

Faculdade de Comunicação
Universidade de Brasília (FAC/UnB)
Yasmin Maria Tavares de Oliveira Silva

Osú

Brasília, 2016

Faculdade de Comunicação
Universidade de Brasília (FAC/UnB)
Yasmin Maria Tavares de Oliveira Silva

Osú

Projeto Final em Comunicação Social apresentado ao curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharelado em Publicidade e Propaganda, sob a Orientação do Professor Doutor Luciano Mendes.

Brasília, 2016

Yasmin Maria Tavares de Oliveira Silva

Osú

Projeto Final em Comunicação Social apresentado ao curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharelado em Publicidade e Propaganda, sob a Orientação do Professor Doutor Luciano Mendes.

Banca Examinadora

Prof. Dr. Luciano Mendes

Prof. Dra. Selma Nunes

Prof. Dr. Wagner Rizzo

Prof. Dr. Luiz Martins (Suplente)

*"Recebe o mérito a farda que pratica o mal,
me ver pobre, preso ou morto já é cultural."*

(Racionais MC's)

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Poster de um Show de Menestrel (1900)</i>	11
Figura 2 - <i>Ebony White e The Spirit - The Spirit - Will Eisner (1975)</i>	12
Figura 3 - <i>Ebony White - The Spirit - Will Eisner (1940)</i>	13
Figura 4 - <i>Ebony White e Spirit - The Spirit - Darwyn Cooke (2007)</i>	13
Figura 5 - <i>Mudanças do personagem Jeremias - Turma da Mônica - Mauricio de Souza (1970 / 1982 / 1983)</i>	14
Figura 6 - <i>Fulù - Eduardo Risso</i>	15
Figura 7 - <i>Deus, essa gostosa - Rafael Gomes Rocha</i>	16
Figura 8 - <i>Luana - Aroldo Macedo (2000)</i>	17
Figura 9 - <i>Taraneë - W.I.T.C.H.</i>	18
Figura 10 - <i>Michonne - The Walking Dead</i>	19
Figura 11 - <i>Orooro (Greg Land, 2005), Monica (John Romita Jr. 1982), Misty (Khari Evans, 2006), Amanda (Jesus Saiz, 2006) e Lunella (Amy Reeder, 2015)</i>	25
Figura 12 - <i>Arte conceitual de Dandara em seus dois estágios da vida</i>	26
Figura 13 - <i>Arte conceitual de Fernando</i>	27
Figura 14 - <i>Logo em preto e branco</i>	28
Figura 15 - <i>A capa de Osú</i>	28
Figura 16 - <i>As três fases do estilo de Osú</i>	29

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	3
2 TEMA	4
3 PROBLEMATIZAÇÃO	10
4 JUSTIFICATIVA.....	19
5 OBJETIVOS.....	20
5.1 Específicos	20
5.2 Geral	20
6 PROCESSO CRIATIVO.....	21
6.1 Personagens	21
6.1.1 <i>Dandara</i>	24
6.1.2 <i>Fernando</i>	25
6.2 Narrativa.....	27
6.3 Decisões estéticas.....	27
6.3.1 <i>Identidade Visual</i>	28
6.3.2 <i>Ilustração</i>	28
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
8 APÊNDICE A – ROTEIRO.....	31
9 BIBLIOGRAFIA	42

RESUMO

O trabalho prático apresentado neste projeto de graduação em Comunicação Social se trata do primeiro de quatro capítulos de uma história em quadrinhos. Sua construção se deu através do estudo da linguagem e estética das narrativas em quadrinhos e seu potencial como veículo de propagação de ideias e formação de opiniões. A narrativa da história é construída em torno de uma jovem negra que recebe poderes extra-humanos em um ato de heroísmo ainda na infância. A história perpassa sua descoberta como heroína, sua vivência como uma mulher negra, pobre e periférica e as influências da mídia e sociedade em sua atuação como justiceira.

Palavras chave: Comunicação, História em quadrinho, Racismo, Mulher Negra, Identidade, Negritude.

ABSTRACT

The study presented in this Social Communication graduation project proposes the first chapter of four chapters of a comic book. It's conception came through the study of language and aesthetics of comics and their potential as a vehicle for spreading ideas and forming opinions. The narrative is built around a young black woman who receives super natural powers after a heroic act committed as a child. The story goes through her self-discovery as a Super Hero, her life experience as a poor black woman and the influences of the media and society in her actions as a vigilante.

Keywords: Communication, Comics, Racism, Black Woman, Identity, Blackness.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha mãe, Val Gomes, por todos os sacrifícios nesse longo caminho que me trouxe até aqui. Admiro sua força e sua resiliência como mulher, e agradeço todo o seu suporte para que eu entrasse em uma faculdade pública e me formasse em um curso de renome. Toda a garra e resistência que possuo herdei de você.

À minha avó, Júlia Berto, por me apresentar o caminho do auto-amor e respeito. Por abrir os meus olhos para os problemas da sociedade, me guiar para a militância e me ensinar que devemos sempre lutar de cabeça erguida e com muito orgulho do que somos.

À todo o resto de minha família, em especial a minha madrinha e segunda mãe Vilma Gomes, e meus primos Laila Tatiana, Camila Maria e João Neto, que me abraçaram como os irmãos que nunca tive. Obrigada por todo o suporte, afeto e carinho.

À *minha pessoa*, Gabriela Melo, agradeço por todo o apoio e suporte, emocional e afetivo, durante toda a minha graduação e principalmente o incentivo e entusiasmo pelo sucesso desse trabalho. Sem você nada disso seria possível.

Aos meus amigos de curso, em especial os Comunistas em Cristo e minhas queridas Mariana Santiago e Marina Theodoro, que me acompanharam e dividiram o caminho, risada, bares, tristezas e alegrias, me aconselharam e me acolheram durante esses longos anos de UnB.

À Mariana e aos residentes do Rajah, agradeço pelas risadas, pela companhia e por acreditarem e incentivarem este projeto.

Ao meu grande amigo Diogo Fóis que foi o primeiro rosto conhecido na faculdade e minha primeira grande amizade nessa jornada. Obrigada por ter sido um grande companheiro das manhãs frias de sexta-feira.

Às minhas pretinhas, grandes companheiras de luta, muito obrigada pelo apoio e pela inspiração. Agradeço pelos debates que desenvolvemos juntas e por todo o suporte.

Por fim, agradeço a Deus e aos Orixás.

1 INTRODUÇÃO

As narrativas gráficas permeiam toda a história da humanidade. O uso de "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e /ou produzir uma resposta no espectador (McCLOUD, 1995 p. 9)" pode ser visto desde o período rupestre, estando presente em diversas culturas através da evolução da história. Seja em pinturas egípcias, tapeçarias e vitrais medievais, iluminuras bíblicas ou entre outras formas de expressão culturais, as imagens sequenciais são uma forma expressiva que remonta ao início das civilizações. (MCCLOUD, 1993, p.13, 14 e 15).

No Brasil, os quadrinhos no padrão ocidental de leitura (quadrinização de ilustrações e o uso do texto como guia para leitura da esquerda para a direita) têm seu início no século XIX com as primeiras publicações de ***As Aventuras de Nhô Quim*** de **Angelo Agostini**, que datam de 30/01/1896 ¹. Inicialmente as tirinhas e histórias eram publicadas em tabloides e periódicos, mas o apelo das tirinhas foi tanto que a produção saiu deste meio e tomou formato próprio, tão logo nascendo as publicações de quadrinhos independentes. (CIRNE, 1990)

Com o passar das décadas os quadrinhos se tornaram um meio de entretenimento amplamente consumido pelo (mas não limitado apenas ao) público jovem, seja através das tradicionais revistas impressas de grandes editoras ou nos inovadores formatos digitais cuja popularidade cresce rapidamente. Pode-se dizer então que, para além do entretenimento, o quadrinho nos dias de hoje, como quase toda forma de mídia, pode ser visto como um formador de opiniões.

Torna-se cada vez mais notório o esforço em se engajar em causas e questões sociais, principalmente nos meios de distribuição fora do *mainstream*². Um

¹ Data em que se comemora o Dia das Histórias em Quadrinho no Brasil, em homenagem ao protagonismo de Agostini.

² *Mainstream*, traduzido literalmente como "curso principal", é um termo que define modas e tendências dominantes, principalmente na cultura pop e veiculadas pelas grandes mídias.

exemplo disso são as zines³, impressas ou digitais, feitas por jovens artistas independentes e frequentemente carregadas de temáticas de cunho social sobre os mais diversos assuntos. No âmbito das grandes publicações, podemos ver uma tímida onda recente de tentativa de adaptação à diversidade do público leitor, seja com o surgimento de mais protagonistas mulheres, com a substituição de personagens antes brancos por outros de etnias diversas ou a revelação de mais personalidades LGBT. De toda forma ainda se trata uma parcela de representatividade muito pequena frente a todo o universo dos quadrinhos, e ainda há um caminho muito longo a se percorrer.

