

PESADÃO

UMA RELEITURA DIGITAL DO FOLCLORE BRASILEIRO

PESADELO

UMA RELEITURA DIGITAL DO FOLCLORE BRASILEIRO

Luisa Penna Correa

UFRJ | Centro de Letras e Artes
Escola de Belas Artes
Comunicação Visual Design
Projeto de conclusão de curso

Orientação: Fabiana Heinrich

Coorientação: Ary Moraes

Rio de Janeiro
2021

LUISA PENNA CORREA

Pesadelo: uma releitura digital do folclore brasileiro

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Escola de Belas Artes da Universidade Federal do
Rio de Janeiro, como parte dos requisitos
necessários à obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Visual Design.

Aprovado em: 23 de novembro de 2021.

Documento assinado digitalmente
 Fabiana Oliveira Heinrich
Data: 03/12/2021 18:50:13-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Fabiana Oliveira Heinrich (Orientadora)
CVD/ EBA/ Universidade Federal do Rio de Janeiro



Ary Pimenta de Moraes Filho (Coorientador)
BAF/ EBA/ Universidade Federal do Rio de Janeiro



Raquel Ferreira da Ponte
CVD/ EBA/ Universidade Federal do Rio de Janeiro

CC824p CORREA, Luisa Penna
Pesadelo: uma releitura digital do folclore brasileiro / Luisa
Penna Correa. -- Rio de Janeiro, 2021.
79 f.

Orientadora: Fabiana Heinrich.

Coorientador: Ary Moraes.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) - Universidade
Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Bacharel em
Comunicação Visual Design, 2021.

1. folclore. 2. lendas brasileiras. 3. terror. 4. design. 5. produtos
digitais. I. Heinrich, Fabiana, orient. II. Moraes, Ary, coorient.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer àqueles que fizeram possível a conclusão deste projeto me ajudaram a traçar minha jornada até o final desta etapa da minha vida:

Agradeço primeiramente a Deus, pois sei que sem Ele, nada disso estaria sendo possível.

Agradeço aos meus pais, Eliane e Adão, que sempre fizeram e fazem de tudo para me proporcionar educação de qualidade, por me inspirarem, me darem suporte e apoio em todas as fases da minha vida e me auxiliarem em todos os meus momentos de dificuldade. Sou plenamente feliz em ter o privilégio de tê-los na minha vida. Não consigo imaginar o que seria de mim sem a minha família.

Agradeço à minha orientadora, professora Fabiana Heinrich, que além de ter sido uma excelente professora durante a minha graduação, foi paciente, atenciosa e desde o início me apoiou e me ajudou durante todo o processo deste trabalho. Sou muito grata por poder ter cursado as suas disciplinas, que muito me ensinaram, e principalmente pela agradável parceria durante este período final da minha graduação.

Agradeço ao meu coorientador, professor Ary Moraes, que me possibilitou enxergar outras possibilidades para meu projeto, me auxiliou nas áreas de ilustração e infografia, não somente nesta última etapa de minha graduação, mas desde meu contato com suas disciplinas que me despertaram ainda mais interesse por estas áreas do Design. Sou grata por sua parceria e presença na minha banca final de graduação.

Agradeço à professora Raquel Ponte, uma das professoras que esteve presente nos meus primeiros contatos com o Design, e que me fez ter a certeza de que tinha escolhido a faculdade e o curso certos para mim. Uma exce-

lente profissional que tive honra de ter sido aluna e agora de contar com sua presença na minha banca final.

Agradeço a todos os artistas, comunicadores, designers brasileiros e brasileiras, que me inspiraram e me provaram, mesmo que indiretamente, que é possível trabalhar com o que verdadeiramente te dá prazer.

Agradeço aos meus antigos professores do ensino fundamental e médio, que me possibilitaram minha caminhada até o ensino superior. Bem como todos os outros professores da UFRJ, nos quais tive a honra de ter sido aluna, que tanto me inspiraram e me ensinaram para que hoje eu pudesse me sentir capacitada para terminar mais esta etapa da minha vida. Sempre é momento para valorizar a educação e os professores, e por isso, deixo registrado minha imensa admiração e gratidão.

Por fim, e não menos importante, sou grata à toda Universidade Federal do Rio de Janeiro e aos profissionais que mantêm esta instituição viva e de pé, mesmo nos momentos de dificuldade em que vivemos. Sou grata ao ensino de excelência que me foi proporcionado, que me abriu diversas portas, me fez enxergar o mundo de maneiras diferentes, auxiliou na minha evolução, não só no âmbito profissional, mas também pessoal. Agradeço aos incríveis momentos que tive durante estes 5 anos, e não menos, às amizades feitas durante este processo, que também foram presenças imprescindíveis para esta caminhada.

Muito obrigada a todos.

RESUMO

Pesadelo: uma releitura digital do folclore brasileiro consiste em um projeto de conclusão de curso (Graduação em Comunicação Visual Design) que visa representar as lendas do folclore brasileiro em um *website* com diversas informações e ilustrações destes personagens. O objetivo desse projeto é trazer mais informações acerca do nosso rico acervo de histórias de folclore, além de abordar estes personagens sob a perspectiva do gênero de terror. Iniciando com a abordagem teórica, foi realizada uma pesquisa sobre os significados e surgimento do termo folclore, sobre a problemática da desvalorização do mesmo no Brasil, e sobre a linguagem do terror e sua ligação com as nossas lendas. Em seguida, foi elaborada a proposta do produto digital principalmente para jovens adultos (numa faixa etária de 16 à 35 anos) que estão inseridos no mundo virtual, consumindo entretenimento e informação. Foram analisadas plataformas similares para melhor pensar o projeto, além do estudo visual de diferentes representações de algumas lendas do folclore brasileiro, para definir os possíveis designs dos personagens originais com a temática de terror. Por fim, o desenvolvimento do projeto em si, “Pesadelo”, contou com a produção do protótipo do *website*, da identidade visual e das ilustrações, além da criação das redes sociais do projeto, com as quais visamos incentivar a interação e o engajamento com o público alvo, que possibilitará a contribuição direta dos usuários com o projeto.

Palavras-chave: *Folclore, Lendas Brasileiras, Terror, Design, Produtos Digitais.*

ABSTRACT

Pesadelo: a digital reinterpretation of Brazilian folklore consists of a graduation project (Visual Communication Design) that aims to represent the traditional legends of Brazilian folklore on a website that includes several information and illustrations of those characters. The purpose of this project is to bring more information about our rich collection of Brazilian folklore stories, in addition to approaching these characters from the perspective of the horror genre. Starting with the theoretical approach, a research was carried out on the meanings and emergence of the term folklore, on the issue of its devaluation in Brazil, and on the language of horror and its connection with our legends. Then, the proposal of the digital product was elaborated, mainly for young adults (in the age group from 16 to 35 years old) who are inserted in the virtual world to consume entertainment and information. Similar platforms were analyzed to better plan the project, as well as some visual study of different representations of Brazilian folklore legends, to define the possible designs for the original characters in a horror theme. Finally, the development of the project itself, “Pesadelo”, included the production of the website prototype, the visual identity and the art works. Also, the creation of the project’s social media, with which we aim to encourage interaction and engagement with the target audience, which will enable the direct contribution of users to the project.

Keywords: *Folklore, Brazilian Legends, Horror, Design, Digital Products.*

LISTA DE FIGURAS

FIG. 1 - <i>Cuca em Sítio do Picapau Amarelo</i> de 2004	18	FIG. 26 e 27 - Telas do site <i>League of Legends</i>	50
FIG. 2 - Elenco do <i>Sítio do Picapau Amarelo</i> em 1981	18	FIG. 28 - Livro <i>League of Legends: Reinos de Runeterra</i> (2019)	50
FIG. 3 - <i>Contos Infantis e Domésticos</i> em 1812	21	FIG. 29 e 30 - Telas do site <i>Valorant</i>	51
FIG. 4 - Literatura de Cordel	22	FIG. 31 e 32 - Telas do site <i>Smite</i>	52
FIG. 5 - <i>NDR-114</i> em <i>O Homem Bicentenário</i> de 1999	27	FIG. 33 e 34 - Telas do site <i>Overwatch</i>	53
FIG. 6 - <i>R2D2</i> e <i>C3PO</i> em <i>Star Wars</i> de 1977	27	FIG. 35 e 36 - Telas do site <i>Angelarium</i>	54
FIG. 7 - Linda Blair em <i>O Exorcista</i> de 1973	27	FIG. 37 - <i>Cuca em Sítio do Picapau Amarelo</i> (2001)	56
FIG. 8 - <i>Drácula</i> de 1931	35	FIG. 38 - <i>Cuca em Cidade Invisível</i> (2021)	56
FIG. 9 - <i>Crepúsculo</i> de 2008	35	FIG. 39 - <i>Cuca</i> por Mike Azevedo (2017)	56
FIG. 10 - <i>Castlevania: Symphony of the Night</i> de 1997	35	FIG. 40 - <i>Matintapereira</i> em <i>Juro que Vi</i> (2007)	58
FIG. 11 - <i>Edda Antigo</i> (1889)	36	FIG. 41 - <i>Matintapereira</i> por Gustavo Duarte (2018)	58
FIG. 12 - <i>Senhor dos Anéis</i> (2001 - 2003)	36	FIG. 42 - <i>Matintapereira</i> por Cezar Berje (2017)	58
FIG. 13 - <i>Snow White with the Dwarfs</i> (final do século XIX)	37	FIG. 43 - <i>O Saci</i> em <i>Turma do Folclore</i> (2016)	59
FIG. 14 - <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> (1937)	37	FIG. 44 - <i>Saci</i> por Pablo Peixoto Lima (2011)	59
FIG. 15 - <i>Rapunzel</i> (1922)	37	FIG. 45 - <i>Saci</i> por Bruno Oliveira e Adriano Augusto (2018)	59
FIG. 16 - <i>Enrolados</i> de 2010	37	FIG. 46 - Ilustração digital da <i>Cuca</i>	63
FIG. 17 - <i>The Frog Prince</i> (1889)	37	FIG. 47 - Ilustrações secundárias da <i>Cuca</i>	64
FIG. 18 - <i>O Saci</i> (1921)	38	FIG. 48 - Versões do logo do projeto “ <i>Pesadelo</i> ”	65
FIG. 19 - Ilustrações de Rui de Oliveira (1967)	38	FIG. 49 - Fluxograma do <i>site</i>	66
FIG. 20 - <i>Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro</i> (2017)	39	FIG. 50 - Iconografia utilizada no <i>site</i>	67
FIG. 21 - “ <i>Guarani Mythology</i> ” Mike Azevedo (2018)	39	FIG. 51 - Página inicial	69
FIG. 22 - <i>Cidade Invisível</i> (2021)	40	FIG. 52 - Página da <i>Cuca</i> com ilustração da autora	70
FIG. 23 - <i>Slender Man: Pesadelo Sem Rosto</i> (2018)	46	FIG. 53 - Visualização de lendas pelo “ <i>mapa</i> ”	71
FIG. 24 - Tela do jogo <i>Slenderman</i> (2009)	46	FIG. 54 - Galeria de arte	72
FIG. 25 - <i>Little Nightmares</i> (2017)	47	FIG. 55 - Mockups da rede social	73

SUMÁRIO

1	Introdução	8	6	Desenvolvimento do projeto	61
2	Folclore	11		Considerações finais	74
2.1	O que é folclore?	16		Bibliografia	76
2.2	Folclore brasileiro e sua desvalorização	18			
2.3	A importância da imagem no folclore	20			
3	A Linguagem do terror	23			
3.1	Por que sentimos medo?	24			
3.2	O que torna uma imagem aterrorizante?	26			
3.3	De onde surgem os monstros?	29			
3.4	O terror nos contos do folclore brasileiro	31			
4	Mantendo lendas vivas	33			
4.1	Como seres mitológicos se perpetuam?	35			
4.2	Quando tivemos valorização do nosso folclore?	38			
5	O design como alternativa	42			
5.1	A originalidade do design de personagem	44			
5.2	Novas maneiras de contar histórias	46			
5.3	Mundo digital ao nosso favor	48			
5.3.1	Análise de referências de <i>websites</i>	49			
5.3.2	Análise de representação visual de lendas do folclore	56			

1

INTRODUÇÃO

Em 2020, o ilustrador brasileiro e criador de conteúdo para a internet, Guilherme Freitas, trouxe em um de seus vídeos¹ o questionamento sobre a importância que nós, como artistas do Brasil, temos ao representar pessoas e cultura através de nossas obras. Nesse vídeo, ele salienta a ideia de que muitas vezes nosso repertório criativo para criação das artes — principalmente quando falamos de arte para jogos e narrativas fantásticas — é formado por referências exteriores à nossa cultura, e que geralmente não lembramos que nós também temos uma mitologia rica que deve ser explorada e reproduzida.

O relato do ilustrador também reflete o que acontece com muitos brasileiros: passamos a maior parte da vida consumindo o que é de fora do Brasil e não temos a oportunidade ou interesse de olhar para dentro do próprio país e conhecer o que realmente pertence à nossa cultura. Por isso, tal falta de referência de cultura nacional acaba refletindo na nossa arte, já que só conseguimos reproduzir aquilo com que uma vez já tivemos contato.

¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ROs68s2iHJs>> Acesso em 13 ago. 2021.

O repertório visual e narrativo sobre nosso folclore que é lembrado pela maioria dos brasileiros se resume às ilustrações de livros infantis, em um breve contato nas atividades escolares, ou pelo famoso seriado infantojuvenil “Sítio do Pica Pau Amarelo” (1977-2007). Enquanto no Brasil precisamos recorrer a livros antigos e documentos de folcloristas para conhecer mais da história da Cuca, do Curupira e de tantos outros personagens que compõem nosso folclore, orcs, onis e elfos² ganham diversas representações e se renovam através de diversas roupagens na mídia todos os anos, para diferentes públicos de todas as partes do mundo.

Coincidentemente ao tema do supracitado vídeo de Freitas, em 2021 foi lançado através do serviço de streaming online Netflix o seriado Cidade Invisível (2021). Criado por Carlos Saldanha e voltado para o público jovem adulto, a série conta uma história de suspense e investigação, cuja narrativa aborda o folclore brasileiro. Cidade Invisível fez grande sucesso e teve altos índices de visualização tanto no Brasil quanto positivas avaliações de outros países. Esse fato serviu de comprovação de uma ideia que a autora já possuía: de que há como abordar o folclore brasileiro com uma linguagem contemporânea, diferente e interessante para as novas gerações.

Os questionamentos de Freitas e de outros artistas brasileiros acerca do tema, a notável falta de representação visual do folclore brasileiro e a intrigante história em Cidade Invisível foram todas inspirações que despertaram na autora o interesse não apenas pelos nossos personagens, mas também por conhecer mais a fundo suas histórias e nossa cultura. E esse interesse não se sustenta somente no âmbito pessoal, como artista e brasileira, mas orienta-se ao movimento de levar este conhecimento adiante,

2 Orcs são criaturas de origem incerta, mas aparecem nas línguas antigas germânicas e em contos de folclore medieval europeu. Tiveram seu conceito popularizado pelas obras de J. R. R. Tolkien com Senhor dos Anéis e Hobbit. **Elfos** são seres místicos da mitologia nórdica e céltica, que aparecem com frequência na literatura medieval europeia. **Oni (鬼)** é uma criatura da mitologia japonesa.

para que chegue a mais pessoas e que estas inspirem mais artistas e comunicadores brasileiros, assim como já inspiraram os que chegaram até aqui..

Por isso, o projeto “Pesadelo” foi desenvolvido para servir como uma ponte entre o folclore brasileiro e um público jovem adulto (numa faixa etária de 16 à 35 anos), mais especificamente aqueles que se interessam por narrativas fantásticas e/ou de terror, que já utilizam a internet como fonte de pesquisa e entretenimento. Através de uma linguagem de terror e do mundo digital, as lendas do Brasil ganham uma nova roupagem de forma interativa e informativa, numa verdadeira enciclopédia digital. O nome “Pesadelo” foi pensado justamente para trazer toda essa experiência angustiante e assustadora de um sonho, que ao mesmo tempo temos a consciência que não nos fará mal — assim como em toda boa narrativa de terror.

A proposta é criar um ambiente virtual por meio de um website responsivo para desktop e mobile, no qual o usuário pode explorar ilustrações originais de diversos personagens do nosso folclore, além de conhecê-los através de informações textuais e ilustrativas, baseadas no documento de folcloristas e autores que descreveram tais lendas. Ainda, o usuário poderá contribuir com o website, postando suas ilustrações e utilizando as hashtags nas redes sociais.

Para a realização deste trabalho, foram realizados estudos e pesquisas que culminaram na seguinte estrutura de capítulos: 2- *Folclore*, 3- *A linguagem do terror*, 4- *Mantendo lendas vivas*, 5- *O design como alternativa*, 6- *Desenvolvimento do projeto* e por fim a conclusão do trabalho.

No capítulo 2- *Folclore*, são discutidas questões sobre o que é folclore desde o surgimento do termo, sobre o folclore brasileiro e a importância da imagem na representação de lendas e mitologias de um povo. É dividido em três subcapítulos, sendo o primeiro 2.1- *O que é folclore?* dedicado a

apresentar e analisar as discussões acerca do significado de folclore e seus estudos, além das diversas interpretações desde o entendimento do termo. O subcapítulo 2.2- *Folclore brasileiro e sua desvalorização* discorre sobre o surgimento desse estudo no Brasil e como muitas das nossas lendas não recebem o seu devido reconhecimento no nosso país. No subcapítulo 2.3- *A importância da imagem em contos folclóricos*, analisamos como o uso da imagem ajuda a contar histórias e a valorizar uma narrativa.

No capítulo 3- *A linguagem do terror* são discutidos alguns temas sobre o gênero de terror, monstros e imagens que causam medo. Também dividido em três subcapítulos, no primeiro 3.1- *Por que sentimos medo?*, analisamos os contextos e estudos da área da psicologia que causam o sentimento de medo nos seres humanos. A partir disso, no subcapítulo 3.2- *O que torna uma imagem aterrorizante?*, são analisadas algumas das características visuais que podem causar medo em alguma pessoa, que posteriormente ajudam a desenvolver as imagens deste trabalho. No último subcapítulo 3.4- *O terror nos contos do folclore brasileiro* é feita a ligação dos pontos em comum do tema do terror e do folclore abordado anteriormente.

O capítulo 4- *Mantendo lendas vivas* é dedicado à análise de algumas das referências que comprovam a capacidade de mutação de lendas e de figuras do folclore, brasileiro ou não, e observarmos como se dá essa adaptação a diferentes gerações e mídias. No subcapítulo 4.1- *Como seres mitológicos e seus cenários se perpetuam?* analisamos alguns exemplos desses seres e como podem continuar relevantes após tantas gerações de existência. Em 4.2- *Quando tivemos valorização do folclore brasileiro?*, são citadas algumas obras e mídias onde as histórias do nosso folclore foram representadas e trouxeram um impacto positivo para a sociedade.

No capítulo 5- *O design como alternativa*, são mostrados meios nos quais o Campo do Design poderá servir como um caminho para resolver toda a problemática apresentada anteriormente. No subcapítulo 5.1- *A origina-*

lidade do design de personagem, são apresentadas metodologias desse tipo de Design para auxiliar na construção de personagens originais baseados no folclore brasileiro. No subcapítulo 5.2- *Novas maneiras de contar histórias* são feitas análises de meios nos quais as narrativas funcionam além da disseminação oral ou textual, como vemos frequentemente representado pelo nosso folclore. Em 5.3- *Mundo digital ao nosso favor*, é visto o potencial uso de celulares, computadores e da própria internet como meio de disseminação do folclore para um público jovem adulto. Igualmente, são feitas algumas análises de websites que se assemelham à proposta do projeto, além de análises de personagens do folclore brasileiro que são representados diferentemente ao longo do tempo e por artistas diferentes.

No capítulo 6- *Desenvolvimento do projeto* é apresentado e explicado o desenvolvimento do produto digital proposto para este Trabalho de Conclusão de Curso. Desde a conceituação do projeto, a criação da identidade visual, naming, desenvolvimento do protótipo do site e ilustrações originais, até as propostas que não foram resolvidas pelo limite do tempo, mas que serão pensadas para serem realizadas no futuro.

Por fim e antes de partir para a leitura, registramos aqui que esperamos que todo esse projeto chegue a mais pessoas, artistas e brasileiros, e que estes também inspirem outros a conhecerem mais da nossa cultura e do folclore brasileiro, trazendo novas visões acerca dos nossos personagens.

2

FOLCLORE

O folclore na atualidade é algo que, para muitos de nós brasileiros, se limita à nossa remota infância ou é lembrado somente no dia 22 de agosto. Folclore fala sobre cultura e identidade de um povo, mas também sobre diferentes interpretações e constante adaptação, para que assim, sobreviva como tradição e não seja esquecido.

