ela aparece com 15 anos no início do primeiro ato e com 25 anos, no restante da narrativa.





Cravo Muthu

Cravo Muthu é um jovem negro homem-flor. É chamado pelo nome da espécie de flor que o originou (em português) somado à palavra Muthu, que significa “alguém” em quimbundo. Essa escolha deve-se ao fato de Cravo ser inseguro, o que se revela nos contrastes de sua personalidade. Ele ama profundamente, mas é muito ciumento. Ele é perspicaz e galante, mas bastante atrapalhado. Ele canta e dança bem, mas não sabe usar sua habilidade corporal para a luta, embora seja valente. É um personagem galante e meio cômico ao mesmo tempo. Durante o filme, ele amadurece, e descobre o valor de quem realmente é. Cravo é compositor musical, cozinheiro e bailarino.

No filme, ele aparece com 15 anos no início do primeiro ato e com 25 anos, no restante da narrativa.

KURURU APOLÓ

Kururu Apoló é um homem-sapo afro-indígena, sendo que as duas palavras de seu nome significam “sapo”, a primeira em tupi antigo e a segunda, em Iorubá.
Kururu tem uma forte conexão com a natureza. É ágil e gentil, mas consegue muita confusão por estar sempre faminto. Excelente percussionista, movimenta-se de forma acrobática. Possivelmente, o gasto de tanta energia é o motivo de sua fome interminável.

No filme, ele aparece com 18 anos no primeiro ato e com 28 anos, no restante da narrativa.





Iyaafin Mirika

Iyaafin Mirika é uma mulher-joaninha negra. Ela é tipo uma líder espiritual em Dana itulu e conduz todas as cerimônias para Arandu, com base em diálogos com a árvore Andurá (por meio de seu fogo) e do jogo de búzios. Iyaafin significa “senhora” ou “querida mãe [“Ìyá afin”] ” em Iorubá e Mirika significa “mulher” em Xingú Asuriní. Ela é uma anciâ que traz o poder da essência feminina: uma líder firme que zela pelo bem de sua comunidade. Sua figura é inspirada em curadoras indígenas e africanas.

No filme, ela aparece com 60 anos no início do primeiro ato e com 70 anos, no restante da narrativa.

AZURU KUAKU

Azuru Kuaku é um homem-papagaio indígena que anda acompanhado por Kaká, seu papagaio-animal de estimação, com quem estabelece fortes vínculos de cumplicidade e parcerias na solução de problemas de distintas ordens. As duas palavras de seu nome significam papagaio em idiomas indígenas do Brasil. A primeira em Guajajara e a segunda em Kuikúro. Ele é muito carismático e inventivo, sendo o responsável pela criação e construção de diferentes instrumentos musicais. Tem capacidade de se comunicar com animais.

No filme, ele aparece com 8 anos no início do primeiro ato e com 18 anos, no restante da narrativa.





LABALÁBÁ OCIPUKA

Labalábá Ocipuka é uma mulher-trans-borboleta negra. É determinada, sábia e amiga. Ela não voa, mas suas asas funcionam como uma capa e podem se transformar em um casulo que a protege em meio à natureza. Suas antenas permitem que se sintonize com a ancestralidade e com sua comunidade, podendo encontrar Dana itulu mesmo que esteja em um local muito distante. Labalábá significa “borboleta”, em iorubá e Ocipuka significa “bicho” em Umbundo. Dança com graciosidade e leveza.

No filme, ela aparece com 22 anos no primeiro ato e com 32 anos, no restante da narrativa.

NYIHI EIRU

Nyihi Eiru é uma menina-abelha afro-indígena, inspirada em Oxum, pelo dourado que une o mel ao ouro e pela doçura das águas de Oxum que caracterizam a personalidade amável da menina. Além disso, Nyihi Eiru é a responsável por fertilizar os alecrins com o mel especial que ela produz, já que Oxum é a orixá que preside a gestação, a maternidade e o nascimento. Seus dois nomes significam abelha, o primeiro, no idioma africano umbundu e o segundo, no idioma indígena guarani.

Ela aparece no filme a partir do segundo ato e tem 10 anos de idade.





IRÈ OLUDARI

Irè Oludari é um homem-grilo afro-indígena. A inspiração é o exu, por esse orixá abrir caminhos e por esse orixá ser relacionado à comunicação, à musicalidade e à sorte, características atribuídas aos grilos em diferentes culturas indígenas brasileiras. Ele sempre fala em rimas, o que traz um tom meio cômico à sua atuação. É muito respeitado e gentil. Funciona como um maestro na organização musical do grupo. Essa característica está nas palavras , em iorubá, de seu nome, pois “irẹ̀” significa grilo e “olùdarí”, diretor ou maestro.

