



Goja

AKPAL



Nos Respingos de
RAKONTO ...

13x26'
6-12 anos



Goja

Um novo encontro com o
Mundo da Fantasia



nos Respingos de
RAKONTO ...



Goja

AKPALÔ®

Numa linguagem lúdica a série traz uma discussão sobre a importância dos sonhos e das fantasias na vida das pessoas, num mundo onde as mazelas, a vaidade e o orgulho ofuscam o que há de mais belo em cada ser, brincando com as possibilidades de que não existe nada real que não tenha um pezinho na imaginação, nem nada que, vindo da imaginação, não possa pisar devagarinho na nossa realidade.

Parte do princípio de que toda história ainda está acontecendo e que o final poderá ser reescrito a qualquer momento, traçando no tempo uma linha tênue entre o ontem, o hoje e o amanhã.

Rakonto, este é o mundo de onde todas as histórias vêm.

Não se sabe onde fica, mas todos os sonhos nascem

lá. Dos contos de fadas às histórias da

Carochinha, das lendas

mitológicas aos contos de Esopo,

todo o reino da fantasia ganha vida

em Rakonto, do homem das cavernas aos mundos futuristas, sob os oceanos infindáveis,

ilhas e reinos mágicos, onde dragões e princesas,

coelhos e anões, duendes e bruxas, lobos e fantasmas

habitam.

**nos Respingos de
RAKONTO ...**

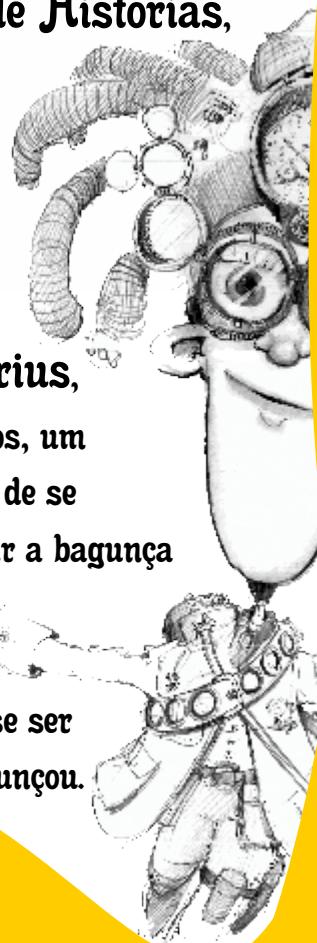




Em Rakonto vive um mago poderoso, o mago das palavras, o que conhece todos do reino da fantasia, seu nome é Akpalô ~ O Contador de Histórias, um viajante desse universo fantástico, o habitante mais ilustre de Rakonto, um ser que vive entre o real e o imaginário, provocando e contando suas histórias.

Mas em Rakonto também vive Cronórius, um gênio da tecnologia e dos sortilégios, um verdadeiro senhor do tempo, com poderes de se transformar em qualquer ser para espalhar a bagunça no reino. Porém ele é todo atrapalhado. Assim Akpalô passa seus dias tentando recontar as fábulas que esse ser bagunçou.

**Nos Respingos de
RAKONTO...**





Akpalô, o Contador de Histórias

Sob um imenso sobretudo azul esconde suas roupas esfarrapadas e um velho colete preto de botões coloridos, onde guarda a essência de suas histórias mais belas, calças remendadas com tecidos coloridos e um velho sapato vermelho. Uma bela cartola preta com detalhes em azul esconde parte de seus cabelos castanhos cacheados e compridos, de onde tira os encantamentos que o possibilita transformar-se em qualquer ser no reino da fantasia. Ela quase sempre flutua sobre sua cabeça.

À sua volta seres etéreos (fantasmas, pássaros e fadas) sempre se fazem presentes.

Quando precisa percorrer pequenas distâncias, usa seu inseparável guarda-chuva que, quando aberto, possibilita muitas manobras radicais.

Para viagens mais longas, um belo barco voador, suspenso por um imenso balão, leva-o por todo o reino. Cordial e alegre.

Nos Respingos de
RAKONTO...