Nesse capítulo discutimos as diferentes interpretações do que é folclore desde o seu surgimento e o porquê deste ser um tema de grande discussão para diversos especialistas. De tais discussões, geram-se alguns questionamentos que perduram nos dias atuais: como podemos diferenciá-lo da cultura popular? Quem é o povo que o folclore abrange? Quais os elementos e práticas que podem ser considerados fontes de estudo de folclore?

É brevemente discutida a importância da representação visual para contos e personagens folclóricos e são apresentadas as características e surgimento dos estudos sobre o folclore brasileiro, ressaltando a importância de o conhecermos para resgatar nossas tradições e fortalecer nossa identidade. Por fim, chegamos à problemática que inspirou a realização deste projeto: a desvalorização das lendas folclóricas contadas pelo Brasil.

O QUE É FOLCLORE?

Esta pergunta torna-se título do livro de Carlos Rodrigues Brandão em 1982 (primeira edição), em que cita uma das definições do que seria folclore através de artigo escrito por Francis Lee Utley:

Sempre que se cante a uma criança uma cantiga de ninar; sempre que se use uma canção, uma adivinha, uma parlenda, uma rima de contar, no quarto das crianças ou na escola; sempre que ditos, provérbios, fábulas, estórias bobas e contos populares sejam reapresentados; sempre que, por hábito ou inclinação, a gente se entregue a cantos e danças, a jogos antigos, a folguedos, para marcar a passagem do ano e as festividades usuais; sempre que uma mãe ensina a filha a costurar, tricotar, fiar, tecer, bordar, fazer uma coberta, trançar um cinto, assar uma torta à moda antiga; sempre que um profissional da aldeia (...) adestre seu aprendiz no uso de instrumentos e lhe mostre como fazer um encaixe e um tarugo para uma junta, como levantar uma casa ou celeiro de madeira, [...] aí veremos o folclore em seu próprio domínio, sempre em ação, vivo e mutável, sempre pronto a agarrar e assimilar novos elementos em seu caminho. (UTLEY apud BRANDÃO, 1984, p. 23)

BRANDÃO, Carlos Rodriguez. O que é Folclore. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1984

Em um primeiro relance, pode até parecer simples designar o que é folclore. Contudo, desde a criação da palavra, esta ainda é uma temática de grande discussão entre alguns autores para delimitar seu significado e que tipos de materiais e práticas podem ser consideradas partes de seu estudo. Até chegarmos às diferentes interpretações e desdobramentos do que seria ou não folclore, é preciso entender o encadeamento de análises sobre os saberes do povo no decorrer dos anos e adentrar em divergências a respeito de termos que tangem sua constituição.

BURKE, Peter. A cultura popular na idade moderna. S. Paulo, Cia. das Letras, 1989.

Para contextualizarmos essa trajetória, é importante citar os apontamentos de Peter Burke (1989) no que concerne ao início desse interesse pela cultura do povo. O mesmo afirma terem surgido durante o final do século XVIII e início do século XIX cada vez mais olhares para a cultura popular a

partir do momento em que essa encontrava-se sob ameaça de um possível desaparecimento, potencializado principalmente pelo impacto da revolução industrial na sociedade. A grande produção em massa fazia com que expressões cotidianas e práticas das baixas classes sociais, como de camponeses e artesãos, fossem afetadas. Por consequência, tal conhecimento proveniente do povo se tornava motivo de valorização da cultura nacional, gradativamente.

Conforme Burke (1989), intelectuais do final do século XVIII começaram a reparar com mais atenção nas criações populares e viram ali uma fonte de estudo e investigação. Com isso, a necessidade de expressar novas ideias provocou a invenção de novos termos. Um exemplo é o surgimento de uma série de palavras na Alemanha durante o século XVIII, que caracterizam esse aparecimento de novos princípios e conceitos. A palavra *Volkslied* seria utilizada para se referir à “canção popular” e *Volkslieder* para diferentes tipos de “conto popular”. Por conseguinte, os primeiros indícios de investigação e estudo das práticas populares ocorrem especialmente na Alemanha.

A literatura, sobretudo a poesia, foi um dos primeiros objetos de pesquisa para os estudiosos. Johann Gottfried von Herder sugeria a poesia como patrimônio de toda a humanidade, tida quase como divina. Os irmãos escritores Jacob e Wilhelm Grimm também enfatizavam em suas obras a associação da poesia ao povo, nomeando-a *Naturpoesie* (poesia da natureza). Jacob Grimm acreditava que todos os poemas nacionais deveriam pertencer a todo o povo. Eram “como árvores, eles simplesmente cresciam” (BURKE, 1989, p. 32). Suas ideias e pesquisas sobre a literatura tradicional na Alemanha, juntamente com as de Herder, causaram grande impacto em autores da época. Foi devido a esta ascensão que culminou o que Burke denomina como o início da “descoberta do povo”, logo desencadeando no interesse em sua religião e outras tradições.

Burke (1989, p. 39) então questiona se o sentido de cultura popular que temos hoje terá sido, na verdade, inventado por um grupo de intelectuais alemães no final do século XVIII, já que estes absorviam da fonte suas práticas e histórias para remodelá-las e entregá-las em uma nova roupagem de volta ao povo. Por mais que suas intenções fossem manter originalmente as tradições assim como eram repassadas oralmente, sempre havia uma intervenção do autor que as transcrevia. Ainda assim, é devido a esses registros que podemos prosseguir hoje com os estudos sobre cultura popular, mesmo que modificados com o passar dos anos. Em tom de crítica, Burke (1989, p. 58) cita alguns dos impasses gerados no passado, em que não era feita a distinção do que era considerado antigo, distante ou quem estaria incluído no sentido de povo, apesar de hoje enxergarmos tal problemática:

A principal crítica a ser feita às ideias dos descobridores é a de que não discriminaram o suficiente. Não distinguiram (ou, pelo menos, não com bastante agudeza) o primitivo do medieval, o urbano do rural, o camponês do conjunto da nação. (BURKE, 1989, p. 58).

Ademais, tal “descoberta do povo” estava estritamente relacionada à ascensão do Romantismo Europeu, movimento ideológico e cultural que nasceu e se desenvolveu inicialmente na Europa do final do século XVIII até metade do século XIX, que tinha como característica a inspiração e sentimento nacionalista. Houve uma grande exaltação da produção de caráter comunitário, um anseio do povo — em contraste à elite — de característica “autêntica” e pura, considerando que ali encontraria-se a verdadeira identidade nacional, sobretudo do mundo rural (BOTELHO, 2017, em citação de orelha em *Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro*).

Contudo, conforme Brandão (1989, p. 26) foi em agosto de 1846 que efetivamente ouviríamos falar de “*folklore*”, palavra criada pelo escritor e arqueólogo inglês William John Thoms, o que fez com que o dia 22 de agosto fosse instituído mundialmente como Dia do Folclore. *Folk* quer dizer povo e *lore*, saber ou conhecimento. Assim, segundo o criador, a nova palavra

significaria “sabedoria do povo”. O novo termo foi visto pela primeira vez em Carta, publicada na Revista *The Atheneum* para designar estes estudos das “antiguidades populares”, como eram chamadas anteriormente.

Assim como ocorreu após o que Burke (1989, p. 30) chamou de “descoberta do povo” (grifo nosso), muito se discutia sobre o sentido do saber e seus limites para o folclore. Que tipos de conhecimentos eram dignos de estudo? Segundo Benjamin (s.d, p. 1), alguns acreditavam que o artesanato, a arquitetura e a culinária estariam excluídos do campo de pesquisa por serem relacionados à cultura material³. Outros iriam certamente defender o estudo destas ramificações por estarem ligados à cultura não-material como festividades e música folclórica, pois incluiriam seus instrumentos e objetos como material de estudo.

Conforme os anos se passaram após a criação do novo termo “folclore”, questionamentos acerca do povo também se tornavam cada vez mais frequentes (BENJAMIN, s.d, p. 1). Quais as classes da sociedade que poderiam se enquadrar neste conceito de povo? Originalmente, a cultura de povos primitivos como de indígenas, por exemplo, não era considerada fonte de estudo de folclore (BENJAMIN, s.d, p. 1). Alguns defendiam que o sentido de povo poderia se limitar aos integrantes das camadas sociais mais baixas, que geravam e usufruíam das práticas tradicionais. Porém, autores como Burke (1989, p. 64-65) já afirmaram que essa definição também pode ser passível de críticas, atentando para a participação de altas classes sociais em eventos e festividades junto ao povo. A conclusão de muitos é que não há — possivelmente nem haverá — uma resposta precisa para estas perguntas.

3 Cultura material: em sua definição resumida, é um complexo e dinâmico repertório da produção humana, nas esferas do fazer e do consumo, não somente denotado na dimensão da funcionalidade dos objetos materiais, como também conotado na dimensão dos significados a eles atribuídos ao longo do tempo. (DOHMANN, 2017, p. 42).

BENJAMIN, Roberto. Conceito de Folclore. Pernambuco, s.d.

ALVES, Januária Cristina. Abecedário de personagens do folclore brasileiro: e suas histórias maravilhosas, São Paulo: FTD: Edições Sesc, 2017.

ROCHA, Gilmar.
Cultura popular:
do folclore ao
patrimônio. In:
XIII Congresso
Brasileiro de
Sociologia, Recife,
2009, p. 218-236

Tornamos a discutir os desdobramentos sobre o folclore, no qual em 1878, devido à necessidade de aprofundamento científico do novo termo (pois era visto agora como fonte de estudo), os cientistas Edward Tylor, Andrew Lang, George Gomme e Thoms decidiram fundar a *Folklore Society* (Sociedade do Folclore) em Londres. Proporcionando debates envolvendo questões folclóricas, a associação tinha o objetivo de conservar e publicar tradições populares, baladas⁴ lendárias, provérbios locais, ditos vulgares, superstições, antigos costumes e outros materiais relacionados ao tema (ROCHA *apud* FRADE, 1997, p. 10).

A Sociedade do Folclore, 32 anos após a carta de Thoms, propõe, em 1884, outras discussões sobre o sentido e abrangência do termo, que culminaram em novas interpretações do que poderia ser considerado objeto de seus estudos:

I – Narrativas tradicionais (contos populares, contos de heróis, baladas e canções, lendas); II – Costumes tradicionais (costumes locais, festas consuetudinárias, cerimônias consuetudinárias, jogos); III – Superstições e crenças (bruxaria, astrologia, superstições e práticas de feitiçaria); IV – Linguagem popular (ditos populares, nomenclatura popular, provérbios, refrões e adivinhas). (ROCHA *apud* FRADE, 1997, p. 11)

As discussões sobre o registro do folclore chegam em 1888 na América, onde foi fundada a *American Folklore Society*. Devido às diferenças culturais e étnicas causadas pela distância geográfica, foi necessária a ampliação do estudo da área, sendo estabelecidas quatro novas categorias:

4 Baladas: na Idade Média, poema lírico de origem coreográfica, primeiro cantado, depois destinado somente à recitação. A partir do séc. XVI, poema de forma fixa, composto de três estrofes seguidas de um refrão de meia estrofe. Desde o final do séc. XVIII, pequeno poema narrativo formado de três oitavas e uma quadra chamada “oferenda” ou “oferatório”.

Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/balada/>>. Acesso em 10 mai. 2021.

I – Cantos, crenças, dialetos, etc.; II – O acervo literário dos negros localizados nos Estados do Sul; III – Os usos e costumes presentes, sobretudo entre as populações do México e do Canadá Francês; IV – As narrativas, contos e mitos dos índios norte-americanos. (ROCHA *apud* FRADE, 1997, p. 11).

Desde a criação do termo, folclore havia se tornado sinônimo de cultura popular, apesar de existirem opiniões controversas. Carlos Brandão, em *O que é Folclore* (1984), apresenta diferentes visões a respeito desta distinção de nomenclaturas e afirma que sob certos aspectos poderiam ser até mesmo opostos. Conforme o autor (BRANDÃO, 1984), uns poderiam considerar que o folclore é tudo aquilo que o povo reproduz como tradição, enquanto outros diriam que engloba somente uma pequena porção dessas tradições populares. Uns poderiam afirmar que o domínio de folclore é tão grande que poderia até ser comparado com o que é cultura. Já outros, por tal motivo, simplesmente chamariam de cultura popular.

Da mesma maneira, o conceito de cultura popular é complexo e suscetível a diversas interpretações de diferentes autores e estudiosos. Pode ser comumente entendida como um conjunto de manifestações e objetos considerados tradicionais, tal qual no sentido de folclore (ARANTES, 1987, p. 16). Alguns outros pesquisadores podem interpretar a cultura popular como resultado da filtragem de uma cultura “cultura” de outras épocas e até de outros lugares, que se conserva e se manifesta por uma sociedade ao longo do tempo. A partir dessa lógica, diz-se que “o povo é um clássico que sobrevive” (ARANTES *apud* CASCUDO, 1987, p. 18) e de que há certamente uma interação entre a tradição erudita e popular quando falamos sobre folclore.

Bráulio do Nascimento, diretor do Instituto Nacional do Folclore, compreendia a cultura popular como “elemento moderador no processo cultural, pois dispõe de instrumentos próprios para o equilíbrio necessário ao seu harmônico desenvolvimento” (BRANDÃO *apud* NASCIMENTO, 1984, p. 24). Da mesma forma, afirmava que a valorização do folclore e reconhecimento

da importância das manifestações populares na formação da cultura de uma nação são também caminhos para assegurar sua evolução.

ARANTES, Antônio Augusto. O que é cultura popular? 8ª edição. Ed. Brasiliense, 1988.

Augusto Arantes (1988, p. 17) aponta que muitos podem comparar seu significado com o de tradição, porém compreendê-los como sinônimos reafirma a ideia da sua relevância amarrada ao passado. Em consequência, toda modificação dessas práticas e concepções com o passar dos anos nos levaram a crer no inevitável empobrecimento e deturpação dessa cultura. Embora, na verdade, é através deste processo de deterioração e de seus fragmentos que é construído o saber do povo em seu momento presente (ARANTES, 1988, p. 22).

É afirmado pelo autor que cultura é um processo dinâmico e de indeterminadas transformações:

É possível preservar os objetos, os gestos, as palavras, os movimentos, as características plásticas exteriores, mas não se consegue evitar a mudança de significado que ocorre no momento em que se altera o contexto em que os eventos culturais são produzidos. Para que se entenda isso, é preciso que se pense a cultura no plural e no presente e que se parta uma concepção não normativa e dinâmica. (ARANTES, 1988, p. 20)

CASCUDO, Luís da Câmara. Dicionário do folclore brasileiro. 4.ed. São Paulo: Melhoramentos; Brasília: INL, 1979.

O folclorista Luís da Câmara Cascudo (1954, p. 400) descreveu o folclore inicialmente como “a cultura do popular, tornada normativa pela tradição”. Sua fundamentação expôs o fator emocional e coletivista que caracteriza o folclore, assim como o dinamismo de seus objetos e fórmulas populares, que são sensíveis ao ambiente. O que significa que tais materiais inseridos em determinado contexto não só são conservados, mas são adaptados, remodelados. “Qualquer objeto que projete interesse humano, além de sua finalidade imediata, material e lógica é folclórico” e “onde estiver um homem aí viverá uma fonte de criação e divulgação folclórica”, é o que nos afirma Câmara Cascudo (1954, p. 401).

Em suma, definir folclore é um processo complexo, pois são inúmeras as interpretações. Independente dos diferentes olhares que um dia descreveram o que é folclore, é possível perceber as características em comum que já foram associadas a ele. Muitas vezes, constitui uma comparação a um sentido de cultura e tradição popular, mas que é renovada, refletindo a identidade e a expressividade de um povo, sobretudo do mundo rural. Suas criações surgiram em algum lugar e em algum dia indeterminado de um passado muito remoto e com o tempo a memória oral modificou seus elementos de origem e as transformou em conhecimento coletivo, popular. O folclore vive da aceitação da coletivização anônima, mas sua constituição sobrevive de forma mutável através de suas constantes adaptações e desenvolvimento entre gerações.

2.2 FOLCLORE BRASILEIRO E SUA DESVALORIZAÇÃO

A influência dos estudos europeus e americanos sobre folclore chegaram ao Brasil durante a segunda metade do século XIX, protagonizada por Celso de Magalhães, Sílvio Romero e João Ribeiro, que mais tarde influenciaram outros importantes autores e estudiosos que colaboraram para a pesquisa do tema no Brasil (BARRETO, 2005, pg. 9). Semelhante a como ocorreu durante o início da “descoberta da cultura popular” (grifo nosso), o foco era inicialmente voltado para a poesia (FRADE, s.d, pg. 3). Foi então que Renato Almeida, que se destacou como musicólogo e folclorista brasileiro, sugeriu que não só a literatura fosse fonte de estudo, como também outros aspectos da vida social do povo: objetos artesanais, indumentárias, instrumentos musicais, além das formas de execução, as coreografias, os componentes rituais e ainda as considerações econômicas, políticas, históricas e geográficas. Dessa forma, é afirmado pelo autor que o sentido de folclore deve considerar “o comportamento do grupo social onde existe e as formas que revestem o fato” (FRADE *apud* ALMEIDA, 1974), conforme escreveu em seu livro *A inteligência do folclore*.

Essa proposta foi abraçada por Mário de Andrade que estruturou um curso de formação de folcloristas e criou em 1936 a Sociedade de Etnografia e Folclore, classificando os focos de pesquisa e propondo diretrizes para equipar museus de folclore. Durante os anos 1940 e 1950, o folclore era um tema influente entre intelectuais brasileiros, visto como cada vez mais importante para a produção da cultura brasileira (ROCHA, 2009, pg. 222). Tanto que, em 1947, foi liderado por Renato Almeida um grande movimento em todo o Brasil, cujo ideário se encontra na *Carta do Folclore Brasileiro*, produzido em 1951 e tendo sofrido releitura em 1995. Nele se registra o que seria o fato folclórico, estabelecido consensualmente por folcloristas do país:

Folclore é o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social. Constituem-se fatores de identificação da manifestação folclórica: aceitação coletiva,

tradicionalidade, dinamicidade, funcionalidade. Ressaltamos que entendemos folclore e cultura popular como equivalentes, em sintonia com o que preconiza a UNESCO. A expressão cultura popular manter-se-á no singular, embora entendendo-se que existem tantas culturas quantos sejam os grupos que as produzem em contextos naturais e econômicos específicos. (COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE, 1995, p. 1)

Contudo, tais concepções não estiveram livres de críticas, assim como ocorrera em países europeus séculos atrás (BURKE, 1989, p. 64-65). Todavia, essa é uma discussão complexa e que requer um aprofundamento não cabível nesse trabalho por motivos de tempo e espaço. Logo, apenas deixar o leitor ciente de que essa definição não foi aceita em sua totalidade é o suficiente, pois tal fato corrobora como noções e conceitos constituem disputas históricas, teóricas e sociais.

Na *Carta*, incluem-se os conteúdos que regem não só o sentido do folclore, mas recomendações de pesquisa na área, incentivo às atividades de ensino/aprendizagem de folclore em todos os níveis acadêmicos, apontamentos sobre a documentação do acervo folclórico e da proteção jurídica, apoio e reforço à importância das manifestações artísticas, eventos, turismo, dentre outros apontamentos.

Como afirmado anteriormente: a cultura popular contribui imensamente para a identidade de uma nação. Através dela são contadas as diversas histórias de um povo que nos levam a conhecer suas origens e, por isso, é nosso dever preservar suas tradições. No caso brasileiro, conforme Barreto (2005, p. 23), a chamada cultura brasileira constitui um misto de tradições e influências entre povos dominados, colonos, mestiços, religiosos e estrangeiros interessados na riqueza da nossa terra. Por isso, no Brasil, podemos perceber três principais correntes étnicas que formam o folclore nacional: portuguesa, indígena e negra (ARAÚJO; LIMA, 2007, p. 10). Há também outras influências europeias e orientais para a origem de algumas

BARRETO, Luiz Antônio. Folclore - Invenção e Comunicação. Aracaju: Typografia. Editorial/Scortecce Editora, 2005.

FRADE, Cásia. Folclore/Cultura Popular: Aspectos de sua História. Projeto Folclore, UNICAMP.

COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE. Carta do folclore brasileiro. Recife (PE), 1995.

ARAÚJO, Denise; LIMA, Edivania. A contribuição do folclore nas aulas de literatura infantil. TCC, 2007.

de nossas lendas, como por exemplo da Mula-Sem-Cabeça ou da Biatatá⁵, respectivamente (de acordo com o *Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro*). Assim, considera-se que todas essas contribuições de diversos povos levaram nosso folclore à uma identidade própria, resultado de diferentes histórias e costumes.