Este trabalho propõe a criação de uma narrativa em formato de história em quadrinhos, cujo processo de desenvolvimento veremos no decorrer desse memorial.

2 TEMA

Este projeto busca promover o protagonismo da mulher negra nos quadrinhos, através da criação de uma narrativa de ficção com uma personagem principal negra e sua relação com a sociedade que a permeia.

Osú é a história de **Dandara Santos**, uma jovem negra e periférica que, ainda em sua infância, ganha poderes em uma situação de conflito. Dandara é uma personagem extremamente crítica, quieta, tímida e solitária. Sua interação com a sociedade e percepção da mesma mudam no decorrer da história conforme a heroína se envolve em conflitos e analisa a resposta da sociedade e da mídia frente a sua atuação.

Através de uma trama baseada em fantasia, **Osú** é um projeto que propõe, acima de tudo, representar questões sensíveis como a marginalização do povo negro, a dicotomia social do asfalto *versus* morro, a violência policial nas periferias, o racismo, machismo e a relação de poder do homem branco frente às minorias sociais do Brasil.

³ Zines são publicações independentes, geralmente em pequeno formato. São feitas sob temáticas e propostas diversas com o objetivo de serem vendidas a preços mais baixos que publicações de grandes editoras, sendo às vezes até mesmo distribuídas gratuitamente, dependendo de seu enfoque.

3 PROBLEMATIZAÇÃO

A população Brasileira é composta por mais da metade (53,6%) de negros⁴, porém essa não é uma realidade refletida nos principais meios de comunicação veiculados no país. Araújo faz uma análise sobre as representações do negro na TV:

"O enfoque racial da televisão brasileira é resultado da incorporação do mito da democracia racial brasileira, da ideologia do branqueamento e do desejo de euro-norte-americanização de suas elites [...] Podemos ver os reflexos dessa realidade nos comerciais de tevê. Aí percebemos as conseqüências do desinteresse histórico da elite brasileira em formar um mercado consumidor amplo, em seu próprio país, e da preferência pela imigração da mão-de-obra européia no período final da escravidão, em detrimento do trabalhador negro. Empresários, publicitários e produtores de tevê, como norma, optam pelo grupo racial branco, nos processos de escolha de modelos publicitários, na estética da propaganda e até mesmo nos critérios de patrocínio ou apoio a projetos culturais. É uma constante a negativa de incentivo cultural aos programas de tevê voltados para a população afro-brasileira, normalmente sob a alegação de não haver retorno comercial. O empresário brasileiro, em sua grande maioria, não acredita que o negro seja uma força econômica. Na lógica dessa maioria, preto é igual a pobre, que é igual a consumo de subsistência" (ARAÚJO, 2000, p. 38,39).

No universo das narrativas gráficas este quadro não é diferente. É possível perceber, na maioria dos quadrinhos internacionais produzidos antes dos anos 50, uma representação extremamente caricata do negro: os personagens eram desenhados de forma estereotipada, reforçando os traços étnicos de forma grosseira e absurda. Pode-se atribuir a tais representações uma herança da estética do *blackface*⁵, muito utilizada em shows de menestréis americanos em meados do século XVIII, onde atores brancos usavam desse recurso para representar negros no teatro. A prática perdura até os dias de hoje, inclusive no Brasil, apesar das constantes reclamações do movimento negro.

⁴ Por negros consideram-se as pessoas que nas pesquisas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE do ano de 2010 são classificadas como pretas ou pardas.

⁵ Prática em que atores brancos usam de recursos para pintar a pele de preto, geralmente carvão, figurando personagens negros de forma caricata e desrespeitosa.



Figura 1 - Poster de um Show de Menestrel (1900)

“...E por que se ri de um negro? Pergunta difícil, parece, pois psicólogos como Hecker, Kraepelin e Lipps a formularam e responderam de maneiras diferentes. Não sei, porém, se ela não foi respondida certo dia diante de mim, por um simples cocheiro, que tachava de “mal lavado” o cliente negro sentado em sua carruagem. Mal lavado! Um rosto negro seria, portanto, para nossa imaginação, um rosto lambuzado de tinta ou de fuligem. E, conseqüentemente, um nariz vermelho só pode ser um nariz sobre o qual foi passada uma camada de vermelhão. Portanto, o disfarce passou algo de sua virtude cômica para outros casos em que não há disfarce, mas poderia haver (Bergson, 2004: 30).

A discrepância estética entre alguns personagens dos quadrinhos da *Era de Ouro*⁶ é tão grande que os personagens parecem ilustrados em estilos diferentes dentro da mesma história. Na ilustração abaixo (Figura 2), retirada da edição nº 7 de *The Spirit*, de Will Eisner, é possível analisar a diferença gráfica do herói frente ao taxista e *sidekick* **Ebony White**. **Ebony White** pode ser considerado um personagem super deformado: cabeça grande, olhos grandes, boca grande e expressões emotivas intensas ampliam seu efeito cômico (Figura 3). Quando este personagem existe lado a lado com outros de estética mais "natural", a comicidade do personagem é ampliada, sendo o negro motivo de riso. Em um entrevista dada à revista **Times**, **Will Eisner** diz:

⁶ Moya considera como Era de Ouro dos quadrinhos o período entre 1947 e xxxxx, quando devido à guerra e inquietação social, os quadrinhos ascenderam como meio de entretenimento e comunicação. (Moya, 2xxx)

"A única justificativa que eu tenho para esta representação é que, na época, o humor na nossa sociedade consistia em inglês ruim e a diferença física da identidade"⁷

Posteriormente o personagem de **Ebony White** foi reformulado no *reboot*⁸ lançado pela DC Comics (Figura 4), agora com traços mais naturais e similares aos de **Spirit**.



Figura 2 - Ebony White e The Spirit - The Spirit - Will Eisner (1975)

⁷ Tradução livre de entrevista concedida a revista Times (2003) disponível em <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,488263,00.html?iid=sr-link1>

⁸ O *reboot* é em uma nova versão de uma obra de ficção, que consiste em recriar desde a história, até os personagens e narrativas desde o começo. Remodelando a narrativa previamente existente.



Figuras 3 e 4 - *Ebony White - The Spirit* - Will Eisner (1940)
e *Ebony White e Spirit - The Spirit* - Darwyn Cooke (2007)

Nas produções brasileiras, a representação da imagem do personagem negro foi trabalhada da mesma forma. **Jeremias**, em suas primeiras aparições na série da **Turma da Mônica** de **Maurício de Souza** ainda na década de 50, era representado como tendo pele totalmente preta e lábios em forma de círculo extremamente exagerados (Figura 5).



Figura 5 - *Mudanças do personagem Jeremias - Turma da Mônica* - Maurício de Souza (1970 / 1982 / 1983)

"É importante pontuar essa origem dos quadrinhos como material produzido com a intenção de provocar riso, pois é interessante compreender os mecanismos que levam uma pessoa a rir. Muitas das técnicas de comédia, sabidamente, recorrem ao preconceito. Ri-se do outro, da sua exposição a situações ridículas, de sua condição supostamente inferior, seja física quanto intelectual." (CHINEN, 2000, p. 1.)

Considerando o apelo cômico das histórias em quadrinho descrito por Chinen, a representação exagerada dos personagens era ainda mais uma forma de inferiorizar o negro, através da constante ridicularização da sua imagem.

As representações da mulher negra nos quadrinhos não estão presentes de forma muito diferente. Além de carregadas destes preconceitos, trazem ainda o adicional da objetificação do corpo da mulher.

Fulù é uma criação do argentino **Carlos Trillo** ilustrada pelo seu conterrâneo **Eduardo Risso**, no ano de 1988. Na história, a personagem principal **Fulù** (Figura 6) é uma africana que foi trazida para terras brasileiras e escravizada. Sua saga consiste na busca de realizar o desejo de retornar a sua terra natal. Em terras tupiniquins, a protagonista desperta o desejo sexual do homem branco por sua figura e também o ciúmes das *sinhás* por conta da atenção recebida. A personagem é sempre ilustrada com pouca ou nenhuma roupa, seu corpo é extremamente sensual e seus trejeitos são brutos e animais. ⁹

