

A cinematografia de Branco Sai, Preto Fica: Concepções simbólicas e identitárias através do design de produção

The cinematography of Branco Sai, Preto Fica: Symbolic and identity conceptions through production design

Ana Cecília Laurindo Schettino

Mestra em Design, Cultura e Sociedade pela Universidade de Brasília (2018) e bacharela em Desenho Industrial, nas habilitações Programação Visual e Projeto de Produto pela Universidade de Brasília (2015). Atua como designer, professora e pesquisadora e possui como interesses de pesquisa ensino de design, história e teoria crítica do design, direitos humanos e questões de gênero.
Email: anac.schettino@gmail.com

Cleyton Santos Ferreira

Mestrando em Design, Espaço e Mediações pela Universidade de Brasília (UNB) e bacharel em Design, com ênfase em Programação Visual, Pela Universidade de Brasília (UnB, 2021), com Trabalho de Conclusão de Curso voltado para as reafirmações indenitárias afro-brasileiras na cinematografia especulativa afrofuturista. Designer na equipe de Comunicação Integrada do Centro de Gestão e Estudos Estratégicos (CGEE) e com trabalhos na produção gráfica e visual no setor artístico, musical e cultura de Planaltina, no Distrito Federal.
Email: cleytonsanf@gmail.com

Resumo

Este artigo analisa como o design pode ter implicações em produções audiovisuais a partir da obra Branco Sai, Preto Fica (Adirley Queirós, 2015) na construção e afirmação de identidades negras e periféricas. A análise se concentra em dois tópicos principais: o desenvolvimento de produtos e a construção de elementos tridimensionais pré-definidos a partir de concepções apresentadas pela narrativa do filme na relação com a simbologia que permeia as manifestações culturais periféricas presentes em Ceilândia evidenciadas na obra, que mescla o ficcional com o documental; a concepção visual da direção de arte e pós-produção. Ambos impulsionam as críticas apresentadas pelo filme e proporcionam uma experiência mais imersiva favorecida pelo design. O artigo também se propõe a compreender como os artefatos desenvolvidos nesta obra se alinham com as abordagens de design crítico e especulativo, com raízes em elementos simbólicos de comunidades socialmente excluídas.

Palavras-Chave

Cinematografia, design de produção, identidade afro-brasileira.

Abstract

This article analyzes how design can have implications in audiovisual productions based on the work Branco Sai, Preto Fica (Adirley Queirós, 2015) in the construction and affirmation of black and peripheral identities. The analysis focuses on two main topics: product development and the construction of pre-defined three-dimensional elements from conceptions presented by the film's narrative, which mixes the fictional with the documentary; the visual conception of the art direction and post-production. Both boost the reviews presented by the film and provide a more immersive experience favored by the design. The article also aims to comprehend how the props developed in this work align with critical and speculative design approaches, with roots in symbolic elements from socially excluded communities.

Keywords

Cinematography, production design, afro-brazilian identity.

Introdução

Branco sai, preto fica, de Adirley Queirós, é um filme brasileiro lançado em 2015 que combina documentário e ficção. A obra narra a história de homens negros, que vivem um evento trágico na década de 1980, do qual os três têm que conviver com a marca e se passa em Ceilândia, uma cidade situada na periferia de Brasília.

A narrativa da obra parte de uma perspectiva pouco comum nas produções cinematográficas brasileiras, já que a participação de pessoas negras é rara no cinema nacional, especialmente como protagonistas. Segundo o anuário estatístico da Ancine, publicado em 2016, ano de lançamento do filme, apenas 2% dos filmes foram dirigidos por pessoas negras, e em 70% dos filmes produzidos o percentual de pessoas negras nos filmes foi de apenas 13%. Novelas são as produções audiovisuais mais populares do Brasil, que apesar de recorrerem a aspectos de produção diferentes do cinema, advém da mesma linguagem icônica-visual empregada no audiovisual cinematográfico. Sobre o tema, Metz (1980) defende que são duas versões, tecnológica e socialmente distintas, de uma mesma linguagem que se define pela combinação entre falas, música, ruído, menções escritas e imagens móveis. Apesar de ter um distanciamento marcado, principalmente, pelo ritmo narrativo, as novelas ainda são responsáveis por uma parte considerável do arcabouço linguístico, no sentido semiótico, brasileiro.