Bruxa Fonfon



Em Rakonto vive Fonfon, uma bruxa que não deu certo, seus feitiços nunca funcionam, morre de medo de baratas, sapos e morcegos, sua vassoura não lhe obedece e ela vive irritada com chacotas que todos do reino fazem com ela. Decidiu abandonar as magias obscuras depois que o Mago Akpalô lhe prometeu que um dia ela poderia concorrer, junto com as fadas, no Concurso

Anual de Mágicas e Magias do Reino, para conseguir uma promoção e se aposentar como fada. Assim, ela passa os dias tentando cumprir sua promessa, sempre assessorada pelo fiel empregado, o Urubu.

A bruxa Fonfon tem todas as características de uma bruxa, não gosta de tomar banho e vive esfarrapada, seu nariz é grande de tanta sujeira, porém tem vários traços suaves e belos que se escondem por trás desse desleixo, suas roupas largas escondem um belo corpo esguio. Irritada, se torna meiga com as coisas sutis, nos seus sonhos mais íntimos sonha em se tornar uma linda e respeitada fada.



*nos Respingos de
RAKONTO ...*

Goja

Safira



Um belo dia a bruxa Fonfon recebe o convite para participar do torneio de Mágicas e Magias do Reino de Rakonto.

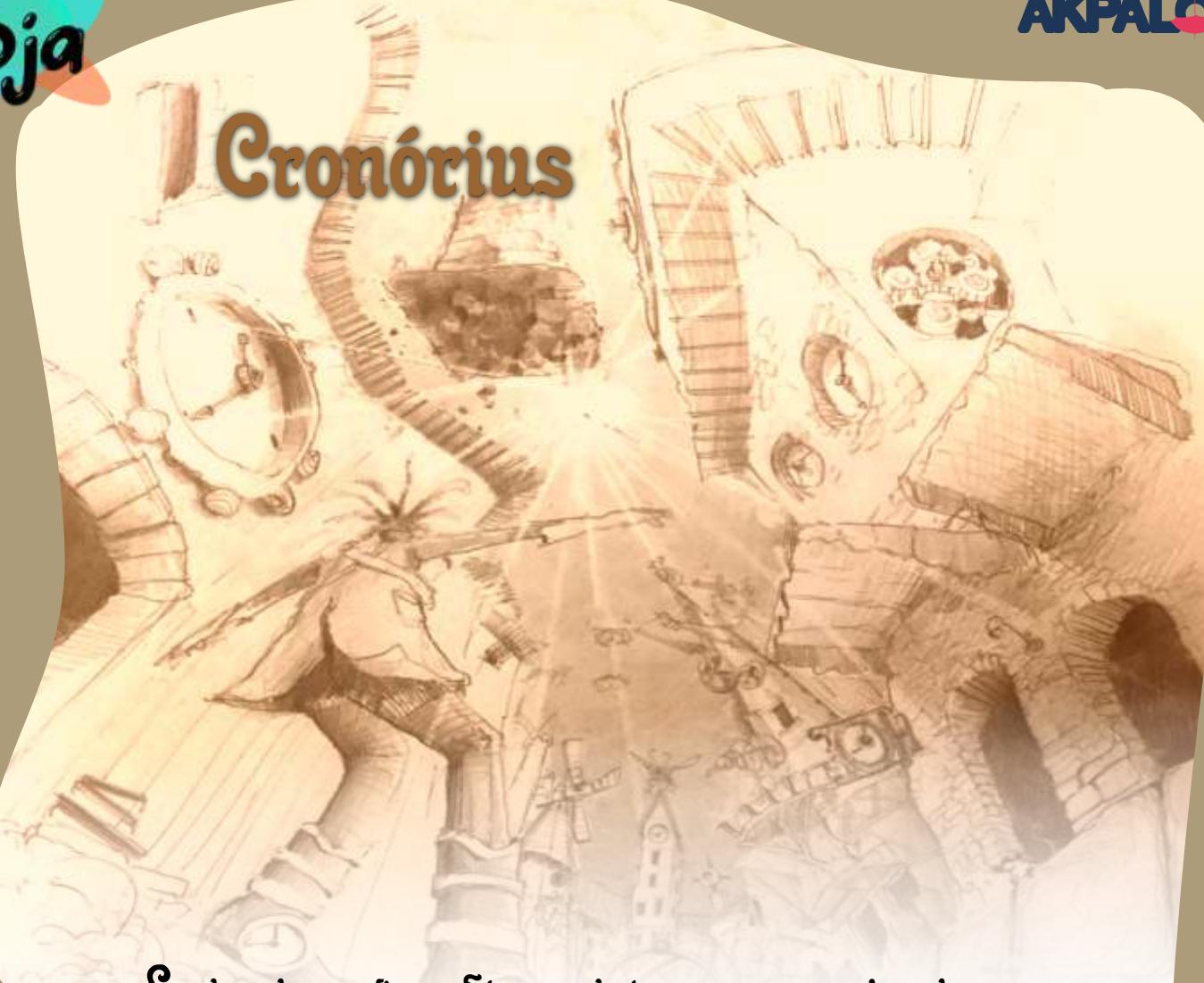
Na sua preparação para o torneio, ela toma um banho, a sujeira de seu corpo se dissolve e sua aparência se transforma por completo, seu nariz fica pequeno e simpático, sua cor muda e suas formas suaves aparecem. Com um vestido azul, guarda resquícios de suas origens como bruxa... em seu vestido surgem elementos astrológicos, em sua cabeça flores do campo e várias borboletas a acompanham.