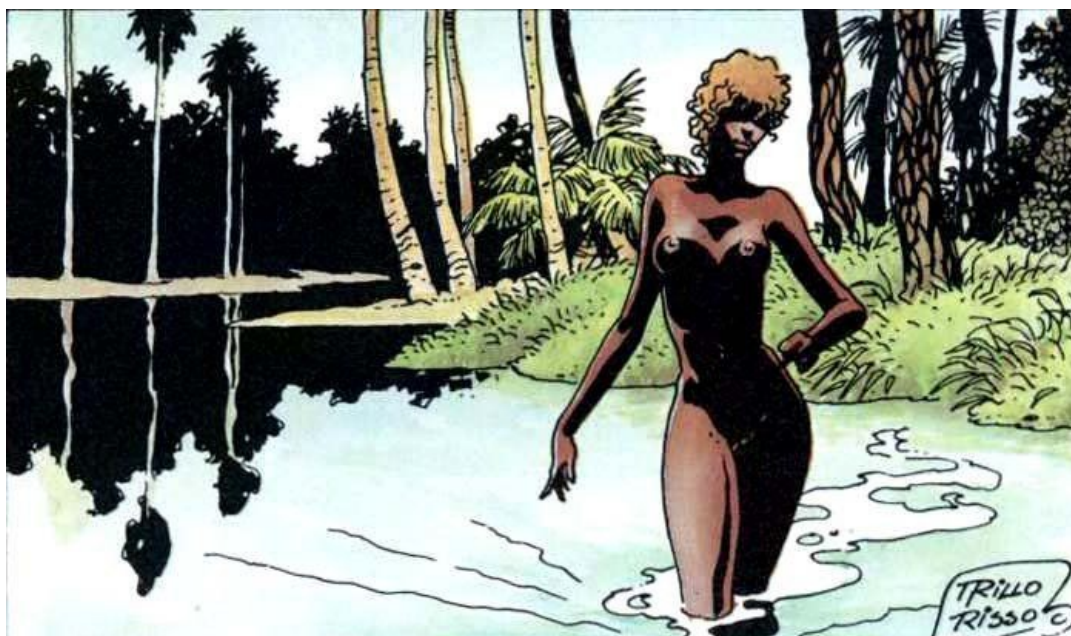


Figura 6 - Fulù - Eduardo Risso

⁹ Como visto nas edições 1 a 5 da revista em quadrinhos Fulù por Carlos Trillo (1989, 1990, 1990, 1990 e 1992).

Já outra história protagonizada por uma mulher negra é **Deus, essa gostosa** do brasileiro **Rafael Gomes Rocha**. Inicialmente distribuída como uma *web-comic* que posteriormente foi publicada como livro no ano de 2012, o quadrinho representa a imagem de Deus como sendo uma mulher negra, também hipersexualizada. Seu comportamento frívolo e lascivo e sua atratividade sexual são temas recorrentes das tirinhas publicadas (Figura 7).¹⁰

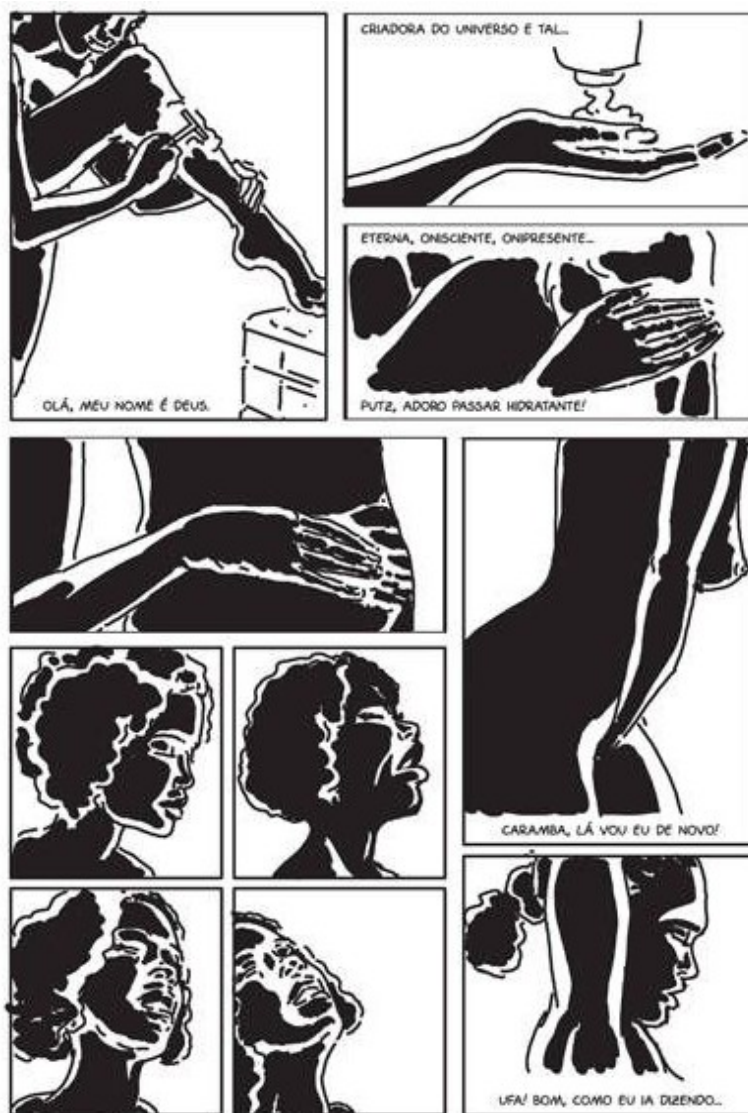


Figura 7 - Deus, essa gostosa - Rafael Gomes Rocha.

¹⁰ História em quadrinhos virtual publicada em <http://deusessagostosa.blogspot.com.br> por Rafael Gomes Rocha.

No ano 2000, foi publicado no Brasil o primeiro gibi de **Luana e Sua Turma**, criação do artista baiano **Aroldo Macedo**. A publicação buscava o mesmo apelo infanto-juvenil da *Turma da Mônica*, porém não obteve muito sucesso e poucos volumes chegaram a ser publicados. Apesar da boa intenção, a personagem é construída sob vários estereótipos brasileiros sobre a raça negra: **Luana** (Figura 8) é capoeirista e anda sempre vestida com um Abadá¹¹, carregando com um berimbau mágico na mão e com cabelos trançados no estilo tererê.¹²



Figura 8 - Luana - Aroldo Macedo (2000)

No entanto, alguns exemplos mais recentes de representação de mulheres negras nos quadrinhos têm se mostrado positivos, mesmo que não estejam livres dos estereótipos de negritude. Como por exemplo as personagens **Tarane** e **Michonne**, que foram dois grandes norteadores para a criação da personagem principal de Osú, Dandara.

Apesar de não ser a única personagem principal da história, a adolescente negra **Tarane** (Figura 9) é uma das protagonistas da saga **W.I.T.C.H.** de **Elisabetta Gnone**, lançada em 2001 na Itália, e posteriormente publicada no Brasil através da editora Abril Jovem. A história em quadrinhos fez muito sucesso em

¹¹ Indumentária utilizada por capoeiristas

¹² Como visto na edição 1 da revista em quadrinhos Luana e Sua Turma por Aroldo Macedo (2000).

vários países, tendo virado até mesmo animação. A série é sobre jovens bruxas que performam atos de heroísmo para manter o balanço místico da sociedade. **Tarane** é tímida porém muito inteligente e controla o elemento do fogo, além de ser capaz de ler mentes e se comunicar por telepatia.¹³



Figura 9 - Tarane - W.I.T.C.H.

Já na aclamada história em quadrinhos ***The Walking Dead***, de **Robert Kirkman**, lançada nos Estados Unidos em 2003 e mais tarde adaptada como seriado para televisão e jogo digital para diversas plataformas, temos a personagem **Michonne** (Figura 10). Complexa e bem trabalhada, a personagem era uma

¹³ Como visto na edição 1 da história em quadrinhos W.I.T.C.H por Elisabetta Gnone (2001).

advogada recém-divorciada antes do evento do apocalipse zumbi acontecer. **Michonne** é representada como uma mulher forte e corajosa, porém com muitos traumas. É uma protetora do grupo de sobreviventes que acompanha e personagem muito querida entre os fãs da série. Um dos aspectos mais positivos da estética de **Michonne** é que ela não é ilustrada de forma sensual ou lasciva, sua vestimenta é sóbria e condizente para um apocalipse Zumbi, mesmo que seu corpo seja bem definido e forte.¹⁴



Figura 10 - Michonne - The Walking Dead

Além das personagens supracitadas, existem algumas outras heroínas negras no universo dos quadrinhos, com variados níveis de representação e notoriedade. Entre elas: **Oro Munroe**, mais conhecida como a mutante *Tempestade (X-Men)*; **Monica Rambeau**, a *Capitã Marvel* original dos anos 80, hoje em dia conhecida como *Spectrum (Vingadores)*; **Misty Knight**, uma detetive com implantes biônicos (*Universo Marvel*); **Amanda Waller**, uma agente de alto escalão do governo no Universo DC ora aparecendo como antagonista, ora como aliada dos

¹⁴ Como visto na edição 19 da história em quadrinhos The Walking Dead por Robert Kirkman (2005).

heróis (*Esquadrão Suicida*); **Lunella Lafayett**, uma pré-adolescente super-gênio conhecida como *Moon Girl* em um dos mais recentes lançamentos da Marvel (*Moon Girl and Devil Dinosaur*) (Figura 11); e algumas outras.