No filme, ele aparece com 50 anos no início do primeiro ato e com 60 anos, no restante da narrativa.

EQUIPE

CRIATIVA

CENTRAL

VIVIANE JUGUERO

Direção, roteiro e produção

Viviane Juguero é artista da cena no teatro e no audiovisual, professora e pesquisadora. É autora de peças teatrais, filmes, séries, livros, canções e artigos acadêmicos encenados e/ou publicados no Brasil e no exterior, em diversos idiomas e países.Trabalhou como pesquisadora de Pós-Doutorado em Arte e Educação na Universidade de Stavanger (UiS), na Noruega. É Mestra em Teatro para Infância (UFRGS- Brasil), Doutora em Dramaturgia (UFRGS - Brasil), com doutorado-sanduíche nos Estados Unidos (UW-Madison/EUA).

Foi professora de dramaturgia no Nordic Black Theatre (Noruega) e é diretora da produtora Bando de Brincantes (Brasil), associada à APAN (Associação dos Profissionais do Audiovisual Negro), dentre outras entidades nacionais e internacionais. Como dramaturga negra e arte-educadora, tem seu trabalho enfocado em estudos acadêmicos que resultam em artigos e teses de Doutorado. Foi estudada no Curso “Dramaturgia Negra” do Itaú Cultural, onde também atua como professora no curso “Teatros para as Infâncias”. No audiovisual é a criadora da série JOGOS DE INVENTAR: 1ª temporada - 2019 - Bactéria Filmes; 2ª temporada - 2025 - Bando de Brincantes, onde assina roteiros, canções e, atualmente, a direção. É autora dos argumentos e projetos artístico-pedagógicos dos longa-metragens em animação O JARDIM DA RUA 13 e DE VOLTA AO JARDIM DA RUA 8: Bactéria Filmes, 2025. É criadora da série QUAQUARELA (Convergência, 2025), cujo episódio piloto foi exibido no programa RodaCine. Autora e diretora da série documental ARTE COMO CIÊNCIA: RAÍZES (Bando de Brincantes & Bactéria Filmes, 2022). É também consultora e avaliadora de projetos na área.

Maiores informações: https://linktr.ee/vivianejuguero

ÉDER ROSA

Direção de Arte

Éder Rosa é diretor de arte, ator-acrobata, percussionista, oficineiro, criador de voz na área audiovisual e de materiais cenográficos, além de atuar como produtor executivo em diversos projetos do Bando de Brincantes, onde trabalha como artista da cena em diversas funções.

Atuou em performances e ministrou oficinas em diversas cidades brasileiras e na Noruega, em instituições como o Teatro Nórdico Negro (Nordic Black Theatre) e A casa de Cultura Sølvberg. Nos Estados Unidos, atuou no Overture Center e no Madison Children's Museum, em performances de lançamento da série animada JOGOS DE INVENTAR. Também foi vencedor como Melhor Performance (Júri popular) do Festival Virtual do Atlanta Black Theatre.

Atua como diretor de arte, no audiovisual, na série QUAQUARELA (Convergência Produtora, 2025), atualmente com seu episódio piloto sendo exibido no programa RodaCine e na série documental ARTE COMO CIÊNCIA: RAÍZES (Bando de Brincantes & Bactéria Filmes, 2022). No teatro, assina a direção de arte (criando cenários, figurinos e adereços), de diversos espetáculos do Bando de Brincantes, tais como "A Desconhecida Lenda de Maculelê", "Bambu Bambá", "Katu Ibi", "Peteca, Pião e Pique-Pessoa" e Quaquarela", dentre outros. Maiores informações: https://linktr.ee/eder_rosa

EVERTON RODRIGUES

Produção Musical
e Arranjos

Everton Rodrigues é premiado compositor, arranjador, cantor, instrumentista,diretor musical e professor porto-alegrense, Atua em diversas áreas, como cinema, vídeo, publicidade, teatro, games, web series e produção musical.