Ela vai ao torneio e lá ganha um belo colar de safira azul. A partir desse dia recebe reconhecimento e seu nome passa a ser fada Safira, tornando-se grande amiga do Akpalô.

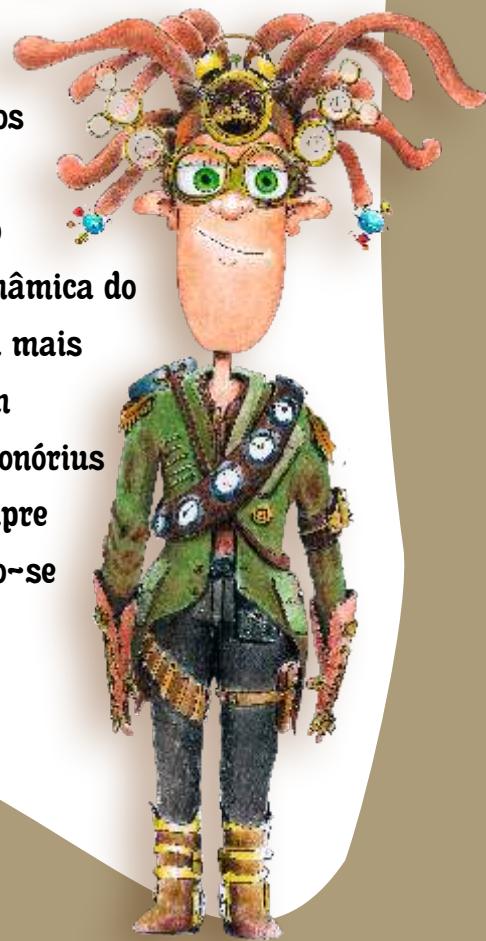


Nos Respingos de
RAKONTO ...

