



**Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Filosofia e Ciências Humanas
Escola de Comunicação**

Onã, a Trama dos Caminhos

Projeto de série televisiva animada em 3D

Rafael Peña Turatti

DRE: 109036004

Orientador: Prof. Fernando Gerheim

**Rio de Janeiro - RJ
Agosto – 2015**

Onã, a Trama dos Caminhos: Projeto de série televisiva animada em 3D

Rafael Peña Turatti

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Radialismo.

Aprovado por

Prof. Dr. Fernando Souza Gerheim

Prof. Dr^a. Kátia Augusta Maciel

Prof. Dr. Ivan Capeller

Aprovada em:

Grau:

Rio de Janeiro - RJ

Agosto - 2015



Opon Ifá – Cesta de palha ou madeira onde são jogados os búzios

TURATTI, Rafael.

Onã, a Trama dos Caminhos: Projeto de série televisiva animada em 3D/ Rafael Peña Turatti – Rio de Janeiro; UFRJ/ECO, 2015.

64 f.

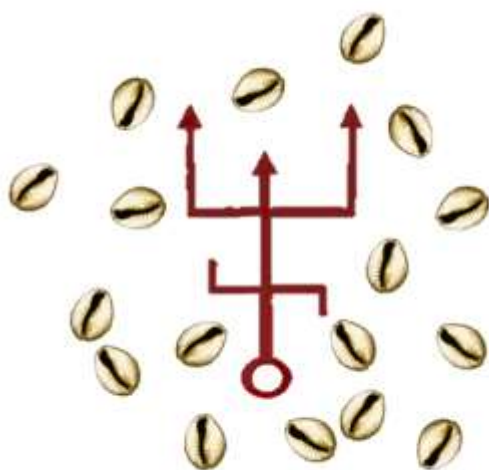
Monografia (graduação em Comunicação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Comunicação, 2015.

Orientação: Fernando Souza Gerheim.

1. Roteiro. 2. Série. 3. Mitologia. I. GERHEIM, Fernando II. ECO/UFRJ III. Radialismo IV. Onã, a Trama dos Caminhos

Dedicatória

Como filho-de-santo e apaixonado pela temática do trato do homem com a realidade imaterial -através da religião, magia e psicologia-, faço neste trabalho uma homenagem às filosofias e experiências que contribuíram na minha formação em diversos aspectos de ser humano. Aos mitos trazidos da África, e aqueles que nasceram no Brasil, frutos da mistura e do contexto nacional, que falam de sabedoria, respeito, coragem, formam a linguagem e oferecem símbolos de ação para religiões dedicadas a ajudar sua comunidade e todos aqueles que busquem o seu auxílio.



TURATTI, Rafael. **Onã, a Trama dos Caminhos**: projeto de série televisiva animada em 3D. Orientador: Fernando Souza Gerheim. Rio de Janeiro, 2015. Monografia (Graduação em Radialismo) – Escola de Comunicação, UFRJ

RESUMO

Onã, a Trama dos Caminhos é o projeto de uma série animada para veiculação televisiva. Inspirada nos contos das mitologias das religiões de matrizes africanas, busca criar um enredo que respeite a tradição e os significados transmitidos por eles, além de produzir um material de narrativamente interessante e que exerça a representação de uma parcela minoritária da cultura brasileira.

SUMÁRIO

1 Introdução	07
2 Objetivo	09
3 O Meio	10
4 Pré-Produção	11
5 Público-alvo	13
6 Desenvolvimento da Narrativa	13
7 Sincretismo	15
8 Perfil	16
9 Estrutura Dramática	16
10 Abordagem Social	17
11 O Projeto	18
11.1 Introdução à série	19
11.2 Sinopse da série	20
11.3 Perfil e Concept dos personagens principais	21
11.4 Sinopse dos episódios	25
11.5 Resumo dos episódios 1 à 4	28
12 Roteiro 1º Episódio	36
13 Considerações Finais	48
14 Anexo 1: Resumo dos episódios 5 à 16	49
15 Anexo 2: Poema referência da abertura	62
16 Anexo 3: Concepts Anteriores	63
17 Referências	64

Introdução

Onã, a Trama dos Caminhos é um trabalho de conclusão de curso que tem base em crenças sociais e impulsos pessoais. Envolve o desejo de trabalhar com a diversidade presente na realidade brasileira, acreditando que a arte audiovisual têm grande papel na representatividade cultural e que a mídia é imprescindível na construção da identidade de um país, tanto em relação aos países estrangeiros quanto na aceitação das manifestações das crenças e costumes que o integram.

A representatividade na mídia tem sido algo cada vez mais debatido nas redes sociais e mídias alternativas devido à pouca quantidade de quebras no foco em relação aos padrões estéticos e às ideologias majoritárias. Diversos casos apontam a carência que as minorias das últimas gerações sentiram em relação à representatividade, como sua ausência mantém preconceitos e resume os valores e conhecimentos de grupos e tradições à superficialidade, a estereótipos.

Em seu artigo “Mídias, Estereótipos e Representação das Minorias” (Eco, UFRJ, 2004), o professor João Freire Filho fala sobre o pânico moral, fruto das ansiedades e temores da sociedade que, trabalhados pela mídia, são projetados a grupos minoritários, reduzindo-os ao conflito e diferenças da maioria.

Os meios de comunicação de massa são a grande fonte de difusão e legitimação dos rótulos, colaborando decisivamente, deste modo, para a disseminação de pânicos morais (...)

A teoria do pânico moral nos forneceu um relato profícuo de temores simbolicamente carregados dos anos 60 e 70, revelando os modos operativos de constituição – pela mídia e por diversos agentes sociais – do consenso e da retórica da “maioria moral” (...)

É preciso estar atento, ainda, para alterações dentro da própria paisagem da chamada grande mídia, constrangida, em muitos casos, a rever discursos e representações sobre o social, sob influxo de mudanças históricas, protestos de grupo de pressão e identificação de novos nichos mercadológicos (...)

(Freire Filho, João;
Mídia, Estereótipos e Representação de Minorias, 2004)

A mitologia de matriz africana, temática usada como inspiração e referência neste projeto, é um dos casos nos quais a falta da representatividade comprometida com a realidade dos cultos que se baseiam nela, e os valores que eles defendem, constrói uma imagem baseada apenas em trejeitos, ignora os motivos pelos quais os adeptos dedicam o seu respeito e não desconstrói o medo, entranhado em nossa sociedade, muitas vezes baseado em preconceitos, uma consequência da falta de informação.

Outro fator de motivação para este projeto é a exploração dos meios pelos quais o gênero da animação é capaz de representar o contato entre o homem cotidiano e as realidades imateriais que o cercam, seja no trato com a divindade ou com o seu subconsciente.

Tomando como referência outras animações que exploram essa conexão, como *The Maxx*, de Sam Kieth, onde um morador de rua alterna suas experiências entre o mundo real e um mundo interno, onde ele é um super-herói, e *Earth Maiden Arjuna*, onde após uma experiência de quase morte, a personagem principal descobre ser a reencarnação da divindade hindu Arjuna, com o objetivo de salvar o mundo de seu fim. Propõe-se um exercício criativo de uma série de televisão que aborde este tema, inspirado na mitologia de matriz africana.

O projeto ainda se baseia na demanda decorrente da aprovação da Lei da TV Paga (Lei 12.485/2011), que torna obrigatória aos canais das redes de televisão por assinatura a composição da sua grade horária de, pelo menos, 2,08% de conteúdo nacional. Como é explicado no site da Ancine “Um dos principais objetivos da lei é aumentar a produção e a circulação de conteúdo audiovisual brasileiro, diversificado e de qualidade, gerando emprego, renda, royalties, mais profissionalismo e o fortalecimento da cultura nacional.”

No contexto de um projeto de conclusão de curso da graduação de Comunicação Social, a escolha pela produção de um projeto de série animada se beneficia da conexão entre diversas áreas que compõem essa realização. Produção, roteiro e arte foram temas abordados durante a minha formação na UFRJ e propor um projeto final que os envolva é uma oportunidade de exercitar conhecimentos necessários para um graduando da área de audiovisual.

Objetivo

“Se o caminho do coração lhe parece impossível agora, aguarda com paciência, aprende que não há esforço que se dissipe no amanhã, quando enfim o caminho estiver ao seu alcance. Cria hoje as oportunidades de amanhã. Mesmo quando o cume da montanha está distante, o primeiro passo já dá a oportunidade de observá-lo.”

Blavatsky, Helena (A Voz do Silêncio, 1989)

O primeiro objetivo deste projeto foi abrir caminho para ser capaz de gerar, sustentar e finalizar um trabalho com animação. O produto final pretendido é o projeto de uma série animada televisiva de temática inspirada nos contos da mitologia de matriz africana. Este projeto inclui o argumento de todos os episódios da primeira temporada, o *concept art* de alguns dos personagens principais -arte usada como referência estilística nas animações- e o primeiro episódio roteirizado.

A série *Onã, a Trama dos Caminhos* contará a história de Nayara, que passa a enxergar os orixás em seu cotidiano e é guiada por Exu, o orixá que realiza a conexão entre os homens e a divindade. Ela penetra nos reinos dos Orixás, participando e revivendo algumas das lendas associadas a eles. A jornada desta personagem é ao mesmo tempo a busca de Exu que, sob a ordem de Ifá, orixá da adivinhação e do destino, percebe em seu jogo a presença de uma história que poderia ser somada ao seu jogo de adivinhação. Enviando Exu para descobri-la, Ifá influencia inconscientemente para que essa história aconteça.

Buscou-se construir um enredo que não descaracterize e desrespeite a tradição, que seja fiel ao significado das lendas tradicionais em uma história paralela, mas narrativamente interessante. Durante o desenrolar da trama, aspectos culturais relacionados à devoção dos Orixás serão abordados e representados, como as procissões de rua, o culto nos terreiros e a mistura de suas representações da natureza no ambiente urbano. A capacidade de Nayara de enxergar essas energias revela a atuação delas na sua vida cotidiana e na daqueles que a cercam.

O modo como isso se dá foi inspirado na interpretação, a partir do estudo e da prática, do que é ensinado nas lendas e nos trabalhos espirituais que as envolvem, tentando tornar visual essa experiência subjetiva e sensorial. Esse trabalho é inspirado na sabedoria contida nos trabalhos espirituais das religiões de matriz africana, mas a série se limita a apresentar uma interpretação da ação destas energias na matéria, sem

desejar expor esta perspectiva constituindo verdade ou sobrepor outras compreensões de como isso se dá.

O Meio

O gênero de animação foi escolhido como meio para a produção desta história devido à sua capacidade de representar de forma criativa conceitos abstratos, não visíveis no mundo real. A experiência espiritual, tanto como qualquer experiência subjetiva, é composta por um conjunto de percepções sensoriais, agindo de forma sinestésica, alimenta a imaginação gerando imagens que mais se assemelham a metáforas do que a uma descrição.

A animação, produzida através de desenhos e de computação gráfica, consegue reproduzir o nosso mundo, modificar suas leis físicas e incluir padrões de formas, cores, ritmos que buscam tornar perceptíveis sensações, sentimentos e outras interações com realidades imateriais. Para a série, essa capacidade é utilizada para representar as energias dos Orixás, dando ao espaço urbano outra dimensão, perpassada e influenciada por essas forças.

Esse meio também permite a realização de escolhas estéticas e estilísticas que ao mesmo tempo transmitem significados e constroem um mundo com suas próprias regras. Uma criação bem sucedida é capaz de simular leis físicas e construções sociais de uma forma verossímil, o que demanda, além de criatividade, atenção para que esse universo seja compreensível e interessante.

O estilo de animação tridimensional foi escolhido devido à experiência com softwares usados para modelagem de personagens 3D e o conhecimento de sistemas contidos nestes programas que possuem grande potencial para reproduzir a experiência desejada.

Como os sistemas de partículas, usados basicamente para se produzir efeitos físicos como o fogo e a fluidez da água. Operando parâmetros como o modo de emissão, a trajetória determinada e a forma com a qual a gravidade (simulada) opera sobre as partículas, produz-se efeitos diversos dos encontrados na natureza. Os softwares de modelagem 3D permitem a manipulação total de efeitos como iluminação, reflexão e refração de objetos, proporcionando comportamentos que simulam e inspiram uma realidade fantástica.

Pré-produção

A produção do argumento para a série começou com o estudo focado na mitologia de matriz africana. Consultando os livros *Mitologia dos Orixás* (Prandi, Reginaldo, 2001) e *Orixás* (Verger, Pierre Fatumbi, 2002), debatendo o tema com parceiros da religião e da área artística. A história inicialmente se daria em forma de um curta-metragem, mas a riqueza de narrativas e significados mostrou potencial para um projeto mais extenso.

A partir do momento que começou a se trabalhar o argumento de uma série que tentasse abarcar uma perspectiva maior do panteão afro-brasileiro, tornou-se necessário estabelecer a motivação dos acontecimentos (que inicialmente se daria através de um sonho), uma ordem para os eventos e o objetivo final da história. Para isso, realizou-se uma análise de aspectos do culto aos Orixás.