Figura 11 - Ororo (Greg Land, 2005), Monica (John Romita Jr. 1982), Misty (Khari Evans, 2006), Amanda (Jesus Saiz, 2006) e Lunella (Amy Reeder, 2015)

4 JUSTIFICATIVA

No atual cenário de inúmeras violências, tanto a geral (que assola toda a população) quanto as específicas (destinadas a grupos particulares, como a violência de gênero e a racial), discutir tais temas em diversos meios é importante, inclusive aqueles vistos majoritariamente como entretenimento;

A importância social de produções midiáticas como este produto, que evocam a representatividade de grupos minoritários raramente presentes nos meios de comunicação e que fogem do controle das mídias dominantes, promovendo opinião e ideologia próprias que independem do aval e reconhecimento das mídias corporativas *mainstream*, dão às histórias em quadrinho uma possibilidade de representação do pensamento crítico, voltado ao social. Histórias que por vezes não

seriam contadas em outras formas de mídia ganham palco e geram discussões antes deixadas de lado.

Para Nogueira, os quadrinhos oferecem representações e contextualizações que podem ajudar a entender tanto as relações sociais, políticas e raciais quanto às próprias transformações nessas áreas no tempo e no espaço.

Os quadrinhos, além de mídia acessível, podem ser vistos como “universos” dentro da vida cotidiana e ferramentas para a ilustração de conceitos e tópicos sociológicos. Suas narrativas, por mais lúdicas que sejam, são retratos alegóricos da cultura contemporânea (HALL e LUCAL, 1999), portanto não podem ser analisados sem antes considerar-se o contexto histórico em que estão inclusos.

Sendo assim, os quadrinhos mostram-se um meio receptivo para o desenvolvimento de projetos que abordam temas sensíveis, ainda que de forma fantasiosa.

5 OBJETIVOS

5.1 Específicos

Estudar e analisar a representação da mulher negra nas histórias em quadrinho;

Traçar um panorama nas mudanças da representação do negro nas histórias em quadrinho;

Desenvolver um projeto de narrativa gráfica voltado para a população negra e periférica brasileira que toque em tópicos como a violência racial, truculência policial na periferia, racismo, violência de gênero, seletividade midiática.

5.2 Geral

Produzir uma história em quadrinhos com uma protagonista negra;

6 PROCESSO CRIATIVO

6.1 Narrativa

Iniciei o projeto delimitando o que eu queria para o roteiro e acabei por decidir pelo gênero de ficção pela possibilidade de trabalhar com alegorias. O primeiro passo foi então definir a ideia da história: o objetivo principal seria trabalhar com opressões sociais e com uma super heroína negra. Fiz então um primeiro esboço da trama, conforme segue:

A história narra os feitos de uma jovem negra que, em um episódio na infância, salva uma mulher desconhecida de uma tentativa de estupro. Dandara, a protagonista, é reconhecida então como filha da Lua, e é aqui também que ela tem o primeiro contato com seu antagonista Fernando. Seus poderes se revelam em sua adolescência quando a jovem percebe ser capaz de lutar com agilidade acima do normal e possuir regeneração atípica. A medida que salva as pessoas, seus feitos tornam-se reconhecidos pela sociedade - inicialmente através da internet - chegando a ser ovacionada em jornais televisivos. Em um dos seus atos de heroísmo, Dandara acaba indo contra a polícia ao salvar jovens negros da periferia do extermínio por parte de policiais corruptos. Tão logo a visão da população sobre seus atos muda e Dandara passa de Justiceira para Pária. A mudança repentina de tratamento faz a personagem refletir sobre o valor da vida de cada indivíduo dentro da sociedade. As atuações de Dandara continuam, apesar da perda do apoio popular, e acabam por diminuir a criminalidade no asfalto, fazendo com que a polícia redobre seus esforços em incursões cada vez mais violentas no morro onde vive. Em uma dessas incursões, o irmão mais novo de Dandara acaba sendo assassinado por Fernando, o que determina o segundo encontro entre os dois e motiva Dandara em uma busca cada vez mais descontrolada por vingança.

A partir daí dei início a composição do roteiro. Para o seu desenvolvimento, adaptei o formato apresentado por Neil Gaiman em uma edição especial de **Sandman**¹⁵, onde o autor descreve seu processo criativo. O roteiro foi desenvolvido separando a narrativa quadro a quadro, descrevendo as ações, cenas e falas presentes conforme exemplo:

Capítulo 2, Página 18:

1Q/ Cena aberta de um cemitério visto de cima, várias pessoas estão ao redor de uma pequena capela.

2Q/ Plano fechado dentro da Capela. O padre está de costas frente ao caixão. A Mãe se desmancha em lágrimas nos braços de Dandara, elas estão atrás do caixão simples de madeira, existem pessoas em segundo plano atrás delas

Padre: ...E a morte é o chamado de Deus...

3Q/ A mão machucada de Dandara toca o caixão

Padre: ...para que novos anjos ascendam ao céu e sirvam-no...

4Q/ Dandara sai com a mãe dela e a procissão pelo cemitério, chove bastante. Algumas pessoas tem guarda-chuvas.

[Deus mandou chover para esconder as lágrimas em nossos rostos]

[Não sei se um temporal seria suficiente]

A história foi originalmente dividida em 4 capítulos acompanhando as quatro fases da Lua (Crescente, Cheia, Minguante e Nova), onde cada fase representa mudanças no destino e personalidade de Dandara.

A fase Crescente (volume 1) é onde Dandara tem seu primeiro embate com Fernando, ainda aos 9 anos, após salvar uma mulher estranha de suas garras,

¹⁵ The Sandman Paperback Edition Volume #3 (2010)

sendo abençoada como filha da Lua, neste capítulo podemos conhecer um pouco da personagem e suas angústias originadas pelo contexto social em que ela está.

A fase Cheia (volume 2) é a parte da autodescoberta enquanto super heroína durante o fim de sua adolescência, aos 18 anos, e o desenvolvimento de sua identidade como justiceira. Dá-se seu segundo encontro com o antagonista, onde o irmão de Dandara é assassinado em uma incursão da polícia.

A fase Minguante (volume 3) inicia-se após o brusco impacto na vida da protagonista com a morte de seu irmão mais novo pelas mãos da polícia. É a descida de Dandara à loucura e sede de vingança, através de atos cada vez mais violentos em sua saga como justiceira, neste capítulo Dandara descobre a participação de Fernando em esquemas de tráfico, prostituição e corrupção policial.

A fase Nova (volume 4) mostra a redenção de Dandara e os últimos passos na busca pelo antagonista Fernando e seu confronto final.

6.2 Dos personagens

Visando uma complexidade maior para os personagens principais, foram criadas personalidades dentro dos conceitos de dois entre os doze arquétipos de ego apresentados por Carol Pearson e Hugh Marr em seu *PMAI* (Indicador de Arquétipo Pearson-Marr) baseados na psicologia de C. G. Jung. O *PMAI*, (derivado do indicador de tipo de personalidade Myers-Briggs) propõe doze arquétipos chave de personalidade que podem estar ativos na psiquê de uma pessoa em qualquer momento de sua vida (McPEEK, 2008). Os arquétipos são: O Inocente, o Órfão, o Herói, o Prestativo, o Explorador, o Amante, o Destruidor, o Criador, o Governante, o Mago, o Sábio e o Bobo da Corte.

Para a protagonista Dandara foi atribuído o arquétipo do *Órfão*. O *Órfão* tenta compreender a todos como iguais e busca um equilíbrio. Ele é independente e não confia em autoridades. Teme ser explorado e vitimizado, portanto procura uma espécie de segurança. É empático e realista.

Já para o antagonista Fernando foi posto o lado sombrio do arquétipo do *Destruidor*. Tipicamente, o Destruidor é movido pela raiva e busca a mudança em

direção a um equilíbrio próprio. Seu medo é a morte. É um arquétipo complexo pois é movido pela destruição para fugir de sua própria aniquilação. Seu lado sombrio seria um abuso de comportamentos autodestrutivos como vícios e compulsões, e também a prática de ações que colocam em risco e têm efeitos destrutivos sobre a vida dos outros.

6.1.1 Dandara

Para a criação da protagonista foi inicialmente feito um olhar crítico da minha própria existência como mulher negra, as minhas vivências, trajetões e o que me moldou até então como mulher. Dandara nasceu da falta de uma figura que me representasse de verdade nas mídias. Com exemplos tão escassos e carregados de esteriótipos, eu quis criar uma personagem na qual eu, e possivelmente outras pessoas, pudessem se identificar.

É possível notar que Dandara é uma personagem sempre solitária, as ruas sempre estão vazias quando ela passa e as pessoas sempre mantêm uma distância da garota. A solidão de Dandara é intencional para evidenciar todo o peso da luta que ela como mulher negra e periférica carrega sozinha. Apesar de crescer em um seio familiar - ainda que instável -, Dandara entende sua solidão e tira forças dela para agir. Agindo sempre sozinha, ela recusa ajuda constantemente apesar de estar em prontidão para oferecê-la sempre que possível.

A personagem se comunica com o leitor através da narrativa baseada em seus pensamentos e memórias, tendo pouquíssimas falas durante toda a trama.