Cronórius

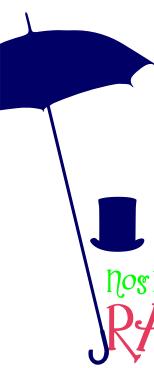
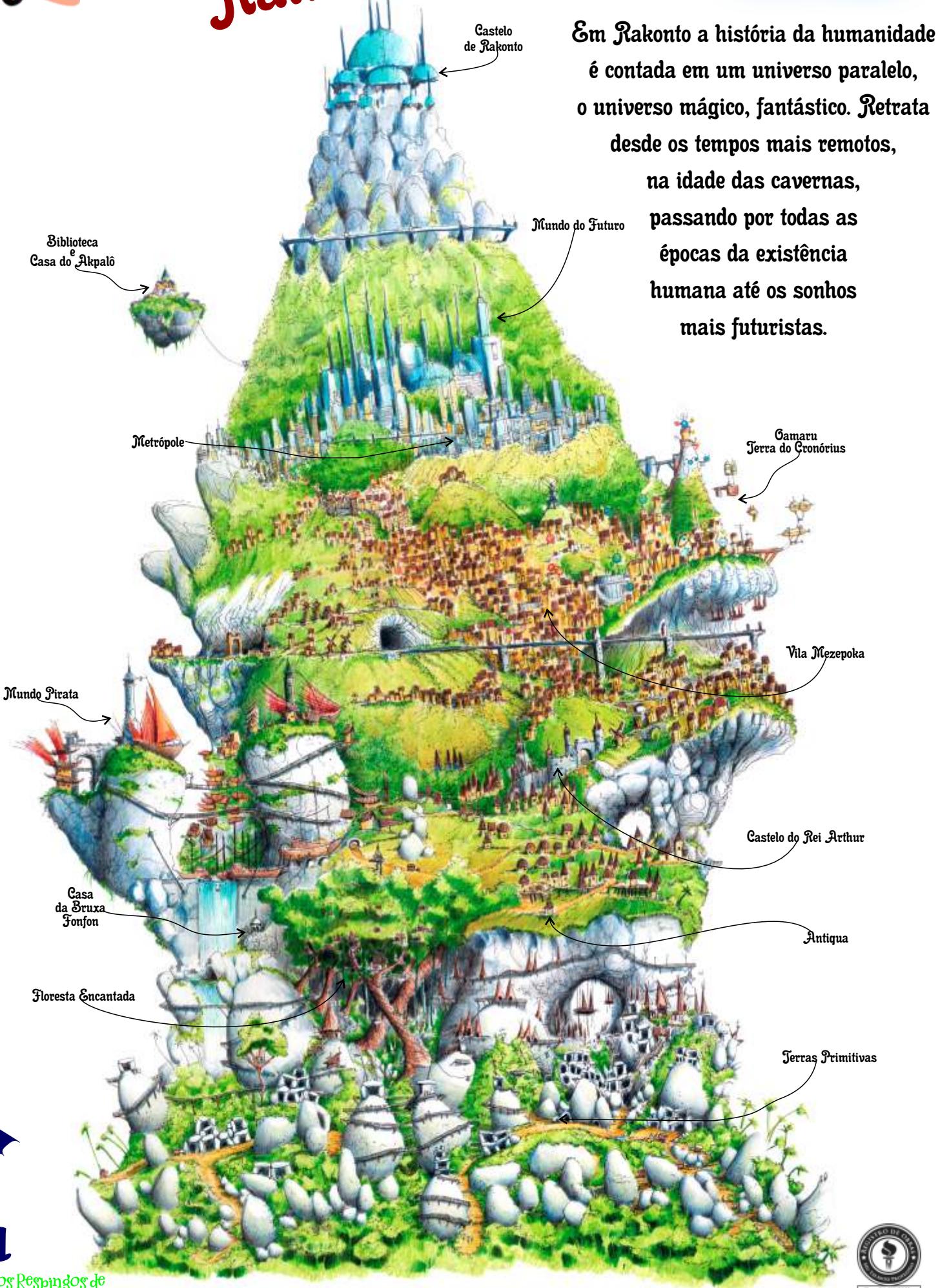


Lembrando uma figura Steampunk, tem sua roupa em lona de guerra, de seu cabelo dread saltam relógios e invenções tecnológicas, diversas cartucheiras pelo seu corpo de onde o tempo salta. Possui óculos com diversas lentes removíveis e seu sapato se transforma em patins. É o senhor do tempo, controla toda a dinâmica do reino, ora acelera e as coisas ficam mais rápidas, ora retarda e tudo passa em câmera lenta. Com muitas facetas, Cronórius gosta de ação e emoção e por isso sempre interfere nas histórias, transformando-se nos vilões de cada uma delas.



Nos Respingos de
RAKONTO...





Regras de Rakonto

Partindo do princípio de que a história da humanidade foi sendo construída ao longo dos milhares de anos e que a oralidade foi a grande ferramenta de alavancagem do processo evolutivo, concluímos que o tempo pode ser representado de forma vertical. Cada época, cada descoberta foi se sobrepondo e construindo alicerces para uma nova experiência do homem. Cada período da história foi sendo construído com peculiaridades inerentes ao desenvolvimento das capacidades intelectuais e principalmente ao desenvolvimento simbólico das relações homem/natureza. Os elementos desconhecidos ganharam símbolos e estes se transformaram em encantamentos.

Assim surgiu Rakonto (termo que em esperanto significa Fábula), um mundo encantado que ao mesmo tempo que representa a evolução humana, traz os similares paralelos de um reino encantado ideal e fantasioso, presente em todos os tempos e em todas as culturas. Representa desde a era do homem das cavernas, passando pelos mundos antigos e medievais, chegando aos tempos modernos e indo além, até para os tempos futuros.