Figura 1 – Marquim interage com o artefato



Fonte: cena do filme

Branco Sai, Preto Fica opta por uma representação que sucinta a essência verdadeira das pessoas apresentadas, se distanciando de outras mídias onde personas que dividem elementos identitários aparecem apenas como uma caricatura, abordagem recorrente em mídias com um olhar colonial. Através da mescla entre o documental e ficcional podemos compreender as nuances, sem perder o fio com a realidade e nos ligamos mais as pessoas do filme, suas experiências, reportadas com ênfases sonoras, as escolhas estéticas e a perspectiva do diretor. O ponto de vista mostrado leva em consideração características distintas de um mundo de predominância branca, onde espectro da branquitude¹ não é enfatizado, mas sua áurea paira através do discurso dos personagens.

Compreender isso é relevante para analisar a recepção do filme de Adirley Queirós, como também do cinema de periferia. Nessas obras, a narrativa de histórias — reais ou ficcionais — revela espaços e vivências do cotidiano

¹ Branquitude se refere ao sentido dado por Frantz Fanon, em *Pele Negra Máscaras Brancas*, sobre a ideia de que a 'brancura' é um aspecto identitário padrão sobre o qual todas as relações e representações precisam usar para se guiar.

que reelaboram representações sociais recorrentes na televisão, no cinema e na imprensa hegemônica. Nessas representações da realidade, recortes de classe e raça são bem definidos. Em geral, como produto do policiamento da política de representação, observa-se a ênfase da violência aberta com a qual, muitas vezes como reação às violências simbólicas impingidas pela classe dominante, integrantes das classes subalternas se expressam, além de destacarem a degradação de regiões periféricas (MATIAS, 2019)

A experiência cinematográfica está ligada à capacidade da obra audiovisual de proporcionar sensação de imersão a quem a assiste, por isso é importante que o filme se conecte a aspectos comuns do mundo real, dessa forma uma relação de transparência é criada. Considerando os aspectos citados, a narrativa, a direção de arte e, conseqüentemente, os produtos desenvolvidos na obra são analisados sob o olhar do design crítico e especulativo. Durante a análise, é utilizada como referência a pesquisa de Dunne e Raby (2013), que ratifica a necessidade de apresentar eventos críveis que levam a novas situações, mesmo que essas sejam puramente ficcionais. Isso cria um vínculo mais forte entre espectadores e este novo cenário apresentado, fazendo com que uma associação entre o universo da narrativa e o seu próprio universo seja mais facilmente criada.

A proposta de um novo prisma a partir de uma perspectiva afrocentrada

O filme optou por representar uma Ceilândia em um futuro próximo, que sofre com uma intensificação do distanciamento, físico e cultural com o Plano Piloto. Ceilândia é uma Região Administrativa² do Distrito Federal, cidade resultante de um dos mais exitosos programas de gentrificação, a CEI – Campanha de Erradicação de Invasões, que objetivou, em 1970, tirar dos arredores da cidade modernista os trabalhadores, vindos geralmente dos locais mais pobres do Brasil, para trabalharem na construção de Brasília. Aqui, ambientes sucateados são comuns, reforçando a realidade dura de um futuro periférico, com diversos aparatos tecnológicos com aparência de “improvisado” ou “gambiarra”. A iluminação e cores do filme contribuem para uma relação fria entre o ambiente e os personagens, mas o recorte de luz trabalha a dureza das expressões melancólicas dos personagens, dando um tom que a produção documental e de ficção científica se propôs, com elementos visuais que remetem a filmes com estética *cyberpunk*.