Sabemos, através da *Carta do Folclore Brasileiro* (1995), que pertencem ao folclore as tradições, folguedos, danças e canções, costumes e credences, linguagens, artesanato e outros bens materiais e imateriais. Contudo, nesse projeto serão enfatizadas nossas lendas e personagens, que compõem um enorme acervo no nosso país. Saci-Pererê, Cuca, Curupira, Boto e Iara são provavelmente algumas das figuras que mais vemos representadas nas mídias, em atividades escolares e durante a nossa infância. Existem tanto as lendas do nosso folclore que podem fazer parte do nosso dia-a-dia, como outras que nunca podemos ter ouvido falar.

É amplamente considerado que nossa cultura constitui abundante riqueza, devido também à grande extensão do território brasileiro, que faz com que nosso folclore seja recheado de mitologias e lendas. A título de exemplo, no *Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro* de Januária Cristina Alves (2017) é feito um recorte de 141 personagens. Mas nossas lendas são incontáveis, assim como são variadas as suas versões contadas por todo o Brasil através das gerações, existindo inclusive interligações entre os mitos que podem se encontrar em uma mesma narrativa.

De diversas formas é reafirmado por autores e estudiosos já citados nessa monografia a imprescindível valorização da cultura popular, para que as-

⁵ **Biatatá:** muitos podem confundir com Boitatá, mas diferente deste que é uma cobra flamejante, a Biatatá é uma lenda típica da Bahia de uma mulher que surge nos mares e aparece durante a noite, causando medo com suas sombras. (Retirado de “Abecedário do Folclore Brasileiro”, de Januária Alves, 2017).

sim, nós, como sociedade, possamos nos identificar como nação e conhecer nossas raízes e tradições. A partir de 1964, durante o período Vargas e na ditadura dos militares, o folclore brasileiro recebeu muito estímulo por meio de instrumentos institucionais de proteção e de valorização, como o IBICC (Instituto Brasileiro de Educação, Ciência e Cultura), a Comissão Nacional do Folclore e as Comissões Regionais ou Estaduais de Folclore (BARRETO, 2005, p. 10). Todavia, é notável a constante diminuição dessa valorização cultural no Brasil, principalmente pela influência estrangeira no processo de modernização e desenvolvimento de um país.

Este deslumbramento e supervalorização do que vem de fora, que não nos pertence (principalmente por países em desenvolvimento ou emergentes), leva à subestimação de tudo aquilo que é genuinamente nosso (ARAÚJO; LIMA, 2007, p. 37). Músicas, obras audiovisuais, literatura, e várias outras produções estrangeiras adentram em outras culturas e influenciam seu povo, processo que é facilitado por estarmos presenciando um mundo globalizado. Por isso há uma confusão de origens, em que estrangeirismos preenchem o espaço na nossa cultura e causam muitas vezes o esquecimento das nossas verdadeiras raízes e seus frutos, os quais formam de fato a cultura brasileira (ARAÚJO; LIMA, 2007, p. 3).

Luiz Antônio Barreto (2005, pg. 105) adota a perspectiva de que “o Folclore não obteve no Brasil um suporte científico que resguardasse sua importância”. O autor também defende a ideia de que a mídia brasileira de certa forma contribui para este constante desmerecimento de tudo que vem do povo e que apesar disso, parte do nosso folclore tem sobrevivido, mesmo sem seu devido espaço em meios midiáticos, como o rádio e a TV — hoje em dia, também com a internet. Ele considera que é escassa a representatividade do folclore brasileiro no cinema nacional ou nas mídias eletrônicas, que limitam conteúdo sobre o folclore em programações especiais de parca audiência. Barreto cita Pierre Bourdieu (em *Sobre a Televisão*, 1997), que discorre sobre o caráter parcial da TV, capaz de mascarar e ocultar os fatos

como realmente são, exibindo para o público somente uma versão que a convém. Conforme o autor:

É dessa forma que a mídia funciona no Brasil, vez por outra aproveitando-se de um ou outro fato folclórico, sem qualquer compromisso didático, retirado do contexto vivencial de sua identidade, como se mais nada existisse ou devesse ser levado ao conhecimento do público. É uma relação desigual, desfavorecendo tudo aquilo que vem do povo (...) (BARRETO, 2005, p. 113).

Sua análise contribui para o entendimento e a evidência dessa realidade desinteressada de grande parte da população brasileira por suas próprias tradições, histórias e origens, as quais não recebem a visibilidade e devido reconhecimento nos meios de comunicação de massa. Em seu texto, Barreto (2005, p. 109) se refere sobretudo aos costumes, eventos, festividades e às vivências do povo que compõem nosso folclore para exemplificar tal falta de representatividade na mídia. Mas da mesma forma, podemos expandir a análise para as lendas e personagens frutos de nossas histórias e vasta cultura, uma riqueza que não condiz com o pouco reconhecimento que temos acerca do tema.

Segundo Araújo e Lima (2007, p. 38), o Romantismo do início do século XIX desencadeou na representação de lendas brasileiras em poemas, pinturas e livros, devido ao movimento nacionalista. É nesta época que iniciam-se as obras do escritor Monteiro Lobato. Ele foi uma das figuras mais conhecidas quando falamos sobre representação de personagens do folclore brasileiro na literatura e posteriormente na mídia. Em sua série de 23 obras literárias voltadas para o público infantil, *O Sítio do Pica Pau Amarelo*, encontramos uma narrativa fantasiosa, ao mesmo tempo que inclui elementos e cenários do cotidiano típicos do brasileiro, mesclando o real e o mitológico. Essa série foi adaptada algumas vezes desde os anos 1950 para filmes, desenhos animados e séries de televisão. Cabe mencionar aqui que a Editora Globo detém os direitos de *O Sítio do Pica Pau Amarelo*, sendo a última editora



FIG. 1: Cuca (Jacira Santos) em *Sítio do Pica Pau Amarelo* de 2004. Foto: Renato Rocha Miranda/TV Globo



FIG. 2: Elenco do *Sítio do Pica Pau Amarelo* em 1981. Foto: TV Globo

dos livros e tendo suas obras audiovisuais produzidas pela Rede Globo, popularmente conhecidas por diversas gerações na televisão brasileira.

Apesar do notável sucesso de suas obras, o público é normalmente segmentado para crianças. Esta passa a ser uma questão problemática quando enxergamos o entretenimento infantil como uma única fonte de representatividade visual de personagens do nosso folclore. Temos a imagem mental da figura da personagem Cuca muito provavelmente como nos foi apresentada nas séries de televisão: uma carismática bruxa com corpo de jacaré e cabelos loiros. Na verdade, esta é somente a interpretação que os produtores do programa exibido pela TV Globo deram à personagem. Acredita-se que a nossa Cuca tenha sido influenciada pela “Coca” de Portugal, onde ela é interligada a entidades que assombram e carregam as crianças. Na Europa há a tradição da Cuca humanizada: possui corpo de espantalho e segue a Procissão dos Passos, vestindo uma longa túnica amortalhada, com a cabeça coberta por uma cábula através da qual os olhos espreitam por dois buracos e que se ocupa em afastar os meninos para que não perturbem a marcha processional (CASCUDO, 2002, p. 187). No Brasil, sua figura monstruosa não era tão conhecida, tendo sua representação substituída pela aparência humana, sendo reconhecida como uma mulher ou homem muito idoso de pele negra. Somente em tempos recentes sua figura veio se tornando mais parecida com a de um dragão ou um jacaré, como é narrada por Monteiro Lobato.

Sempre amedrontadora pela sua figura horrenda e pelas mensagens de perigo e morte, a maioria das versões da Cuca tradicionalmente contadas pelo povo não condiz com a versão que é visualmente lembrada por muitos brasileiros que a conheceram pelo *Sítio do Pica Pau Amarelo*. O mesmo não acontece somente para esta personagem, pois raramente encontramos representações de tantas outras versões das figuras do folclore brasileiro em ilustrações, na literatura contemporânea, no teatro, no cinema, na TV. Não as vemos como também não conhecemos suas histórias. E se

não as conhecemos, também não possuímos conhecimento pleno da nossa cultura, das nossas raízes.

2.3 A IMPORTÂNCIA DA IMAGEM EM CONTOS FOLCLÓRICOS

De acordo com Burke (1989, pg. 129), o processo de escrita e documentação das tradições populares era inicialmente um processo difícil para os intelectuais e historiadores. Muitos não entendiam o povo e como se davam suas práticas, já que se tratavam de pessoas com realidades completamente diferentes para eles. Considerando que o início dos estudos da cultura popular ocorreu durante o início da Europa moderna, em que a fonte de pesquisa eram artesãos e camponeses que na sua maioria não sabia ler ou escrever, torna-se complexo afirmar que os documentos impressos feitos por autores letrados são registros fiéis dos seus saberes. Por isso, Burke (1989, p. 133) afirma que para estudar suas histórias é preciso enxergá-la através de dois pares de olhos distintos: “os nossos e os dos autores dos documentos que servem de mediação entre nós e as pessoas comuns que estamos tentando alcançar.” Todavia, há uma outra categoria de documentos que pode ser menos sujeita a distorções: as obras de artistas, escritores e pregadores populares (BURKE, 1989, p. 131).

A partir do entendimento da importância do registro por escrito das tradições de iletrados para seu registro e futura pesquisa, é possível entender como as representações visuais para personagens folclóricos e mitológicos são igualmente importantes, além de sua descrição em contextos literários. Com isso, entendemos que é inevitável a preferência pessoal e a imprecisão de um autor ou artista que irá reinterpretá-la, dando espaço para inovações e adaptações do conto original. Da mesma forma, tais mutações acontecem com a repetição oral de uma história popular. É o que as mantêm “vivas”.

Como o foco desse Trabalho de Conclusão de Curso é a representação sobretudo visual dos contos e personagens folclóricos no Brasil, é preciso ter em mente que tais narrativas são de origem anônima e certamente houveram diversas formas de representá-las ao longo da história. Apesar das mudanças, pudemos analisar no capítulo anterior que esta é uma característica fundamental do folclore e é o que o mantém seu dinamismo. Sendo

assim, não há uma maneira correta de reproduzi-las, mas deve sempre existir um bom senso que preza pelas suas características e origem. É uma questão de valorização e respeito à nossa cultura voltar sempre à tradição e ao contexto de onde essas foram retiradas para não perderem o seu sentido.

Burke (1989, p. 205) cita o papel do anonimato nas canções e contos populares, no qual o indivíduo que as reproduz deve ter consciência de que não possui a autoria da criação, a qual pertence à tradição do povo. O público que as consome, da mesma maneira, tem consciência da ausência de uma autoria individual nestes casos.

Em suma, o apresentador tradicional não era um simples porta-voz da tradição, mas não estava livre para inventar o que quisesse. Ele não era “apresentador” nem “compositor” no sentido moderno desses termos. Ele fazia suas variações pessoais, mas dentro de uma estrutura tradicional. (BURKE, 1989, p. 205).

A título de exemplo, é importante retomarmos os feitos dos irmãos Grimm. Hoje assimilamos que seus contos, especialmente da primeira coletânea *Contos Infantis e Domésticos* (1812-1815), tinham intenções de descobrir e preservar as formas orais e escritas da cultura alemã, como uma maneira de “restaurar esse tesouro ao povo” (HERNÁNDEZ, 2019). Eles então coletavam histórias do povo através do contato direto com ele, pois alegavam não acrescentarem nenhum elemento ou detalhes próprios às suas versões. Porém, reconhecemos que mutações são inevitáveis a partir da necessidade de adaptações a cada contexto social, época ou público. Em vista disso, considera-se que Wilhelm Grimm modificava os enredos para tornar partes trágicas e sombrias das histórias mais acessíveis às crianças. As adaptações de Wilhelm trouxeram o registro de tal tradição oral alemã para uma abordagem mais literária. Sendo assim, ilustrações foram adicionadas aos livros, o que torna possível concluir que estas facilitaram a visualidade da narrativa.

HERNÁNDEZ, Isabel. Contos de fadas dos irmãos Grimm nunca foram feitos para crianças. National Geographic, 2019.



FIG. 3: *Contos Infantis e Domésticos (Kinder-und Hausmärchen)*. 1812.
Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Contos_de_Grimm>. Acesso em outubro de 2021.

“O importante é alterar os modos de tratar e ver esse rico patrimônio, que dialoga e evolui com o tempo, cujo potencial criativo alimenta produções de todas as formas possíveis.” É o que afirma Isaura Botelho (em *Abecedário do Folclore Brasileiro*, 2017, citação de orelha), o qual podemos correlacionar com o capítulo XI da *Carta do Folclore Brasileiro* sobre as publicações, em que é enfatizada “a necessidade da divulgação dos estudos sobre as manifestações folclóricas através de todos os meios e recursos disponíveis.” (Comissão Nacional de Folclore, 1995, p. 4).

Januária Alves, da mesma forma, ressalta o papel fundamental da representação visual através da ilustração para sua coletânea de histórias e personagens do folclore brasileiro:

As ilustrações ressaltam as características físicas, mas também enfatizam os traços de caráter ou mostram determinada situação do enredo do qual ela faz parte. Muitas vezes, um elemento da ilustração vai descortinar detalhes que o texto não revelou, que estavam nas entrelinhas, criando um verdadeiro diálogo entre as linguagens. (ALVES, 2017, p. 12).

Uma célebre referência que temos no Brasil é o cordel. Barreto (2005, p. 168) reforça a importância da literatura de cordel para nosso país, que se popularizou a partir do momento em que a cultura popular foi tornada influente na cultura brasileira e, com isso, surgiu a necessidade de registrar as tradições orais através da impressão. São histórias, poemas e relatos populares impressos em folhetos e expostos ou não em cordas (cordéis). Seu papel, a partir da segunda metade do século XIX, equivale no Brasil ao da imprensa de Gutemberg na Europa (BARRETO, 2005, p. 168). Tradição popularmente conhecida no Nordeste do país, essa forma literária é comumente acompanhada de ilustrações em xilogravura principalmente nas capas, auxiliando na identificação de um variado repertório de contos populares.

A leitura da imagem possui características próprias e um modo distinto de ver, ler e interpretar seus significados: é ao mesmo tempo total e particular, temporal e atemporal; pode-se ler as partes sem entender o todo (...) a imagem narrativa e sua relação com o texto — mesmo no livro imagem — é uma das mais legítimas e antigas expressões das artes visuais. (OLIVEIRA, 2011 apud VASCONCELOS, 2018)

Vasconcelos, Gabriela. *Os Medos da Minha Sombra*. Projeto e monografia de graduação Comunicação Visual - Design, 2018.



FIG. 4: Literatura de Cordel. Ano desconhecido.
Fonte: <<https://www.significados.com.br/literatura-de-cordel/>>. Acesso em outubro de 2021.

de origem, que se mantém durante gerações. Acompanhando ou não uma narrativa escrita, o incentivo à representação visual do folclore quando nos referimos às lendas é imprescindível. É uma maneira de incentivarmos, em especial, artistas brasileiros na atualidade a criarem suas próprias histórias e ilustrações baseadas em uma cultura que realmente nos pertence. Além de ajudarem na interpretação de um personagem e seus cenários, é possível mantermos a viva dinamicidade do nosso folclore, que se adapta ao contexto em que está inserido. Afinal, “se é assim que contam, é assim que é” (ALVES, 2017, p. 13).

Autores como os irmãos Grimm em *Contos Infantis e Domésticos* (1812-1815) ou J. R. R. Tolkien em *O Hobbit* (1937) e *Senhor dos Anéis* (1954), por exemplo, utilizaram de personagens de mitos e lendas populares de suas regiões para criarem suas próprias narrativas, que se perpetuam com as variadas versões que surgiram e ainda surgem anos depois para públicos de diversas categorias em todo o mundo. Personagens como orcs, dragões, bruxas, fadas, duendes, podem ser interpretados e representados por artistas de maneiras distintas, mas sabemos os diferenciar por suas características

3

A LINGUAGEM DO TERROR

O terror está intrinsecamente ligado às histórias do folclore brasileiro. Frequentemente, os contos populares são narrados às crianças pelos pais para que se comportem em determinada situação, a partir de um sentimento de medo. Muitos de nossos personagens possuem características assustadoras. Sendo assim, nesta seção do texto analisamos os motivos pelos quais sentimos medo e quais os aspectos que distinguem de imagens não consideradas aterrorizantes. Ao final do capítulo conhecemos um pouco mais a fundo nossos contos brasileiros e sua relação com a temática de terror.

3.1 POR QUE SENTIMOS MEDO?

A discussão sobre o medo, assim como visto no sentido de folclore, permite abordagens distintas. Pode ser caracterizado primordialmente como uma emoção básica, uma reação biológica inerente ao ser humano, a qual é comparada com o medo animal de mecanismo fisiológico quando há uma percepção de perigo presente, que ameaça a preservação daquele indivíduo. Dessa maneira, é como uma emoção-choque, que provoca uma série de efeitos no organismo e que desencadeia em reações de defesa como a fuga ou mesmo a paralisação (SANTOS, 2003, p. 49). Contudo, Delumeau (1989 *apud* SANTOS, 2003, p. 49) afirma que o medo possui um conceito mais complexo quando nos referimos à esfera humana. É preciso analisar o aspecto social em que se insere, pois “trata-se de um sentimento construído historicamente, aprendido e ensinado de formas diferentes, dependendo da época.” (SANTOS, 2003, p. 50).

Por difusão principalmente do cristianismo na Idade Média, emergiu na sociedade o processo de internalização das emoções, sendo o medo um destes sentimentos. Com isso, o ser humano passou a temer a si próprio com a possibilidade de ser um elemento do mal. O medo do inferno, da condenação eterna, fez com que o olhar fosse voltado para o interior do sujeito em busca da pureza (DELUMEAU, 1989; DUBY, 1999 *apud* SANTOS, 2003). Porém, com o passar do tempo, esse temor foi transformado em autocontrole do indivíduo, que começou a autorregular suas emoções. Por consequência, já nos séculos XVII e XVIII, o medo passou a ser operado como forma de coerção, uma vez que passou a ser visto como um meio de controle social (SANTOS, 2003, p. 52).

Portanto, compreendemos que o medo foi

[...] adquirindo o aspecto de emoção interiorizada no indivíduo, fruto de uma construção histórica. Fazendo parte do processo de construção psicológica do homem, o medo se constitui como emoção singularizada, constitutiva do psiquismo do sujeito, parte de seu repertório emocional (SANTOS, 2003, p. 52)

Santos (2003, p. 52) afirma que, na contemporaneidade, este temor não é mais sacralizado como em épocas passadas. O medo passou a ser algo habitual e internalizado na sociedade atual, em tempos de violência, globalização e constantes mudanças. Não é mais considerado algo trágico, mas comum, por estarmos incessantemente criando estratégias para lidar com essa emoção. Com a mudança dos tempos, o ser humano consequentemente deixou de apresentar o caráter “sentimental” da época romântica, o que leva à percepção de uma segunda exteriorização desse sentimento de medo. “Há uma experiência de perda de controle, como se o corpo adquirisse autonomia, e o medo do indivíduo de um descontrole desse corpo, fosse a experiência designada de pânico.” (SANTOS, 2003, p. 55).

De acordo com a monografia de Polyana Custódio, *O Fascínio pelo Medo* (2015), é defendida a ideia de que existe um fascínio do ser humano por sentir medo, que poderia até mesmo estar relacionada com uma sensação de prazer. Sob esta ótica, é citada a explicação de Loiola para esta sensação de calma após a superação do medo:

Assim que o cérebro percebe uma ameaça, um sistema chamado circuito interno do medo entra em ação. [...] ele libera neuro-hormônios, neurotransmissores preparando o corpo para defender o organismo. [...] Só que, quando o monstro é de papelão, o cérebro percebe a pegadinha e suspende a produção de substâncias. E a alta de dopamina, que deixa o corpo atento e alerta durante esses momentos, dá a sensação de prazer e calma. (LOIOLA *apud* CUSTODIO, 2013)

Dessa maneira, é analisada a busca desse sentimento em histórias ficcionais que possuem essa perspectiva. Traçando uma ponte com o capítulo anterior, é possível interligarmos contos do folclore (sobretudo brasileiros) com esse interesse humano pelo medo, em que lidamos com criaturas que povoam o imaginário.

SANTOS, L. O.
O medo contemporâneo:
abordando suas diferentes dimensões. Psicologia, ciência e profissão. Brasília, v. 23, n. 02, jun. 2003.

CUSTODIO, Polyana Cristofolletti. O fascínio pelo medo: elementos que instigam / Polyana Cristofolletti Custodio. - Rio Claro, 2015.