Esteticamente Dandara passa por duas fases: a do início do quadrinho, quando ainda é uma criança, e a do fim da adolescência 9 anos depois. Seu rosto magro e abatido, de feição triste e apática, reforça sua solidão e constante estado de espírito - onde a rara exceção, seu sorriso, é vista apenas nos quadros em que interage com sua família.



Figura 12 - Arte conceitual de Dandara em seus dois estágios da vida.

6.1.2 Fernando

Fernando é o antagonista principal da história. Representando-o como um homem dentro dos padrões exaltados pela sociedade, e ainda por cima como uma figura de autoridade perante a mesma, eu quis colocá-lo como um extremo oposto a Dandara e como uma personificação de tudo aquilo que tenta opor a existência da protagonista enquanto mulher negra e periférica.

Fernando é um homem branco, alto e forte, de rosto de traços rudes e presença opressora. Tal qual Dandara, ele é uma pessoa solitária, mas sua solidão tem motivos mais obscuros que os da menina. Como um policial, ele é percebido como uma figura de ordem e respeito pela sociedade, mas por trás do estereótipo de

bom moço, Fernando é uma figura podre e destrutiva. É viciado em cocaína, estuprador, agressivo, machista, dominante e corrupto.

Fernando é uma representação dos padrões impostos por uma sociedade torpe que vitimiza aqueles que fogem de seus ideais impostos, tentando subjugar aqueles que são considerados “inferiores”.

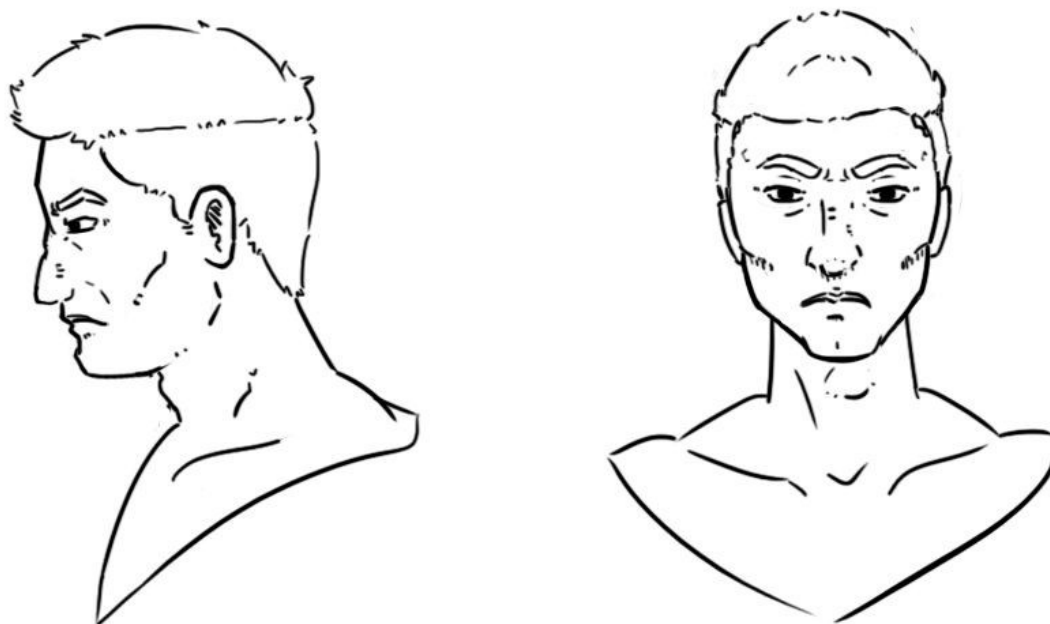


Figura 13 - Arte conceitual de Fernando.

6.3 Decisões estéticas

Aqui explico minhas decisões acerca da identidade visual do quadrinho desenvolvido e apresento minhas escolhas de caráter estético para a narrativa. .

6.3.1 Identidade Visual

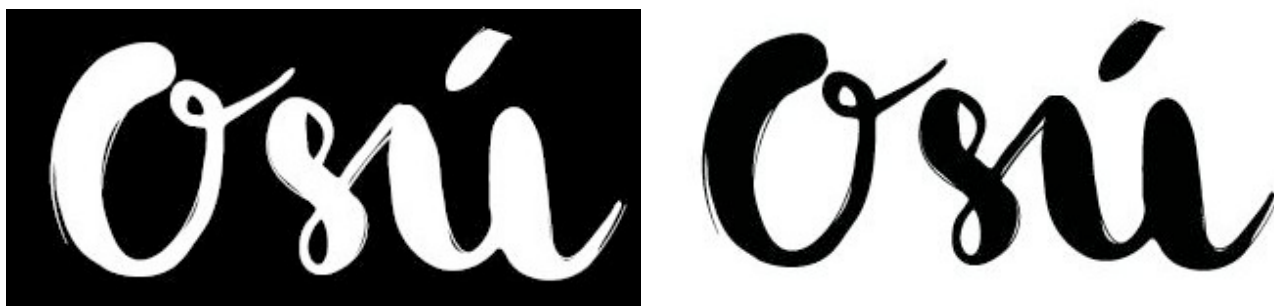


Figura 14 - Logo em preto e branco.

O nome **Osú** significa Lua em Yorubá¹⁶, a língua foi selecionada pela sua herança e legado com a resistência negra no Brasil desde o período escravocrata (BAMGBOSE, 2008. MATORY, 1998). A identidade visual foi pensada buscando o aspecto mítico e fantasioso da lua trabalhado na história em quadrinho. A escrita pincelada do título traz a sensação da coisa feita à mão, artesanal, forte, mas que ao mesmo tempo é fluida e leve. O estilo arredondado e curvilíneo das letras dialoga com os cachos do cabelo de Dandara. A identidade visual foi feita com base na fonte tipográfica *Movus Brush Pen*, que foi reestruturada de forma a suavizar suas curvas, criando um visual mais solto.

¹⁶ Linguagem trazida pelos povos do norte da África que foram escravos no Brasil, era usado como forma de comunicação de resistência entre grupos dissidentes e quilombos, assim como outros idiomas nativos. (BAMGBOSE, 2008)

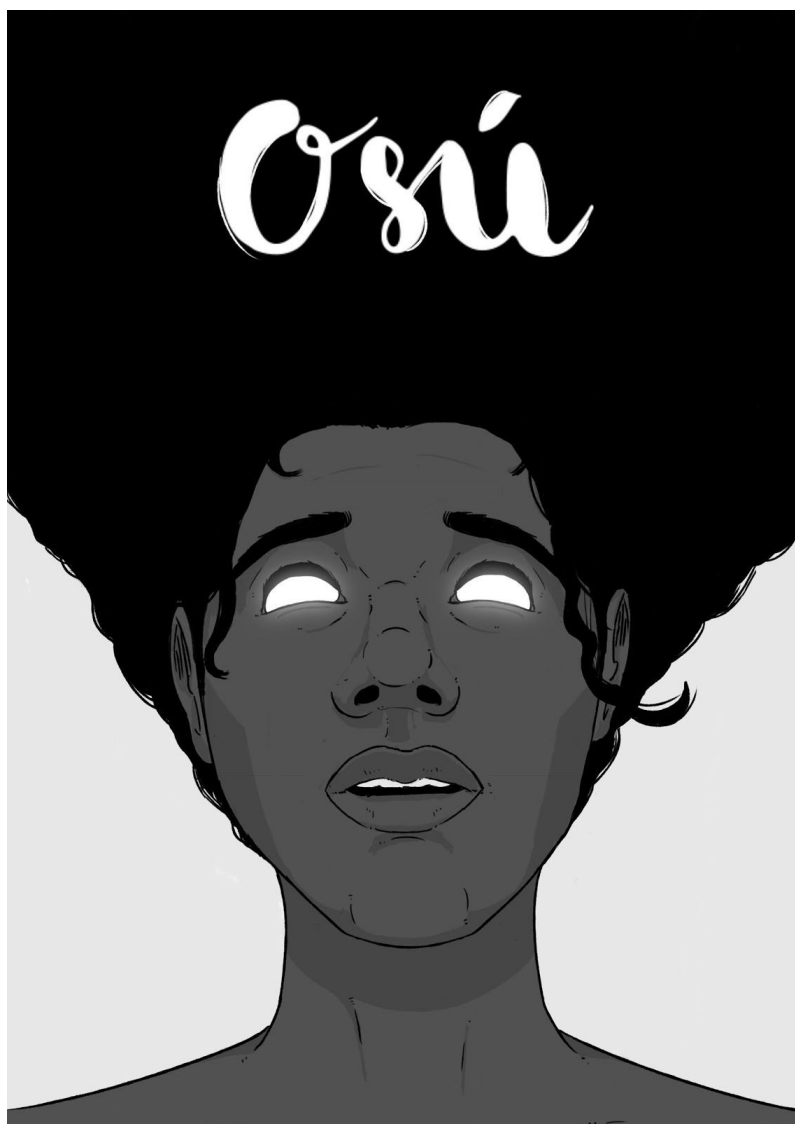


Figura 15 - A capa de Osú

6.3.2 Ilustração

Durante a definição do traço que decidi trabalhar, passei por 3 fases até atingir a estética que mais me agradou e seria mais promissor para um bom resultado do produto final (Figura 16).