Quando falamos de novos prismas partimos da ideia de que há um primas nas representações cinematográficas contemporâneas, sobre o qual o design de produção tem uma relação de responsabilidade, que focam na ideia de branquitude descrita por Fanon (2008) de uma ideia colonial das nossas relações com as manifestações culturais essenciais para a concepção das identidades. Nos primeiros momentos do filme, Marquim, um dos três protagonistas, é apresentado adentrando em um espaço claustrofóbico, repleto de artefatos que constrói o cenário que reflete a essência do personagem. O espaço, seu estúdio, se desenha por meio das luzes duras, brancas, que oprimem, através do recorte, a figura solitária de um home com limitações. A personagem interage com um televisor por onde o personagem confere imagens de câmeras de segurança, um ato que se repete em diversos momentos do filme. Podemos ler como um ato conscientemente paranoico, um reforço da insegurança do local onde vive a personagem ou a relação com a vigilância por meio de telas no futuro. Essa

² Chamadas de ‘Cidades Satélites’ anteriormente, as cidades periféricas ao Plano Piloto (centro de Brasília) recentemente passaram a ser chamadas de Regiões Administrativas, ou RA’s, onde cada uma das 33 têm uma organização política bastante semelhante à municípios, mas não têm prefeitos. As RA’s se diferenciam também por suas distintas teias sociais e histórias que não se conectam uma com a outra. A maioria das RA’s são periféricas e contam com uma ausência perceptível do estado.

construção simbólica, apesar de aberta, já nos norteia sobre como, através das interações mais simplistas do cotidiano, o personagem é marcado, fisicamente mentalmente. Os primeiros momentos do longa também nos apresentam um dos signos mais potentes e importante pro filme, o artefato construído pelo protagonista. O modo como o objeto é posicionado no espaço, como a personagem se relaciona com ele que não tem sua funcionalidade revelada em um primeiro momento, mas que a audiência, mas os signos sonoros sugerem que sua função está atrelada a algum tipo de transmissão sonora.

Marquim ter uma rádio própria por onde conta a história de relação com o Quarentão, um antigo baile ceilandense fechado após um capítulo de violência policial contra a população negra da cidade, prepara o espectador para o principal anseio dos personagens: que as vozes da cidade e suas próprias vozes sejam ouvidas. Ao começar a contar sua história, o personagem revela que a frase “Branco sai, Preto fica”, que dá nome ao filme, foi proferida por um policial, que em ordem de proteger pessoas brancas, fez com que essas saíssem do recinto, deixando ali somente as pessoas negras. O protagonista narra os fatos até chegar ao momento em que o policial efetua um disparo em suas costas, que faz com que ele perca os movimentos das pernas. A trilha sonora do filme também se conecta com esse momento de apresentação da narrativa, enquanto o rapaz narra sua história usando vários amplificadores e um toca disco antigo, a batida de um *rap*, estilo que por muito tempo sofreu com estigmas da marginalização, toca ao fundo. Marquim do Tropa, ator que interpreta Marquim, é conhecido por integrar o grupo de *rap* Tropa de Elite, um importante grupo que foi pilar para a construção da cultura Hip Hop do Distrito Federal.

Um dos conceitos explorados no filme, que também é muito presente em obras ficcionais cyberpunk, é o ‘transhumanismo’, ideia que explora a fusão do humano (orgânico) com a máquina e é apresentada por Julian Huxley no livro *New Bottles for New Wine* (1957), o conceito é apresentado pelo autor como uma evolução natural ao qual os humanos caminham em direção.

É como se o homem tivesse sido repentinamente escolhido como gerente do maior empreendimento de todos, o empreendimento da evolução – escolhido sem pedir por isso, ou sem querer, ou sem um aviso apropriado. E mais importante, sem poder recusar o trabalho. [...] ele está de fato direcionando o direcionamento futuro da evolução na terra.

A exploração técnica e científica tem dado ao homem comum de todo o mundo uma noção de possibilidades físicas. Graças a ciência, os menos privilegiados estão se tornando crenes que ninguém precisa estar desnutrido ou doente crônico, ou privado dos benefícios de suas aplicações técnicas e práticas.