É afirmado por Custódio (2015) que há uma diferença entre o “medo construtivo” e o “medo parasitante”. O segundo estaria relacionado com uma sensação de impotência causada pelo choque da emoção do medo, no qual nada contribui para o desenvolvimento do indivíduo. O “medo construtivo” seria seu completo oposto, um sentimento que culmina numa canalização para algo positivo. Entre o medo que movimenta e o que paralisa, há uma linha tênue, em que o fascínio e a busca por esse sentimento acontecerá quando o sujeito estiver submetido a uma situação de perigo, mas com alguma proteção que o impede de sofrer algum dano e que ao mesmo tempo permita sua mobilidade. Assim ocorrem as superações e sensação de calma após o temor.

Portanto, as histórias ficcionais e folclóricas trazem autonomia e instigam a curiosidade do leitor através dessa barreira de segurança dentro do imaginário, que oferece à pessoa uma forma segura de se encontrar em diferentes situações, ao mesmo tempo que pode provocar medo e inquietação.

Apesar de chamarmos de lendas, em que não há comprovação concreta de que sejam verdadeiras, muitos podem se identificar de alguma forma com as narrativas aterrorizantes do folclore. Em todas as épocas, as pessoas temem aquilo que conhecem mas não entendem, fato detalhado por Freud (1996), o qual alega que não é inteiramente o desconhecido que nos causa medo, mas a familiaridade inserida nele. O autor ressalta que “[...] o estranho é aquela categoria do assustador que remete ao que é conhecido, de velho, e há muito familiar” (FREUD, 1996, p. 234 *apud* CUSTODIO, 2003).

Em paralelo, França (2011) concorda que um dos maiores temores do ser humano é a morte, como culminância de todos os medos, uma vez que é o supremo desconhecido para a humanidade. Porém, através da ficção é possível experienciar o risco dela em segurança, no qual denomina “medo artístico”:

O medo produzido pela imaginação do sujeito, que projeta a imagem de seu “eu morto” e com ela sofre, assemelha-se aos mecanismos ficcionais de identificação entre leitor e personagem. Em outras palavras, o processo que nos conduz a experimentar nosso medo mais primitivo, universal e intenso – o medo da morte – poderia ser encarado como similar ao que nos leva, no ambiente ficcional, a sentirmos medo sem efetivamente corrermos risco. A esse tipo de experiência chamamos de medo artístico. (FRANÇA, 2011, n/p).

O sentimento primitivo do medo que é ligado aos nossos instintos de sobrevivência é normalmente tomado como uma sensação dolorosa ou desagradável, mas se torna uma fonte de prazer peculiar quando se trata do tal “medo estético”, em que não apresenta perigo real para quem o experimenta. Assim, é possível haver descobertas e desafios instigantes para quem lê uma narrativa de terror, tornando essa uma experiência de leitura singular e permitindo provocar até mesmo um sentimento prazeroso ao enfrentarmos o medo como espectadores da obra.

FRANÇA, Julio. As relações entre “Monstruosidade” e “Medo Estético”: anotações para uma ontologia dos monstros na narrativa ficcional brasileira. In: Congresso Internacional da ABRALIC, 12, 2011. Curitiba: UFPR.

3.2 O QUE TORNA UMA IMAGEM ATERRORIZANTE?

O ser humano é comunicativo por natureza, com registros que comprovam a necessidade de conhecer e contar histórias. Antes mesmo da invenção da escrita, a comunicação por meio da representação visual estava presente nessas práticas. Seja através de pinturas rupestres ou representações visuais e, mais próximo historicamente, obras de arte em séculos seguintes, comunicar e expressar ideias por meio da imagem é um costume recorrente na história da humanidade (CANAVARROS; VOLTOLINI, 2020, p. 1).

Sendo assim, o uso de imagens se torna mais frequente a partir do momento em que esse construto social é mais disseminado e em que a sociedade, conseqüentemente, mais o valoriza, buscando circular informações com o auxílio de imagens e, com isso, tornando-as parte do nosso cotidiano de inúmeras formas. “A relação entre o homem e as imagens se transformou em um ciclo de interdependência, em que o homem produz e consome essas imagens, enquanto é consumido e transformado pelas mesmas.” (CANAVARROS; VOLTOLINI, 2020, p. 1).

Sobre as imagens que provocam medo, é possível traçar um paralelo com o que foi apontado no subcapítulo anterior sobre a característica que move este sentimento: o estranho familiar. Tendo em vista o desconforto, inquietação e temor de algo que não conhecemos por completo, torna-se possível enxergar esse aspecto também através de imagens.

Sigmund Freud (1919) chama de “*Das Unheimliche*” esse tipo de medo que é, de certa forma, diferenciado por ser provocado por certos padrões de imagem que nos causam desconforto. Embora não haja tradução precisa para a palavra alemã, “*Das Unheimliche*” é chamado de “o inquietante” por Paulo César de Souza em livro traduzido para o português (2010, p. 329). A palavra relaciona-se ao que é terrível, ao que desperta angústia e horror e poderia ser equivalente ao angustiante. “O inquietante é aquela espécie de coisa assustadora que remonta ao que é há muito conhecido, ao bastante familiar.” (FREUD, 2010, pg. 331).

Esses efeitos inquietantes são possíveis de serem criados em uma história ficcional, a qual Ernst Jentsch descreve que:

consiste em deixar o leitor na incerteza de que determinada figura seja uma pessoa ou um autômato⁶, e isso de modo que tal incerteza não ocupe o centro da sua atenção, para que ele não seja induzido a investigar a questão e esclarecê-la, pois assim desapareceria o peculiar efeito emocional, como foi dito (JENTSCH, 1906 apud FREUD, 2010, p. 341).

Um estudo feito em 2016 pelos psicólogos Francis McAndrew e Sara Koehnke, em Knox College, visou compreender as características visuais que um indivíduo assustador hipotético possuiria, a partir de uma pesquisa on-line com mais de 1300 pessoas. Obtiveram como resultado alguns relatos de características físicas como: sorriso peculiar, cabelos oleosos ou despenteados, olhos esbugalhados, dedos anormalmente longos, pele muito pálida ou bolsas sob os olhos e roupas sujas e peculiares. Foram também analisadas profissões que se enquadrariam nessa hipotética pessoa assustadora, nas quais palhaços e taxidermistas ocuparam o primeiro lugar.

Os resultados dessa pesquisa sugeriram um conceito central assustador: pessoas cujo comportamento ou aparência se desviavam do normativo aceito pela sociedade, tornando-os imprevisíveis ou possivelmente perigosos, que acionam o chamado “detector do assustador” — uma sensação intuitiva de que o perigo pode estar iminente (MCANDREW, KOEHNKE, 2016, p. 15).

⁶ **Autômato:** máquina que imita o movimento de um corpo animado ou com aparência de uma pessoa ou animal, imita os movimentos. Disponível em <<https://www.dicio.com.br/automato-2/>> Acesso em 10 mai. 2021.

MCANDREW, Francis; KEWNKE, Sara. On the nature of creepiness. Artigo em New Ideas in Psychology. Knox College, Galesburg, 2016.

CANAVARROS, Letícia Costa; VOLTOLINI, Ana Fonseca. A Composição Estética do Medo no Gênero Terror. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2020.

FREUD, Sigmund. Obras completas volume 14: “O homem dos lobos” e outros textos. Companhia das Letras. 1ª edição, pg. 329 - 376, 2010.

MORI, Masahiro; MASCORMAN, Karl; KAGEKI, Norri. The Uncanny Valley [From the Field]. IEEE Robotics & Automation Magazine, vol. 19, não. 2, pp. 98-100, 2012.

SMITH, David. A theory of creepiness. Aeon, 2016.

Em complemento com a ideia de Jentsch, de que quando consideramos algo assustador é porque não a reconhecemos por completo, é nos apresentado por Masahiro Mori (1970) o termo “*bukimi*”, o qual é traduzido hoje como “Vale da Estranheza”. Ele previu que, conforme os robôs fossem cada vez mais parecidos como nós, eles também se tornariam mais e mais simpáticos aos humanos que interagissem com eles, porém apenas até certo ponto. Sua aparência quase humana aparenta estranheza para alguns de nós, falhando em ativar uma resposta empática necessária para uma interação humano-robô produtiva (MORI; MACDORMAN; KAGEKI, 2012). É por esse motivo que não estranhamos o visual dos robôs R2D2 e C3PO na saga de filmes *Star Wars* (1977-2019), mas NDR-114 de Robin Williams em *O Homem Bicentenário* (1999) é considerado perturbador por seu visual mais próximo de um ser humano. É o que caracteriza também o fator assustador no personagem *Chucky*, na saga de terror *Boneco Assassino* (1988-2019).

Portanto, tanto as características do “*bukimi*” de Mori e o conceito de “*Das Unheimliche*” nos ajudam a entender como funciona o assustador no visual de monstros e outras criaturas da ficção de terror cinematográfica e literária. Em artigo digital por David Smith (2016), é citado o apontamento de Noël Carroll (1990), o qual afirma que para algo ser um monstro, deve satisfazer dois critérios: deve ser tanto fisicamente quanto cognitivamente ameaçador. Significa que, por sua própria natureza, esse algo violenta as categorias socialmente arraigadas que usamos para dar sentido ao mundo. Como exemplo, zumbis e vampiros são cognitivamente ameaçadores porque estão na divisão entre os vivos e os mortos, ou como a personagem de Linda Blair em *O Exorcista* (1973), são simultaneamente pessoa e demônio. O autor ainda evidencia que “há uma infinidade de variações sobre o tema, tanto na cultura popular quanto na cultura erudita” (SMITH, 2016).

Sobre as representações visuais em narrativas de terror, essas foram sendo adaptadas ao longo do tempo para que melhor expressassem aquilo que somente a forma textual não seria capaz de transmitir com a devida



FIG. 5 e 6: Personagem NDR-114 em *O Homem Bicentenário* de 1999 (fig. 4) e R2D2 e C3PO em “*Star Wars*” de 1977 (fig. 5).



FIG. 7: Personagem de Linda Blair em *O Exorcista* de 1973.

intensidade ou precisão. De acordo com Canavarros e Voltolini (2020, p. 3), a origem da narrativa de terror foi inicialmente disseminada por meio de contos orais e folhetos, assim como é observado nas histórias de folclore. Passando por romances e peças de teatro, até finalmente encontrarmos histórias derivantes do horror em telas de cinema, em seriados de plataformas de streaming e na internet, em que podemos ver diversas formas de representar o medo através da imagem, estática ou não.

A partir da ideia de que temos medo daquilo que não conhecemos por completo, Canavarros e Voltolini complementam que:

Esse medo do desconhecido é a chave da construção da maioria das narrativas de horror, que apostam em abordagens misteriosas em seus enredos a fim de provocar as emoções mantidas no inconsciente do público. De tal forma, a exploração desses sentimentos reprimidos quase sempre tangencia traumas de infância, temores primitivos [...] (2020, p. 4).

DE ONDE SURGEM OS MONSTROS?

O sentimento de medo pode ser canalizado para algo positivo, como observado no “medo artístico” apresentado por França (2011, n/p), em que o leitor não corre perigo real ao experienciá-lo através de uma história ficcional. Em complemento para tal afirmação, o autor descreve que “monstruosidades são elementos fundamentais para a produção desse medo artístico” (FRANÇA, 2011, n/p), apesar de nem todos os monstros estarem restritos a narrativas de terror, sendo possível suas aparições em contos de fadas, mitos, fábulas etc.

Independente do meio em que vivem, esses monstros são criados a partir de uma personificação de medos comuns das pessoas, sendo alguns desses descritos por Custódio (2015, p. 27) como “medo de seres estranhos” (tememos aquilo que não entendemos), “medo daquilo que ameaça” (se nos causa algum risco à nossa integridade) e “medo da morte” (a junção dos dois primeiros, pois é conhecido, mas não compreendido e elimina a integridade do corpo). É dessa maneira que histórias de terror podem instigar tanto crianças quanto adultos, que buscam a compreensão de tais arquétipos.

Noël Carroll (1999 *apud* FRANÇA, 2011) atribui à figura do monstro a um ser que promove impureza, contradição categórica e intersticialidade, características comumente encontradas em narrativas do gênero do horror. França então discorre sobre as possibilidades de simbolizar tais características:

por **fusão** [combinação de elementos como dentro/fora, vivo/morto, animal/humano, corpo/máquina etc.], por **fissão** [seres duplos, divididos no tempo ou multiplicados no espaço], por **incompletude categórica** [sem os traços essenciais da categoria de ser a que pertence], por **informidade** [sem uma constituição formal capaz de permitir que seja categorizado], por **magnificação** [de um ser natural, considerado impuro ou repelente por uma cultura], por **massificação** [de um ser natural, considerado impuro ou repelente por uma cultura], ou por **metonímia** [o horror do monstro só é perceptível

por sua associação a objetos de nossa repulsa ou fobia] (FRANÇA, 2011, n/p).

Jeffrey Cohen (2000, p. 26) em *Pedagogia dos monstros*, concordou com a inevitável influência cultural para o surgimento de monstros. Afirmou que o corpo monstruoso é pura cultura e que este nasce como uma metáfora de um certo momento cultural — de uma época, de um sentimento e de um lugar, incorporando medo, desejo, ansiedade e fantasia, dando-lhes uma vida e uma estranha independência.

O autor também transmite a ideia de que “o monstro sempre escapa” (COHEN, 2000 p. 27). Para tal afirmação, Cohen explica que, não importa o que aconteça, o monstro nunca é totalmente destruído, superado ou permanentemente capturado, pois assim perderia sua aura mítica. Ele sempre tenta escapar das tentativas de aprisionar seu significado, sua ameaça. Por isso, a lógica que fundamenta a existência de um monstro é mutável, fazendo com que este reapareça em diversas roupagens e em diferentes contextos.

Nessa perspectiva, podemos dizer que o medo provocado por essas criaturas é instigante, pois uma vez que ocorra a categorização e deciframento do monstro, este precisa se apresentar de outra forma, com um novo desafio, uma nova “ameaça” a ser enfrentada (CUSTODIO, 2015, p. 30). É por tal motivo que obras de terror com um mesmo monstro ganham outras sequências; que seres como os vampiros são encontrados em narrativas de todo o mundo, desde o antigo Egito até os cinemas de *Hollywood*, em aparições distintas, num ato de construção e reconstituição (COHEN, 2000, p. 29).

Percebe-se que o monstro representa aquilo que nos é proibido, pois ele possui a liberdade de transformar-se em algo que não temos e invejamos. O lugar em que vivem as criaturas monstruosas “são mais do que as obs-

COHEN,
Jeffrey Jerome.
*Pedagogia dos
monstros: os pra-
zeres e os perigos
da confusão de
fronteiras*, 2000.

curas regiões do perigo incerto: elas também são domínios de fantasia feliz, horizontes de libertação” (COHEN, 2010, p. 49). É por essa perspectiva que Custódio (2015) investiga o estranho prazer em sentirmos medo, pois através desses monstros nos é apresentada uma outra realidade, na qual esses seres podem ser livres de quaisquer imposições ou proibições, uma fronteira que nos atrai para sabermos o que há além.

“Não compreendemos e nunca compreenderemos os monstros, isso tiraria sua monstruosidade e assim não os temeríamos.” (CUSTODIO, 2015, p. 35). Por tal motivo, eles não se prendem a uma única história e instigam por suas características que não podem ser catalogáveis e sempre mudam com o tempo. A partir dos pensamentos de Cohen, é possível analisarmos os sentidos de diversas criaturas nas narrativas ficcionais e em contos populares, nas quais esses monstros

nos perguntam como percebemos o mundo e nos interpelam sobre como temos representado mal aquilo que tentamos situar. Eles nos pedem para reavaliarmos nossos pressupostos culturais sobre raça, gênero, sexualidade e nossa percepção da diferença, nossa tolerância relativamente à sua expressão. Eles nos perguntam por que os criamos (COHEN, 2000, p. 55).

3.4 O TERROR NOS CONTOS DO FOLCLORE BRASILEIRO

O tema da monstruosidade, então, torna-se interessante para investigarmos a presença do terror e do medo em contos populares e consequentemente na literatura brasileira, pois como não tivemos um movimento literário específico dedicado ao gênero do terror, tornou-se difícil a identificação de uma tradição da literatura do medo no Brasil, já que muitas das obras não se encaixariam em tal categoria. Sendo assim, olhar para os nossos monstros nos permite estudar esse gênero no nosso país (FRANÇA, 2011, n/p).

Se observarmos as mais famosas referências de literatura do medo (que em sua maior parte se encontram em uma produção européia e norte-americana), acabamos nos deparando com muitos dos clichês utilizados nessas narrativas, e em consequência, personagens que não fazem parte de nossa cultura. França (2011) supõe que essa literatura do medo no Brasil tem aspectos mais “realistas”, ao contrário dessa tradição estrangeira ocidental, cujos temas são normalmente ligados ao sobrenatural.

Não são descartados os elementos sobrenaturais presentes nas nossas lendas, nos personagens do folclore e nos costumes locais brasileiros, que também podem representar grande potencial para uma ficção do medo. Contudo, fatores como causas naturais são as que geram mais medo no nosso país, podendo contribuir com o nosso horror ficcional. Como exemplo, são citadas algumas das possibilidades do florescimento de uma literatura do medo no Brasil:

(i) as ameaças vindas da própria natureza local, sublime e terrível, fonte de maravilha e mistério, tanto para o nativo, quanto para o europeu, com seus cataclismos, suas doenças, seus animais ferozes, seus ambientes inóspitos; **(ii)** as emoções advindas de nossa angústia existencial, da terrível consciência de nossa inexorável finitude, de nossa morte física, da decadência de nosso corpo e de nossa mente; ou, por fim, **(iii)** os temores relacionados à imprevisibilidade do “Outro”, a violência e a crueldade irracionalmente

naturais do ser humano, fonte constante de um mal ainda mais terrível por sua aleatoriedade (FRANÇA, 2011, n/p).

Retomando a lógica de Cohen, que diz que o corpo do monstro é um corpo cultural (2000, p. 26), torna-se possível seguir com tal pensamento para entender os monstros típicos da cultura brasileira. Custódio (2015, p. 22) aponta que elementos e personagens que caracterizamos como de terror ou que simplesmente causam medo são criados por pessoas, logo variam de acordo com seu contexto social e histórico. Assim, para entendermos a origem de muitas das criaturas do folclore brasileiro, é necessário olharmos para o histórico cultural brasileiro, que sofreu prioritariamente influência europeia (colonos), africana (escravos) e indígena (nativos) (CASCUDO, 2002 *apud* CUSTODIO, 2015, p. 22). Dessa forma, percebemos que nossos elementos de dar medo têm por base a cultura desses povos.

São inúmeros os mitos espalhados pelo nosso território, provenientes dessa miscigenação de etnias. Em sua maioria, são mais assustadores do que muitos podem imaginar, mas não os conhecem por essa cultura não ser tão valorizada pelos próprios brasileiros (CORSO, 2004). Além da grande variedade de personagens que temos em nosso folclore, são igualmente variadas e inúmeras as histórias relacionadas a eles, que em sua maioria estão ligados ao medo e ao terror (CUSTODIO, 2015, p. 37).

Restrito à uma forma didática, Custódio então nos apresenta uma breve análise de alguns de nossos monstros, interligando os mitos brasileiros à nossa delimitação do medo e comprovando o fator assustador presente no folclore brasileiro:

[1] Medo de sermos capturados, impedidos de sair: nos mitos da Alamoia, Cotaluna, Iara, Loira-do-Banheiro e Velho-do-Saco; **[2] medo de espíritos:** Alma-Penada, Berrador/ Bradador, Bruxa, Cachorra-da-Palmeira, Chibamba, Cumacanga, Dama-de-vermelho, Diabo, Matintaperera, Pé-de-garrafa, Pisadeira, Porca-

CORSO, Mário. Monstruário: inventário de entidades imaginárias e de mitos brasileiros. 2a ed. Jaca - Porto Alegre: Tomo Editorial, 2004.

dos-sete-leitões, Saci; **[3] monstros que devoram:** Capelobo, Chupa-cabra, Cobra-que-mama, Ewaipanomas, Gorjala, Jaguarão, Labatut, Lobo-mau, Mapinguari, Onça-boi, Papa-figo, Quibungo, Tapiora; **[4] mata somente por prazer:** Ipupiara; **[5] mata por vingança:** Anhangá, Boitatá, Curupira, Kilaino; **[6] assusta ou agride (mas não mata):** Barba Ruiva, Bicho-papão, Boida-cara-preta, Cabeça-de-cuia, Cabra-cabriola, Cobra-grande, Corpo-seco, Cresce-e-míngua, Cuca, Cupendiepes, Lobisomem, Marajigoana, Mula-sem-cabeça, Pinto-pelado, Tutu. (CUSTODIO, 2015, p. 37-38)

Dessa maneira, percebemos não só o quão rico é nosso folclore no que se refere aos personagens e mitos, como também sua capacidade de assustar e gerar curiosidade, tanto em crianças como em adultos. Em muitas dessas lendas, esses personagens se encontram em situação de risco ou eles próprios causam os riscos. Porém, mesmo assim há o enfrentamento desses riscos, a curiosidade tanto daquele que está dentro da história ou dos leitores/espectadores em transgredirem as regras impostas por esses perigos, para os desafiar e estabelecerem eles próprios uma relação com aquela situação (IBID., p. 13).