Diferente do Candomblé, religião fortemente conectada à tradição litúrgica africana, a Umbanda possui uma diversidade na realização do culto entre centros diferentes. Não existem muitos textos que se proponham a definir o entendimento e os procedimentos que um centro deve adotar, os terreiros os estabelecem baseados na experiência que herdaram de suas casas antecessoras (normalmente onde o pai ou mãe-de-santo se desenvolveram) e na experiência prática que se acumula no decorrer dos trabalhos espirituais.

Apesar disso, o entendimento do que são os Orixás parece se assemelhar na maior parte das tradições como energias que compõem a natureza e os seres humanos. Isso define a presença deles em ambientes específicos e a associação de pessoas cuja essência -personalidade, alma, destino, hereditariedade- se aproxima e é entendida através de suas características. Em uma tradição originalmente oral, as lendas cumprem o papel de ensinar que energias são essas, como elas operam e como se relacionam umas com as outras.

Os Orixás, como energias ao mesmo tempo presentes na natureza e componentes do ser humano, podem ser considerados uma forma de se categorizar o mundo na filosofia das religiões de matriz africana, de modo que eles estariam presentes em tudo, no que convivemos, no que consumimos, no espaço que ocupamos e onde nos movimentamos. A série parte da premissa de uma personagem que passa a enxergá-los no espaço urbano, a se envolver com eles e assim, aprender mais sobre o mundo e sobre si mesma.

Existe no culto dos Orixás uma ordem na qual eles são reverenciados, o Xirê, estabelecido para algumas casas, variante em outras. Um dos modos de estabelecer essa ordem é a progressão das energias telúricas, mais ligadas à Terra, às cósmicas, mais ligadas à percepção de aspectos abstratos da divindade. Essa progressão foi usada como referência para a ordem dos eventos, assim como a relação entre as energias, representadas na lenda através de parentesco, matrimônio e rivalidade entre as divindades.

O primeiro orixá que Nayara vê é Ogum, senhor da guerra, da tecnologia e da força de ação, enquanto quem a guia em sua jornada é Exu, divindade relacionada aos caminhos, à comunicação e à transformação a partir da transgressão. Ambos são considerados portadores das energias mais telúrica e costumam ser os primeiros a serem louvados pela atribuição da capacidade de “abrir caminhos”. A jornada de Nayara a levará até Ifá, senhor do destino e da adivinhação, uma das entidades mais cósmicas e aquele quem vai legitimar a experiência da personagem principal, tomando sua história como parte do seu sistema de adivinhação.

O sistema de adivinhação ao qual Ifá está tradicionalmente relacionado é o jogo de búzios, o seu funcionamento e a lenda por trás do surgimento dele são fundamentais para a história da série.

Conta o mito que Exu foi aconselhado a ouvir do povo todas as histórias que falassem dos dramas vividos pelos seres humanos, pelas próprias divindades, assim como por animais e outros seres que dividem a Terra com o homem. (...) Conta-se que todo esse saber foi dado a um adivinho de nome Orunmilá, também chamado de Ifá, que o transmitiu aos seus seguidores, os sacerdotes do oráculo de Ifá, que são chamados babalaôs ou pais do segredo. (...) Os mitos dessa tradição oral estão divididos em 16 capítulos, cada um subdividido em dezesseis partes (...).

(Prandi, Reginaldo, *Mitologia dos Orixás*, 2001)

Em paralelo ao evento no qual Nayara vê Ogum pela primeira vez, Ifá recebe em seu jogo um indício de que algo mudou na Terra, ele percebe mais um Odu (nome dado ao conjunto de mitos) em seu jogo, o que significa que há uma história da qual ele não tem conhecimento. Assim começa a sucessão e eventos que consistirão a experiência da personagem principal, a história que Ifá busca e a história da série.

Público-alvo

A animação é muitas vezes associada ao público infantil e “familiar”. De fato, para a maioria das pessoas, desenhos tem uma relação grande com a infância, mas não é tão estranha a figura do adulto que gosta de animação. O gênero se desenvolveu com o passar do tempo para atender esse grupo que, ao amadurecer, também transforma seu interesse, suas prioridades e seus critérios para um material de entretenimento.

Acredita-se que a série tem potencial para atrair um público com idade a partir de 14 anos, apesar de que, segundo as recomendações de classificação indicativa, a princípio, o conteúdo da série não será inadequado às pessoas na faixa etária dos 12 anos em diante. Ainda assim, a realidade representada, os conceitos trabalhados e a linguagem usada serão direcionadas a uma audiência mais velha, possivelmente aproximada do contexto dos personagens humanos da trama, jovens entre 18 e 25 anos, universitários, contando com a capacidade de identificação do público com eles.

As características das pessoas a quem se pretende despertar interesse com esse projeto são o interesse por mitologias, fantasia e magia de modo geral, pois serão elementos bastante trabalhados na narrativa, além do seu contexto na cultura brasileira. Há ainda a possibilidade de interesse do público envolvido com as religiões de matriz africana, de modo que a preocupação com a recepção deles norteou a produção.

A série poderá ser apresentada com seus episódios separados ou na íntegra, de forma que poderá se adequar à exibição televisiva, como uma série tradicional, ou como um longa metragem de 240 minutos, o que permitiria abranger a exibição para festivais cinematográficos.

Desenvolvimento da Narrativa

O método para desenvolvimento do projeto, após a pesquisa das referências escolhidas, foi a produção do argumento da série e o resumo dos episódios. Escolheu-se uma história que parte da premissa de que os Orixás poderiam ser acessados através dos elementos associados a eles em seu culto e que cada um possuiria um reino, representado pelo espaço onde eles viveriam seus mitos.

A personagem principal é guiada por esses reinos, participando dos eventos contados na mitologia de cada divindade, intervindo, as vezes estimulando os

acontecimentos, mas nunca alterando o desfecho e o significado das experiências na qual a série se baseia.

Em uma das lendas de L'Ogum Edé no livro de Reginaldo Prandi, o então homem recebe como castigo passar seis meses como homem, seis como mulher, de modo que ele estaria sempre no começo de um novo ciclo. Não aprendendo a lição, é então amaldiçoado a se tornar um Orixá e viver eternamente sua sina. Como a tradição oral se baseia na repetição das lendas através das gerações, pode-se imaginar que a função desses Deuses baseia-se em uma experiência cíclica dos eventos que os consagram como seres divinos, como ensinamentos para os seres humanos. Do mesmo modo, os orixás viverão através da repetição de suas lendas, mesmo com a presença da personagem principal nelas as conclusões são as mesmas e servem ao aprendizado dela, assim como dos telespectadores.

A produção da história foi separada em etapas de elaboração, no desenvolvimento da história principal, nas histórias secundárias que permeiam, estimulam e adicionam significado aos acontecimentos e finalmente nos ajustes finais, aprofundamento de certas questões e inclusão de conceitos a partir de detalhes estéticos e narrativos.

A linha narrativa principal é a história que Nayara e Exu vivem, o contato da personagem principal com os Orixás e suas lendas. Durante se processo, ela também precisa lidar com a força aparentemente antagonica das Ya Min, divindades ancestrais que, na história, aparentam agir para impedir a descoberta de Nayara e, conseqüentemente, as mudanças que esse processo representa para o mundo. Motivadas pelo fato de que, no passado, a ascensão do culto aos Orixás substituiu o seu, tirou sua importância, fazendo-as ser lembradas apenas como portadoras do mal do mundo. Essas divindades, a principio, representam e são ativadas pelo medo e insegurança da personagem, mas a partir do desenvolvimento da história, foi trabalhado seu significado em relação à ligação com o fim da sociedade matriarcal e segregação da mulher das posições de poder, o que em muitas culturas está relacionado à demonização das forças femininas. O trabalho de superação das Ya Min é relacionado à aceitação delas, e conseqüentemente, à aceitação da feminilidade da própria personagem.

As histórias secundárias envolvem os personagens humanos, amigos de Nayara. A relação entre eles ajuda no desenvolvimento dos aspectos humanos dela e na aplicação dos aprendizados recebidos pela espiritualidade na materialidade. Além

disso, buscou-se aproveitá-los para fazer ponte entre as experiências de outras linhas filosóficas e mágicas, como a tarologia e a astrologia.

Sincretismo

Outro elemento presente no estudo das religiões que foi incorporado à série foi o sincretismo. Este parte do entendimento de que divindades de culturas diferentes representariam funções arquetípicas similares. Deuses que regem características como maternidade, beleza e coragem se repetem em grande parte das religiões politeístas, muitos cumprem funções sociais semelhantes, como Yemanjá, sincretizada com Maria, mãe de Jesus, e Ísis, mãe de Hórus. As três divindades cumprem papéis nos quais protegem seus filhos contra os perigos e são entendidas pelos fiéis de cada cultura como uma energia para se acessar quando se busca a proteção materna. Por coincidência ou não, em suas representações a cor azul claro é sempre presente.

Muito evidente na religião de matriz africana, a associação dos orixás com os santos católicos faz com que frequentemente se vejam representações cristãs nos altares dos terreiros. Isso acontece ainda por um fator histórico, a discriminação necessária em épocas na qual estas religiões eram perseguidas devido a proibições legais, estimuladas pela intolerância presente na sociedade.

O sincretismo é evidenciado na série quando a personagem enxerga os orixás, mostra-se a ela representações diferentes das energias a qual eles estão conectados. Além disso, o conceito dos reinos pertencentes aos orixás foram pensados contendo símbolos e elementos sincréticos. O nome dos amigos da personagem principal também foram escolhidos baseados nos santos católicos sincretizados com os orixás.

Perfil

O desenvolvimento do perfil da personagem principal se beneficiou da discussão com colegas. Em respeito ao risco de apropriação de uma cultura cuja matriz é africana, a primeira escolha era a de uma personagem negra, aproveitando e reforçando a preocupação em relação a produzir um material com representatividade

racial, porém, essa escolha despertou outras questões, como a condição de reproduzir fielmente uma realidade diferente da qual tenho experiência.

Além disso, se tornou interessante representar a realidade através de outras perspectivas, da possibilidade de expansão dessa tradição através da simpatia de pessoas cuja história pessoal cruza com o meio religioso mesmo que ele não esteja ligado às origens delas, mostrando que essa experiência não está restrita apenas a um grupo, visto a diversidade presente nas influências em sua constituição e entre seus adeptos.

O perfil dos outros personagens humanos foi desenvolvido baseado na experiência pessoal com o meio universitário, reproduzindo neles jovens universitários possíveis. Suas personalidades foram inspiradas também nos arquétipos difundidos pela tradição oral do filho de cada Orixá. Bárbara, João e Antônio são os três personagens secundários principais e seus nomes foram escolhidos baseados nos santos que sincretizam com os Orixás Yansã, Xangô e Exu, respectivamente.

Os perfis estão descritos mais adiante no trabalho, no item onde está contida a bíblia da série.

Estrutura dramática

A estrutura dramática da série se baseia na trajetória da personagem central, Nayara, na descoberta e exploração dos reinos dos Orixás e reconhecimento de sua força no espaço urbano, superação das energias de medo e inércia das Ya Min e confirmação do novo Odu, percebido por Ifá em seu jogo de búzios. Os eventos pelos quais Nayara é guiada constituem a história que Ifá está buscando.

As Ya Min são apresentadas como primeiras antagonistas da história. Essas divindades são consideradas como as mais antigas cultuadas na África. Na série, tomam a postura de portadoras do mal do mundo, avessas às mudanças, pois perderam seus domínios pela ascensão do culto aos Orixás. Os ataques delas à Nayara mobilizam os Orixás de várias formas para ajudar a protegê-la, o que desenvolve o relacionamento entre eles e os aprendizados recebidos. Representam também o medo que a própria personagem sente ao lidar com esse novo aspecto da realidade, sendo um obstáculo a ser superado e a motivação para seguir este caminho.

O enredo também gira em torno da vida cotidiana da personagem principal e de seus amigos, de modo que são refletidos na narrativa questões relacionadas à vida

urbana e à sociedade. O machismo, a intolerância religiosa, o uso de drogas e outras experiências relativas à vida de um jovem em uma cidade como o Rio de Janeiro dialogam com a experiência fantástica e espiritual pela qual Nayara passará.

Abordagem Social

Além dos elementos envolvidos no entendimento litúrgico do que as Ya Min representam, buscou-se associar a questão que elas trazem à trama à segregação e demonização feminina decorrente da dominação de gênero desigual em nossa sociedade, atribuindo a elas todos os aspectos femininos oprimidos e julgados pela ideologia patriarcal. Essa questão levanta uma das responsabilidades políticas que se assume com essa série, tratar do machismo como problema social motivador de conflitos dentro do enredo.