A espécie humana pode, se desejar, transcender a si mesma – não só esporadicamente, um indivíduo aqui de um jeito, outro lá de outro jeito, mas em sua totalidade, como humanidade. Nós precisamos de um nome para essa nova crença, *transhumanismo* pode servir: homem permanecendo homem, mas transcende a si mesmo, por descobrir novas possibilidades de sua natureza humana. (HUXLEY, Julian, 1957, 17 p.)

O segundo protagonista apresentado é Shockito. O personagem é apresentado como um projetista, sua história é contada durante o filme e ele lembra com saudosismo do baile do Quarentão, onde dançava e apresentava os passinhos que tinha ensaiado mais cedo com os amigos. Na mesma noite em que Marquim é alvejado pela polícia e perde o movimento das pernas, Shockito é pisoteado por um dos cavalos da polícia montada, o que resultou na amputação de uma de suas pernas. A prótese atualmente utilizada por Shockito não lhe concede vantagens tecnológicas como sugere Huxley. O conceito transhumanista é bastante explorado em diversos tipos de ficção por questões estéticas, que de alguma forma trazem discussões pertinentes pela evolução das tecnologias. Porém, nesse sentido o filme apresenta

um *background*, ou uma contextualização que escapa da narrativa principal, mais profundo para essa característica do personagem. Um homem negro com deficiência que é um designer e inventor que trabalha a partir de sua própria condição.

Figura 2 – Shockito trabalha em uma de suas pernas biônicas.



Fonte: cena do filme.

O terceiro personagem é Dimas Cravalanças, interpretado por Dilmar Durões, um agente enviado do futuro com o objetivo de fazer um levantamento de evidências que comprovem o papel do Estado na prática de uma série de violências contra a população negra ceilandense, a fim de formar um dossiê que sirva em uma ação movida contra o Estado no futuro. Dimas é inserido na narrativa para cumprir um papel de espectador, traçando assim o fio condutor entre as histórias de Marquim e Shockito com quem assiste o filme. Em diversos momentos Cravalanças é advertido para não interferir no curso na história e ficar inerte frente as violências sofridas. deixa claro que não pretende voltar para o futuro de onde veio depois que sua superior o informa que o poder estatal em seu tempo foi tomado por líderes neopentecostais.

O modo como a cidade e a relação dos personagens com a cidade é apresentado no filme denota que existem fronteiras linguísticas e físicas bem definidas entre o centro e a periferia. Essa construção Centro-Periferia é bem delimitada traçando dicotomias semióticas entre os dois espaços Plano Piloto-Ceilândia, essa barreira, delimitada no filme a partir da flexão da ideia da distância entre os dois espaços é desenhada a partir do conceito de um passaporte para adentrar Brasília. Os personagens colocam a cidade do Plano Piloto como algo intangível, em várias vezes em seus discursos, e reforçam seu pertencimento à Ceilândia através do discurso e das manifestações com as manifestações culturais. A representação do espaço e a temporalidade são características fundamentais do delineamento de identidades (HALL, 2020). Com as flexões temporais realizadas para amplificar os problemas servem também como uma ferramenta de especulação e de afirmação de identidade desenhando um novo prisma na leitura hegemônica desses aspectos. O filme se sucede nessa leitura pois compreende seu lugar no espaço e no tempo.

Assim, a moldagem e a remoldagem de relações espaço – tempo no interior de diferentes sistemas de representação têm efeitos profundos sobre a forma como as identidades são localizadas e representadas O sujeito masculino, representado nas pinturas no século XVIII, no ato de Inspeção de sua propriedade, através da bem – reguladas e controladas formas especiais clássicas, no crescente georgiano (Bath) ou na residência do campo inglesa (Bienenham Place), ou vindo a si próprio nas vastas e controladas formas de natureza de um jardim ou parque forma (Capability Brown), tem um sentido muito diferente de identidade cultural daquele do sujeito que vê a “si

próprio” espelhado nos fragmentos e fraturados “rostos” que olham dos planos e superfícies partidos de uma das pinturas cubistas de Picasso. (HALL, 2020, 54 p.)