Akpalô é um contador de histórias, mas, mais do que isso, ele vivencia todas elas o tempo todo. Na biblioteca de Rakonto não há livros, porque as histórias ainda estão acontecendo e Akpalô é o responsável por trazê-las para o mundo real. Cada personagem possui características de uma época da história da humanidade como:

Cronórius, que representa o período da revolução industrial e traz em seu DNA a estética do steampunk, ou a bruxa Fonfon, que tem em sua roupa elementos alquímicos do Renascimento.

Nos Respingos de
RAKONTO...

Ainda sobre as Regras de Rakonto

- Em Rakonto os diversos mundos não se comunicam, os habitantes das terras primitivas não circulam pelos mundos antigos, medievais, modernos ou futuristas. Assim como os habitantes dos mundos modernos ou anteriores não circulam pelas terras abaixo de onde habitam.
- Os únicos que circulam por Rakonto livremente são Akpalô e Cronórius
 - Porém existe um elo entre os diversos mundos, o Trem. Este vai se modificando conforme circula pelo reino de Rakonto, flutuando no mundo futurista, transforma-se em locomotiva a vapor na terra de Cronórius e segue sendo puxado por cavalos na vila Mezepoka(medieval). Ele é responsável pelo controle do tempo e da evolução em cada mundo, levando e trazendo as informações para Akpalô e Cronórius.
- A Biblioteca de Rakonto é a casa do Akpalô e flutua pelo Reino, registrando as histórias que vão acontecendo.

Personagens secundários

Considerando que as histórias, os contos de fadas, as lendas e fábulas em Rakonto vão acontecer durante as diversas temporadas e em partes diferentes do reino, cada episódio contará com personagens secundários que estão sujeitos a todas as regras do Mundo de Rakonto.

Nos Respingos de
RAKONTO ...

Primeira Temporada

Àkpalô vai até a floresta encantada do reino de Rakonto convocar os duendes para prepararem o Grande Concurso Anual das Mágicas, Magias e outros Encantamentos. Plum, o chefe dos duendes, convoca todos os elementais para ajudarem, porém Potim, um duende muito preguiçoso, sai distribuindo convites de qualquer jeito pelo reino para o trabalho acabar logo. Todas as fadas do reino recebem seus convites, no entanto, alguns vão parar na parte sombria de Rakonto e também na casa da bruxa Fonfon e numa caixa de correios abandonada onde moram três morcegos.

Cronórius ganha a chance que queria para bagunçar todo o reino e começa a preparar suas trapaças. Os morcegos patetas e atrapalhados ficam espantados com o convite, mas resolvem ir à festa para «causarem» e comerem de graça.

A Bruxa Fonfon que há muito havia prometido ao Àkpalô que iria abandonar as magias negras, fica empolgada com a possibilidade de participar do concurso e quem sabe ser promovida a fada, porém ela não tem a menor condição de ir ao concurso porque não tem roupa e nem mágica para apresentar. Assim ela convoca as aranhas para fazer um vestido novo, mas elas estão em greve. Fonfon, quase desistindo de participar do torneio, se vê envolta por uma bruxa madrinha que a faz tomar banho, a transforma numa linda fada e ela pode ir a festa.

As fadas do reino vão se preparar, porém, como elas não possuem poderes extraordinários, buscam formas de burlar o concurso e são ajudadas por Cronórius, que se transforma em vários personagens para persuadir cada uma.

O primeiro episódio terá a apresentação do reino de Rakonto, seus habitantes e a chamada para o Torneio Anual de Mágicas, Magias e Outros Encantamentos, apresentando a trama central onde Cronórius planeja atrapalhar todos os planos de Àkpalô.

Ao todo serão 13 episódios com duração de 26 minutos cada, onde serão abordados os preparativos de cada ser do reino para o grande dia. O ultimo episódio será o Torneio Anual de Mágicas, Magias e Outros Encantamentos, quando os conflitos e trapaças serão desmascarados e Fonfon será a única a ter produzido uma mágica verdadeira, sua autotransformação, vindo a ser promovida a Safira, a Fada do Resplandecente, e Àkpalô restabelece a harmonia de Rakonto.

Nos Respingos de
RAKONTO...



Como Akpalô trabalha o psicológico Infantil?

No reino de Rakonto, Akpalô não traz questões do mundo exterior, mas sim processos interiores que ocorrem no âmago do sentir e do pensar. E as crianças entendem bem a linguagem dos símbolos da história. São elas que inventam no seu dia-a-dia o jogo do “faz de conta” e tantos outros que as divertem e distraem em tempos vividos entre a imaginação e a realidade.