Tratar do assunto sendo um autor que identifica o próprio gênero como masculino cria uma situação delicada onde são necessários muitos cuidados. Houve e, enquanto o projeto existir, haverá a preocupação de não se colocar na posição de apropriação do discurso e da luta feminista. O assunto é tratado como presente em nossa sociedade, mas reconhece-se que, partindo de um homem criador, a série não expõe sua perspectiva como absoluta.

A trama segue abordando outras questões sociais. A intolerância religiosa é exposta no primeiro capítulo quando o terreiro do qual um dos personagens faz parte tem uma de suas estátuas quebradas em um ataque noturno. A depredação de casas onde religiões de matriz africana são praticadas é algo recorrente em nossa sociedade.

Tendo em vista a seriedade do tema, nota-se a necessidade de educação da população em relação à aceitação da diversidade cultural de nosso país. Os personagens que lidam com esse problema na história buscam uma solução pacífica, reconhecendo a perseguição, mas não reagindo com a mesma violência. O ataque é a motivação para a participação do grupo na procissão de São Jorge, uma atitude que busca mostrar que a união das crenças em seus aspectos comuns traz benefícios objetivos como a paz social e o intercâmbio de experiência e conhecimento.

O Projeto

O desenvolvimento de uma série demanda a produção de um material chamado a “bíblia” da série, onde estão incluídas as informações básicas e necessárias para a apresentação do projeto, sendo eles uma introdução, as sinopses da série e dos episódios e o perfil dos personagens principais.

Seguindo, encontra-se resumo dos primeiros quatro episódios e a primeira versão do roteiro do episódio piloto. Os resumos seguintes, que se encontram no *Anexo 1*, estão em processo de revisão e desenvolvimento, mas foram incluídos para indicar a continuação dos principais aspectos da história.

Outros materiais produzidos durante o desenvolvimento do projeto foram incluídos. No *Anexo 2* encontra-se um poema usado como referência visual para a criação da abertura da série. Inspirado na diversidade religiosa presente na cidade do Rio de Janeiro, tema que também alimenta a série. Foram incluídos os *concepts arts* anteriores da personagem principal, feitos por artistas diferentes que participaram brevemente do projeto.

Onã, a Trama dos Caminhos.

Série televisiva em animação 3D.

Gênero: Fantasia, Mitologia, Espiritualidade.

Duração: 1 temporada, 16 episódios de ~15 min.

Classificação indicativa: 12 anos

- *Introdução*

A série propõe-se a construir uma narrativa incorporando elementos presentes nas mitologias das religiões de matriz africana, abordando questões relacionadas a presença das forças da natureza no ambiente urbano e na vida cotidiana, a ancestralidade presente na cultura brasileira, além de questões pertinentes em nossa sociedade como o machismo, a intolerância religiosa e a busca de auto-conhecimento através da arte e da espiritualidade.

A produção da série busca proporcionar representatividade de culturas minoritárias, ricas em significados e essenciais à história do país. *Onã, a Trama dos Caminhos*, traz uma nova perspectiva sobre a vivência e a presença dessa força, descendente da África, nascida no Brasil

Onã conta a história de Nayara, jovem que descobre ser capaz de enxergar e interagir com os Orixás e suas forças. Além de vê-los no espaço urbano, a personagem viaja para seus reinos, onde as suas lendas, que por um lado os representam e por outro os compõem e definem sua existência, se repetem eternamente. Nayara presencia, interfere e aprende com as lendas vividas pelas divindades, suas experiências se refletem em sua vida cotidiana e no seu entendimento sobre si mesma. A jornada de Nayara é também uma jornada para os próprios Orixás. Eles a buscam para guiá-la, entendê-la e desafiá-la, pois sua experiência também os reaproxima do mundo material.

- *Sinopse da série*

Ifá é o deus do destino e conta como instrumento de adivinhação dezesseis histórias que definem a humanidade. Quando Nayara se descobre capaz de enxergar os Orixás ao seu redor, uma nova história começa, e com ela, novas possibilidades de aproximação entre o homem e o imaterial. Nayara é guiada pelos Orixás em sua descoberta e, na medida que avança, redescobre o mundo em que vive.

Os instrumentos de Ogum



Ogó: semelhante a um cajado, instrumento de Exu.

- ***Perfis dos personagens principais***

- **Nayara**

Jovem recém chegada ao Rio de Janeiro. Estuda Desenho Industrial, tem 20 anos, baixa estatura, aparência excêntrica. Insegura em se abrir e se expor, mas capaz de oferecer carinho e afeto pelos amigos próximos. Tem visão artística e a capacidade de enxergar o fluxo de energias entre as coisas, mas quando é apresentada a uma grande manifestação delas, tem medo e se fecha. É levada a seguir jornada de superação e descoberta quando os próprios Orixás vêm ao seu encontro para guia-la.

Suas transformações ocorrem no campo da sua feminilidade, na aproximação do homem com a natureza e na ancestralidade manifestada no espaço urbano do Rio de



Janeiro.

- Exu

Divindade que faz conexão entre o mundo dos homens, a Terra, e os mundos dos Orixás, o Céu. Mora em todos os caminhos, cumpre seu papel como deus, mas se diverte como os homens. Realiza a transformação através da transgressão, ensina pregando peças, conduz pela atração. Bem humorado, charmoso e sexualizado, possuidor do conhecimento das ruas, todas características que refletem os seus domínios. Procura por Nyara quando uma nova combinação surge no jogo de Ifá e, mesmo após ser indicado que ela não é a resposta de sua busca, assume a responsabilidade de protegê-la das energias que a oprimem.



Concept Art por Filipe Duarte

- Ogum

Orixá que rege as guerras, o ferro e todos os instrumentos usados pelos homens. Impulsivo, energético, bem humorado, mas agressivo se provocado. Como todos os Orixás, adora ser adorado e protege aqueles que o fazem. É destemido, se envolve e consegue entender apenas coisas práticas. Possui um energia masculina muito acentuada, o que lhe confere um ar de estereótipo do machão. É quem Exu pede para proteger Nayara enquanto segue em sua busca. Considerado o senhor da visão e abridor de caminhos, Ogum ajuda a personagem principal a enxergar o mundo ao seu redor e é quem a leva pela primeira vez para o reino dos Orixás.



Concept Art por Filipe Duarte

- Ifá

Deus do destino e da adivinhação, nos tempos primordiais recolheu com a ajuda de Exu todo o conhecimento necessário para prever o futuro. É benevolente com a humanidade e deseja que ela use seus instrumentos para seguirem seus caminhos, mas se orgulha do conhecimento que detém e busca manter-se absoluto nesse aspecto. Tem autoridade sobre os Orixás pois eles fazem uso de suas habilidades, mas não se envolve em seus conflitos a menos que eles o peçam. Ifá é quem inicia o envolvimento dos Orixás com Nyara ao enviar Exu para investiga-la.

- Antônio

Jovem carioca, estudante de Engenharia Elétrica, 21 anos, abiã (neófito) em um terreiro de umbanda. Possui conhecimento sobre a tradição do culto aos orixás por ter crescido próximo da religião devido à sua família, mas escolheu controlar seu envolvimento devido ao compromisso e entrega necessários. Tímido, calmo, não é ligado à excessos. Seu auto-controle reflete a sua relação com a espiritualidade e com

sua própria energia, próxima à do orixá Exu, que usa essa ressonância para incorporar nele e se aproximar de Nayara sem a assustar. Essa aproximação faz com que se desenvolva uma relação com ela, de modo que ele pode oferecer a perspectiva da tradição de matriz africana.

- Bárbara

Colega de classe de Nayara, carioca, 20 anos. É agitada, possui um alto astral, mas também é carente e reativa. Cobra excessivamente dos amigos consideração e correspondência das próprias expectativas. É mais eficiente em defendê-los do que em dar suporte emocional. Gera conflito com Nayara quando esta começa a se interessar por assuntos que não a tangenciam, mas também é a fonte pela qual a personagem principal desenvolve aspectos e questões sobre a própria feminilidade e a relação entre as mulheres e a sociedade.

- João

Colega de classe de Nayara, carioca, 24 anos. Estudante amador de mitologia e praticante de técnicas de ocultismo. Curioso, com fortes traços de imaturidade, mas com boa mente associativa e imaginativa. Dá suporte racional para a experiência de Nayara e oferece a perspectiva das linhas esotéricas ocidentais.

- Ya Min

Divindades ancestrais, se apresentam como a deusa tríplice, três mulheres, a Donzela, a Mãe e a Anciã. São consideradas as portadoras do mau do mundo pelos homens, contrárias às mudanças, agressivas e vingativas àqueles que as desagradam. Representam a demonização e a violência contra a feminilidade, são oprimidas pelos Orixás, para quem perderam seus domínios, mas ainda carregam em si a força da ancestralidade feminina. Se mostram a princípio como antagonistas à viagem de Nayara, mas na medida em que a personagem principal se dedica a conhecê-las, percebe o que elas representam e o quanto a sua força merece respeito.

- ***Sinopse dos episódios***

• ***Episódio 1: Encruza***

Naná é pega pelo trânsito por causa de uma procissão. Quando sai do ônibus para perseguir um pássaro auspicioso, descobre um novo mundo ao se deparar com a estátua de São Jorge.

• ***Episódio 2: Caminho***

No céu, Exu recebe a missão de encontrar a história que falta no jogo de Ifá. Na Terra, Naná vai ao encontro de uma amiga. À noite, o caminho dos dois se cruza.

• ***Episódio 3: Demanda***

Ifá nega que seja Naná quem ele busca. Preocupado, Exu pede que Ogum proteja a menina das energias que a atacam. O santo guerreiro vai impulsivamente para a casa dela.

• ***Episódio 4: Guia***

Após afastar as energias de Naná, Ogum a convida para um passeio que a faz se deparar com novas presenças nas ruas. Quando as energias voltam a se manifestar, ele apela à sua mãe, Yemanjá, por ajuda.

• ***Episódio 5: Odé***

Antônio vai até Nayara para devolver o caderno que roubou inconsciente. Ogum a convida para ajudar a procurar Oxóssi, seu irmão perdido.

• ***Episódio 6: Ewê***

Ogum, Naná e L'Ogum Edé são presos por Ossayn. O santo erveiro tem uma surpresa quando vê quem é atraído pelo medo da menina.

• ***Episódio 7: Gira***

Antônio convida Naná e seus amigos para conhecerem o seu terreiro. Quando a gira começa, Naná tem uma nova perspectiva sobre os Orixás e a forma de viver suas lendas.

- ***Episódio 8: Axé***

Recebida por Yansã em seu reino, Naná aprende sobre o valor do conflito e do companheirismo.

- ***Episódio 9: Coroa***

As Ya Min vão até a deusa Oxum para exigir que se cumpra a sua aliança. Após brigar com Bárbara, Nayara é enviada para um lugar onde a energia das Ya Min não é bem vinda, o reino de Xangô.

- ***Episódio 10: Quizila***

Nayara e Obá se escondem nos aposentos do castelo de Xangô que discute com Oxum. Para fugir, Naná tem a idéia de estimular antigas desavenças.

- ***Episódio 11: Orô***

Nayara decide ir por conta própria para o reino das Ya Min. As deusas ancestrais contam sua história antes de encerrar a jornada da menina.

- ***Episódio 12: Oferenda***

Naná reconhece o poder das Ya Min. As deusas se transformam diante da compreensão da menina.

- ***Episódio 13: Egum***

Após presenciar um acidente de ônibus, Naná conhece Lázaro e se compromete a ajudá-lo a fazer a passagem para o plano dos mortos.

- ***Episódio 14: Kalunga***

Naná e Lázaro conhecem os filhos de Nanã. Na medida em que seguem, deixam para trás o que não precisam mais.

- ***Episódio 15: Erê***

Um oráculo chama Naná para concluir o seu caminho, ela pede respostas a Exu que a leva para onde se encontra o Iroko, a árvore que sustenta o mundo e o tempo.

- ***Episódio 16: Babá***

Naná chega ao topo do Orum. Lá, encontra com o pai de todos os Orixás e enfim, se encaminha para a confirmação de sua jornada.



Guia de contas para Exu

Resumo dos episódios

Episódio 1 - ENCRUZA

Um grande espaço branco, dezesseis pessoas negras vestindo roupas de algodão surgem carregando algo em fila. Ifá, presente na cena, mas com voz em off, começa a narrar o começo do tempo, quando homens ancestrais entregaram a ele suas histórias, se tornando seus filhos e criando junto a ele um presente para a humanidade,

a adivinhação. Algo que os fez descobrir o tempo, mas que também os limitou de alguma forma.

A cena desaparece em um fade branco, a Terra surge em um quadro, a perspectiva se aproxima do Brasil, do Rio de Janeiro, de uma faculdade. Três amigos sentado em um pátio. Nayara e Bárbara conversam sobre a professora de desenho, falam que ela é muito exigente e que estão com medo do trabalho final da matéria. João, que está fumando, oferece fazer um jogo de tarot para elas como experiência artística.