Essa mudança de prisma, e as concepções que levam em consideração a temporalidade dos sujeitos e espaços representados é, portanto, capaz de levar à flexões e compreensões acerca dos distanciamentos identitários marcados pela classe e, sobretudo, pela raça nos grupos sociais vítima da gentrificação de Brasília. As construções simbólicas optadas pela equipe de direção de arte dão ao filme não apenas um caráter especulativo, mas de advertência acerca das tendências sociais dos problemas vigentes, dentro dos aspectos que constroem os aspectos identitário que delimitam os campos de organização dos grupos dos quais os sujeitos apresentados fazem parte, mas as diferenças dos mesmos, e a indiferença do estado frente as indiferenças.

Figura 3 - Cravalanças reúne evidências em sua nave.



Fonte: cena do filme.

O design especulativo a partir de tendências impositivas históricas

O filme possui caráter especulativo. Sua trama distópica, a relação que mescla ficção com documentário e o uso de tendências políticas como pilar para construção da crítica embutida na linguagem discursiva do filme são elementos essenciais para essa vertente da obra. Partindo de uma leitura social apurada dos problemas enfrentando pela população negra, a partir do recorte ceilandense, a narrativa se molda partindo da flexão dos problemas sociais de cunho racial, baseando-se nas experiências dos atores, que dão vida – no caso de Marquim e Shockito, a personagens baseados em si mesmos, mesclando com os dilemas que enfrenta Cravalanças, suscitando o debate sobre a violência do estado sobre as populações excluídas, e apresentando um cenário com expandido com anseios contemporâneos, como um espelho para construir futuros, flexionando a realidade e propondo consequências para problemas vigentes na contemporaneidade.

Um exemplo dessa relação simbólica com identidade e design especulativo é a máquina apresentada nas primeiras cenas do filme, que começa a ganhar forma e uma sendo real de necessidade ao decorrer do filme, mesmo que sua funcionalidade ainda está aberta para interpretação do espectador. A máquina possui caráter especulativo por se espelhar em características críticas levantadas pelo filme, que são inerentes às experiências vividas pelos

personagens, ainda que o público alvo já tenha algo ideia, a partir dos sentimentos suscitados pela trama da finalidade do artefato. Dentro do trabalho de criação de artefatos cinematográficos, o designer deve ter atenção às minuciosidades culturais e simbólicas do que será apresentado na tela para que o mesmo funcione a favor da narrativa, da identidade do filme e das identidades representadas, a eficiência dos mesmos está ligado, segundo LoBrutto (2002) a sua palpabilidade, ou da sua aproximação com a compreensão do que se trata o objeto em cena, com a realidade do público alvo. Para Dunne e Raby (2013), especulações de design podem agir como um catalisador para coletivamente redefinir a relação com a realidade

Quando o substrato da máquina, que até o momento do filme fica cercada de mistério, mas já começamos a entender que funciona através da voz e o som emitido pela cidade de Ceilândia, ou as vozes não ouvidas pelas pessoas do centro, o Plano Piloto. No sentido mais poético, é apresentado pela narrativa dando mais camadas simbólicas para o artefato, que é reforçado pela urgência dos personagens, principalmente por Shockito, de conseguirem energia para que ele funcione. Dessa forma, o enredo mescla problemas pertinentes na atualidade, dando foco a questões enfrentadas pelos atores fora da ficção. A combinação entre ficcional e o real, da ficção com o documentário, gera camadas que potencializam as criações especulativas sugeridas pelo diretor, dessa forma construindo um futuro ao qual já estamos familiarizados.

Figura 4 – Os personagens captam os sons de um dos espaços de afirmação identitária mais importantes de Ceilândia, a Feira da Ceilândia



Fonte: cena do filme

Para Dunne e Raby (2013), a linguagem fílmica pode ser falha em atingir seu potencial especulativo, pois na maioria das vezes deve se ater a conceitos simples para que o espectador não se perca com informações complexas demais sobre os artefatos de design do filme, dessa forma prejudicando o ritmo da narrativa ou tirando atenção do *plot* principal.