4

MANTENDO LENDAS VIVAS

Ao decorrer deste Trabalho de Conclusão de Curso, percebemos o caráter mutável dos contos populares e a importância da sua capacidade de adaptação e reaproveitamento entre gerações. Baseado na afirmação de Cohen de que “o monstro sempre escapa” (2000, p. 27), os monstros imaginários, como os percebidos nas lendas folclóricas, não se prendem — nem devem se prender — a uma única história, permitindo um fascínio constante por entender essas criaturas.

Bettelheim (2002) afirma que essa mutação dos contos folclóricos através do tempo os refinam e fazem com que suas mensagens sejam alcançadas, permeando a nossa construção psicossocial:

Através dos séculos (quando não dos milênios) durante os quais os contos de fadas, sendo recontados, foram-se tornando cada vez mais refinados, e passaram a transmitir ao mesmo tempo significados manifestos e encobertos - passaram a falar simultaneamente a todos os níveis da personalidade humana, comunicando de uma maneira que atinge a mente ingênua da criança tanto quanto a do adulto sofisticado. Aplicando o modelo psicanalítico da personalidade humana, os contos de fadas transmitem importantes mensagens à mente consciente, à pré-consciente, e à inconsciente, em qualquer nível que esteja funcionando no momento. Lidando com problemas humanos universais, particularmente os que preocupam o pensamento da criança, estas histórias falam ao ego em germinação e encorajam seu desenvolvimento, enquanto ao mesmo tempo aliviam pressões pré-conscientes e inconscientes. (BETTELHEIM, 2002, p. 6 *apud* CUSTODIO, 2015, p. 18)

Corso (2004, p. 14) também reforça a ideia da capacidade de atualização dos monstros do folclore brasileiro, enfatizando que “[...] esses personagens não vão ser escutados para serem repetidos, mas para que nossa época possa fazer novas versões. Os mitos atravessam tempos mas trocam de roupa”. Por isso, é nosso papel na contemporaneidade trazer novos objetivos e roupagens a estes personagens, introduzindo sempre algo novo e os reciclando, para que dessa forma eles possam habitar a memória de outras gerações.

Sendo assim, esta seção do texto é dedicada à análise de algumas das referências que comprovam esta capacidade de mutação do folclore, tanto de outras culturas como o brasileiro. Além disso, tentamos observar como e observarmos como se dá essa adaptação a diferentes gerações e mídias.

4.1

COMO SERES MITOLÓGICOS E SEUS CENÁRIOS SE PERPETUAM?

Como o foco desse projeto é sobretudo a representação visual das lendas do folclore e seus personagens, é interessante buscarmos por referências que utilizaram seres mitológicos que inicialmente viviam somente na comunicação oral popular, mas que posteriormente tornaram-se figuras famosas em obras de outros autores, como na literatura fantástica, nas pinturas, no cinema ou até mesmo nos jogos eletrônicos.

Cohen (2000, p. 29) utiliza em seu livro a famosa figura do vampiro para exemplificar a capacidade de transmutação de um personagem através dos anos. A partir da ideia de que o monstro, para ser instigante e assustador, precisa reaparecer com uma nova roupagem e novos medos a serem superados, o autor afirma que permite-se que ele (o monstro) seja adaptado de diversas maneiras (como em narrativas, mídias do entretenimento ou no imaginário das pessoas), representando um trabalho de reconstrução dos seus sentidos. Dependendo do momento cultural, este personagem pode ser influenciado, podendo gradativamente transformar a maneira em que é representado visualmente, também sujeito à interpretação individual do autor.

Por tal motivo, a imagem do vampiro que muito conhecemos hoje, assim como a descrição de suas características e forma em que sua lenda é contada, foi sendo adaptada com os anos. Essas mudanças às vezes deturpam vigorosamente a figura original do personagem, mas apesar disso, este é um fator crucial para a internacionalização e perpetuação de um personagem fruto de contos e crenças populares. Suas diversas formas de representação ao longo dos anos e em vários lugares do mundo, tornaram o vampiro em um ser clássico do terror, com aparições tanto em pinturas na literatura europeia do século XIX, em adaptações para o cinema como em *Drácula* (1931) ou mais moderna em *Crepúsculo* (2008), quanto em outras mídias como na série de jogos e animação *Castlevania* (1986 até os dias atuais), por exemplo.



FIG.8, 9 e 10: Diferentes versões da figura do vampiro em *Drácula* de 1931, *Crepúsculo* de 2008 e *Castlevania: Symphony of the Night* de 1997, respectivamente.

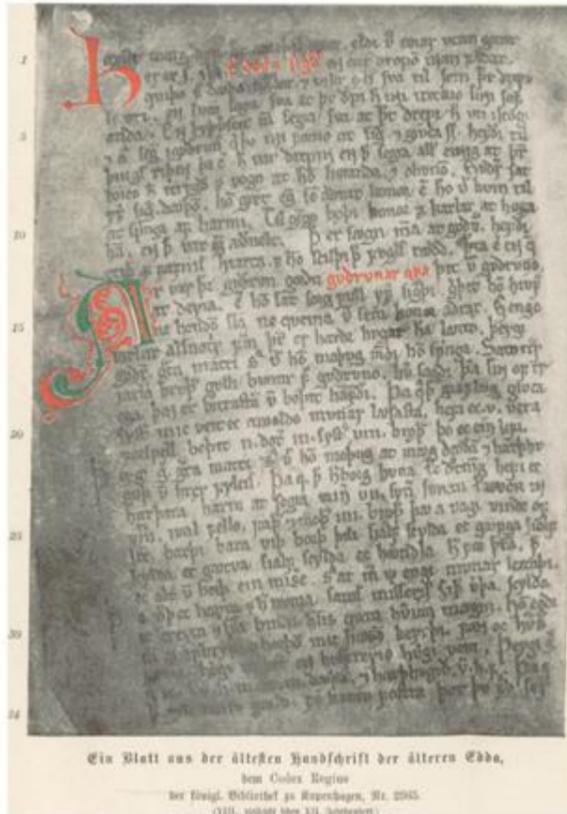


FIG. 11: Edda Antiga (1889). Nome original: Ein Blatt aus der älteren EDDA.

Com o tempo, essas tradições passam a não se limitar somente a uma mitologia antiga e passaram a ser consideradas por muitas histórias ultrapassadas, como a partir do momento no qual autores como Tolkien fizeram um verdadeiro reaproveitamento desses personagens e cenários para criar suas próprias narrativas. Dessa maneira, uma história que pode começar na literatura infantojuvenil em primeira publicação por Tolkien, pode trazer um legado que inspira o mundo artístico. Suas obras tiveram diversos desdobramentos, hoje conhecidos no cinema (principalmente com a trilogia *O Senhor dos Anéis*, lançada entre 2001 e 2003), na música, nos jogos de mesa estilo *Role-Playing Game* (popularizado por *Dungeons & Dragons* de 1974), desenhos animados, quadrinhos, jogos de computador etc.

O escritor britânico J. R. R. Tolkien, conhecido principalmente por sua autoria em obras como *O Hobbit* (1937), *Senhor dos Anéis* (1937-1949) e *Os Silmarillion* (1977), também inspirou-se em contos e mitos populares para a criação de sua literatura e seu universo ficcional. Em sua biografia, escrita por Humphrey Carpenter (1977, 1ª edição), é citado o interesse de Tolkien por estudar o “*Edda Antiga*”, nome que se dá a uma coleção de poemas originados na Islândia, cujo manuscrito principal data do século XIII, porém com outros ainda mais antigos. (CARPENTER, 1997, p. 48). Nesses textos, existem partes fragmentárias de uma antiga tradição escandinava de narração oral que foi recompilada e escrita por eruditos que preservaram uma parte dessas histórias.



FIG. 12: Pôsteres da trilogia de filmes *Senhor dos Anéis* (2001 - 2003).

O mesmo ocorre, por exemplo, quando os Irmãos Grimm fizeram suas coletâneas de contos populares em *Contos Infantis e Domésticos* (1812-1815). Por conta da vontade de querer resgatar a cultura tradicional alemã registrando-a, os Irmãos permitiram que outros autores de outras gerações e lugares do mundo pudessem reescrevê-las e adaptá-las às diversas formas de narrativa e representação ao longo do tempo. As famosas animações longa-metragem dos estúdios *Walt Disney* são um grande exemplo dessas formas de adaptação e, por consequência, disseminação de uma história e personagens frutos de contos populares e tradição de uma determinada época e lugar. Em exemplo, alguns dos contos inseridos na primeira coletânea de 1812 dos Irmãos Grimm tiveram posteriormente adaptações animadas produzidas pela *Disney*, como por exemplo: *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), *A Princesa e o Sapo* (2009) e *Enrolados* (2010) como adaptação de Rapunzel.

CARPENTER, Humphrey. J. R. R. Tolkien: Uma Biografia. Tradução de Ronal Eduard Krymse. 1ª edição. Martins Fontes, 1992.

Além do sucesso da narrativa fantástica de Tolkien que faz memória a elementos de uma cultura tradicional, Corso (2004, p. 14) cita as obras de J. K. Rowling e C. S. Lewis com a saga *Harry Potter* (1998-2007) e as *Crônicas de Nárnia* (1950 - 1956) respectivamente, que também são recriações de universos mágicos através dos quais exercemos a nossa nostalgia de um universo mítico. O autor acredita que este fenômeno de fabricação de monstros e contos fantásticos pela mídia é mais permanente quando é voltado ao público infantojuvenil (como no caso das obras citadas), diferentemente de quando é direcionado ao infantil, os quais geralmente “são consumidos à exaustão e depois descartados”.

Embora estes seres e cenários sejam modificados com o tempo, é inegável a importância dessa reciclagem a partir das formas distintas de representação dos autores ao longo das gerações, que possibilitam a perpetuação desses personagens folclóricos até os dias atuais. Muitos personagens e histórias provavelmente se perderam por conta da tradição oral, mas os que tiveram seus registros podem ser lembrados e utilizados como fonte de inspiração para a criação de novas obras. É dessa forma que o folclore vive, seja no imaginário, na literatura, na arte e/ou nas telas.



FIG. 12 e 13: À esquerda: *Snow White with the Dwarfs* de Carl Offterdinger (final do século XIX). À direita: pôster do filme *Branca de Neve e os Sete Anões* de 1937 do *Walt Disney Studios*.



FIG. 14 e 15: A *Prince*. À esquerda: *Rapunzel* de John B Gruelle and R. Emmett Owen (1922). À direita: pôster do filme *Enrolados* de 2010 da *Disney*.



FIG. 16 e 17: À esquerda: *The Frog Prince* de Paul Friedrich Meyerheim (1889). À direita: pôster do filme *A Princesa e o Sapo* de 2009 da *Disney*.

4.2 QUANDO TIVEMOS VALORIZAÇÃO DO NOSSO FOLCLORE?

Apesar da carência de representações artísticas dos personagens do folclore brasileiro, como apontado anteriormente, ainda existem exemplos que podem nos inspirar para manter viva a nossa cultura.

Um dos exemplos mais famosos da representação do folclore no Brasil sem dúvidas é o *Sítio do Pica Pau Amarelo*. A criação de Monteiro Lobato, que iniciou como uma série de livros de fantasia escritos entre 1920 e 1947, teve grande sucesso no Brasil e fez uso de personagens tanto de criação do autor como adaptações de lendas do folclore brasileiro para algumas de suas histórias. No livro *O Saci* (1921), são inseridas em sua narrativa algumas das lendas do nosso folclore, como o Lobisomem, a lara, a Cuca, o Boitatá e o Negrinho do Pastoreio. Suas obras tomaram forma não só na literatura, mas também com as diversas adaptações da série para animações, filmes e séries de televisão. Apesar de ser voltado para o público infantil, é inegável a importância da representatividade que Lobato trouxe para os personagens do folclore brasileiro. Na criação do visual para os personagens do seriado, temos as artes do professor aposentado da Universidade Federal do Rio de Janeiro Rui de Oliveira, que criou em 1976 os primeiros visuais dos personagens, as aberturas e vinhetas da série.

Além da importância da disseminação oral e o caráter popular que é característica crucial para o folclore, existem os livros com compilações de diversas mitologias e lendas de várias partes do Brasil que, diferentemente da literatura fantástica, reúnem algumas delas em um só lugar com objetivo de registrá-las. Algumas dessas coletâneas também incluem representações visuais de artistas para ilustrá-las. Como bibliografias já utilizadas neste TCC temos *Mostruário* de Corso (2004), *100 melhores lendas do Folclore Brasileiro* de Franchini (2011) e *Abecedário de personagens do Folclore Brasileiro* por Januária Cristina Alves (2017).

Em 2018, um grande projeto gráfico criado pela *Chiaroscuro Studios* surgiu com o objetivo de reunir lendas do folclore brasileiro, contando com um

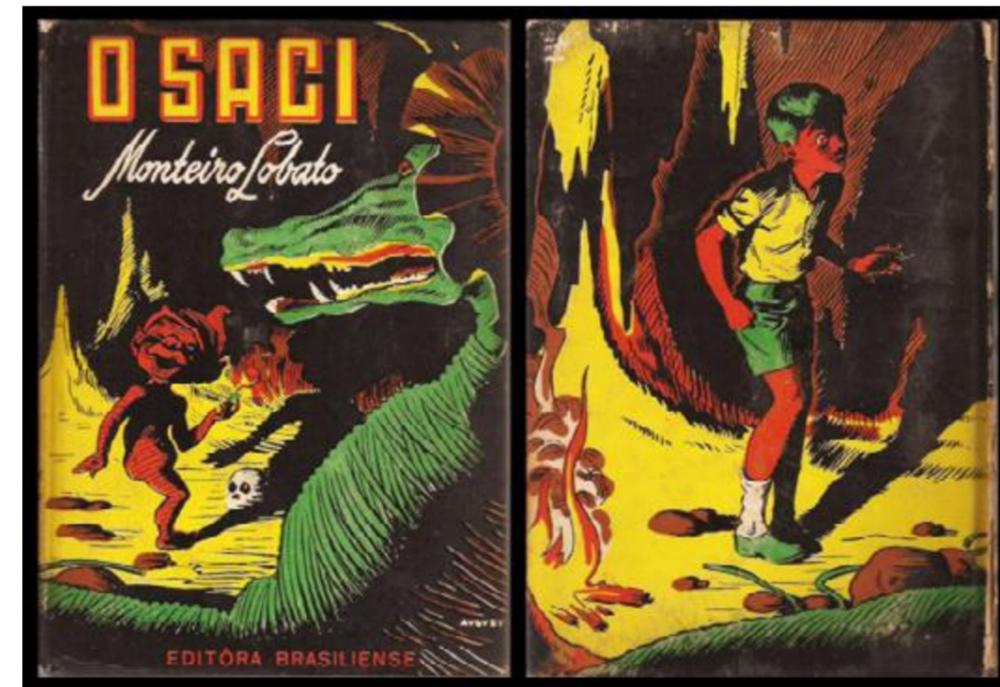


FIG. 18: Capa do livro *O Saci* de Monteiro Lobato (1921)



FIG. 19: Ilustrações de Rui de Oliveira para o *Sítio do Pica Pau Amarelo* (1976)



FIG. 20: Livro *Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro* de Januária Cristina (2017)

total de cinquenta histórias e personagens representados em ilustrações de cinquenta artistas tanto brasileiros quanto de outros países, incluindo grandes nomes do mercado de quadrinhos. O projeto estava disponível na época para financiamento coletivo na plataforma *Catarse*, que contou com apoio de 674 pessoas batendo a meta para produção do livro físico em 334%. O sucesso da iniciativa de representar nosso folclore possibilitou a venda de *LENDAS | Chiaroscuro Studios Yearbook 2018*, que serve também de inspiração para outros produzirem suas próprias versões dos contos brasileiros.

Outro exemplo é Mike Azevedo, um artista brasileiro que representa nosso país no mercado internacional de ilustração digital, sendo diretor de arte e criador do *MAR Studio* (*outsourcing* brasileiro de arte digital) e trabalhando para diversas empresas de entretenimento no mundo, principalmente voltadas para o mercado de videogames. Com a grande visibilidade internacional de Mike, é inegável a importância que este artista tem em falar sobre a representatividade do folclore brasileiro e a internacionalização

dos nossos mitos nas produções artísticas. Seu portfólio⁷ conta com ilustrações digitais de alguns desses personagens, segundo sua interpretação artística.

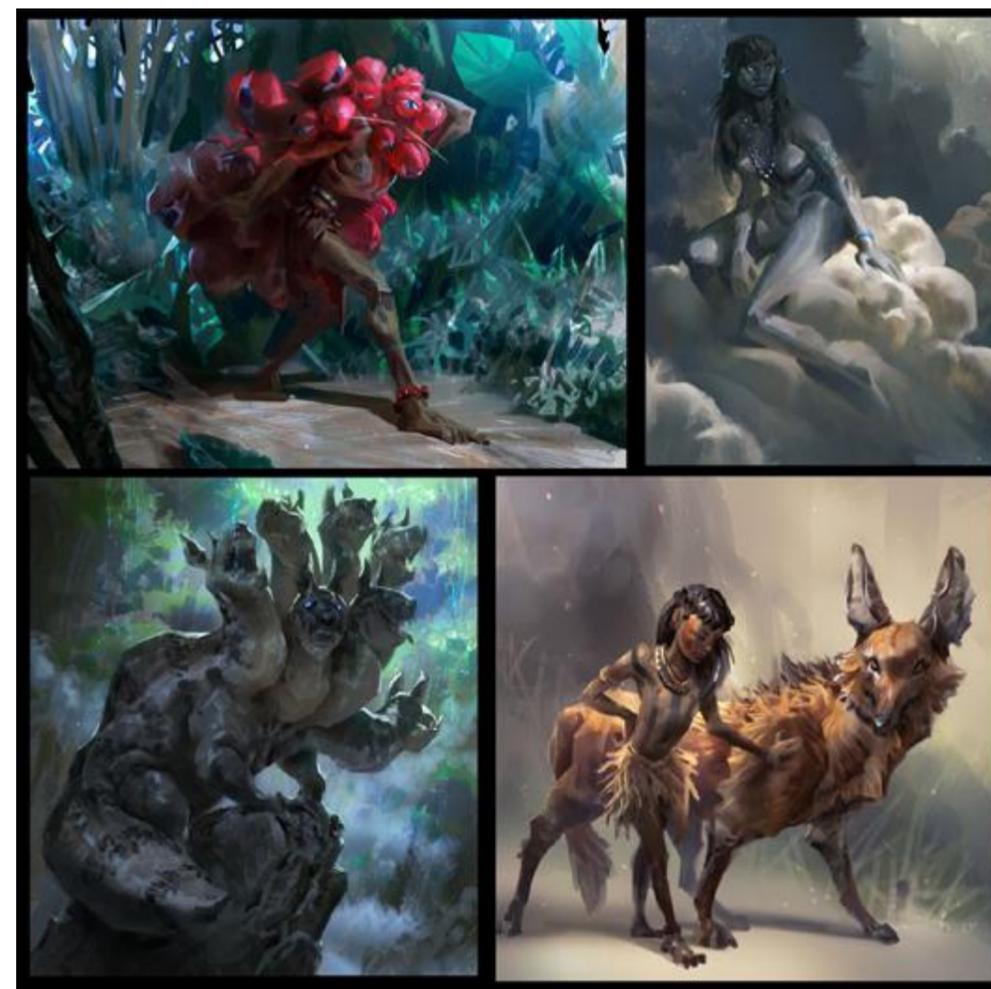


FIG. 21: “*Guarani Mithology*”: ilustrações digitais de Mike Azevedo (2018).

⁷ Portifólio disponível em: <https://www.artstation.com/mikeazevedo>. Acesso em 4 de out. de 2021.

Temos ainda *Cidade Invisível*, um seriado criado por Carlos Saldanha e veiculado pela empresa de *streaming digital Netflix* em 2021, que obteve enorme sucesso em sua estreia, tanto no Brasil quanto internacionalmente. A história de suspense, fantasia e mistério se mistura com contos do folclore brasileiro para construir sua narrativa e, diferente do que muitos possam achar, de que folclore é algo restrito ao público infantil, esta obra possui restrição de idade de 16 anos, com uma trama envolvente e por muitas vezes contada de forma assustadora. Protagonizada por atores como Alessandra Negrini e Marcos Pigossi, *Cidade Invisível* foi sucesso em mais de 40 países que puderam conhecer um pouco mais da cultura brasileira no ano de 2021.