A imagem passa para um garoto andando de bicicleta. Antônio para em frente a uma casa, olha ao redor desconfiado e entra. A parte interior mostra o terreiro, uma estátua de Ogum está quebrada com alguns filhos-de-santo ao redor dela. Ele explicam que o terreiro sofreu um ataque e que depois de irem pra polícia, o pai de santo chamou um babalaô para saber o que fazer no âmbito espiritual.

Nayara joga tarot com seu amigo João. A carta mostra um pássaro gigante levantando um leão em suas patas, ele tenta interpretar o jogo. Fala sobre o Roca, pássaro da mitologia árabe que tem força de alçar aos ares o seres mais pesados e se alimentar deles. Tenta interpretar que ele concilia a força e a leveza necessárias para lidar com algo, que ela precisava alcançar a força que não a deixaria nervosa, mas se enrola na fala, Nayara diz que queria saber só sobre a prova de desenho na semana seguinte. João se frustra com a não aceitação de sua interpretação, Bárbara os interrompe dizendo que é a vez dela de jogar. João diz que está desconcentrado pra jogar e que acha melhor deixar pra outra hora e ela fica brava.

No terreiro, o Babalaô joga búzios. Após examinar o jogo, faz uma saudação para Ogum. O pai de santo sai para a parte da frente do terreiro onde seus filhos aguardam. Diz que com a aproximação do dia de São Jorge, o terreiro deve participar da procissão que ocorrerá na cidade, que deveriam comprar uma nova estátua e participar carregando-a. Fala de Ogum, sobre a proteção que ele fornece e a relação com a abertura dos caminhos, como todos deveriam lançar os pedidos nesse dia para que a energia dele. Antônio pergunta por que eles tem que participar do evento católico já que por intolerância provavelmente cristã eles haviam sofrido o ataque, o pai de santo afirma que eles devem honrar seus ancestrais que, quando perseguidos, se esforçaram para enxergar as semelhanças onde seus opressores enxergavam as diferenças, o babalaô que os santos estão conectados e a união das pessoas aumenta as bênçãos que cada um recebe.

Mais tarde um ritual começa no terreiro, os atabaques tocam, pessoas esperam para poder fazer suas consultas com as entidades. Antônio está atuando como cambono, auxiliando e fazendo a mediação entre entidades e consulentes. Uma entidade o puxa para conversar, provoca-o dizendo que ele está escondendo a sua força.

Na faculdade, João escuta música distraído, Bárbara mexe no seu celular, aparentemente irritada e Nayara está olhando ao seu redor e desenhando. Bárbara muda sua expressão e mostra a chamada de uma festa no próximo feriado na qual eles precisam ir. João concorda distraído, Nayara demonstra não querer ir, mas Bárbara faz chantagem emocional até ela aceitar.

A cena muda para o terreiro novamente. A gira acontece, o babalaô vai até um altar dedicado à Ifá, toca o altar e então sua cabeça. Um clarão ofusca a cena e mostra uma casa aparentemente grande, de proporções difíceis de distinguir, onde se encontra Ifá meditando. Ifá sai do seu transe e começa os preparativos para realizar um jogo (limpa a cesta, acende velas, etc). Sua voz narra sobre adivinhação, como os homens receberam seus presentes de diferentes formas, a cena mostra em sua casa pontos de geomancia no chão, canecas de café, planos matemáticos indistinguíveis. Em um desses planos, uma imagem se assemelha a um relógio com uma indicação que chama atenção a uma hora específica. Essa imagem se transforma em um relógio no pulso de Nayara, na hora indicada. Ela está em um ônibus, com seu caderno desenhos observando padrões que desenhou anteriormente.

As cenas se dividem entre Ifá se preparando e Nayara se deslocando, Ifá narra sobre o fluxo de constante transformação das coisas, que o homem enxerga o tempo como algo linear, mas como a adivinhação conecta pontos diferentes do tempo, algumas pessoas tem entendido que ele não se comporta de modo tão formal. Nayara olha para a janela do ônibus, vê os padrões que desenhou nas folhas de uma árvore. Os padrões se movem e para um ponto, quando ela percebe, está olhando para um pássaro que a observa de volta. Ela se apressa para pegar uma caneta, mas o pássaro voa, ela decide descer do ônibus para segui-lo. Ifá fala que as transformações no mundo acontecem, alguns tenta entende-las como algo que simplesmente acontece, outros tentam entender como uma sucessão de eventos, a adivinhação propõe uma forma de lidar com os momentos quando, de repente, a vida dá um salto. Nayara se depara com a procissão, abre caminho entre as pessoas, enquanto segue ouve o som de batalha. Ifá termina a preparação e senta-se para jogar os búzios. Nayara chega ao

centro da multidão, se depara com a estátua de São Jorge sendo carregada, a estátua emite uma luz diferente aos olhos de Nayara. Ifá joga os búzios, vê o resultado, parece satisfeito, mas sua expressão vai mudando para surpresa. Ifá grita por Exu.

A luz toma a visão de Nayara e diversas representações e símbolos sincréticos à energia de São Jorge surgem à sua frente (Ogum, Ares, Indra, Marte..), após a explosão de informações, energias escuras saem da terra, a atacam e ela desmaia.

Episódio 2 - CAMINHO

Ouve-se o grito de Ifá vindo do céu, chama por Exu. Nayara acorda, está deitada no chão, amparada por Antônio, que a ajuda a se levantar. Pergunta o que aconteceu, o rapaz diz que ela desmaiou quando se aproximou da estátua e que isso deve ter sido por causa da energia do santo. Nayara não entende e está assustada, Antônio sugere que isso pode ser algo bom, ela discorda e decide voltar para casa, ainda desorientada abre caminho para fora da multidão. Antônio se arrepia, comenta ter sentido que a menina estava “carregada”.

No Orum, chegando à casa de Ifá, Exu é chamado para ver a cesta onde se encontra o jogo de búzios aberto. Se aproxima e não entende o problema, deus da adivinhação o manda contar os búzios, existem 17 abertos, um a mais do que o jogo deveria ter. Ambos ficam perplexos, Ifá se recompõe e o lembra que os seus búzios são o conjunto de histórias que, no passado, Exu teve a missão de recolher pelo mundo para que Ifá pudesse criar seu oráculo. A presença de um novo búzio representava uma nova história que poderia mudar o seu sistema, de modo que precisava pedir a Exu que fosse à Terra em busca dela, inclusive para a proteção da pessoa que o búzio representa. Exu aceita realizar a missão, dizendo esperar se divertir com ela, parte então para a Terra.

Dois dias se passam, Nayara está no telefone com Bárbara. Sente-se indisposta e não sai de casa desde o ocorrido na procissão. Bárbara está brava com ela devido ao furo, exige que elas se encontrem nessa noite, na Lapa. Ela aceita.

De noite, Nayara caminha pela Lapa ao encontro de Bárbara, soturna e indisposta. Ao chegar no ponto de encontro, Bárbara a espera, falando secamente com ela, dá um pulseira que Nayara põe no pulso. Ambas entram, Nayara se sente deslocada e incomodada com a agitação dentro da festa. Nayara vê de relance uma

pessoa com pentagramas brilhando ao seu redor. Quando fixa o olhar vê João se aproximando, ela a abraça. Eles vão para um canto da festa, João começa a apertar um cigarro e Nayara o pergunta qual sua relação com magia, ele explica que desde pequeno adorava a idéia que era passada pelos jogos e desenhos animados, então sempre teve um inclinação para ocultismo. Ela fala sobre o que aconteceu na procissão, ele pergunta se ela não tinha usado nada e que as vezes ele via coisas, mas não sóbrio. Ela nega que usou algo, ele sugere que ela fume com ele para relaxar. Ambos fumam, ele fala um pouco de astrologia, de peixes como signo sensível ao que é imaterial, sobre os fluxos emocionais e mentais subjetivos que permeiam as coisas. Fala que não sabe muito sobre como a igreja católica trabalha essas coisas, mas que o São Jorge um santo protetor e que podia estar dando boas vindas à chegada de Nayara no Rio.

Enquanto eles conversam, Bárbara chega e pergunta o que eles estão fazendo, eles não conseguem explicar bem, ela se sente excluída e sai de perto. Eles se olham e aceitam que não vão conseguir se explicar para ela. Alguns instantes depois ouvem uma agitação, quando vêem é Bárbara discutindo com um homem, o homem ri, fazendo cara de inocente, Bárbara joga o conteúdo em seu copo nele. Nesse momento o homem avança para cima dela, outros homens o seguram. João e Nayara saem da festa com Bárbara.

Do lado de fora, eles discutem, Bárbara fala que ele a provocou, eles falam que não importa, mas não vão voltar para a festa. Os três seguem pelas ruas, Nayara começa a olhar para as ruas da Lapa. Ela vê pessoas vestidas com roupas de todas as épocas interagindo entre si, malandros e damas da noite, escravos e capitães do mato, índios. Chega um ponto em que João e Bárbara precisam seguir para uma direção diferente dela, eles se despedem.

Nayara está maravilhada com o que está percebendo, quando em uma encruzilhada, para, olha para a esquina e vê um tridente pixado no muro. Foca a sua visão e vê Exu encostado na parede, tomando uma cachaça, ele também nota a menina. Ela vê diferentes representações da energia atrás dele, vê Hermes grego, vê Loki nórdico e o deus asteca Huehuecoyotl, os mensageiros pregadores de peças, quando a imagem se estabelece, uma grande aranha está diante dela. Exu, ao olhar para Nayara, tem tempo de ver seus olhos brilharem, mas as mesmas energias escuras de antes se evidenciam nela, que se assusta e sai correndo.

Exu vai atrás dela, mas sente Antônio ao longe, se aproxima e vê que sua energia ressoa com a dele, decide realizar a incorporação. Nayara está chorando em um mesa de bar quando eles chegam, ela reconhece Antônio, Exu puxa assunto, perguntando o que aconteceu, pede uma garrafa de cachaça para o garçom, ela explica que tem tido visões estranhas, que está com medo de estar maluca e isso tem feito ela se sentir mal. Antônio/Exu toma uma postura mais séria, dá uma abraço para acalmá-la, realizando uma pequena limpeza energética, o que a faz se sentir melhor, assegura que ela não está maluca, refere-se a si mesmo em terceira pessoa para falar da capacidade de ver o invisível que os cerca, que isso é especial. Nayara afirma que sempre viu formas e movimentos que sabia que não estavam ali, mas que nunca tão intensamente. Ele fala para ela voltar pra casa, voltando a assumir uma postura brincalhona e charmosa, ela tenta pedir algum contato dele, mas ele começa a rir da idéia de contato com ele. Eles se despedem, mas antes Exu afana um caderno que Nayara usa para desenhar. Quando desincorpora, leva o espectro energético com ele. Antônio se assusta, pois não se lembra o que aconteceu, e ainda está com o caderno afanado.

Episódio 3 - DEMANDA

Exu vai ao Orum (o céu, conjunto dos reinos dos Orixás), entrega o caderno astral para Ifá, que o leva à cesta para realizar outro jogo. A resposta do jogo é negativa quanto à solução da busca. Ifá pede que Exu continue a procurar e este, frustrado com o resultado, aceita. Nayara está em sua casa, sofre com a presença das energias sem perceber a presença delas. Imagens vem à sua mente, lembra da briga com Bárbara, do homem que tentou ataca-la e então se lembra do que viu no meio da procissão. A imagem de Ogum recebendo e lançando energia para a multidão em uma dança vem à sua mente.

No terreiro, o Pai de Santo e Antônio conversam. Antônio se sente culpado por ter incorporado fora do terreiro e supostamente ter roubado o caderno de Nayara, recebe então uma guia do Pai de Santo que fala sobre a proteção que Exu, sobre a aproximação da energia dele com a energia da rua. Fala de suas característica de pregador de peças, seu papel como mensageiro e mediador entre os homens e Orixás e que por isso ele deve ser alimentado primeiro.

Na sua casa, Nayara procura seu caderno desesperada. Joga as coisas para o alto em seu quarto e não consegue encontrar. Pega um papel qualquer e começa a desenhar, fica mais preocupada depois que lembra da prova.

No Orum, Exu viaja para o reino de Ogum levando uma oferenda de presente. Encontra Ogum, farto de oferendas oferecidas no seu dia, que comenta que em breve terá muitas “encomendas” para Exu entregar. Exu pergunta dos festejos, induzindo Ogum a falar do que aconteceu com Nayara. Ogum revela que as energias que se manifestaram pareciam vir das Ya Min.

Exu pede para Ogum ajudar Nayara enquanto ele prossegue em sua busca, oferece em troca a capacidade de se aproximar da Terra sem pedir permissão para ele (representada através de uma chave). Entrega o caderno astral afanado e volta para sua busca. Ogum reflete sobre a questão, entre o caderno e a chave.