Everton Rodrigues é premiado compositor, arranjador, cantor, instrumentista,diretor musical e professor porto-alegrense, Atua em diversas áreas, como cinema, vídeo, publicidade, teatro, games, web series e produção musical. Em atividade desde 1993, recebeu diversos prêmios como compositor (Açorianos 1997 - Disco Instrumental), como Arranjador/ Produtor (Açorianos 2010 - Disco Infantil– Bando de Brincantes), de cinema (Curta Santos 2007, Cine PE 2002, Festival do Livre Olhar), com uma obra que abrange mais de 70 trilhas sonoras, cds, jingles publicitários, concertos, adaptações para musicais. A partir de 2015 integra o corpo docente do curso de Formação de atores da Casa de Teatro de Porto Alegre numa parceria que rendeu diversos espetáculos teatrais e performances. No Bando de Brincantes é diretor e produtor musical da série em animação JOGOS DE INVENTAR, da série live-action QUAQUARELA, do espetáculo teatral BAMBU BAMBÁ e do premiado CD, livro e espetáculo JOGOS DE INVENTAR, CANTAR E DANÇAR.

Informações completas, audio clips e videos em:
https://everdrigues2009.wixsite.com/evertonrodrigues

JESSÉ OLIVEIRA

Consultoria
Artístico-Pedagógica

Jessé Oliveira é diretor no teatro e no audiovisual, gestor cultural, professor universitário, iluminador, curador, editor e pesquisador em artes cênicas. Foi Coordenador de Artes Cênicas de Porto Alegre. Fundador e diretor do Caixa-Preta, grupo pioneiro no desenvolvimento do teatro negro contemporâneo gaúcho e um dos mais reconhecidos encenadores negros no Brasil.

Realizou a direção de mais de 40 espetáculos de teatro, dança e música, apresentados em todo o Brasil e América Latina. Dirigiu o espetáculo “Das Pferd des Heiligen” na Alemanha para a companhia estatal Theater Krefeld Und Mönchengladbach. Recebeu, em 2007, o Prêmio Florêncio de Melhor Espetáculo, pela Associação de Críticos do Uruguai, por “Hamlet Sincrético”. Tem livros e artigos publicados nos campos do teatro de rua, teatro negro e produção cultural. É doutorando e mestre em Artes Cênicas pelo PPGAC - UFRGS e foi diretor da Casa de Cultura Mario Quintana, do IEACEN - Instituto Estadual de Artes Cênicas do Rio Grande do Sul e do Teatro de Arena de Porto Alegre. No Bando de Brincantes, atua como diretor audiovisual na série live-action QUAQUARELA e como consultor artístico-pedagógico na série de animação JOGOS DE INVENTAR, além de atuar na direção e iluminação de diversos espetáculos teatrais.



BANDO DE BRINCANTES

A produtora Bando de Brincantes dedica-se à criação de trabalhos artísticos para crianças e jovens, com uma estética que celebra a brasilidade. Formada majoratariamente por pessoas negras e de origem periférica, a empresa objetiva proporcionar o empoderamento das crianças por meio da representatividade e da promoção da beleza da diversidade, com base em trabalhos emocionantes, divertidos e reflexivos. Em 2025, a Bando de Brincantes completa 20 anos de atuação, nos quais realizou diversas peças de teatro, criações audiovisuais, livros, CDs e cursos de formação, reunindo a prática artística a investigações sobre arte, educação e infância, em nível de mestrado, doutorado e pós-doutorado.

A Bando apresentou para milhares de crianças nos mais distintos ambientes sociais, no Brasil e no exterior, mantendo laços colaborativos com diversas redes e instituições nacionais e internacionais, como o Nordic Black Theatre, na Noruega, onde a diretora do coletivo integra o corpo docente. No audiovisual, a Bando de Brincantes é responsável pela elaboração de diversos projetos aprovados, realizados ou em produção, tais como JOGOS DE INVENTAR (série de animação: Bactéria Filmes, 2019 [1ª temp]; Bando de Brincantes, 2025 [2ª temp]); ARTE COMO CIÊNCIA: Raízes (série documental: Bando de Brincantes &Bactéria Filmes, 2022); O JARDIM DA RUA TREZE (telefilme em animação, Bactéria Filmes, 2025); DE VOLTA AO JARDIM DA RUA 8 (longa-metragem em animação, Bactéria Filmes, 2025); Quaquarela (série de ficção, Convergência, 2025). Atualmente, além dos trabalhos em audiovisual, a produtora está em cartaz com dois espetáculos de arte negra para crianças: A DESCONHECIDA LENDA DE MACULELÊ e BAMBU BAMBÁ.

CONTATO:

(51) 994212723
brincar.bandoebrincantes@gmail.com

MAIS INFORMAÇÕES:

https://linktr.ee/Bando_de_Brincantes_BR