FIG. 22: *Cidade Invisível* (2021), pôster disponível em <<https://www.netflix.com/br/title/80217517>>. Acesso em 20 de set. de 2021.

É interessante observarmos alguns comentários de avaliação do público brasileiro sobre o seriado⁸, nos quais muitas vezes é citado o desconhecimento da pessoa acerca do folclore no Brasil, da grande diversidade de contos e seus desdobramentos e talvez o fator mais instigante: a frequente associação dos personagens do folclore à representação infantil, muitas vezes lembrada pelo seriado de televisão *Sítio do Pica Pau Amarelo*.

Algumas das avaliações de usuários do Google sobre o seriado em 2021:

Jackeline Veiga (Março de 2021)

“Assisti a série por completo em 1 dia. Iniciei assistindo sem grandes expectativas, em função de se tratar de um tema que remete a lendas, contadas na minha infância (assim como nunca investem muito no cinema brasileiro). Não achei que produziram algo tão profundo, quanto a conexão total com a natureza e seu equilíbrio. Adorei a profundidade que deram aos personagens. Com isso conseguiram me fazer conectar com a intenção do enredo. Não imaginava que gostaria. Mas tenho que admitir que foi muito bem produzido e escrito. Tem uma história envolvente, ainda mais pela representatividade que isso trás para nossa cultura brasileira. Me senti orgulhosa de vários elementos que representam nosso Brasil, a trilha sonora, as gírias, as lendas. Os efeitos visuais foram pontuais e muito bons. A grande sacada da crítica as nossas políticas (por interesses pessoais algumas vezes) ambientais. Devo dizer que ficou excelente...tirando alguma (pouca) ou outra atuação ruim de 1 pessoa. Fora isso, foi uma experiência muito completa e feliz. Com isso espero sinceramente uma segunda temporada, retratando os demais folclores brasileiros de outros estados. (...)”

⁸ Retirado da página de pesquisa do Google sobre o seriado *Cidade Invisível*, sendo estes usuários do Google que classificaram e avaliaram o seriado durante o ano de 2021. <<https://www.google.com/search?q=cidade+invis%C3%ADvel>> Acessado em 24 de mai. de 2021.

Claudia Maydana (Março de 2021)

“(…) Há tempos (creio que desde O Sítio do Picapau Amarelo) era o desejo dos brasileiros verem sua mitologia representada em filme, assim como vemos de todos os outros países do mundo. Esta série do Netflix tem a coragem de apresentar esses seres de difícil representação e segura bem ao fazer isso, já que é uma difícil tarefa diante das várias versões existentes num país tão vasto e que conta e reconta essas histórias com pequenas “licenças poéticas”. Cidade Invisível é na verdade um poema ecológico. É o grito da mata pedindo proteção contra o explorador, representado pelas construtoras que tem por inimigo o ecossistema, o qual tenta tomar fôlego e lutar contra o fogo e as máquinas do capitalismo. Cidade Invisível é uma narrativa que ressignifica o folclore brasileiro, misturando personagens de norte a sul e fazendo com que coexistam no Rio de Janeiro, entre pessoas comuns e cheias de vícios, em nada tão mágicas porque já estão atendendo ao chamado do “urbano”. (…)”

Henrique Silva (Março de 2021)

“Tentei assistir devagar. Comecei com um episódio por dia, mas no terceiro ou quarto bateu aquela vontade louca de maratonar até o final. Série muito bem produzida. Boas atuações. Efeitos especiais convincentes. Bela cinematografia. Uma estória cativante. O Curupira é incrível, algumas pessoas irão se arrepiar quando ele aparecer em cena com seus poderes. Outro ponto positivo que senti na série é justamente como ela instiga nossa curiosidade em relação ao folclore brasileiro, ou pelo menos instigou a minha vontade em conhecer mais. A série com certeza vai agradar aqueles que procuram por produções brasileiras que explorem o gênero de fantasia.”

5

O DESIGN COMO ALTERNATIVA

Assim como pontuado anteriormente, é de suma importância mantermos vivas as nossas lendas e a nossa cultura para as futuras gerações. Muitos dos registros que temos sobre os nossos mitos se encontram em coletâneas literárias de diversos autores. Contudo, o hábito da leitura no Brasil vem decaindo com o passar dos anos, conforme comprovado na pesquisa “Retratos da leitura no Brasil” (2019). De acordo com os resultados da pesquisa, houve uma queda de cerca de 4,6 milhões de leitores no nosso país entre 2015 e 2019, considerando “leitores” aqueles que leram, inteiro ou em partes, pelo menos um livro nos últimos 3 meses antes de sua realização.

As principais justificativas dadas pelos leitores para não ter lido mais, de acordo com a pesquisa de 2019, foram: por falta de tempo (47%), porque prefere outras atividades (9%), porque não tem paciência para ler (8%), porque se sente muito cansado para ler (7%), porque acha o preço de livro caro (5%) e porque não há bibliotecas por perto (7%).

Já as principais justificativas dadas pelos não leitores para não terem lido nos últimos 3 meses da pesquisa foram: por falta de tempo (34%), porque não gosta de ler (28%), porque não tem paciência para ler (14%), porque prefere outras atividades (8%), porque tem dificuldades para ler (6%) e porque se sente muito cansado para ler (3%). E uma baixa taxa de leitura pode ser um dos motivos para o desconhecimento de muitos brasileiros de estudos sobre folclore e seus desdobramentos.

Desse modo, é nesse espaço que o trabalho no Campo do Design em suas ramificadas áreas pode ser empregado como potencial maneira de levar conhecimento e entretenimento a um público mais amplo, propondo maneiras inovadoras de engajar uma geração mais nova que possa vir a se interessar por temas como o do folclore brasileiro, que tem tanta riqueza a nos oferecer.

A diversidade de representação sobretudo visual desses personagens não é somente importante para brasileiros poderem conhecer sua própria cultura e origem, mas também para trazermos essa visibilidade internacionalmente, como fonte de entretenimento, para dar destaque à nossa produção audiovisual, estimular a representatividade do artista brasileiro e da sua cultura. Defendemos a ideia de que é possível apresentar o folclore em novas roupagens, através de diversos suportes e formas de representação, mantendo-o vivo conforme sua característica mutável e fluida já observada por Brandão (1984, p.23), na *Carta do Folclore Brasileiro* (1995) e por outros diversos autores.

A ORIGINALIDADE DO DESIGN DE PERSONAGEM

A principal motivação que levou à idealização deste projeto foi o interesse em ilustrar as lendas do folclore brasileiro para ajudar a trazer vida a esta cultura que não é devidamente valorizada no nosso país, mas que é muito rica culturalmente. Para isso, primeiramente, é necessário compreender o que é o design de personagens e como podemos utilizá-lo à favor dessa representatividade.

SEEGMILLER, Don.
Digital Character
Painting Using
Photoshop CS3.
Boston: Charles
River Media, 2008.

De acordo com Don Seegmiller (2008, p. 6), o design de personagens vai além do criar ou desenhar uma figura, tendo o poder de trazer à tona as crenças, expectativas e reações do público quanto aos aspectos formais, constituição física e o caráter. Por isso, segundo o autor, fazer um bom design de personagem é uma tarefa difícil e requer um processo que possui algumas etapas fundamentais para o sucesso de seu desenvolvimento, sendo essas apresentadas em seu livro *Digital Character Painting Using Photoshop CS3* (2008):

Briefing: configura uma série de perguntas vitais para o projeto, que irão auxiliar na idealização do personagem. Algumas delas envolvem saber a mídia em que este personagem será exibido, seu tamanho, se será simples ou complexo o seu nível de detalhamento ou se sua silhueta ou perfil são reconhecíveis por si próprios, por exemplo;

Identificação do problema: visa identificar e compreender de forma clara o problema, para assim buscar uma solução. É nesta parte que ocorrem os diversos testes de rascunho, silhuetas e miniaturas a partir das perguntas anteriormente feitas. Assim, surgirá uma gama de ideias que servirão de referência para o produto final a ser produzido. Este processo de experimentação é geralmente chamado de *concept art* (ou arte conceitual);

Expansão de ideias: para que haja criatividade na idealização de um personagem, é preciso muito trabalho. Com isso, o autor sugere algumas estratégias que podem ajudar no desenvolvimento de novas ideias, como:

respirar fundo e relaxar regularmente, ter um brainstorm com outras pessoas, procurar por materiais de referência, fazer uma nuvem de palavras que descrevem seu personagem, dentre outros;

Materialização do personagem: no momento em que ainda não há a ideia básica inicial do personagem, a melhor opção é registrar as ideias já pensadas anteriormente e tentar organizá-las, possibilitando o refinamento das mesmas. Nesse processo, é importante utilizar-se de desenhos e anotações para concretizar esse registro e gerar novas ideias. São citados alguns métodos que podem auxiliar na concretização de ideias vagas: caricaturas, combinações de elementos, exageros ou distorções em alguma parte do personagem, exercícios de gestual etc.;

A história e característica física do personagem: nesta parte do processo, as ideias já em sua forma mais concreta ajudam a finalmente montar o design do seu personagem de forma mais clara. É nesta etapa que são pensadas quais as motivações e qual o contexto em que ele se insere. Esta conceituação e história por trás de um personagem permitem uma personalidade mais complexa e lhe dá vida, evitando a criação de personagens sem profundidade. Conforme o autor:

A história do personagem auxiliará você, o designer, a realmente conhecer o que você irá desenhar. Possuindo uma história para seu personagem ajudará a compreender as pequenas questões que possibilitarão uma visão necessária para a criação de um design bem-sucedido (SEEGMILLER 2008, p. 34).

Sobre o desenvolvimento do desenho em si desse personagem, Seegmiller (2008, p. 44) segue com algumas considerações que curiosamente se encaixam com o cuidado que devemos ter ao reproduzir e reescrever mitos folclóricos, como: usar de estereótipos (de maneira que não ofenda algum grupo de pessoas) para causar familiaridade ao público; sensibilidade para lidar com elementos simbólicos e culturais; conectar o personagem com a

realidade (pois se não for reconhecível, o público não irá se relacionar com o personagem) e originalidade, balanceando entre o comum.

É importante atentar ao ambiente em que esse personagem se insere ou se origina, já que essa é também uma forma que reflete na sua configuração física. Quanto mais facilmente é reconhecida sua silhueta, mais sucedido será o design do personagem, pois assim entende-se que a figura consegue se sustentar por si própria. O vestuário também é um fator importante, pois segundo Lippincott (2007 *apud*. TAKAHASHI; ANDREO, 2011, p. 6), são como “postes de sinalização” dos aspectos culturais desse personagem, podendo indicar as suas motivações, origem, profissão, dentre outros. Por isso, deve-se sempre prezar por pesquisas de referência histórica durante o processo de criação.

TAKAHASHI,
Patrícia; ANDREO,
Marcelo Castro.
Desenvolvimento de
Concept Art para
Personagens. 2011.

Tendo em vista que esse processo de criação de personagem envolve diversas etapas, podemos compreendê-lo como um processo de design de fato, que visa entregar para o público uma proposta visual com base em ideias coerentes. “O trabalho do ilustrador é atribuir vida e representatividade gráfica a uma mensagem, combinando pensamento analítico inteligente com habilidades práticas.” (TAKAHASHI; ANDREO, 2011, p. 8.). Por isso, a ilustração, juntamente com todo seu processo de conceituação, permite que os seres que vivem no nosso imaginário ganhem vida. Através da originalidade da maneira que cada artista os representa visualmente, esses seres mitológicos tomam forma e assim, colaboram como uma forma de valorização de uma cultura pouco reconhecida no Brasil.

5.2 NOVAS MANEIRAS DE CONTAR HISTÓRIAS

Conforme já discutido anteriormente, o meio em que as lendas do folclore vivem é sobretudo oral, passado de geração em geração, trazendo consigo a tradição e cultura de um povo. Seja para causar medo, educar ou entreter, o principal propósito dessas histórias é viver através da sua transmissão, para que mantenham sua continuidade no imaginário das pessoas. Alguns desses contos passam a ser esquecidos com o tempo, justamente por se perderem na tradição oral. Contudo, através de seu devido registro, é facilitado o acesso ao folclore por quem não o conhecia, permitindo também a sua releitura e transformação com o tempo. Nesse sentido, Barreto (2005, p. 179) afirma que “em certo sentido a oralidade cumpre, junto à escrita, uma relação biunívica, espécie de mão dupla, no entrelaçamento constante que justifica o oral fixar-se em texto escrito e este cair no domínio público das conversas e parar na memória do povo.”

Muitos desses registros então se encontram em sua forma escrita, assim como visto em tentativas de transcrever a cultura do povo, interesse que começou a ser despertado por intelectuais europeus durante o final do século XVIII e início do século XIX, já apontado por Peter Burke (1989). No Brasil, algumas dessas histórias e manifestações culturais do povo também são nacionalmente conhecidas por terem seus registros impressos na literatura de cordel, prática que se intensifica na segunda metade do século XIX, com importante influência sobretudo para a cultura popular no Nordeste do país.

A literatura é, sem dúvidas, uma maneira fundamental de contarmos essas histórias, mas como também apontado anteriormente, a leitura de livros no Brasil vem se tornando uma prática cada vez mais escassa, fato intensificado quando tratamos de livros e autores nacionais. Entretanto, outras formas de arte e de contar histórias se tornaram emergentes na atualidade com a ascensão da mídia, do cinema, dos jogos eletrônicos, dos computadores pessoais e da internet.

Como exemplo, as lendas urbanas ou contemporâneas puderam se intensificar e achar um meio de profusão na internet, em fóruns de discussão, blogs ou através de vídeos compartilhados na rede, nos quais essas histórias de terror são normalmente chamadas de “creepypastas”. A forma oral em que os contos costumam surgir encontra um espaço online no qual as pessoas podem criar ou compartilhar suas versões dessa história, como no caso do personagem fictício *Slenderman* criado por Eric Knudsen em 2009, que se tornou um dos mais conhecidos mitos de terror propagados através da internet, transformando-o em jogo e até longa-metragem.

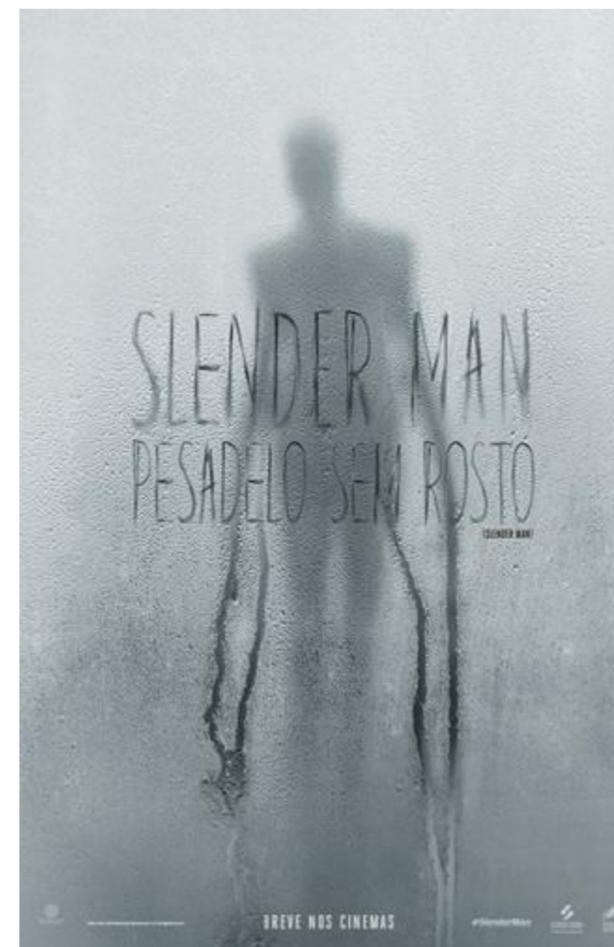


FIG. 23 e 24: À esquerda: pôster do filme *Slender Man: Pesadelo Sem Rosto* (2018). À direita: tela do jogo *Slenderman* (2009).



Quando tratamos de *videogames*, nos deparamos com um meio no qual as narrativas podem fazer parte visual e escrita dessas obras. Da mesma maneira, existem momentos cujas partes desse enredo estão implícitas, que os jogadores costumam chamar de “*lore*”, ajudando a entender o universo ficcional que estamos experienciando. Pode-se dizer que o jogo e todo seu universo é explicado de maneira indireta ao jogador, no qual é instigado a juntar pequenos pedaços da história — podendo ser uma cena, um documento, detalhes de um cenário, uma imagem escondida — para assim conseguir entender o enredo por completo, num interessante processo de construção de narrativa.



FIG. 25: Ilustração promocional do jogo *Little Nightmares* (2017) da *Bandai Namco Entertainment*. Exemplo de narrativa que conta sua história através de imagens e interação do usuário.

Ao tratarmos dessa mudança de estilo de narrativa para o folclore, faz-se necessário citar novamente o impacto de *Cidade Invisível*, na qual muitos brasileiros puderam conhecer uma forma diferente e inovadora de contar a história de alguns personagens do folclore do Brasil. Através da visibilidade da *Netflix*, uma das maiores plataformas de *streaming* do mundo, permitiu-se que estrangeiros e um público brasileiro mais amplo pudessem conhecer um pouco mais da nossa cultura através da interpretação de Carlos Saldanha (criador da série) e Júlia Pacheco Jordão (diretora da série). Observamos então que através de um formato de mídia e narrativa mais moderna, esse novo público, que provavelmente não possuía contato com a leitura sobre folclore como a de Monteiro Lobato, pôde conhecer e possivelmente se interessar pelo tema. Assim, se abrem novas portas para trazer conhecimento sobre o folclore brasileiro, bem como sua valorização.

Devemos lembrar sempre que não nos cabe determinar a forma correta de representar as lendas do folclore brasileiro, muito menos deturpar sua origem, que deve ser preservada e pesquisada por fontes confiáveis de estudiosos para que seu sentido não se perca. Ao mesmo tempo, devemos pensar em novas formas de apresentá-las a um público que possa se interessar pela nossa cultura e que não tiveram a curiosidade de consumir tais histórias através da literatura ou nunca lhes foram contadas na sua forma oral. Nesse sentido, trazê-las com uma roupagem mais moderna se torna interessante para resgatar novos públicos, sempre respeitando a origem dessas tradições e suas características.

5.3 MUNDO DIGITAL AO NOSSO FAVOR

O fácil e rápido acesso à informação, assim como o surgimento de novos meios de comunicação e tecnologias, resultam em formas diferentes de consumirmos uma narrativa, entretenimento ou até mesmo novas maneiras de termos acesso à educação e à cultura. O meio de pesquisa vem se tornando cada vez mais virtual, uma vez que, quando se há acesso à *internet* por parte do usuário, quase todas as buscas sobre um assunto qualquer podem ser feitas através de um clique no *Google*, muitas das vezes não sendo mais necessário locomover-se para uma biblioteca, por exemplo.

Assim como no folclore, a maneira de consumirmos narrativas e entretenimento também sofreram e sofrem mudanças, se diversificando ao longo do tempo. Essa visibilidade que cresce junto com a tecnologia e a *internet*, contudo, não anula o fato de muitos ainda não terem acesso a esses aparelhos ou sequer terem conhecimento do seu uso, principalmente no Brasil. Sendo assim, o acesso ao mundo digital não alcança a população brasileira como um todo, tornando difícil dizer que esta seria uma forma de comunicação igualitária. Também não devemos descartar ou esquecer da importância da disseminação oral, que faz com que os contos vivam da sua maneira mais democrática dentro de uma sociedade.

Uma pesquisa⁹ sobre o uso de internet no Brasil foi realizada em 2019 pelo IBGE, na qual foi observado que a cada 10 domicílios no país, 8 possuem acesso à internet. Além do uso crescente observado de 2018 para 2019, a faixa etária que mais utiliza internet se encontra entre os jovens de 20 a 29 anos (92,6% aproximadamente), seguidos de adolescentes de 14 a 19 anos e adultos de 30 a 39 anos (90,3% aproximadamente).

⁹ Pesquisa disponível em: <<https://educa.ibge.gov.br/jovens/materias-especiais/20787-uso-de-internet-televisao-e-celular-no-brasil.html#subtitulo-0>> Acesso em: 2 jun. 2021.

O uso desses aparelhos digitais (como *smartphones*, *tablets* e computadores) e da internet são potenciais meios de divulgação, entretenimento e pesquisa sobre o folclore. Além disso, podem ser uma importante ponte para leitura e maior aprofundamento acerca do tema. De acordo com a pesquisa sobre leitura no Brasil (2019), os entrevistados que se diziam leitores, apresentaram mais diversidade de atividades realizadas (cerca de 7, contra 5 dos não leitores). Foi observado, por exemplo, que pessoas que utilizam internet em seu tempo livre são em sua maioria leitores, no qual percebemos o interesse por parte dos usuários em ambos os meios: virtual e físico.