Essa é a principal diferença entre artefatos fílmicos e objetos ficcionais de design de especulação. Os objetos usados em design de especulação podem estender além da funcionalidade sustentada pelo filme e fugir do design do cinema. A presença de artefatos no mesmo espaço que a imagem também faz com que a experiência seja mais vívida e mais intensa. (DUNNE, RABY, 2013)

Raby e Dunne (2013) também colocam artefatos especulativos e artefatos de cinema em categorias quase antagônicas por conta da experiência restrita imaginativa que os filmes podem criar pelo modo como os personagens se relacionam com esses artefatos, em um universo bem resolvido, exigindo assim menos esforço imaginativo do telespectador. No caso de Branco Sai, Preto Fica, dentro do que se propõe como funcionalidade principal dos

artefatos apresentados pelo filme, é quase impossível imaginar que existe um objeto capaz de desempenhar tais funções no mundo real, entretanto o modo como o objeto é construído, levando em consideração diversos elementos previamente apresentados, uma das funções principais do artefato tem sucesso: trazer reflexões importantes acerca das questões vivenciadas pelos personagens, especialmente por serem fatos reais. O êxito da obra está na relação dos objetos com sentimentos comuns, principalmente na população do qual o filme se concentra em retratar em interpretar os signos principais, os elementos utilizados. Acerca disso, Dunne e Raby (2013) acrescentam que um artefato de design não precisa ser realista, apenas plausível. Não obstante, uma vez que as regras estabelecidas pela narrativa são claras para o espectador, tornando-as difíceis de serem quebradas por eles, e a verossimilhança do artefato depende apenas da constância que a narrativa emprega a eles.

A trama ainda reafirma a marginalidade de seus personagens através de outra tendência especulativa que perpassa o campo de design e tecnologia, seguindo o personagem Shockito enquanto ele procura por um hacker para conseguir resolver questões com uma nova prótese. O filme então apresenta mais um movimento marginalizado de subcultura, a cultura *hacker*, que tem relação com um futuro construído onde os aparatos tecnológicos são utilizados pelo estado para reforçar opressões, enquanto os protagonistas devem recorrer às tecnologias precárias e marginalizadas para se porem em um nível social, que para pessoas do Plano Piloto não encontram essa dificuldade, de igualdade e para realizar suas. Dessa forma burlar o sistema, através falsificação e '*hackeamento*', funciona como uma ruptura de uma opressão estabelecida.

Considerações finais e algumas conclusões: a importância de novos prismas na discussão sobre identidade

O filme opta por evidenciar as consequências da violência do estado na mudança da relação das pessoas com as manifestações cotidianas que as relacionam com seus aspectos identitários. O Quarteirão, um dos principais espaços culturais da Ceilândia, de afirmação identitária e lazer, é apagado, a mando do estado. Shockito, com o fim desse espaço, é impedido de dançar como outrora, e o modo de expressar seus movimentos através do que no filme é chamado de '*passinho*' é para sempre mudado como consequência do uso do aparelho estatal, através da violência policial, para a perpetuação do racismo. "Branco Sai, Preto Fica" entra para a história e dá o título ao filme como uma sentença que carrega toda a dicotomia de identidades carregada pela raça. Fanon (2008) define que a branquitude é um tipo de pensamento que se estabelece como molde para a criação das teias sociais, moldando nossa perspectiva sobre o mundo parta da visão eurocentrada, dessa forma sendo a figura da pessoa branca, e suas relações identitárias, é o pilar para a relevância das concepções simbólicas que conhecemos.

Filmes funcionam como memórias visuais e assim como outras linguagens narrativas, como a poesia, por exemplo, conta com rimas e uma identidade visual. Woodward (2014) observa como a identidade está na diferença, e de forma semelhante o mesmo pode ser dito pelos filmes. É fácil distinguir um filme de outro apenas ao olhar para um *frame* de um momento específico, a singularidade dessa produção nesse tipo de comparação é relativa aos seus componentes visuais. Mas a identidade não está ligada apenas a composições elaboradas, os movimentos do cinema também constroem sua identidade visual a partir de ausências, assim como as pausas fazem parte de uma composição musical.