Na Terra, Nayara se sente um pouco melhor, mas não totalmente. Troca mensagens com seus amigos no celular e vai dormir. Ogum surge através de uma caixa de ferramentas na casa de Nayara. Empolgado com a autonomia, começa a explorar a casa, impressionado pelos objetos relacionados com as tecnologias. Segue até chegar ao quarto de Nayara, onde ela está dormindo. Ao se aproximar dela, a energia das Ya Min se manifesta violentamente.

Episódio 4 - GUIA

Ogum se põe a combater as energias diretamente e, usando sua força, dissipa as energias, Nayara acorda como se recuperasse o fôlego, vê então Ogum no meio de seu quarto e tenta fugir assustada, mas é detida. Eles discutem e Nayara o reconhece. Ele se apresenta formalmente, se empolga com a capacidade dela de vê-lo. Se sente nostálgico com os tempos antigos, quando os homens eram mais próximos dos orixás. Ogum olha para a chave de Exu e propõe uma troca, ela o leva para rever o mundo, que ele a protegeria e que poderia levá-la para conhecer o mundo dele.

Nayara está afetada pela energia do Orixá, se sente corajosa perto dele, aceita a proposta. Ogum se transforma em uma guia ao redor do pescoço dela e ela sai de casa. Ao andarem pelas ruas, Nayara anda em direção à praça XV. Vê duas crianças

brincando, vê escravos sendo transportados e as ossadas abaixo de seus pés. Quando para em frente à estátua de D. Pedro I, Ogum se manifesta e corporifica novamente. Ogum admira a estátua, pensando ser uma homenagem a um guerreiro. Nayara está desconfortável com a madrugada, fala que quer voltar para casa, Ogum diz que ela precisa conhecer alguém e assegura que enquanto ele estiver com ela, nada vai lhe fazer mal.

Eles seguem andando em direção ao mar, ao passar em um vidro, Nayara vê em seu reflexo muitas mulheres atrás de si, Ele se detém na imagem, ela vê seu próprio reflexo estender a mão. Ao tocar no vidro, desperta as energias escuras com ainda mais intensidade, que começam a tomar a forma de muitos pássaros. Ogum se surpreende e tenta fazer alguma coisa, mas não consegue agir após o fluxo intenso de energia. As energias somem quando Naná fica inconsciente. O Orixá se desespera e busca uma solução. Se concentra e suas roupas começam a mudar.

Ogum se torna Beira-Mar e transporta a si e a Naná para as portas do reino de sua mãe, Yemanjá. Ele clama pela presença dela, que se mostra como Ogunté. Ogum pede pela ajuda de sua mãe, que analisa a situação. Explica que Naná tem despertado as Ya Min e que elas são uma força antagônica à mudança pelo fato de terem perdido a importância com a ascensão dos Orixás. Ela a leva para o seu reino com a ajuda dos elementais sob seu comando, as sereias. Na medida em que se aproxima de volta ao seu reino, suas vestes se transformam passando por aspectos diferentes de sua energia. Chegando ao seu palácio, purifica-a com suas águas.

Naná acorda, Yemanjá faz para ela um cordão que a protegerá da manifestação das Ya Min, explica para ela sobre o uso da guia e diz que Naná poderá entrar em contato com ela em seu interior, pois Yemanjá também mora em um oceano que está dentro dela. Fala sobre as dificuldades que passou em sua vida ao vir pro Rio de Janeiro, sobre a solidão e a necessidade que ela tem de encontrar o seu lugar, mas que ela encontraria sua força e ainda seria capaz de ajudar muitas pessoas, a manda de volta para a Praça. Ogum a está esperando, a madrugada está chegando ao fim, Nayara se sente calma, diz que está ansiosa para conhecer o mundo dos Orixás.

ONÃ, A TRAMA DOS CAMINHOS.

Roteiro de série animada

Episódio 1 - ENCRUZA

SEQ 01 – ESPAÇO NEUTRO INDEFINIDO

Dezesseis homens negros vestindo branco caminham carregando algo pequeno em suas mãos, eles seguem em fila em direção a uma cesta de palha no chão. Atrás dessa cesta, senta-se Ifá, deus da adivinhação representado por um senhor cujo corpo parece feito da mesma substância que o universo, que aguarda enquanto cada um dos homens deposita um búzio na cesta.

IFÁ

(Voz em off)

O começo do tempo, quando o homem era novo e ainda havia muito a se inventar. Os primeiros homens se relacionavam com tudo de uma forma tão profunda, não sabiam seu futuro, não tinham limites. Tudo poderia ser uma placa indicando o caminho, então eles mantinham os ouvidos e os olhos abertos e viam, e ouviam a natureza, e assim viam e ouviam os Orixás.

Quando me conheceram me deram muitos nomes mas um só pedido, que os ajudasse a seguir o caminho que deviam. Eu o fiz. Dezesseis homens me entregaram suas histórias, dezesseis homens se tornaram meus filhos. Os homens, em troca, ganharam a adivinhação, e com ela, descobriram o tempo. Pobres humanos que tendo o infinito à sua disposição, preferiram escolher uma direção somente. Não sou ninguém para julgar as suas necessidades, tudo tem que escolher ser que seja alguma coisa.

Os filhos de Ifá se colocam a frente dele. Com os dezesseis búzios na cesta, começam a desaparecer. Ifá passa a mão por cima deles, pega a cesta, balança e com esse movimento, lança os búzios para cima.

A logo e o título da série aparecem. A cena desaparece em um fade branco.

SEQ 2 - EXT – PÁTIO DA FACULDADE

A imagem da Terra surge, a perspectiva se aproxima em direção ao Brasil, então para o Rio de Janeiro. Se aproxima de um prédio, de um grupo de três pessoas sentadas em círculo em um pátio. João está fumando algo apertado, Bárbara e Nayara conversam.

BÁRBARA

Meu deus! O que essa mulher vai querer da gente? Um texto por aula, uma prova violenta e agora esse trabalho misterioso! Como alguém aceita qualquer coisa como trabalho?

NAYARA

Eu estaria tranquilo se não soubesse quanta gente já reprovou nessa matéria.

JOÃO

Por que vocês estão preocupadas? É só desenhar qualquer coisa, fazer um poema, tudo o que vocês fazem fica legal, eu não tenho essa sorte.

BÁRBARA (cochicha)

Talvez se você não fumasse antes de toda a aula.

JOÃO

Nada a ver.

NAYARA

É brincadeira, João, você vai arrasar em alguma falcaturia, certeza.

JOÃO

Não fala assim, meus trabalhos dão certo porque eu sei pra quem pedir uma dica.

BÁRBARA

Como assim você não passou esse contato bafo?

JOÃO

Porque o contato sou eu.

João mostra o baralho com seu tarot para as meninas, elas começam a fazer cafuné nele.

AMBAS

Ah, João, você é tão legal, não quer tirar uma carta pra gente, seus trabalhos são tão bons, ajuda suas pobres amigas...

SEQ 3 – EXT – TERREIRO

Antônio, um jovem negro do subúrbio, anda de bicicleta pelas ruas, para em frente a uma casa de fachada discreta. Ao entrar, faz a reverência apropriada aos filhos de santo daquele terreiro. Põe duas guias e segue louvando os altares da entrada. Chega a uma concentração de pessoas ao redor de uma estátua de Ogum quebrada.

ANTÔNIO

Não...

IRMÃO DE SANTO

Não foi só essa. O estrago não foi maior porque os vizinhos acordaram e ameaçaram os caras.

ANTÔNIO

E o Babá?

IRMÃO DE SANTO

Foi na polícia e agora tá lá dentro, chamou o Babalaô pra ver o que mais tem que fazer.

SEQ 4 – EXT – PÁTIO DA FACULDADE

A imagem estática de um pássaro levantando um leão do chão surge. João lê a carta de tarot para Nayara.

JOÃO

O Roca. Deixa eu pensar. Ele é um pássaro gigante que consegue levantar vacas no céu. Ainda assim ele é um pássaro. Que levanta bichos pesados porque ele é forte e ainda é um pássaro... Ele concilia ser um pássaro, sabe, que voa, e come outros bichos que não voam mesmo sendo menores que ele. Você tem que.. conciliar o trabalho duro com a leveza... Tá fazendo sentido?

NAYARA

É... um pouco, mas eu queria saber o que tinha que fazer pra prova de desenho, não tava querendo uma lição de vida agora.

JOÃO

Poxa. Tá, eu tava lendo o que saiu, deixa eu pensar então em uma coisa pra falar.

BÁRBARA (empurrando Nayara para fora)

Ai João, não liga pra essa ingrata. Sai daqui, Nayara, agora é minha vez de jogar

NAYARA

Ai João, não queria dizer isso, o que você falou já me fez pensar. Pode deixar que vou lidar com o peso dessa prova com leveza. Obrigada.

Nayara se levanta, dá um beijo na testa de João.

BÁRBARA

Minha vez!

JOÃO

Acho que eu não tô conseguindo me concentrar muito bem.

BÁRBARA

Na minha vez?

SEQ 5 – INT – TERREIRO

CENA 1

Um Babalaô está sentado, uma cesta e um jogo de búzios aberto à sua frente. Ele olha pensativo para ele, mexe em algumas peças ocasionalmente. O pai de santo do terreiro aguarda próximo o resultado.

BABALAÔ

Ogunhê!

CENA 2

O pai de santo vai ao encontro dos filhos que o aguardam do lado de fora acompanhado pelo Babalaô.

BABALAÔ

O santo falou, o dia que o povo cultua santo guerreiro se aproxima, todos devem comparecer para prestar suas homenagens e receber suas bênçãos.

PAI DE SANTO

É meus filhos, dia de São Jorge, é feriado, mas para aqueles que puderem, vamos nos organizar para irmos à procissão levar uma nova estátua e louvar nosso pai Ogum. Que ele abra nossos caminhos e nos proteja pelo resto do ano!

ANTÔNIO

Babá, por que nós participar de um evento católico? Não podíamos fazer uma gira aqui no terreiro? Pra que ir no dia do santo dos outros quando é possível que foram eles mesmo que..

PAI DE SANTO

Filho, nós cultuamos Ogum nesse dia em honra aos nossos ancestrais que, quando eram perseguidos pelo que nós fazemos hoje, tiveram a capacidade de ver semelhança onde os opressores viam diferença. Pro santo não tem diferença, eles estão todos ligados, nos protegendo.

BABALAÔ

A união das pessoas só aumenta o axé. Deixa a separação pra quem não entende isso.

PAI DE SANTO

É difícil suportar um ataque de intolerância, filho. Mas nós não podemos ceder à raiva e querer fazer mais do que a lei permite em

relação a isso. Nosso trabalho é nos melhorar e ajudar que os outros se melhorem.

Antônio continua incomodado com a decisão tomada, fica olhando para a estátua quebrada.

SEQ 6 – INT – TERREIRO

De noite, um ritual ocorre no terreiro. Os atabaques tocam, pessoas esperam para poder fazer suas consultas com as entidades. Antônio está atuando como cambono, auxiliando e fazendo a mediação entre entidades e consulentes. Uma pomba gira o puxa para conversar.

POMBA GIRA

Oh, compadre, muito bom ver você finalmente trabalhando aqui. Muito disciplinado, cabeça formosa, só falta uma coisa, sabe? Tá faltando achar a sua força, o que você vai oferecer nessa casa. Essa força está aqui, é sua, você tem que achá-la.

Antônio fica parado digerindo o que a entidade havia lhe dito.

SEQ 7 – EXT – PÁTIO DA FACULDADE

João escuta música distraído, Bárbara mexe no seu celular, aparentemente irritada e Nayara está olhando ao seu redor e desenhando.

BÁRBARA

Gente! Meu deus! Achei a coisa perfeita pra gente! Olha!

Bárbara levante e põe o celular diante dos amigos. Mostra a chamada para uma festa.

BÁRBARA

É no feriado! Nós vamos, né? Eu tava doida pra ir nessa festa!

JOÃO

É... pode ser, acho.

NAYARA

Poxa, Bárbara, é na semana antes do trabalho. E a grana que

BÁRBARA

Eu pago pra você, Nayara, tá? Assim pelo menos você sai da sua caverna.

NAYARA

Não, não é só isso, eu não sei se quero.

BÁRBARA

Vamos, Naná! Depois você não vai reclamar de se sentir sozinha no Rio!

NAYARA

Ok, Bárbara, ok.

SEQ 8 – INT – TERREIRO/CASA DE IFÁ

No terreiro, o babalaô se aproxima de um altar dedicado à Ifá. Ao chegar diante dele, faz uma reverência, encosta nele e depois em sua testa. Um clarão parte

dos dedos que tocam a testa e ofusca a cena. Surge uma casa aparentemente grande, de proporções difíceis de distinguir, onde se encontra Ifá meditando. Ifá acorda, se levanta e começa a fazer preparativos para realizar um jogo. Limpa a cesta, acende uma vela, pega um saco com os búzios.