5.3.1 ANÁLISE DE REFERÊNCIAS DE WEBSITES

Com objetivo de alcançar esse público jovem que utiliza *internet*, gosta de jogos, consome narrativas e meios de entretenimento através de aparelhos digitais, a ideia de levar a cultura brasileira e o folclore a eles se torna possível através de abordagens parecidas com o que estão acostumados a encontrar nos ambientes virtuais. Como referência, temos os *websites* que contam sobre a história de alguma obra, personagens e todo seu universo fictício. Nestes sites, que funcionam como uma verdadeira enciclopédia digital interativa, encontramos ilustrações originais de personagens e cenários acompanhados das partes textuais dos usuários que buscam conhecer tal universo ficcional. Nos exemplos que falam sobre jogos, muitas das partes do site são interativas e informativas, fazendo com que o uso fique além de simplesmente “jogar”.

UNIVERSO DE LEAGUE OF LEGENDS RIOT GAMES

O *site* possui informações e conteúdos oficiais sobre todo o universo fictício do jogo eletrônico online gratuito, do gênero batalha multijogador *League Of Legends* (2009), que consiste em explicar rapidamente o que é o jogo. Além disso, conta com conteúdo exclusivo, como quadrinhos, contos literários, ilustrações e *concept arts*. São apresentados tanto em forma visual através de ilustrações e iconografia, quanto de forma textual.

Aspectos positivos da funcionalidade

O *site* conta com animações em partes interativas, que ajudam o usuário a entender como funciona a navegação. O menu superior auxilia na divisão e no rápido acesso das principais categorias desta “enciclopédia”. Nas páginas sobre os personagens, a hierarquia da informação é apresentada de forma clara e objetiva, permitindo que o usuário interaja para saber mais informações sobre alguma categoria, caso deseje explorar mais daquele conteúdo. Nas seções de leitura de histórias, há uma barra horizontal que é

preenchida conforme o usuário desce a página. Possui boa responsividade para a versão *mobile*.

Aspectos negativos da funcionalidade

Em algumas seções do *site* (como na demonstração de regiões e no mapa interativo) há animações em formato de vídeo, que podem não funcionar para usuários que acessam o site com pouca velocidade de *internet* ou para versões mais antigas de celulares. A qualidade da imagem nestes tipos de animação geralmente também fica comprometida.

Análise do visual

O *site* como um todo é escuro, condizente com a identidade visual do jogo *online*. A tipografia para o menu superior é sem serifa, pois também temos como acessar conteúdo de outras marcas da empresa *Riot Games*. Já para demais partes textuais das páginas internas a tipografia é serifada e em alguns títulos, com cor amarelada ou dourada, lembram a letra do próprio jogo *League of Legends*. O uso de ícones é importante para separar categorias como de regiões e de tipos de personagens. Em páginas de leitura de histórias, há a possibilidade do usuário mudar para tema claro, no qual o fundo fica branco e o texto em preto.

Sobre o próprio jogo *League Of Legends*, muito de seu sucesso fez com que parte do seu público se interessasse pela compra do livro físico *League Of Legends: Reinos De Runeterra* justamente para ler sobre as histórias, personagens e contos que giram em torno do jogo. A abordagem começa no ambiente virtual, de forma interativa, que influencia uma parcela do público mais interessado no tema ou em determinada obra a buscar outras formas de consumir esse conteúdo e ao seu aprofundamento, corroborando com o interesse pela leitura e do uso de livros físicos entre jovens.

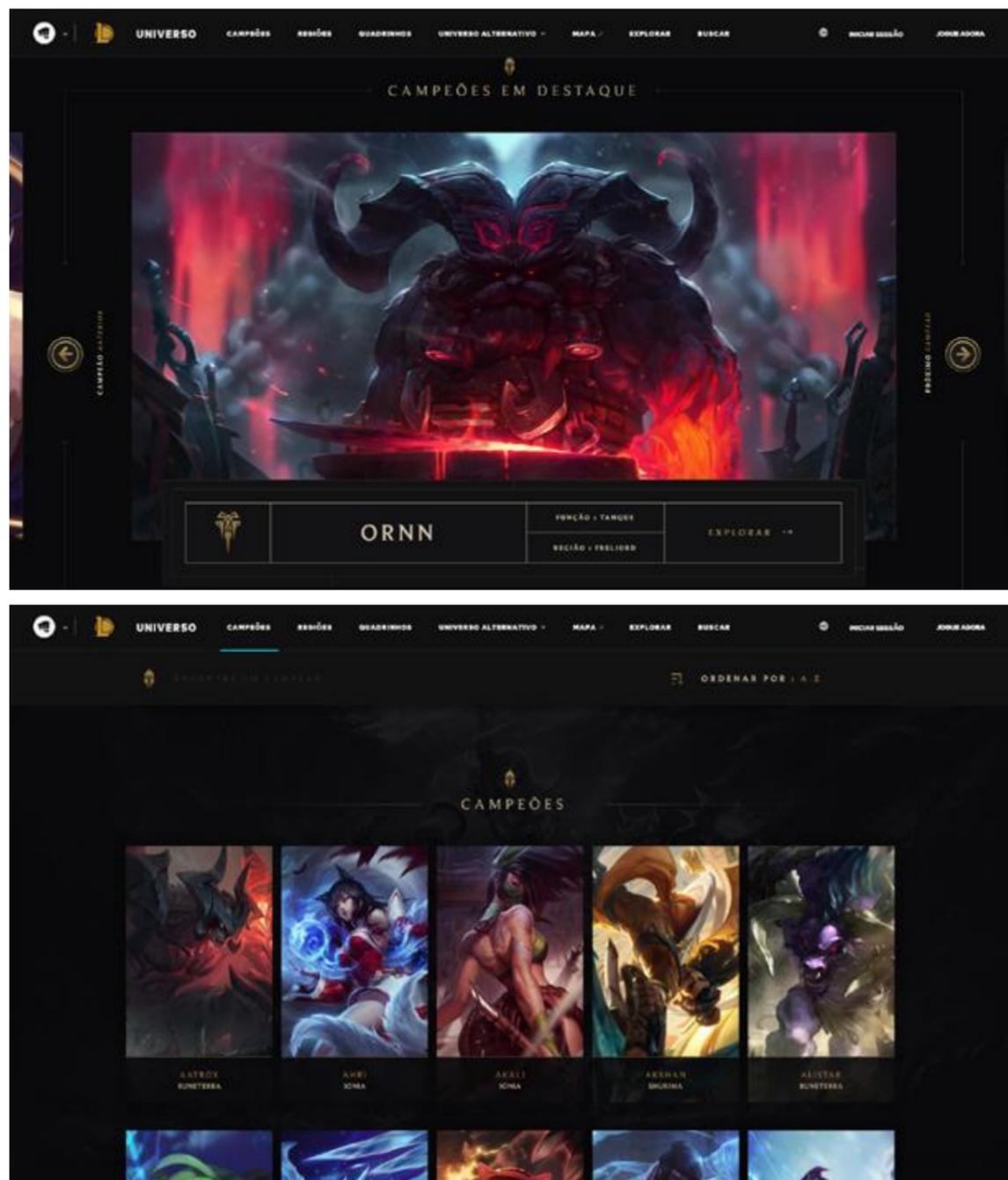


FIG. 26 e 27: Telas do site <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/> Acesso em outubro de 2021.

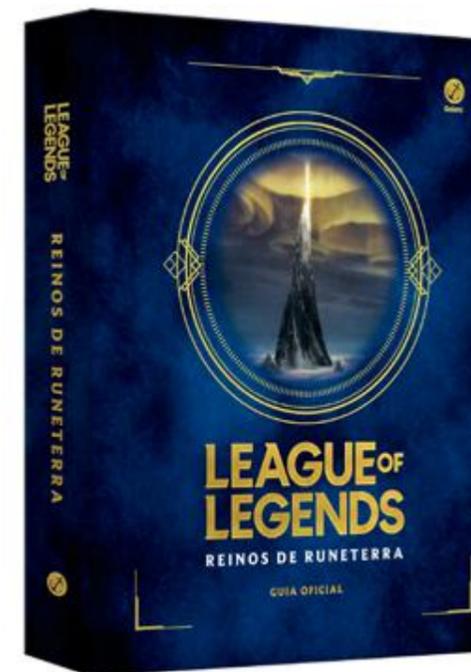


FIG. 28: Livro *League of Legends: Reinos de Runeterra* (2019) da Riot Games.

PLAY VALORANT RIOT GAMES

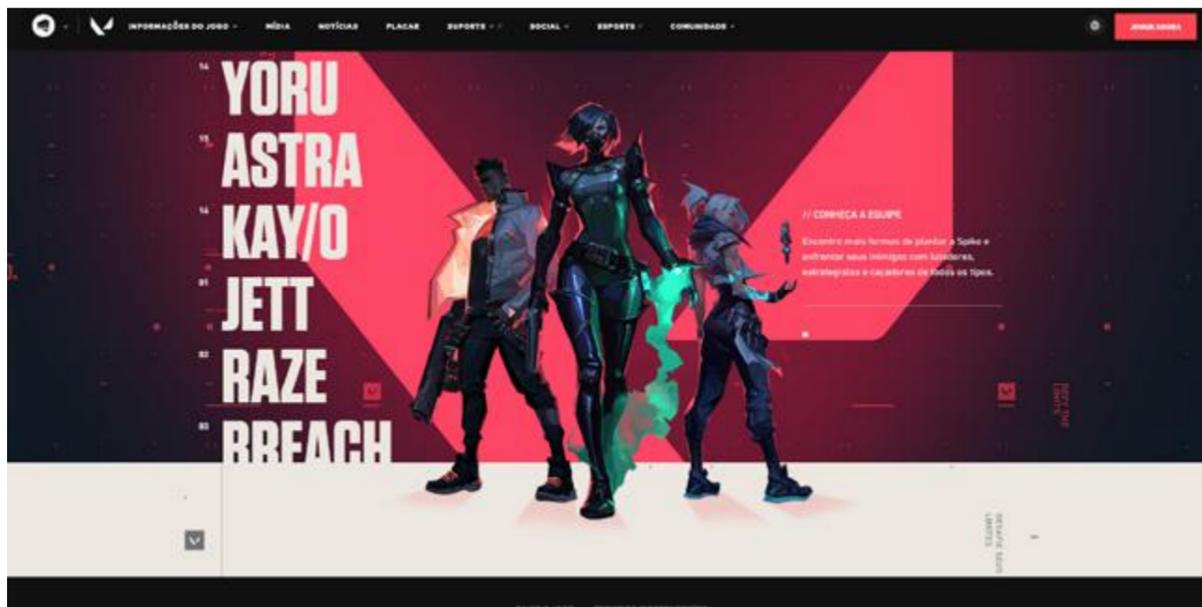


FIG. 29 e 30: Telas do site <<https://playvalorant.com/pt-br/>>. Acesso em outubro de 2021.

Também criado pela empresa Riot Games, o site sobre o jogo *Valorant* (2020) traz informações interativas para os jogadores, apresentando seus personagens, mapas, armas do jogo, além de outros conteúdos como notícias, atualizações, campeonatos e placar dos jogadores. *Valorant* em si, é um jogo eletrônico multijogador *online* e gratuito de tiro em primeira pessoa com personagens e cenários originais projetados para o jogo.

Aspectos positivos da funcionalidade

Possui organização objetiva dos conteúdos disponíveis no site logo quando acessamos sua *home page*. Os conteúdos secundários, como suporte e placares, se encontram no menu superior. Boa responsividade para a versão *mobile*.

Aspectos negativos da funcionalidade

Algumas interações do site envolvem o usuário arrastar com o cursor para o lado para acessar mais informações, o que não é muito claro num primeiro momento, por ser um tipo de interação não tão comum na maioria dos sites. Há animação em vídeo na *home* do site.

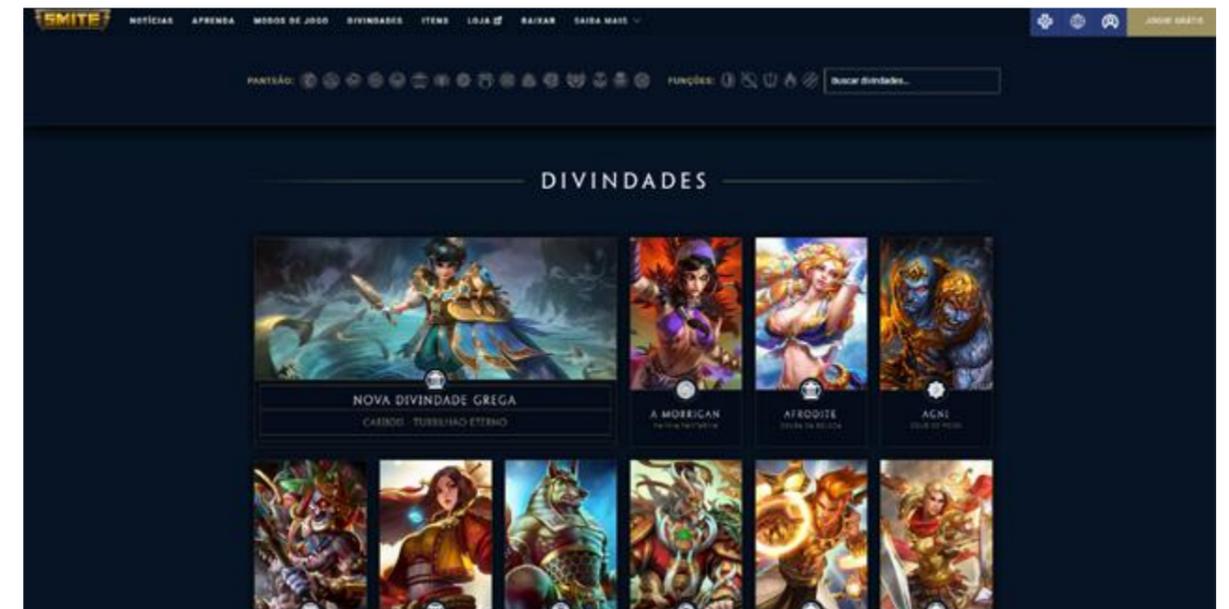
Análise do visual

O visual do menu superior se assemelha com o do site de *League of Legends*, mantendo o padrão utilizado pela empresa *Riot Games* em seus jogos. As animações presentes em todas as páginas internas, assim como a tipografia (com títulos em caixa alta e peso *bold*) e paleta de cor escolhida, se interligam com a identidade visual do jogo e deixam a navegação mais interessante. A visualização dos mapas é vista de forma horizontal, fazendo com que o usuário arraste para a direita para explorar, e clicar caso queira saber mais informações. Já para personagens, o menu se diferencia da organização em grade comum em outros sites, e traz uma lista vertical com os seus nomes para serem arrastados e selecionados, mantendo o usuário na mesma página, mudando somente a ilustração e suas informações. O uso de ícones também é importante para a divisão de categorias de personagens e suas diferentes habilidades.

SMITE

HI-REZ STUDIOS

O jogo *Smite* (2014) segue a mesma categoria de jogos como *League Of Legends*, sendo um jogo eletrônico do gênero *multiplayer online battle arena* (MOBA) em terceira pessoa. Seu site também possui um site que expõe informações sobre seu universo, no qual seus personagens são deuses e seres de diversas mitologias. Além do conteúdo demonstrativo de personagens, itens e mapas presentes no jogo, também possui uma seção que serve como um guia de como jogar.



Aspectos positivos da funcionalidade

As categorias são separadas de forma clara no menu superior. A página sobre os personagens (deuses) possui um mecanismo de busca na parte superior, que permite ao usuário escrever o nome de algum dos personagens ou escolher alguma categoria à qual ele pertence.

Aspectos negativos da funcionalidade

A página sobre os deuses não possuem tantas informações sobre a sua mitologia ou sobre interligações com outros deuses, o que poderia ser mais explorado dentro do site. Sua responsividade para *mobile*, no geral, não funciona e não respeita a grid em algumas páginas.

Análise do visual

O uso da tipografia não é padronizado para todo o site, sendo diferente no menu superior, nas demais partes de texto corrido e na seção "Aprenda", por exemplo. A escolha da fonte *Penumbra Half Serif* condiz com o tema de mitologias, pois se assemelha com estilo de fonte romano, e é a mesma uti-

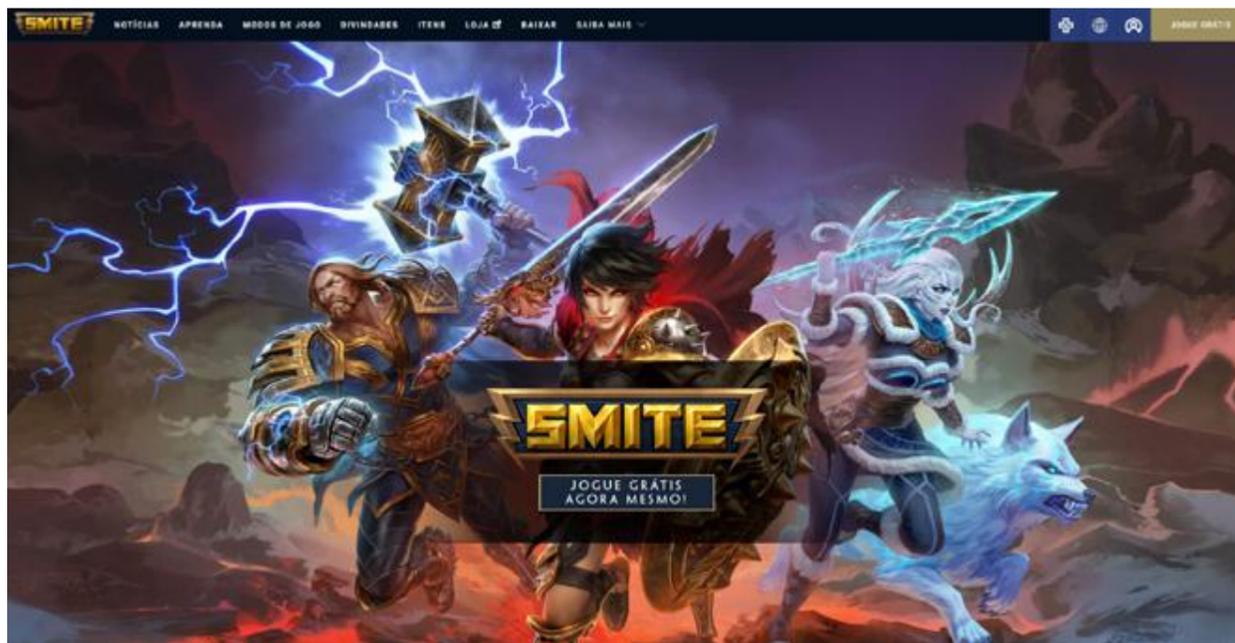


FIG. 31 e 32: Telas do site <<https://www.smitegame.com/>>. Acesso em outubro de 2021.

lizada no logo do jogo *Smite*. O site como um todo possui um tema escuro, utilizando-se bastante do azul e amarelo também presentes no logo.

Sobre os aspectos negativos: sua página inicial é levemente poluída visualmente, com informações a mais do que o necessário para uma primeira impressão do que é o jogo e seu universo, contendo muitas ilustrações complexas que às vezes compõem o fundo de leitura. As ilustrações presentes na seção de “skins” de personagens não possuem um padrão de resolução ao clicar para visualizar a imagem. O uso de ícones funciona para separar as categorias dos personagens, dividindo suas mitologias pertencentes e tipo de jogo, porém alguns símbolos são mais detalhados e não funcionam tão bem quando diminuídos de tamanho.

OVERWATCH BLIZZARD

Criado em 2016, o jogo online *Overwatch* é um jogo eletrônico multijogador de tiro em primeira pessoa, contando com diversos personagens e histórias originais. Possui seu site que não só permite comprar e baixar o jogo, mas também expõe as informações necessárias sobre personagens, mapas e como jogar. Da mesma forma, é possível acessar notícias de atualizações, eventos, campeonatos e mídias exclusivas sobre o jogo, como ilustrações e animações originais.