A criança, aliás, “divide” as pessoas que a rodeiam em boas e em más. “Divide-se” a ela própria, quando não se assume como culpada de coisas que fez e que a desgostam: chega a afirmar que não foi ela quem fez isto ou aquilo (que realmente fez).

É a preservação do lado bom contra o lado mau. A fada má, a bruxa, a madrasta das histórias de fadas, são tão necessárias como a fada boa, o pai compreensivo, a mãe adorada, o príncipe encantado. Nos Respingos de Rakonto a trama garante à criança que as dificuldades podem ser vencidas, as florestas atravessadas, os caminhos de espinhos desbravados e os perigos mudados, por menor e insignificante que seja quem pretende vencer na vida. E a criança, desprotegida por natureza, sente que também ela pode ser capaz de vencer os seus secretos medos, as suas evidentes ignorâncias.

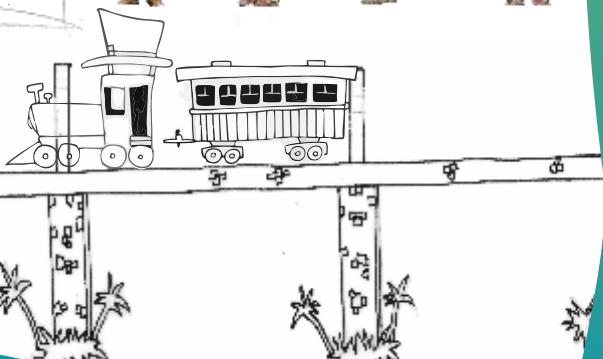
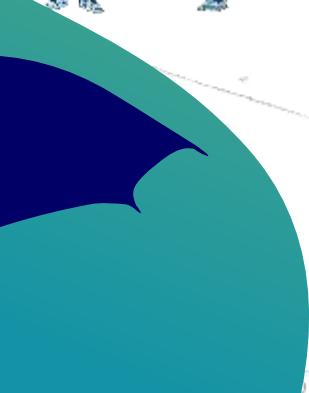
Assim, aprende a aceitar melhor as pequeninas desilusões que vai encontrando no seu dia-a-dia, pois sabe que, à semelhança do que acontece em Rakonto, os seus esforços por se tornar melhor não de ter um dia a desejada recompensa. No seu íntimo, ela entende muito bem que as histórias maravilhosas são irreais, mas não as aceita como falsas, na medida em que descrevem, de um modo imaginário e simbólico, os passos do seu crescimento.

Na serie proposta, este universo mágico do Akpalô busca traçar um paralelo entre o mundo real e o imaginário, trazendo personagens fantásticos como fadas, duendes, bruxas e morcegos para dialogarem em situações que podem facilmente serem tomadas por similares reais, tornando-se um novo conto de fadas moderno.

*nos Respingos de
RAKONTO ...*

Goja

AKPALÔ®



Nos Respingos de
RAKONTO...



Goja

AKPALÔ®

Quando os duendes da floresta encantada de Rakonto se atrapalham e distribuem convites para o grande Torneio de Mágicas, Magias e Outros Encantamentos para os convidados errados, a bruxa Fonfon, que nunca tinha sido convidada, vai ter que mostrar toda sua magia para ganhar o concurso e escapar das trapaças do Cronórius.

Sobre a Série

- Feita para crianças de 6 a 12 anos.
- A primeira temporada traz o Grande Concurso Anual de Mágicas, Magias e Outros Encantamentos e a partir da segunda temporada os episódios irão contar histórias e fábulas de todos os cantos de Rakonto, trazendo um misto de histórias de todos os tempos e culturas. em episódios independentes.
- As possibilidades em Rakonto são infinitas e serão exploradas com o acompanhamento de uma psicopedagoga.
- Será produzida em Português e Inglês

Roteiro e Direção de Criação - Giovanni Porchia
Direção de Arte - Ilustrações - Andrei Marani
Direção de Animação - Deco de Sousa
Psicopedagoga - Juliana P. Riemenschneider

Produção - Goja Produtora de Conteúdos

Giovanni Porchia

Diretor de criação

www.goja.com.br - gojaprodutora@gmail.com
(35) 3114-0030 (35) 9 9165-0778

Nos Respingos de
RAKONTO ...