Em meio a salas de cinema com produções predominantemente estadunidenses, o cinema brasileiro ainda retrata uma sociedade branca. Branco Sai, Preto Fica evidencia pessoas negras, com questões, vivências e sentimentos reais para que delimitemos com mais

certeza as nossas semelhanças, e, principalmente, nossas diferenças. Partindo de uma perspectiva pouco explorada, onde as vozes da periferia são ouvidas, o filme se faz importante para a construção de um novo prisma, que parte de uma estrutura mais isonômica na construção de uma identidade para a população negra. Os artefatos de design estão em harmonia com o enredo, conceituados através de pontos específicos da história evidenciando diferenças sociais que são muitas vezes perpetuadas em produções brancas. Os símbolos criados partem de um princípio existente e problemático da sociedade, mas o filme não foca em problemas. Marquim, Shockito e Cravalanças são personagens profundos e com sentimentos, cada um com uma personalidade distinta e identificável, com nuances que vão além de uma construção limitante.

A representação inclui as práticas de significação e os sistemas simbólicos por meio dos quais os significados são produzidos, posiciona-nos como sujeito. É por meio dos significados produzidos pelas representações que damos sentido à nossa experiência e àquilo somos. [...] esses sistemas simbólicos tornam possível aquilo que somos e aquilo no qual podemos nos tornar. (WOODWARD, Kathryn. 2014)

Por fim, Marquim aciona seu dispositivo, direcionando todas as vozes não ouvidas de Ceilândia para o Plano Piloto, fazendo com que o estrondo crie uma explosão que dá fim a essa relação vertical entre centro e periferia, que desde o início da construção de Brasília, consequentemente de Ceilândia, impõe obstáculos para os cidadãos da periferia, sobretudo negros, do Distrito Federal.

Figura 5 – Marquim aciona o dispositivo.



Fonte: cena do filme.

Referências

ANCINE, **Anuário Estatístico do Cinema Brasileiro 2019**. Disponível em: https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/anuario_2019.pdf.

ARAGÃO, Isabela Ribeiro; Galvão Coutinho, Solange. **A Dimensão Gráfica do Cinema: Uma proposta de classificação de suas configurações**. 2006 Dissertação (Mestrado). Programa de Pós Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2006.

Coordenação de Monitoramento de Cinema. Diversidade de Gênero e Raça nos

Lançamentos Brasileiros de 2016, 2018.

COUTO, Claudia Stancioli Costa, **O Design do Filme**, Dissertação de Mestrado, Minas Gerais, 2004.

DUNNE, Anthony; RABY, Fiona. **Speculative Everything: Design, Fiction, And Social Dreaming**, Massachusetts Institute of Technology, 2013.

FANON, Frantz. **Pele Negra Mascaras Brancas**. tradução de Renato da Silveira, Salvador, EDUFBA, 2008.

HALL, Stuart. **Identidade Cultural na Pós Modernidade**. Tradução Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 12ª Edição, Lamparina Editora, Rio de Janeiro, 2020.

HUXLEY, Julian, **New Botles for New Wines**, Chato e Windus, Londres, 1957.

MATIAS, A. DE F. **Ficção versus realidade: o não dito e o não visto em Branco sai, preto fica**. Varedas: Revista da Associação Internacional de Lusitanistas, n. 29, p. 196-211 maio 2019

METZ, Christian. **A Linguagem do Cinema**, Tradução de Marilda Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática**. Tradução de Daniel Santana. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

QUEIRÓS, Adirley. **Branco Sai, Preto Fica**. Netflix, 120 minutos, 2015.

SILVA, T; HALL, S; WOODWARD, K. **Identidade e Diferença: A perspectiva dos Estudos Culturais**. 15. E. _ Petrópolis, RJ: Vozes, 214.