Figura 16 - As três fases do estilo de Osú.

No primeiro requadro é possível ver o resultado dos primeiros testes, porém este não me agradou. Seus traços arredondados e limpos davam o aspecto de coisa leve e infantil, longe do que a história pretendia passar.

Trabalhei então com traços mais finos e hachuras, afim de uma estética mais séria e adulta. Para o preenchimento, optei por trabalhar com a aplicação de retículas, porém o efeito dramático e pesado que eu queria para a história não foi atingido.

Com uma última mudança, desistindo do uso de retículas e utilizando uma escala diversa de cinzas mais escuros, além da aplicação de um sombreado mais marcado, cheguei ao resultado que achei ideal para a narrativa.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O universo das narrativas em quadrinhos ainda é um meio muito dominado pelo público masculino, tanto na produção quanto no público consumidor. Porém, com o advento da internet e a própria mobilização de artistas independentes, as produções de histórias em quadrinhos estão se tornando cada vez mais populares e de fácil acesso, facilitando a propagação de outras narrativas que não são parte do espectro de publicação das grandes produtoras de quadrinhos.

Osú é uma singela contribuição para o universo dos quadrinhos brasileiros, em especial direcionado a juventude negra que busca uma representação digna, tão ausente nesses espaços. Sua criação e toda a pesquisa em torno do projeto me mostraram o quão necessárias estas histórias são, e me motivaram a continuar trabalhando e investindo na sua produção. Mais do que nunca, sinto que este projeto faz parte de uma linguagem social dos quadrinhos que deve crescer e ser mais explorada daqui para frente.

Osú busca levar aos leitores uma realidade próxima com bons toques de ficção - um mundo de fantasia paralelo mas ao mesmo tempo tão presente em cotidianos negros e periféricos. Mostrando que é possível contar histórias interessantes sobre pessoas e situações atuais em diversos meios, tornando possível que histórias silenciadas pelas grandes mídias sejam pauta de produções culturais e sociais como a que apresento na conclusão deste curso.

Que este trabalho possa servir de inspiração e motivação para outras jovens negras, artistas ou não, para que produzam e contem suas histórias, criando espaços de produção cultural cada vez mais múltiplos e diversos.

8 APÊNDICE A - ROTEIRO

Osú

Capítulo I - Lua Crescente

Página 1 e 2

Página Dupla tem Dandara e Fernando de lados opostos, o rosto de cada um está no canto de cada uma das páginas. Eles estão em uma laje no morro, Dandara leva a mão à costela como se tivesse ferida, Fernando segura a arma com firmeza, porém sua expressão corporal é de cansaço. A Lua minguante pode ser vista ao fundo.

Página 3

1Q/ Plano fechado na mão de Dandara que abraça a costela, é possível ver que os dedos dela estão manchados de sangue fresco

[Eu vou contar pra vocês como cheguei aqui]

2Q/ Plano fechado das mãos de Fernando segurando uma glock, ele tem escoriações na mão e as veias estão saltadas

Fernando: É agora, garota...

[Toda essa história pode ser um pouco absurda]

[Mas se você me der um tempo, você vai entender...]

3Q/ Plano fechado na outra mão de Dandara, ela tira uma faca de uma perneira.

[..De onde nós viemos]

4Q/ Plano aberto mostrando a favela de longe, seguida pela lua

[Toda a história começa mais ou menos assim...]

Página 4

1Q/ Plano aberto, sala de estar de um apartamento bem decorado. Uma criança negra olha um bebê em um berço, a aparência dela é triste e cansada.

2Q/ A porta da sala abre, uma mulher alta, de cabelos lisos e bem vestida coloca algumas sacolas em uma poltrona.

Liana: Como foram as coisas, Dê? Tudo certo?

Dandara: Foi tudo bem, Dona Liana. Ela já comeu e está dormindo

Liana: Dê, vou te dar um extra pro táxi também, tá? Pra compensar pelo atraso

Dandara: Obrigada, Dona Liana. Até sexta que vem.

3Q/ A cena tem Dandara no Elevador encarando o espelho, com uma mochila nas costas e expressão cansada/triste

[Aos nove anos eu trabalhava como babá]

[Liana, minha patroa, achava que eu tinha 13]

[Não acho difícil acreditar, sempre fui uma criança alta]

[E sobre a magreza: é raro uma criança negra bem nutrida]
 [Fazia sentido]

Página 5

1Q/ Dandara sai do prédio em uma rua relativamente movimentada. O lugar tem aparência de um bairro nobre.

[Táxi nenhum sobe no morro]

3Q/ Plano fechado nos olhos de Dandara que segue andando pela rua movimentada.

[Táxi é coisa do asfalto, só andava com a dona Liana]

4Q/ Cena dentro de um carro, é possível ver os olhos de homem no retrovisor com expressão raiva/desprezo. -> trabalhar com estética diferente para emular memória/flashback

[Ainda assim eu sei que não pertencço ali]

[Melhor, sinto que não sou bem vinda]

5Q/ Plano aberto com Dandara cruzando um portão antigo com um muro alto, tem uma placa escrita [PARQUE] com pichações no nome.

Página 6

1Q/ Dandara segue seu caminho pelo parque, o lugar é iluminado, porém praticamente deserto

[Minha mãe odiava que eu cortasse caminho pelo parque]

[Mas é bem mais rápido]

2Q/ Cena aerea do Parque, é possível ver poucas pessoas no parque. Próximo a Dandara existe um descampado onde tem duas pessoas

[E eu passei por ali tantas vezes...]

[...que parecia que nada poderia acontecer]

Onomatopeia: {AAAAAHHHHH!}

3Q/ Plano fechado nas pernas/pés de Dandara correndo.

Página 7

1Q/ Plano fechado no rosto de Dandara que cobre o rosto com as mãos e tem uma feição de terror/medo.

[A vida é uma coisa maldita]

2Q/ Plano fechado mostra uma mulher com feição de terror tentando se defender de um homem

[Ela é feita para te engolir]

3Q/ Close no rosto de um homem com uma feição maligna, ele é Fernando

[A gente foge, corre]

4Q/ Cena aberta com ele em cima dela, o cinto desafivelado tentando imobilizá-la

[Mas ela sempre te bota no mesmo lugar]

Página 8

1Q/ Cena aberta mostra Dandara golpeando Fernando com um pedaço de pau.

[Sempre te amarra no mesmo destino]

2Q/ Ele cai de lado ainda em cima da mulher, aparentemente apagado. Ela tem um olhar de pavor e surpresa.

Dandara: Vem, levanta!

[E pessoas que você nunca viu na vida]

3Q/ O quadro mostra elas saindo do local enquanto ele levanta com a mão na cabeça, ainda desnordeado/ferido.

[Ficam na sua...]

Página 9

1Q/ Plano fechado mostra as duas de mãos dadas como se Dandara estivesse puxando-a, a mulher tem uma mancha em forma de Lua minguante na mão, a mancha parece emanar uma luz fraca.

[...pra sempre]

2Q/ Outro plano delas correndo, visto por trás. É possível ver um portão de acesso ao parque, Dandara aponta para a saída enquanto puxa a mulher de forma desengonçada.

Dandara: Aqui

3Q/ Cena no mesmo plano do quadro anterior, o portão está mais próximo e Dandara olha para trás para ver se estão sendo perseguidas.

4Q/ Plano fechado mostra os pés Dandara tropeçando em um murete.

[E o destino...]

5Q/ Plano fechado com Dandara batendo a cabeça no chão/pedra/parede.

[...é uma péssima piada de mal gosto]

Página 10

1Q/ O quadro é todo preto.

Fala: Ela bateu a cabeça

Fala 2: Alguém chama uma ambulância

Fala 3: Olha, ela está acordando

{O que aconteceu mesmo?}

2Q/ O plano é do ponto de vista de Dandara, um grupo de pessoas olha para ela, as pessoas estão desfocadas.

{Minha cabeça dói tanto}

{Quem são essas pessoas?}

3Q/ O plano é o mesmo, mas todas as pessoas estão em foco. Os homens tem o rosto de Fernando.

{MAS O QUE?}

4Q/ O quadro mostra Dandara tentando levantar assustada.

Dandara: Ahh, SAI!

5Q/ Plano aberto mostra as pessoas confusas e Dandara em pé. Uma mulher está curvada em frente a ela e segura seus ombros, a feição de Dandara é de pavor

Mulher 1: Calma, garota. Você caiu e bateu a cabeça, tá tudo bem agora.

Página 11

1Q/ Dandara leva a mão a cabeça e procura pela mulher que salvou na multidão.