IFÁ

Não foram muitos os que puderam aceitar o que eu havia oferecido. Com o tempo, o homem descobriu que precisava amar, sobreviver e conquistar. Aos mais sábios, mas nem sempre os mais amados, a língua da natureza continuou a sussurrar, eu lhes dei condições para entendê-la.

A adivinhação foi o meu presente, mas os homens já eram muitos. Cada povo recebeu o presente de uma forma. De um lado ao outro do Aye começou a exercitar aquilo que fora dado. Exercitar sim, pois eu não dei apenas um objeto, eu ensinei o movimento de um músculo, um passo de dança. E esses homens dançaram sobre canções, elementos e histórias diferentes.

Enquanto anda por sua casa, mostram-se diversos objetos ligados à adivinhação expostos nela, como em uma coleção. Pontos de geomancia no chão, canecas com café, bacias de prata com água, bolas de cristal, mapas celestes, piras em chamas, planos matemáticos indistinguíveis. Em um desses planos, encontra-se uma imagem que se assemelha a um relógio. Essa imagem realiza uma transição, se tornando o relógio no pulso de Nayara, com a mesma hora indicada.

SEQ 9 – EXT/INT – RUA/CASA DE IFÁ

CENA 1

Naná está sentada no ônibus, presa em um engarrafamento no centro da cidade. Olha para seu sketch book, vê padrões de cores e formas que havia desenhado anteriormente. Olha pela janela, vê folhas das árvores balançando ao vento. Distraída

e sonolenta, entra em transe, os mesmos padrões que havia desenhado surgem junto às folhas e se movimentam com elas. Eles se direcionam a um ponto da árvore. Quando se dá conta está olhando para um pássaro marrom, ele a olha de volta. Quando o percebe, se apressa para pegar uma caneta e seu sketch, mas o pássaro sai voa para mais longe e continua a encará-la. Nayara faz sinal para saltar do ônibus.

NAYARA

Sabe quando você ouve uma música sem letra e você tem certeza de que ela tá querendo dizer algo pra você? Ou quando tá escuro e parece que sua cabeça não suporta o vazio do espaço? Eu sempre pensei que o significado da vida era primo desses momentos, não é uma coisa que dá pra entender por completo, mas você sabe. A ciência pode ter explicações pra essas sensações, mas só a arte consegue jogar com elas, fazer piada como alguém que percebeu do que aquilo se trata.

CENA 2

O barulho do ônibus freando se mistura com um fósforo sendo aceso por Ifá, que acende vela em uma mesa onde vai realizar o jogo. Ifá começa os preparativos para jogar, pega a cesta em uma estante, limpa a poeira. Vai até uma estante e decide entre cabaças amarradas e os búzios, pega um saco com eles e se dirige até a mesa.

IFÁ

Para aqueles que fizeram mais do que seguir o caminho apontado, aqueles que tomaram para si o dedo que aponta a direção, revelou-se o mapa do tempo, a sequência causal, a matemática subjetiva que leva as coisas a acontecerem. O tempo se mostrou menos formal com aqueles que criaram intimidade com ele, e somente os homens que compreenderam meus segredos podem criar esse tipo de relação.

Isso é o máximo que o homem conseguiu até agora, tentar entender a transformação das coisas através do quanto ele consegue perceber do que o levou até onde está ou aceitar o que vem. A adivinhação é o

meu presente para quando o mundo dá um salto, e o homem perde o chão.

Ifá termina de arrumar a mesa onde realizará o jogo e se senta.

CENA 3

Na Terra, Naná se depara com uma multidão que segue em procissão, ao longe vê o pássaro que está perseguindo do outro lado da aglomeração de pessoas. Decide seguir com a perseguição abrindo caminho por entre as pessoas, na medida que anda, começa a ouvir um som como se as pessoas ao seu redor estivessem guerreando. Quando chega ao meio do caminho, uma clareira se abre e vê um grupo de pessoas carregando a estátua de São Jorge. Aos olhos dela, a estátua começa a emitir uma luz vermelha.

CENA 4

Ifá lança os búzios ao ar, eles caem na cesta. Ifá os observa satisfeito, estão todos abertos. Após pouco tempo observando, sua expressão vai se transformando para o espanto. Ouve-se seu chamado ecoar pelos reinos, ele chama por Exu.

CENA 5

Na Terra, a luz diante de Nayara se torna mais intensa, pequenos símbolos surgem no ar, ela perde a estátua de vista e vê silhuetas de outros deuses ao centro, emanando essa força. Vê Ares, Indra, Marte, Anhur, símbolos relacionados às armas e à guerra. As imagens se somam e causam uma explosão de informações. Nayara fica nervosa, uma energia escura começa a sair de si, ela grita e desmaia.

Considerações Finais

A conclusão do projeto de conclusão de curso *Onã, a Trama dos Caminhos* não consiste no fim do projeto de série animada. Um dos aprendizados adquiridos durante o desenvolvimento do projeto foi o de que o trabalho do roteirista em obras animadas não é um etapa prévia, mas um acompanhamento das escolhas de todos os responsáveis pela criação. Além disso, o aprendizado aprofundado sobre técnicas de roteiro também mostrou como o afinamento e a revisão sempre são necessários para se criar um ponto de virada mais instigante ou um diálogo mais fluido.

A oportunidade de exercer um trabalho criativo como esse cumpriu com o objetivo do crescimento esperado. Existe o reconhecimento de que existe muita coisa a se desenvolver para que a série chegue à qualidade das obras que a inspiraram e com o fim desta etapa, começa a procura pelos caminhos e pelos instrumentos necessários para seguir em frente.

Anexo 1

Episódio 5 – ODÉ

Antônio está inquieto em sua casa, com o livro de Naná em mãos. Lê anotações e vê desenhos feitos por ela, de modo que sabe onde encontra-la. Fala com sua mãe sobre o que aconteceu, fala que se sente culpado pela incorporação na rua, por ter roubado o caderno e que tudo aconteceu de uma forma estranha, diferente do modo que acontece em seu terreiro, sua mãe sugere que esse acontecimento pode significar uma experiência importante e que ele deveria buscar encontrar a garota e devolver o caderno.

Na faculdade, Antônio vê Nayara ao longe e vai até ela, que fica feliz em vê-lo. Eles conversam um pouco, ele se sente envergonhado de admitir o roubo, ambos sentem atração um pelo outro. Depois de conversar, tenta colocar o caderno na bolsa dela sem ser visto, mas é pego, Naná o questiona nervosa, ele não encontra explicações, se desculpa e vai embora.

Naná volta para casa, recebe uma ligação de seu pai, ele está preocupado com a situação financeira em mantê-la, isso a deixa ainda mais frustrada e ela acaba desligando na cara dele. Pega uma folha qualquer e fica desenhando em seu quarto, desenha com força uma imagem que representa os sentimentos do momento. Sem ser visto, Ogum elogia o desenho, ela se assusta e o vê em seu quarto. Ogum se diverte com o estado de Naná, diz que ela vai ser ótima para ajuda-lo com uma coisa, chama-a para seu reino e ela aceita.

Naná chega ao reino de Ogum, à espere deles está outro homem, mais jovem e muito bonito. Ela é apresentada a L'Ogum Edé, sobrinho de Ogum que veio pedir ajuda, pois o seu pai, Oxóssi, havia desaparecido. Ogum acha que não é uma grande questão e vê nisso uma oportunidade de apresentar Naná ao reino de seu irmão.

Os três se transportam para o reino de Oxóssi, uma grande floresta. L'Ogum conta a sua história, como nasceu a partir da união entre Oxóssi e a mais bela das Deusas, se sentindo vaidoso de sua beleza também. Eles continuam a busca até chegar a uma das fronteiras do reino, onde L'Ogum afirma ter visto seu pai caçando pela última vez. Ogum tenta convencer a eles que não sigam por ali, sugerindo outros lugares, mas L'Ogum está convicto, Naná também insiste para que eles sigam e todos entram

Episódio 6 – EWÊ

Os três caminham na mata fechada e escura. Chegam a um templo que parece em ruínas. Ao entrarem, encontram Ossayn fazendo experimentos com ervas. Ele os recebe, parecendo muito interessado nos visitantes. Começa a preparar um chá, ouve sobre a situação e diz que pode ajudá-los, mas que antes eles bebam. L'Ogum reconhece as flechas presas perto à entrada e disfarça beber. Na medida que os outros tomam, desmaiam.

Eles acordam, estão amarrados, Oxóssi está amarrado e pendurado no mesmo espaço, mas parece distraído e grogue com o efeito do mesmo chá. Ossayn os vê como objeto de estudo, se interessa especialmente por Nayara e começa a examiná-la. Ele tira o cordão que Yemanjá a deu e quando o faz, as energias das Ya Min se manifestam intensamente.

L'Ogum se solta facilmente e aproveita a distração para desamarrar Ogum, que acorda bêbado e enfurecido, avança para atacar Ossayn, que foge, sendo perseguido por Ogum. L'Ogum vai soltar Oxóssi.

As energias, já em forma de pássaros, arrebutaram as cordas que prendiam Naná, a circulam ameaçadoramente e começam a se unir, formando um grande pássaro, que tenta atacá-la. Ela fica encurralada e quando o pássaro vai atacar novamente, uma flecha o atinge e dissipa a energia. Oxóssi está livre e foi quem

acertou o pássaro, L'Ogum comemora, Oxóssi sorri e vai embora rapidamente, o que frustra seu filho.

L'Ogum, triste, ajuda Naná a voltar para o reino de Ogum. Naná está grogue e apavorada, mas ambos conversam na volta, ele fala sobre a ligação do pai com a liberdade, e como ele precisa aprender a ser independente, mas se sente solitário, já que não pode viver com seus pais. Ao chegarem no reino de Ogum, o encontram bagunçado. Naná não quer falar com Ogum, que está em seu trono, rodeado por energias agressivas. L'Ogum abre o portal com a chave para mandá-la de volta.

Certo tempo depois, Exu aparece no reino de Ogum, que está devastado pelo que aconteceu. Explica que Yemanjá havia proibido aos dois irmãos de irem para o reino de Ossayn, e como ele e Oxóssi haviam desobedecido, ela havia bloqueado seu reino para eles. Além disso, Naná não respondia mais aos seus chamados. Exu o consola, e ao ir embora, afana sua chave de volta.

Episódio 7 - GIRA

Naná chega à faculdade, Antônio está em seu campus esperando por ela. Ele se desculpa e explica que não tem como justificar o roubo do caderno, mas que não queria fazer isso. Naná decide perdoá-lo pois precisa conversar com alguém que de alguma forma seja envolvido com os orixás. Ele a convida para ir conhecer o seu terreiro, algo no qual ela ainda não tinha pensado em fazer, quando ela aceita, ele solta uma gargalhada descontrolada e ambos se assustam.

Ambos caminham na faculdade e encontram Bárbara, para quem apresenta Antônio. Ela está chateada com algum problema pessoal e se sente excluída ao ver os dois tão próximos, Naná fala sobre a ida ao terreiro, João chega, se empolga com a ideia e convence Bárbara a ir também, mesmo com um pouco de medo.

No sábado seguinte, os 3 chegam no terreiro que fica em um lugar afastado no Rio de Janeiro. João está de ressaca, Naná com um sutiã preto, que fica um pouco à mostra com sua roupa. Eles encontram Antônio, tímido com a presença de Naná, ele apresenta seu padrinho, Miguel, um pouco mais velho que eles, receptivo. Ele aponta o sutiã, explica por que se deve evitar usar roupas pretas de uma forma leve, prefere não comentar a questão da ressaca. A madrinha de Antônio, mais velha e rígida, chega e aponta os problemas de uma forma mais agressiva. Ela vai embora, Antônio se desculpa pela madrinha e por ter esquecido de informá-los melhor. Fala

rapidamente sobre o começo do rito, mostra o espaço para Naná, deixando os amigos pra trás sem perceber.

A gira começa, os 3 a acompanham da assistência, João pega no sono. Naná consegue ver as energias atuando em João, mas subitamente, as energias que emanam do altar começam a mudar a coloração do ambiente. Essa luz se aproxima da madrinha de Antônio. O pai de santo faz um sinal para os Ogãs, que mudam o toque. A madrinha incorpora em Yansã, Naná vê a energia nos olhos dela, como viu quando Antônio estava incorporado em Exu, repara que uma luz parecida parece ressoar no peito de Bárbara, que está concentrada e aparentemente emocionada. Naná vê então que a dança que Yansã faz se reflete em uma história, na lenda na qual Yansã e Ogum guerreiam, Naná vê essa história acontecer projetada enquanto Yansã dança. Yansã desincorpora, Bárbara pede para sair porque precisa respirar melhor.

Eles saem, escutam outros pontos do lado de fora. Um bambuzal chama a atenção de Naná, que se aproxima e vê a energia de Yansã nele. O bambuzal cresce ao redor de Naná e ela se vê diante de Yansã sentada em um trono.