Mulher 1: Você está sozinha?

{Onde será que ela foi?}

2Q/ As pessoas cochicham enquanto ela pega a mochila no chão, uma mulher oferece ajuda

{Não tem mais ninguém comigo}

3Q/ Dandara pega sua mochila no chão, a multidão começa a dispersar

Mulher: Ei, você deveria esperar a ambulância

{Eu não posso ficar aqui}

{E se ele voltar???

Dandara: Não precisa, estou bem

Preciso ir agora, minha mãe deve estar preocupada

Página 12

1Q/ O plano mostra Fernando entrando em um prédio, o porteiro o cumprimenta mas ele só levanta uma mão, enquanto a outra está na cabeça.

2Q/ Plano aberto mostra a sala de um apartamento, o espaço é grande, porém sem muitos móveis. A luz está apagada e grande parte da iluminação vem da janela e da porta entreaberta que desenha a silhueta de Fernando.

3Q/ Plano fechado mostra Fernando ligando a Tv com um controle, no fundo é possível ver uma mesa com um pedaço quadrado de vidro, um cartão e uma caixinha metálica.

{Filha da puta...}

4Q/ O plano é por trás, a iluminação da TV define a silhueta de Fernando que está sentado em um sofá, abaixado para frente.

Página 13

1Q/ O plano volta para a mesa, no pedaço de vidro agora está disposta uma carrerinha de cocaína. A mão de Fernando separa uma segunda com o cartão. A caixa está aberta e dentro dela tem pinos e um cilindro.

2Q/ O plano mostra o Fernando cheirando a primeira carreirinha

Onomatopéia: ??

3Q/ Plano fechado com um copo de uísque sendo servido.

{Minha cabeça está estourando}

{Aquela negrinha filha da puta}

4Q/ Fernando observa a cidade pela janela. Ele segura o uísque e faz uma ligação no celular

Fernando: Oi, sou eu

Quanto tempo pra você chegar aqui?

Página 14

1Q/ Cena aberta de Dandara subindo escadarias numa favela, é noite e não tem ninguém nas ruas.

[Eu descobri que esse dia havia marcado a minha vida da pior maneira possível]

2Q/ Ela entra em casa e encontra a mãe aninhando um bebê - o cenário é de uma sala pequena, uma tv pequena está ligada ao fundo, existe uma pilha de roupa enorme ocupando o sofá.

[Mas isso fica pra outro momento]

[Tudo isso faz parte da mesma história]

3Q/ Ela abraça a mãe e beija a pequena criança

Dandara: Oi pequeno, oi mãe.

4Q/ Dandara coloca o dinheiro na mesa

Mãe: Oi filha, porque demorou tanto? Foi tudo bem hoje?

Dandara: Desculpa, Mãe. Dona Li atrasou um pouco, mas hoje eu recebi um bônus, vai dar pra comprar as fraldas do bebê essa semana.

[Eu fazia tudo por minha família, e eles faziam tudo por mim]

[Era nós por nós. Três contra o mundo]

Página 15

1Q/ A Cena é o apartamento de Fernando, ele abre a porta para uma mulher pequena e magra, ela usa um casaco estilo cropped, uma blusa, saia e bota longa. Tem os cabelos desalinhados em um rabo de cavalo frouxo. Ele está sem blusa e mostra um corpo definido. Ela tem uma pose encolhida e retraída.

Fernando: Tem farinha na mesa, pra você.

Garota: Aaah, Fefo! você cuida tão bem de mim...

2Q/ A garota ajoelha e se debruça sobre a mesa, ela cheira uma carreira de cocaína enquanto Fernando se aproxima.

3Q/ Ele puxa o cabelo dela bruscamente, ela ainda segura o canudo contra o nariz, seus rosto tem uma expressão surpresa e incomodada

4Q/ Plano aberto e lateral. Ela agora está virada pra ele que está sentado no sofá, ela continua ajoelhada no chão. Ele segura o pescoço dela forçando-a a encará-lo enquanto mexe na calça com a outra mão

Fernando: Você não tá aqui só pra ficar doidona não.

Página 16

1Q/ Plano aberto da sala de Fernando vista por trás do sofá, a cabeça dele é delineada pela luz da TV, ele tem o pescoço arqueado para trás e um braço esticado que segura um copo de uísque.

2Q/ Plano fechado da cabeça de Fernando escorada no sofá, ele parece irritado enquanto pensa em Dandara o atacando e o rosto dela enquanto foge (fundir cenas com a cabeça dele, simulando pensamento trabalhar com fundo neutro/degradê/preto)

3Q/ Fernando quebra o copo com a mão

Mulher: Aahh!

Página 17

1Q/ O cenário é o quarto de Dandara. Existe apenas uma cama e uma comoda, o espaço é pequeno, a luz da rua ilumina parte da cama e do chão. Dandara está na porta e larga a mochila no chão

2Q/ Dandara deita na cama, seu rosto está parcialmente iluminado pela luz da rua. Ela tem um olhar triste e cansado.

{Hoje...}

{Nunca mais quero ter outro dia como hoje}

[Mal eu sabia...]

3Q/ Close no rosto de Dandara, ela está com os olhos fechados.

4Q/ O quadro é idêntico ao segundo, porém a cama de Dandara está em um ambiente todo escuro. A lua minguante brilha intensamente acima dela, que dorme tranquilamente.

Lua: Você é filha de Osú, Dandara. Filha de Osúkekeré.

[...que esse era apenas o primeiro de muitos]

5Q/ Close no rosto de Dandara novamente, ela está com os olhos arregalados dessa vez. O olho esquerdo tem uma mancha em forma de lua minguante.

[Meu renascimento, como filha da lua]

Capítulo II - Lua Cheia

Página 1

1Q/ É Madrugada, Dandara, agora com 17 anos está na mesma posição que no quadro anterior (aos nove).

[Eu demorei muito tempo pra saber a dimensão de tudo]

2Q/ Plano fechado num criado mudo com um despertador que aponta 5h40 enquanto toca, a mão de Dandara aperta o botão que desliga o alarme

Onomatopeia: Triiiiiimmmmm

[E de como minha vida tinha mudado desde aquele dia]

3Q/ Plano aereo de um ponto de ônibus, as únicas pessoas presentes são Dandara e uma senhora corpulenta, há a sombra de um homem no quadro

[No começo era tudo muito estranho]

5Q/ Plano aberto de frente para o ponto, o homem passa correndo pela velha levando a bolsa, Dandara que está a frente vira com uma feição furiosa

[Era como se eu não estivesse mais ali]

Página 2

1Q/ Quadro grande, dividido ao meio figurando um face-off entre Dandara e o bandido, ela tem um olhar furioso, o olho dela fica completamente branco. Ele está assustado/surpreso

[Algo tomava controle do meu corpo]

2Q/ O quadro mostra Dandara golpeando o cara, levando-o ao chão

Velha: Gasp!

3Q/ Plano fechado mostra Dandara recuperando a bolsa

Velha: Obrigada, garotinha

[Eu raramente tinha tempo para pensar no que estava fazendo]

4Q/ A cena mostra Dandara olhando a própria mão com expressão de pavor (trabalhar com perspectiva por baixo, evidenciando as costas da mão machudada e ao fundo o rosto de Dandara)

[Na verdade era como se não fosse eu fazendo aquilo]

[É como se fosse a memória de um sonho, mas era real]

Página 3

1Q/ Quadro mostra um celular com a chamada "Super-herói anônimo ataca novamente", ao fundo Dandara bate em um grupo de homens em um beco pequeno

[Logo minha fama cresceu, se espalhou]

Página 4

2Q/ Quadro com uma tv ligada no noticiário ao fundo Dandara fica entre duas mulheres e um assaltante armado

Noticiário: O justiceiro misterioso continua a agir. Os índices de criminalidade já baixaram muito no centro da cidade. A polícia afirma que a ação é ilegal, porém para muitos, o justiceiro tem sido um grande salvador da sociedade.

[No asfalto as coisas mudaram muito e no morro estavam prestes a mudar]

Página 5

1Q/ Plano fechado mostra Fernando de frente a um espelho de banheiro ele tem o rosto impassível, tem um pouco de pó saindo da narina direita.

[O que eu não sabia é que minha ação abriu espaço para a polícia]

2Q/ Plano mostra um escritório policial, várias pessoas e processos ocupam a sala em mesas individuais, ao fundo Fernando sai do banheiro fungando com a mão no nariz, ele carrega uma pasta

[E a "guerra às drogas" ia passar a ser mais incisiva]

[Agora que o asfalto tava sendo limpo...]

3Q/ A cena mostra uma porta entreaberta, no vidro pode-se ler DATOX - Sala de reunião.

[... era hora de limpar o Morro]

Página 6

1Q/ Dandara está na sala de casa e brinca no chão com seu irmão, agora com 8 anos. A janela está aberta e ilumina o ambiente.