Episódio 8 – AXÉ

Ela a saúda alegremente, fala que seu marido tinha falado sobre ela, fala sobre a guerra com Ogum (sob sua perspectiva, entendendo que foi uma luta necessária para o crescimento de ambos e para a manutenção de sua independência). Fala sobre tudo o que aprendeu em cada um dos seus casamentos, Naná pergunta sobre a separação e ela ri, dizendo que para ela não existe isso, mostra a mão cheia de anéis.

No terreiro, Bárbara está cansada e entediada do lado de fora. Yansã mostra seus domínios para Naná, raios, vento, fogo, afastar os mortos, guerra, fala que adquiriu tudo como fruto de suas paixões pelos seus maridos e pela liberdade. Fala que protege as mulheres fortes e que uma pessoa forte, sabe se entregar à paixão.

Yansã dá para Naná um cordão feito com chifres de búfalo, Naná agradece, mas Yansã fala que não é um presente para ela, que esse cordão só pode ser usado por seus filhos, para que eles possam se aproximar dela. Yansã se cansa e dispensa Naná, que volta para o terreiro um pouco confusa e ofendida.

A gira se encerra, ela vê João dormindo e Bárbara, chateada, aparenta ainda estar se recuperando. Se senta emburrada e entrega o cordão para Bárbara, falando para ela usá-lo. Antônio chega, se desculpa mais pela falta de aviso, oferece carona de

volta para eles. Ao sair, Naná vê Exu de relance, que dá uma piscada para ela, quando olha melhor, vê um assentamento e faz uma rápida saudação. Os outros a apressam e todos vão embora.

Episódio 9 - COROA

As Ya Min viajam para o reino de Oxum para pedir sua ajuda, clamando pela aliança que elas possuem. Oxum não demonstra interesse no caso delas, mas consente em ajudar pelo acordo. Na Terra, o dia começa com Bárbara acordando e se preparando para a aula. Em seu quarto, há uma foto dela com Naná. Antônio também acorda para ir à faculdade, ao olhar no espelho, parece começar a se sentir mal. Em sua casa, Naná está dormindo.

Na faculdade, Bárbara está saindo da primeira aula quando Naná chega. A amiga está chateada com a ausência dela e age de forma distante. Naná insiste em se justificar para Bárbara, que explode com ela, ambas discutem, energias agressivas são trocadas enquanto isso. João chega para tentar acalmá-las, Naná percebe que está sem o cordão, e vai embora.

Naná se senta em uma parte isolada da campus, o seu cordão é jogado para ela, é Antônio, incorporado por Exu, que diz que um amigo pediu para entregá-lo. Ela desabafa com ele, que dessa vez explica sobre a mediunidade e os cuidados que se deve ter a exercê-la, encontrando a própria força e não se prendendo às energias alheias. Enquanto isso, internamente, Exu e Antônio discutem exatamente o contrário, sobre as regras e limitações que um terreiro impõe, e diz como a experiência de Naná pode ajudá-lo a crescer.

Exu/Antônio provocam-na, falando sobre a incoerência das pessoas ao querer se relacionar sem aceitar a parte negativa que todo humano tem. Naná fica irritada e bate em Antônio. Quando ele ri, ela vê a energia de Exu em seus olhos e sabe que um Orixá está ali. Este fala então da incorporação como modo de aproximação entre o material e o imaterial. Ele então oferece levá-la a um reino onde as Ya Min não são bem vindas e que, sendo ele senhor dos caminhos, poderá protegê-la o bastante.

Ele a leva para o pé de uma montanha, pede para ela se concentrar. Exu e Naná vão para o reino de Xangô. Ao chegarem à porta do castelo, ele explica que homens não podem entrar, mas que ele estará com ela, mesmo que não possa ser

visto. Naná entra e é recebida por Xangô e Obá, uma de suas esposas. Este fica feliz pela presença de um mortal, pensando que ele veio louvar sua majestade.

Eles são interrompidos com o anúncio de que Oxum, a outra esposa de Xangô se aproxima. Xangô pede que Obá esconda Nayara enquanto ele lida com ela. As duas saem pelas portas de trás do salão, mas Naná consegue ver Oxum chegando e fica paralisada com sua beleza, até que Obá a apressa com empurrões, de modo que ambas vão para dentro do palácio.

Episódio 10 - QUIZILA

Oxum surge em um aspecto forte, dominador, exigindo saber onde está a garota, enquanto isso, Obá a leva para o dentro do palácio. Naná pergunta para Obá sobre Oxum, por que elas tiveram que sair do salão. Obá conta a história na qual Oxum a convenceu a usar sua orelha como ingrediente para a comida de Xangô, dizendo que este seria seu prato favorito e, ao descobrir, Xangô as proibiu de ficarem juntas em seu palácio, ao contar essa história, ela passam pela cozinha onde outra Obá ainda cozinha sua orelha. Naná se surpreende com a atitude de Oxum, comenta que não se surpreende com relacionamentos triplos, mas discorda que duas mulheres devam brigar por um homem, ainda assim, prefere não se meter ainda mais nos assuntos estranhos dos Orixás.

Dentro do palácio, Obá conta para Naná sobre sua época como guerreira, antes de se tornar a amante mais dedicada a Xangô. Nesse momento, surge uma pessoa vestida como Oxum nos aposentos de Obá. É L'Ogum Edé, vestido como sua mãe, que veio avisar que ela veio atrás de Naná à pedido das Ya Min, que elas querem por fim ao risco de mudança que Naná representa. L'Ogum diz que pode ajudar na fuga, pois usava entradas secretas do palácio para visitar a sua mãe. Mesmo contra o gosto de Obá, eles seguem L'Ogum, até descobrirem que as saídas foram bloqueadas pelas Ya Min.

Naná ouve uma risada vinda de um quarto, segue para ele e encontra duas espadas cruzadas na parede. Tem a idéia de convencer Obá a acessar seu passado guerreiro e prestar contas com Oxum. Naná provoca Obá, estimula-a a partir para a briga.

Obá se inflama, pega as espadas e parte para atacar Oxum. No salão principal, chega sobre Oxum, ambas começam a brigar. Xangô muda seu aspecto e, irado, expulsa ambas de seu palácio usando seus trovões. Oxum e Obá saem correndo, ainda brigando, e se transformam em dois rios. Enquanto isso, Naná se esgueira pela porta da frente, se sentindo incomodada por ter que contar com esse recurso.

Naná caminha sozinha de volta para o ponto de chegada, pensativa, para e decide retirar o cordão que Yemanjá a deu. No momento que o retira, as energias das Ya Min surgem e elas se corporificam antropomorficamente. Elas começam a oprimir Naná, acusando-a a ameaçar a importância delas. Naná se dirige em direção a elas, abre os braços e entra na energia delas.

Episódio 11 – ORÔ

Naná chega ao reino das Ya Min. É um deserto com uma floresta de árvores secas, de onde escorre sangue e se penduram muitas gaiolas feitas de cabaças e preenchida de pássaros. Naná caminha até chegar em uma clareira, onde incontáveis Ya Min dançam ao redor de uma fogueira. A dança contínua e frenética acontece até que as mulheres começam a se fundir, terminando com somente 3, que chamam Naná para sentar perto delas.

As Ya Min reconhecem a coragem de Naná, por ter se entregado a elas dessa forma, supondo que esta reconhece que não teria chances contra os desejos delas. Naná concorda com as Ya Min, mas pede que elas lhe contem sua história e os verdadeiros motivos pelo qual elas querem o fim de Naná.

As Ya Min contam de como foram as primeiras a vir à terra, como se espalharam pelo mundo e eram cultuadas como as grandes mães da humanidade, em um sociedade matriarcal mais livre e caótica, regiam todos os aspectos femininos e ao lado delas, as mulheres eram rainhas. Falam então da ascensão dos Orixás e dos modelos sociais modernos, do homem tomando o lugar de comando, da exclusão e da simplificação delas ao seu aspecto temível. Dizendo que isso é tudo que resta para elas, e que elas não estão dispostas a serem esquecidas e terem seus segredos remanescentes tirados delas.

Naná diz que elas não precisam ser esquecidas, que ela não faria isso com elas, mas as Ya Min reconhecem que ela só está dizendo isso por medo. Elas então

cercam Naná com suas energias e a puxam para dentro da fogueira, onde elas entram também.

Episódio 12 - OFERENDA

Naná se vê desde o útero de sua mãe com a energia das Ya Min, vê a energia circulando entre as mulheres, conectando com sua ancestralidade feminina e com a Terra. Naná compreende as Ya Min mais profundamente e as aceita, em um turbilhão das energias escuras, os pássaros começam a tomar uma coloração mais realista, as Ya Min surgem então em seu aspecto original, elas então deixam Naná livre para partir, dizendo que confiam que ela não deixará que elas sejam esquecidas.

Naná volta para as planícies entre os reinos dos orixás, Exu espera por ela, bate palmas para sua volta e diz que não sabia se ela conseguiria. Naná diz que entendeu que eles, os Orixás, não são tão distantes dos homens. Pergunta então o que eles querem dela, por que Exu tem levado ela para conhecer os reinos deles. Exu revela que o que Naná é capaz de fazer pode representar uma mudança na ordem das coisas, que ela não é ainda a resposta para a mudança, mas que ele pressente que eles podem achar essa resposta através da perspectiva dela. Pergunta se ela está disposta a continuar, ela responde que acha que não existe mais volta. Naná volta para a Terra e encontra com Antônio, que a estava esperando, ela o beija.

Episódio 13 - EGUM

Ouve-se o Opanijé (toque de atabaque), Naná acorda suada, se prepara para sair, sente-se gripada. Na rua, Lázaro anda de ônibus ouvindo música, o ônibus bate e Lázaro morre.

Naná anda pela rua, ouve o som da batida, anda em direção ao acidente, chega ao local e ao ver, encosta-se em um poste sentido tonta, segurando sua guia. Vê Lázaro saindo dos escombros e vai ajudá-lo, ambos sentam na calçada e conversam. Exu surge e brinca com Naná, dizendo que já esperava o momento em que ela pegaria um Egum. Naná se espanta por Lázaro poder ver Exu, que evidencia que ele não está vivo.

Exu analisa Lázaro, vê que ele não está apegado à Terra e que faria sua passagem para o Orum tranquilamente, que isso seria uma oportunidade para Naná acompanhá-lo e conhecer as energias envolvidas nesse processo, as outras famílias de Orixás. Naná pergunta através de onde eles começariam esse processo, Exu aponta para baixo.

Exu os leva para uma caverna e os diz para entrar, ficando para trás. A caverna segue até se abrir em um pântano, onde ambos seguem até encontrar uma casa com pés de galinha. Lázaro está assustado e começa a discutir com Naná querendo voltar, a porta da casa abre e Nanã sai pela porta.

Naná olha para Lázaro e diz que chegou a hora dele devolver o que é dela. Lázaro está muito assustado e Naná tenta intervir, se pondo entre o Orixá e o garoto. Nanã se incomoda e afasta Naná, dizendo que não aceita negociações e que quando a hora chega, o que é dela volta para ela. Nanã subitamente pega Lázaro no colo.

Naná grita, mas percebe que Lázaro também está no mesmo lugar onde estava, mas vestindo uma roupa branca. Naná olha para o que Nanã carrega em seu colo, aos poucos percebe se tratar de barro com a forma de Lázaro. Nanã nina o barro que vai reduzindo ao tamanho de um bebê, então o põe na água do pântano, onde este se dissolve.

Naná pergunta como Lázaro se sente, ele diz não tem certeza se sente vazio ou leve, mas que está bem. Nanã diz para ambos seguirem seus caminhos, aponta para uma trilha na pântano e diz que seus filhos irão recebê-los. Eles seguem, Nanã entra na casa que também sai andando.

Ao andarem, a paisagem vai se transformando, as árvores mudam de cor e formato e quando ambos param, se vêem no meio de um cemitério. O Opanijé volta a tocar, ambos se sentem muito mal e começam a suar, Omolu surge dançando entre as lápides e para diante deles.

Episódio 14 - KALUNGA

Omolu volta a dançar, Naná e Lázaro se sentem gripados e suam muito. O toque do atabaque continua, ambos se sentem imobilizados pela sensação e vão ao chão. Omolu e a música param, os dois jovens estão ofegantes, o suor de Lázaro fica escuro e Omolu chega e pega o suor, que coloca em uma cabaça, o branco das roupas de Lázaro fica mais claro.

Omolu se aproxima então de Naná, ela faz menção de falar alguma coisa e ele a interrompe com o dedo em riste, silenciando-a. Ele pega o braço dela, onde vê uma cicatriz, Naná olha o braço dele, que também está cheio de cicatrizes, ele acaricia a cabeça de Naná, que parece ainda se sentir mal. Omolu então a abraça, Naná adentra as palhas e dentro de sua cabeça vê a energia e as imagens de Anubis, Shiva e Kronos e algo a mais que a assusta. Omolu se afasta, Naná levanta e vomita. Omolu parece satisfeito e aponta para Lázaro ajudá-la a seguir adiante.