[Mas no morro é sempre mais do mesmo]

2Q/ Plano fechado da porta, alguém bate nela violentamente

Onomatopeia: PAM PAM PAM

[A guerra às drogas não tem fim]

3Q/ A porta é arrombada e um policial entra com rifle em punho, O irmão de Dandara a abraça assustado, ela levanta os braços.

Dandara: Aqui é uma casa de família, não tem ninguém além de nós. Não tem nada o que vocês procuram aqui

Policial: Isso quem decide sou eu

[As vezes eu acho que a guerra na verdade é contra mim]

[Contra meu povo]

4Q/ Plano aberto mostra a casa de Dandara vista por cima. São apenas 4 cômodos, alguns policiais estão espalhados pela casa, eles reviram e bagunçam todo o ambiente.

Policial: Tudo limpo, capitão.

[A polícia sempre controlava o povo]

Página 7

1Q/ Quadro aberto mostra dois garotos com bmxs conversando na esquina, eles conversam de forma distraída, o carro da polícia é visto ao fundo, com faróis apagados.

[Vez ou outra alguns garotos sumiam]

2Q/ A polícia surpreende os garotos, que se rendem facilmente

[Mas eram meninos de quem ninguém sentia falta]

3Q/ Cena aérea mostra a polícia guiando os meninos para um matagal, Dandara observa de um terraço próximo.

[Mas hoje ia ser diferente]

4Q/ Dandara afasta um bocado de mato, a frente é possível ver os meninos de joelho, nas miras dos rifles dos policiais, tem uma fogueira próxima a eles que ilumina o rosto assustado dos meninos.

[Hoje o dia era nosso]

Página 8

1Q/ Os policiais parecem surpresos com a intervenção de Dandara, cena mostra ela com o rifle de um na mão enquanto chuta o do segundo

2Q/ Os meninos ficam no chão assustados, é possível ver a sombra Dandara desferindo um golpes de capoeira nos policiais

[Depois daquele dia ficou claro]

3Q/ Vista aérea mostra ela entre os policiais que estão caídos e as crianças que levantam e correm da polícia

Criança: Carai neguim, vamo vazar, mané, vamo vazá!

[Que eles estavam aqui pra matar]
 [E a gente estava aqui pra morrer]

Página 9

1Q/ O quadro mostra as mãos de Dandara enrolando um cigarro, a mão ainda está machucada

[Eu sempre recebi avisos do asfalto]

2Q/ Ela leva o cigarro a boca para lambar a seda

[De que lá não era meu lugar]

3Q/ O quadro mostra o cigarro na boca de Dandara, ela está deitada na cama olhando para o teto, o quadro ocupa a maior parte da peça, a fumaça do cigarro divide a cena entre realidade e lembranças dos momentos citados

[Que estava lá para servir]

Página 10

1Q/ Plano aberto com vista da favela inteira

[A história dos meninos não foi pra TV]

[Ninguém nem soube que eles precisavam ser salvos]

[Ninguém soube que eles estavam morrendo]

[Ninguém vê que nós estamos morrendo]

Página 11

1Q/ Dandara sobe o morro, apesar de ser o fim da tarde não tem ninguém na rua

[Mesmo assim a comunidade nunca para.]

2Q/ Ela continua a subir as escadarias, encontra um primeiro grupo de policiais, um deles tem a arma apontada pra ela

Policial: Vai onde, garota?

Dandara: Eu moro aqui

Policial: Voa pra casa e nada de vacilar aqui fora, sacou?

3Q/ Dandara segue subindo, a frente é possível ver uma pequena multidão, o sol se põe atrás de alguns barracos

[Sabe aquele pressentimento ruim que ataca pouco antes da desgraça?]

4Q/ Plano aberto, a cena conta com algumas pessoas olhando para Dandara com rosto de preocupação/pena

Página 12

1Q/ O Quadro é todo em preto com um coração formado de espaço negativo

2Q/ Close nos olhos arregalados de Dandara

3Q/ Quadro novamente em preto, porém nesse quadro o coração explodiu

[Pois é]

Página 13 e 14

1Q/ Quadro toma a página inteira, é um plano aberto da cena. A mãe está no centro focal, segurando o menino nos braços, os dois estão cobertos de sangue, dois policiais estão em primeiro plano com fuzis em punho ao lado da mulher, vários curiosos se reúnem em uma formação circular, algumas crianças assistem a cena chocados, um cachorro está agitado próximo a uma das viaturas, outros policiais estão ao fundo. O sol se põe no fundo da cena.

Página 15

1Q/ A Página é toda chapada de preto
 [Era como se o tempo tivesse parado]
 [Dessa vez nada em mim mudou]
 [Além de um constante torpor]

Página 16:

1Q/ O Quadro é focado no rosto de Dandara, os olhos estão foscos, uma lágrima solitária ocupa a bochecha da garota.

2Q/ Dois policiais empunham espingardas, o clima é de tensão, um deles está gritando
 Policial: FICA LONGE! NINGUÉM SE APROXIMA!
 Fernando: VAI PRA TRÁS! VAI PRA LÁ!
 [Essa voz...]

3Q/ Fernando segura o fuzil contra o rosto de um rapaz, ele tem a mesma expressão do parque, com um olhar maníaco, porém dessa vez mais sóbrio.
 [E-ELE?]

4Q/ Plano aberto onde mostra a mochila de Dandara no chão e ela correndo em direção à Fernando

Página 17:

1Q/ A página inteira mostra o Fernando com o fuzil contra a testa de Dandara, um policial afasta um grupo a direita do quadro. Dandara está de joelhos com a cabeça erguida e a boca aberta urrando, o rosto de Fernando é impassível, sério e compenetrado. Os dois são praticamente sombras contra o pôr do sol.

Página 18:

1Q/ Cena aberta de um cemitério visto de cima, várias pessoas estão ao redor da pequena capela.

2Q/ A Mãe se desmancha em lágrimas nos braços de Dandara, elas estão atrás do caixão simples de madeira, existem pessoas em segundo plano atrás delas

Padre: E a morte é o chamado de Deus

3Q/ A mão machucada de Dandara toca o caixão

Padre: para que novos anjos ascendam ao céu e sirvam-no

4Q/ Dandara sai com a mãe dela e a procissão pelo cemitério, chove bastante. Algumas pessoas tem guarda-chuvas.

[Deus mandou chover para esconder a lágrima em nosso rosto]

[Não sei se um temporal seria suficiente]

Capítulo III - Lua Minguante

Sinopse: As ações de Dandara tornam-se mais violentas e assertivas, ela passa a defender alvos de violência menos visíveis (prostitutas, crianças em situação de rua, jovens periféricos). Em suas novas ações de vigilância, Dandara acaba acidentalmente descobrindo e entrando no ciclo de corrupção de Fernando, se tornando problema para os negócios.

Capítulo IV - Lua Nova

Sinopse: Dandara passa a ser um estorvo para Fernando e a busca dos dois por retaliação acaba gerando um conflito final.

9 BIBLIOGRAFIA

- COMPARATO, D. **Da Criação ao Roteiro**. São Paulo: Rocco, 1995.
- EISNER, W. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.
- _____, W. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- _____, S. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora, 2006.
- McPEEK, Robert W. **The Pearson-Marr Archetype Indicator® and Psychological Type**. *Journal of Psychological Type*, Issue 7 pp 53-57., 2008.
- OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao quadrado: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias, 1895-1990**. Editora Universidade de Brasília, 2007.
- CIRNE, Moacy. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Funarte, 1990.
- BARCELOS, Janice Primo. **O Feminino nas histórias em quadrinhos: A mulher pelos olhos dos homens**. Revista Eletrônica Agaquê. Disponível em: http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano2/numero4/artigosn4_1v2.htm Acesso em 05, 2016.
- CHINEN, Nobuyoshi. **A presença do negro nos quadrinhos latino-americanos: Uma breve história. O caso do Brasil**. Disponível em: <http://www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/pdf/Historieta,HistoryaSociedad/chinen.pdf> Acesso em 05, 2016.
- ARAÚJO, Noel Zito. **A negação do Brasil - o negro na telenovela brasileira**. São Paulo. Editora SENAC, 2000.
- CARNEIRO, Sueli. **Enegrecer o Feminismo: A situação da mulher negra na América Latina a partir de uma perspectiva de gênero**, 2013.
- CARONE, I.; Bento, M. A. S. **Psicologia Social do Racismo: Estudos sobre branquitude e branqueamento no Brasil**. Editora Vozes, 2002.
- CALDWELL, Kia. **Fronteiras da diferença: raça e mulher no Brasil**. Estudos Feministas Vol, 8, No 2, pp. 91-108, 2000.
- BAMGBOSE, Ayo. **Yoruba Language: The Diaspora as a Challenge to the Homeland**. University of Ibadan. 2008.
- HALL, Kelley J. e LUCAL, Betsy. **Tapping into Parallel Universes: Using Superhero Comic Books in Sociology Courses**. *Teaching Sociology* 27.1 pp 60-66. Web, 1999.