Lázaro ajuda Naná a se levantar em ambos seguem, saindo do cemitério. O caminho se torna uma grande planície e ambos param para descansar, Lázaro pergunta o que aconteceu. Naná chora, nuvens escuras começam a se concentrar no céu e uma forte chuva começa. A chuva faz com que ambos se sintam bem e Naná consegue aceitar a experiência e se deixar limpar também pela chuva. Ela para e um grande arco-íris surge no céu, atrás de uma montanha. Lázaro sente que eles devem ir para lá.

Ambos sobem a montanha e chegam à beira de um precipício. Ouvem chocalho de um cobra e se assustam. De trás de uma árvore, sai Oxumarê na forma de um homem, sauda-os, se sentindo vaidoso pela admiração do arco-íris. Oxumarê se encanta com Lázaro e fala sobre a transformação que sua mãe e seu irmão proporcionam, como tudo faz parte do movimento e da beleza do universo. Enquanto fala, desaparece e reaparece com a forma de uma mulher.

Naná pergunta se eles chegaram ao fim, já que o caminho termina no precipício, Oxumarê os diz que esse era o momento para se admirar a beleza de onde eles estavam, aponta para a vista do precipício e quando ambos se viram para olhar, ele os empurra, dizendo que o movimento não para, mesmo que não haja caminho.

Durante a queda, Naná e Lázaro conseguem dar as mãos, mas Lázaro começa a perder suas cores e suas formas, se tornando luz. A queda se torna em direção à Terra, a luz que antes era Lázaro guia a queda de Naná, até que ela se vê imersa na luz, flutuando. Naná abre os olhos e se encontra no mesmo lugar do acidente, olha ao redor e vê a mesma luz partindo. Naná sorri e lágrimas caem do seu rosto.

Epsódio 15 – ERÊ

Naná está na faculdade, entre aulas, com seus amigos. João joga tarot, pergunta se Naná quer, ele tira uma carta pra ela, é o Mundo, Naná ouve João falar sobre ela, mas enquanto fala, sua voz vai diminuindo e o ambiente mudando, Naná se vê diante de uma cesta com búzios, em um espaço branco.

No ponto de ônibus, Naná desenha tridentes e búzios em seu caderno, pensativa. Durante a viagem de volta, algumas cenas passam pela janela, o mar, uma igreja, um bar e o cemitério. A chegar no seu quarto, Naná junta as coisas que havia recebido dos orixás (guias, instrumentos, imagens). Exu surge trazendo Ogum, Naná o abraça como sinal de perdão pelo último encontro. Exu pergunta por que ela parece angustiada, Naná responde que deseja encontrar a razão de sua experiência. Exu consente e abre caminho para que Naná vá ao Orun.

Naná encontra uma planície com uma gameleira branca com muitos cipós pendentes que sobe até se perder de vista. Ao se aproximar, vê as Ya Min sentadas em frente à árvore. Naná pergunta se elas estão lá para impedi-la, elas dizem que não, que estão lá para pensar nos seus inimigos, pois quando as Ya Min pensam em alguém no pé desta árvore, essa pessoa é acometida por desastres, mas que elas não iriam pensar nela. Naná pergunta como ela fará pra subir, as Ya Min apontam para os cipós de desejam boa sorte.

Naná começa a escalada pela árvore com dificuldade, se apoiando entre os cipós, galhos e fendas no tronco. Ao se apoiar em um dos galhos, uma fenda chama a sua atenção, Naná espia dentre e vê a cena da criação do universo e do mundo pela cultura Yorubá. Há uma grande massa caótica, preta e branca, na forma de um grande Deus adormecido começa a se dividir, a parte branca fica acima, como um Deus masculino, a parte negra, abaixo, uma Deusa feminina. Da interação, cópula entre esses deuses muitas cores começam a surgir e circular entre ambos, tomando aspectos dos Orixás que se movimentam entre o corpo do deus e da deusa. O som de Naná escalando continua, enquanto a história segue. Os deuses começam a se distanciar e os homens começam a surgir no corpo da deusa, os orixás se concentram no deus, com suas luzes ainda refletindo no corpo da deusa. As ligações entre os deuses começam a diminuir, sobrando 16. Um brilho surge na Deusa e uma 17^a conexão

começa a surgir e ascender em direção ao deus. A luz passa pelos reflexos das luzes dos orixás, mudando de forma, e se individualizar e estabelecer um ritmo de escalada.

A luz se aproxima e a cena se transforma na própria Naná escalando o Iroko. Ao chegar em um galho maior, interrompe a subida para observar a paisagem, em um galho próximo os irmãos Ibeji a observam e se aproximam. Os gêmeos perguntam se ela para onde está indo, um se diverte com a falta de informação da garota, o outro se ofende. Durante a subida, um dos Ibeji ajuda Naná, o outro se mantém distante e calado. Quando chegam na base do topo, Naná pergunta onde chegou, o irmão mais amigáveis responde “no fim do tempo”, o outro, mais calado, responde “no tempo todo”. Naná passa pelas folhagens e uma grande luz branca a ofusca.

Episódio 16 - BABÁ

Naná chega ao topo do Orun, um campo gramado, ensolarado. Vê duas casas simples ao longe, e segue em direção à elas. Ao chegar no porta de uma delas, Exu a interrompe, dizendo que ela tinha chegado ao lugar certo, mas como já estavam lá, podiam aproveitar e conhecer mais uma pessoa antes, e a leva à outra casa.

Entrando nela, Naná se vê em uma sala-cozinha simple onde uma chaleira produz muita fumaça, para ao lado de uma cadeira e ouve uma voz a dizendo para se sentar. Vira assustada, deixa escapar um “Pai?!”, vê então Oxalá, que rindo responde que ela pode ficar à vontade para chamá-lo assim. Ela senta, o Orixá pega a chaleira, que continua a soltar fumaça, mesmo fora do fogo. Ele pergunta como foi a viagem dela até chegar alí, o que ela tinha aprendido com os filhos dele. Naná, um pouco confusa com o vapor que preenche o cômodo, responde que aprendeu muito sobre si mesma, que viveu experiências maravilhosas, mas que alguns dos Orixás são muito difíceis de se lidar, que os deuses conseguem ser mais estranhos que as pessoas em alguns casos.

O Orixá ri e explica que a humanidade com que os deuses se apresentam é algo para ajudar as pessoas a entendê-los e que achá-los difíceis é uma questão de perspectiva. Fala como eles estão em todas as coisas e sobretudo, em sua própria essência, na qual não existem defeitos, existem funções e essa é a expressão mais pura dos Orixás. Enquanto fala, imagens brilhantes dos deuses se formam no vapor, e se juntam até formar uma imagem de Naná, composta por todas as energias.

Oxalá pergunta como ela está se sentindo, Naná responde que a ficha caiu, começa a tossir. O deus diz que é melhor ela seguir o caminho dela, que fica feliz que ela tenha tido tempo de passar lá, quando Naná se dá conta, está do lado de fora da casa. Naná se dirige à casa vizinha, quando bate na porta, Exu à atende, ela entra.

A segunda casa por dentro, parece ter um espaço infinito, com um céu estrelado no teto e extensões que se abrem para os outros reinos. Naná chega ao centro do espaço onde se encontra uma almofada e uma pequena mesa com uma cesta em cima. Exu indica que ela se sente na almofada e se senta atrás dela, assistindo o que acontece. Ifã começa a se materializar diante dela, ela sente sua mão ser tocada sobre a mesa, a cesta balança e os búzios são jogados para cima.

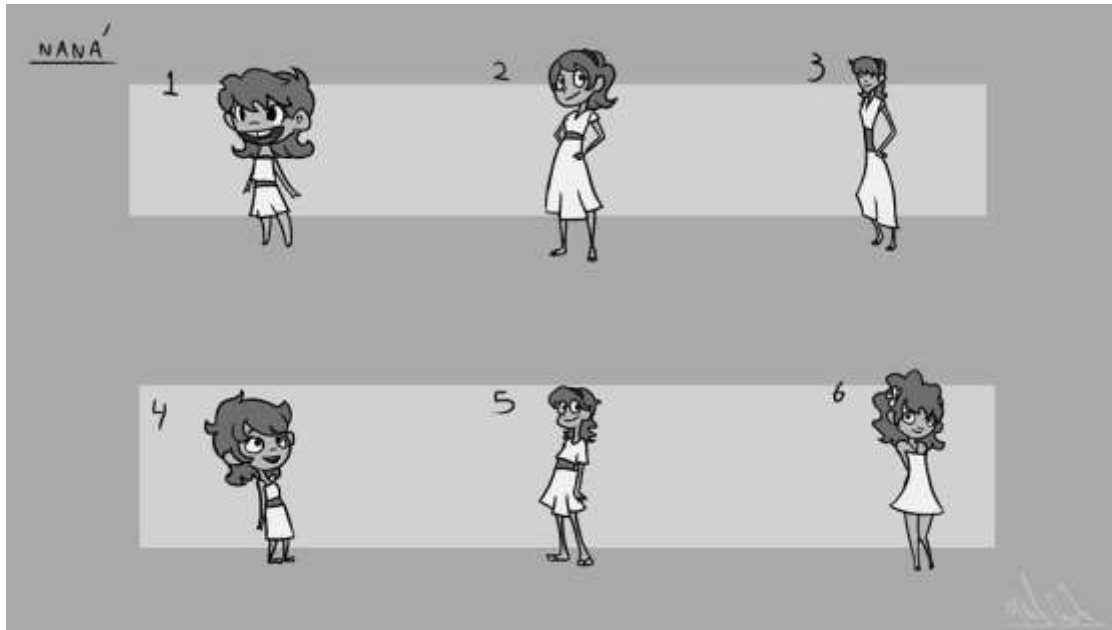
Quando os búzios acertam a cesta novamente, Ifã se materializa totalmente, comemorando o resultado. Dezesete búzios abertos, ele abraça e agradece Exu, examina Nayara e diz que agora ela faz parte dos Odus e através deles, seria uma nova forma de entender o mundo e as pessoas. Fala freneticamente, começa a dizer que pela tradição ela deve se recolher e conviver com seus dezesseis irmãos, que viveria histórias e tragédias para servir de exemplo aos homens.

Ifã vira para Naná e pergunta se ela está pronta para voltar para casa e se preparar para a nova era em sua vida, antes que ela respondesse, ele se vira e começa a procurar uma chave. Ao voltar, abre uma porta e encaminha Naná de volta para a Terra.

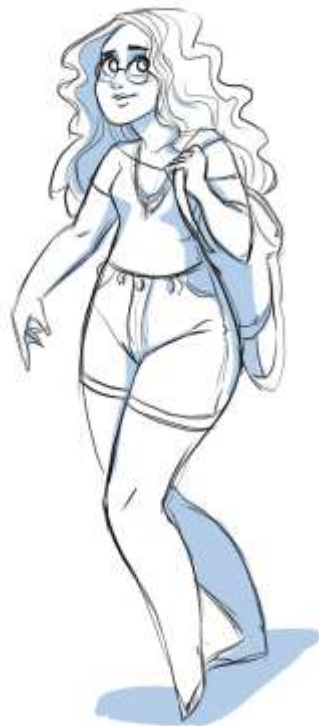
Após a saída de Naná, Ifã se volta satisfeito para sua cesta, Exu parece segurar o riso ao fundo. Quando olha para ela, ouve-se seu grito de frustração enquanto Exu solta uma gargalhada, Ifã comenta que ela foi mais uma que não estava pronta para se entregar. Em seu quarto, Naná está sentada olhando para o búzio que afanou da cesta de Ifã.

Onã

Ando pelas ruas
Caminhos são apontados em cada encruza
Folhetos me prometem, discos voadores irão nos salvar
Só Jesus expulsa o demônio
Só Exu expulsa o pastor
Leia a Bíblia
O Universo em Desencanto
Jesus é a lei e ele está voltando
Amor é a lei e ele voltará
O mundo acabou em 2012, nova era chega
O fim da roda, o fim da prova.



Primeiro teste de referência estilística por Marcelo Coimbra



*Primeiro concept de Nayara,
por Marcelo Carvalho*

Referências

Bibliografia

- Freire Filho, João, *Mídias, Estereótipos e Representação das Minorias*. Brasil – ECO, UFRJ
- Prandi, Reginaldo, *Mitologia dos Orixás*. Cia. das Letras, 2001. Brasil
- Verger, Pierre Fatumbi, *Orixás*. Corrupio, 2002. Brasil

Série animadas

- *The Maxx*. Criação: Sam Kieth. MTV, 1995. Série animada (13 episódios de 11 minutos).
- *Earth Maiden Arjuna*. Criação: Shoji Kawamori. Satelight, 2001. Série animada (13 episódios de 30 minutos).

Série em HQ

- Moore, A.; Williams, J. H.; Gray, M. *Promethea*. USA. America's Best Comics, 1999 – 2005. Série em quadrinhos (32 volumes)