Aspectos positivos da funcionalidade

O menu superior funciona de maneira objetiva. As informações sobre os personagens, bem como conteúdos visuais referentes a eles, são estruturados de forma hierarquicamente clara. Ao final de cada página sobre os personagens, são apresentados todos os outros heróis separados por suas categorias para que o usuário não precise retornar à página de pesquisa anterior, caso deseje saber sobre outro personagem. Possui boa responsi-

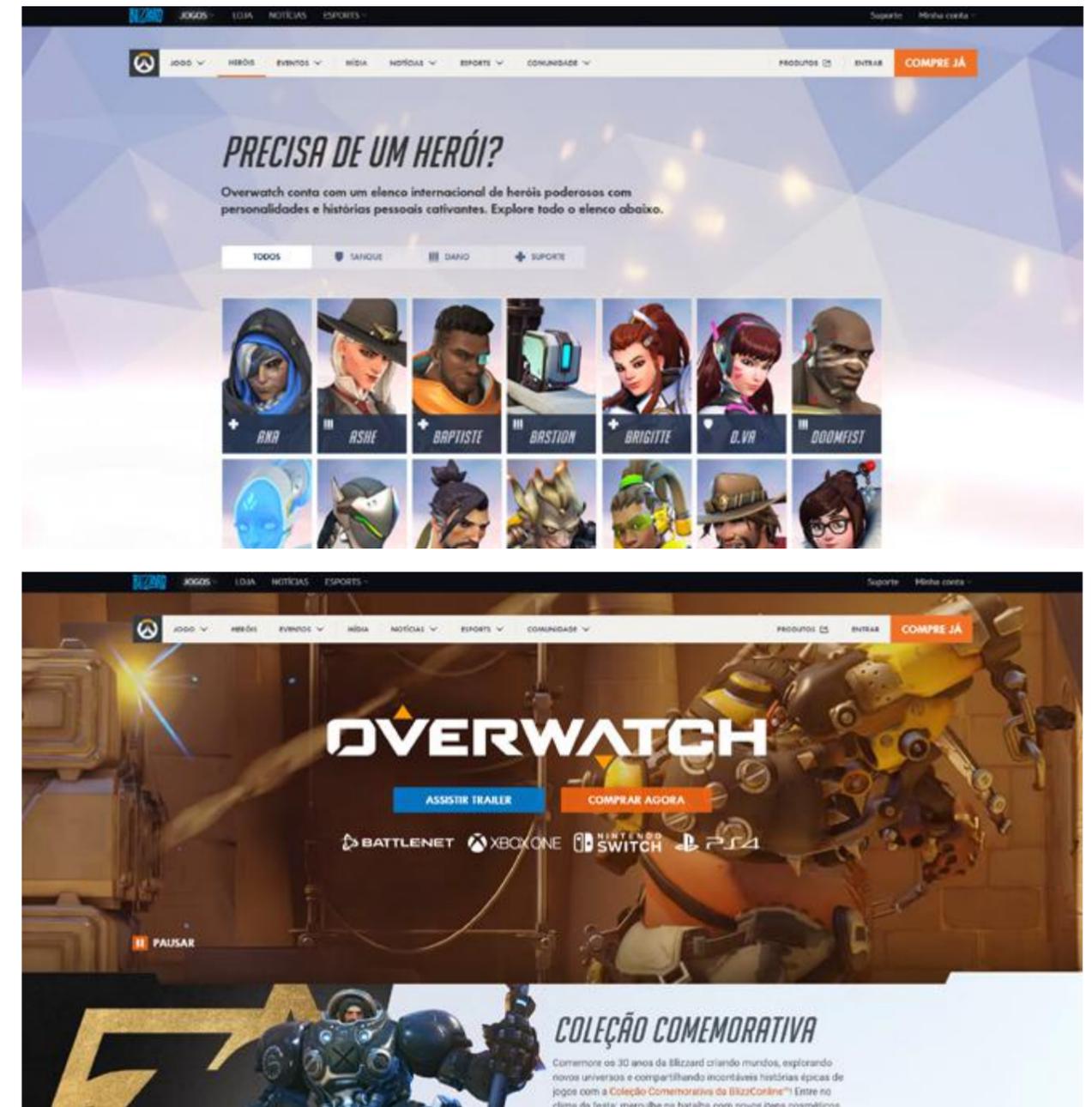


FIG. 33 e 34: Telas do site <<https://playoverwatch.com/pt-br/>>. Acesso em outubro de 2021.

vidade para a versão *mobile*, apesar de algumas animações e interações não aparecerem ou ficarem limitadas.

Aspectos negativos da funcionalidade

A página inicial conta com informações não tão objetivas e com um vídeo de apresentação que limita o uso de alguns usuários. O *site* não possui barra de pesquisa, nem na página para explorar os personagens, o que dificulta quando o usuário busca por algum personagem específico. Ao clicar em algum herói, sua apresentação visual é animada, o que acaba perdendo a qualidade de imagem.

Análise do visual

O uso de vídeo promocional na *home* do *site* acaba poluindo visualmente a página, já que junto a ela apresentam informações de texto, ilustrações, botões interativos e logos de plataformas digitais em que se pode jogar o jogo. A identidade visual se mantém num padrão por todo o site, com títulos em caixa alta e em itálico. A iconografia é utilizada para separar os personagens e para fácil reconhecimento pelas suas categorias de habilidades, também utilizada para diferenciar os tipos de mapas. Na maioria das páginas internas é utilizado um padrão de fundo de tela com uma padronagem geométrica, com a maior parte do site com tons claros de cinza ou branco. O laranja também é presente, principalmente nos botões, remetendo ao logo do jogo.

ANGELARIUM

PETER MOHRBACHER



Outro exemplo, diferente do contexto de jogos, é o site *Angelarium* (2005), uma enciclopédia de anjos. O *site* conta com diversas ilustrações digitais de anjos de diferentes mitologias, no qual o autor escreve: “o nome do projeto surgiu para definir a ideia de figuras angélicas surreais e a sua base de fãs em torno dela me inspirou a continuar a criar novos *designs* para ele.” Em páginas dedicadas a cada categoria desses anjos, são apresentadas as ilustrações que os representam, às vezes acompanhadas de uma descrição de suas características, um poema, um vídeo de como a arte foi feita, rascunhos e interpretações visuais de outros artistas. O projeto, ao final, se

assemelha a uma galeria de arte virtual, com cunho informativo sobre a mitologia de anjos sob a ótica de um artista digital.



These twelve Angels stand as paragons of the twelve personas that people carry in their lives. To be born under a certain sign might cause you to favor one of these Angels, the truth is that we all live under each sign in turns. The personas these Angels embody exist in every person.



FIG. 35 e 36: Telas do site <<https://www.angelarium.net/>>. Acesso em outubro de 2021.

Aspectos positivos da funcionalidade

O site consegue abranger o seu conteúdo de forma clara no menu superior, dando ênfase para o objetivo principal: expor ilustrações e informações

sobre anjos de diversas mitologias. No geral, seu *layout* é simples, mas funcional. Possui boa responsividade para a versão *mobile*.

Aspectos negativos da funcionalidade

O usuário não consegue visualizar as ilustrações em tela cheia. A *grid* do *site* não valoriza as ilustrações, que poderiam ser mais bem trabalhadas para serem visualizadas em uma maior resolução, bem como a organização das partes textuais. Não utiliza ícones, o que pode confundir alguns usuários quanto voltar para a página anterior ou voltar à *home*.

Análise do visual

O site como um todo não possui muitas páginas internas, nem texturas que compõem o fundo de tela, sendo completamente branco. Seu menu superior, diferentemente dos outros sites anteriormente analisados, se encontra abaixo do logo do site *Angelarium*. A tipografia serifada é utilizada no logo, portanto é vista para os títulos das categorias dos anjos, porém as demais partes textuais não são serifadas. As páginas sobre os anjos não possuem um *grid* e padrão de hierarquia de informação claro, variando a cada página clicada.

5.3.2 ANÁLISE DA REPRESENTAÇÃO VISUAL DE LENDAS DO FOLCLORE

Para melhor compreendermos as nuances que diferenciam o visual de personagens do folclore brasileiro, foram escolhidas três figuras com três respectivas formas de representação para analisarmos as diferenças. Foram selecionados dois seres que já foram escolhidos para este Trabalho de Conclusão de Curso: a Cuca e a Matintapereira. O Saci foi escolhido como terceiro personagem de análise por ser um dos mais famosos que temos no Brasil, e por conseguinte, ser um dos seres mais vistos em seriados, desenhos ou ilustrações, de diversas maneiras.

CUCA



FIG. 37: Cuca em *Sítio do Picapau Amarelo* de 2001. Foto: TV Globo.



FIG. 38: Cuca em *Cidade Invisível* de 2021. Foto: Netflix.



FIG. 39: Cuca, ilustração de Mike Azevedo (2017).

Sítio do Pica-Pau Amarelo (1977-2007)

Baseada nas obras de Monteiro Lobato, a Cuca que é representada na famosa série da TV brasileira tem a forma de jacaré e é associada à uma vilã para a narrativa fantasiosa. Tal escolha de representação visual foi inspirada na descrição da personagem criada por Monteiro Lobato em sua obra *O Saci* (1921), quando a Cuca começa a ter mais destaque no folclore do nosso país.

Apesar de ser associada a um monstro que aterroriza e rapta crianças, seu visual não é assustador para a maioria das pessoas. A associamos como uma bruxa de conto de fadas, que não é cognitivamente amedrontadora, mas faz o papel da vilã caricata, comumente encontrada em narrativas infantis. Seu visual também condiz com a proposta de ser uma história voltada para um público mais novo, principalmente na versão da série de 2001, em que sua aparência chega a ser simpática e colorida.

Cidade Invisível (2021)

Em seu enredo, um policial ambiental descobre um mundo oculto de entidades mitológicas do folclore brasileiro, enquanto busca uma conexão entre a morte de sua esposa e a misteriosa aparição de um boto-cor-de-rosa morto em uma praia do Rio de Janeiro. São também representados outros personagens conhecidos do nosso folclore, incluindo a famosa Cuca.

Esta versão da lenda é representada pela atriz Alessandra Negrini, que na série se apresenta como uma mulher chamada Inês, na qual somente depois da história descobrimos sua verdadeira identidade. Sua aparência retratada na série traz humanidade à Cuca, que se assemelha com uma bruxa, figura comum em narrativas fantásticas.

Por tal motivo, a personagem se torna ainda mais assustadora com sua ameaça misteriosa, que não depende do visual deformado ou monstruoso. Dessa vez, não parece com um jacaré, mas tem o poder de se transformar

em mariposa e de entrar e controlar a mente e os sonhos das pessoas. É retratada como uma entidade extremamente poderosa dentre as demais do folclore brasileiro.

A escolha da representação dessa lenda na série resgata toda a crença da cultura europeia na lenda da Cuca trazida pelos portugueses ao Brasil, pois carrega a ideia de uma entidade relacionada com a cabeça, a mente e os sonhos, mas também relaciona à tradição indígena brasileira de usar a representação da mariposa como um ser poderoso, no qual a Cuca poderia se transformar.

Mike Azevedo (2017)

No portfólio do ilustrador, há uma ilustração da Cuca, que se encontra na sua forma humana mas ao mesmo tempo com características reptilianas, como é conhecida na sua forma mais famosa no Brasil.

Em aparência mais monstruosa e amedrontadora pelo visual deformado, esta Cuca possui garras, escamas de réptil e frascos que podemos associar com poções de bruxa. Fuma um cachimbo e possui uma espécie de trouxa nas costas, na qual rapta suas vítimas. Um detalhe na composição da personagem, por escolha do autor, é o cajado que ela usa para controlar os seus “lacaio de guaraná” (assim como descrito pelo autor) para perseguir suas presas.

MATINTAPEREIRA



FIG. 40:
Matintapereira em
Juro que Vi (2007)



FIG. 41: Matintapereira em *Lendas de Chiaroscuro Studios* (2018).
Ilustração de Gustavo Duarte.



FIG. 42: Matintapereira em *Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro* por Cezar Berje (2017).

Juro que Vi (2003-2008)

No seriado *Juro que Vi*, as lendas do folclore brasileiro são contadas em curtas animados, produzidos pela *MultiRio* em conjunto com os alunos da rede municipal do Rio de Janeiro. Em um dos episódios, é contada a história da Matintapereira, na qual é apresentada como uma idosa bruxa que se transforma em pássaro e aparece pelas noites para coletar oferendas das casas de um vilarejo.

Mesmo que o design escolhido para a personagem inclua feições deformadas e possua uma narrativa na qual a Matintapereira é primordialmente representada como vilã, o público para qual a série é direcionada é infanto-juvenil. Por sua aparência ter traços referentes ao estilo “cartoon”, mais exagerados e estereotipados, não percebemos a ameaça da lenda do folclore neste caso. Ainda assim, na história em que é contada na animação, Matintapereira se revela um ser bondoso e que possui seus próprios motivos para suas ações, que faz com que nos identifiquemos e nos aproximemos da personagem.

Gustavo Duarte em *Lendas de Chiaroscuro Studios* (2018)

Dentre uma das lendas presente na coletânea, está Matintapereira, na qual há uma breve descrição de sua história, suas principais características e ao lado vemos sua representação visual, neste caso feita pelo artista Gustavo Duarte.

Na imagem, a personagem se encontra em uma espécie de deserto, tem aparência humana como de uma bruxa idosa coberta com capuz e vestido pretos. Há versões da lenda em que se transforma em pássaro, outras que é o próprio pássaro, ou ainda versões em que carrega consigo este pássaro, que pode ser uma coruja, corvo ou andorinha. Gustavo Duarte, então, resolveu representar a presença do pássaro com um cajado de madeira, moldado em forma de coruja. Nesta versão da lenda, a personagem se encontra de uma forma mais amedrontadora em que no seriado *Juro que Vi*,

mesmo em um traço de um quadrinista. Isso acontece devido à expressão da personagem, os olhos vazios, a cor da pele fora do comum e todo seu cenário avermelhado, os ossos de animal ao chão e a árvore que remetem a “asas” atrás da personagem. Esses são todos elementos que trazem o tom assustador à toda composição da imagem.

Cezar Berje em *Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro de Januária Cristina* (2017)

Na arte de Cezar Berje, Matintapereira é representada na forma de um corvo. Seu bico possui dentes e seus olhos são arregalados, caracterizando uma visão um pouco mais assustadora da lenda. Na sua cabeça há um gorro, que faz menção ao Saci, já que para algumas tribos indígenas, a história da Matintapereira era associada a ele. Sobre os objetos que compõem a cena, são representados aqueles utilizados para capturar essa criatura, de acordo com as histórias contadas pelo Brasil.

SACI



FIG. 43: O Saci em *Turma do Folclore* (2016)



FIG. 44: Saci por Pablo Peixoto Lima (2011). Disponível em: <<https://www.deviantart.com/bizoruazul/art/Saci-244444909>> Acesso em outubro de 2021.



FIG. 45: Saci por Bruno Oliveira e Adriano Augusto em *Lendas de Chiaroscuro Studios* (2018).

Turma do Folclore (2016)

Turma do Folclore é uma série em animação criada em agosto de 2016 para recontar as lendas do nosso folclore através de histórias e clipes musicais em uma linguagem direcionada ao público pré-escolar (0 a 6 anos).

Por conta de seu público-alvo, o visual do personagem traz traços arredondados, cores vibrantes e formas mais simplificadas, características geralmente encontradas em desenhos animados voltados para crianças mais novas. Sua roupa e gorro vermelho são características comumente associadas à lenda, desde descrições por Monteiro Lobato, que foram mantidas nesta versão. A abordagem ameaçadora e vil do Saci e dos demais personagens, como vista em algumas versões da lenda pelo Brasil, não é apresentada na *Turma do Folclore*, justamente pelo caráter infantil da série.

Pablo Peixoto de Lima (2011)

Em publicação feita no site de portfólio de arte *Deviantart* por Pablo Peixoto, o Saci é representado como um monstro. Os olhos arregalados e vazios acrescentam para o tom amedrontador da figura, na qual sua postura é deformada e magra. Conseguimos associar à lenda do Saci justamente por suas principais características representadas na imagem: o gorro, o cachimbo e a presença de uma única perna. Não foi preciso o uso das cores da vestimenta para o reconhecermos, nem do caráter mais infantil do design do personagem. O artista consegue representar a lenda ressaltando seu lado mais sombrio.

Bruno Oliveira (lápiz, arte-final) e Adriano Augusto (cores) em “Lendas” de Chiaroscuro Studios (2018)

Em outra história ilustrada no livro *Lendas*, se encontra o Saci em sua forma mais conhecida pelos brasileiros: vestimenta e gorro vermelhos, fumando cachimbo, segurando uma trouxa, de pele negra e sem uma das pernas. O que difere desta representação da que vemos na *Turma do Folclore* ou até mesmo na famosa versão de Monteiro Lobato, é a expressão facial do per-

sonagem com o sorriso malicioso, junto com o olhar vermelho amedrontador, a composição da cena com uma iluminação marcada e contrastante, em diversas partes bem escura, além do ângulo escolhido pelos artistas para ser apresentado, trazendo ar de superioridade e ameaça para nós que o observamos de baixo para cima.

6

DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

PROPOSTA E OBJETIVOS DO PROJETO

O projeto “Pesadelo” foi pensado como uma ponte entre o folclore brasileiro e um público jovem adulto (numa faixa etária de 16 à 35 anos), mais especificamente aqueles que se interessam por narrativas fantásticas e/ou de terror, que já utilizam a internet como fonte de pesquisa e entretenimento. Através de uma linguagem de terror e do mundo digital, as lendas do Brasil ganham uma nova roupagem de forma interativa e informativa, numa verdadeira enciclopédia digital. A proposta é criar um ambiente virtual por meio de um website responsivo para desktop e mobile, no qual o usuário pode explorar ilustrações originais de diversos personagens do nosso folclore, além de conhecê-los através de informações textuais e ilustrativas, baseadas no documento de folcloristas e autores que descreveram tais lendas. Ainda, o usuário poderá contribuir com o website, postando suas ilustrações e utilizando as hashtags nas redes sociais.

A escolha da temática de terror para o projeto interliga-se com o fator assustador presente na maioria das lendas do folclore brasileiro. Temos nossos monstros e seres fantásticos, histórias que aterrorizam crianças e adultos, histórias medonhas do mundo rural e passados obscuros que levam ao originário de diversas das nossas criaturas. O terror, tanto na narrativa textual, audiovisual ou presente numa imagem estática, mexe com a nossa mente, nos intriga a entender o que causa este sentimento inquietante e por fim, nos ajuda a superar nossos medos. O nome “Pesadelo” foi pensado justamente para trazer toda essa experiência angustiante e assustadora de um sonho, que ao mesmo tempo temos a consciência que não nos fará mal — assim como em toda boa narrativa de terror. Além disso, toda a identidade visual do projeto e website, assim como escolha de design de personagens são inspiradas na estética de terror conhecida do cinema mundial, nas capas de livro e quadrinhos de horror e nas imagens que Sigmund Freud descreveria como “inquietantes”.

POR QUE UM SITE?

São muitas as possibilidades de apresentar o grande universo de narrativas e personagens do folclore brasileiro. Inicialmente a ideia seria redesenhá-los através da pintura digital e do design de personagens, o que abre diversas possibilidades de suporte para esta ideia, como quadrinhos, livro ilustrado, e-book, pôsteres etc.

Contudo, como o público-alvo do projeto se encontra entre jovens adultos brasileiros, utilizar o mundo digital tornou-se uma solução viável, pois este grupo de pessoas costuma utilizar a internet como principal fonte de informação e entretenimento. A escolha do website se dá pela possibilidade de interação dos usuários, de atualização do site com o decorrer do tempo e da chance de alcançar uma maior quantidade de pessoas de todas as partes do mundo, visto que estamos vivendo em um cenário digital cada vez mais global, no qual mais pessoas possuem acesso a computadores pessoais, smartphones, tablets e da própria internet.

A ESCOLHA DO PERSONAGEM

Para a fase inicial do site, foi necessário escolher pelo menos um personagem para visualização da página de exibição das ilustrações e informações do mesmo, pois esta servirá de padrão de layout para os demais personagens inclusos no site.

A personagem escolhida foi a Cuca, figura importante e de grande destaque na nossa cultura. Famosa principalmente pelas tradicionais cantigas de ninar e popularizada pelas narrativas de Monteiro Lobato, que segundo Januária Cristina, “é a bruxa mais brasileira que existe” (2017, p. 122). A escolha não se deu somente por ser uma das mais conhecida pelos brasileiros, mas também com o objetivo de desconstruir a imagem infantil e cômica da personagem como muitos conhecem, trazendo também outras versões da lenda que são desconhecidas.



FIG. 46: Ilustração digital da Cuca, feita pela autora.



FIG. 47: Ilustrações digitais feitas pela autora para a página da Cuca: interpretação visual das diferentes versões da lenda.



FIG. 48: Versões do logo do projeto “Pesadelo” em preto e branco. À esquerda: versão simplificada. À direita: versão completa com texturas.

NOME DO PROJETO E CONSTRUÇÃO DO LOGO

O nome do projeto foi pensado para trazer o tema de “terror” aos personagens do folclore, pois, conforme rezam as lendas, muitos causam pesadelos à noite em crianças desobedientes.

A escolha da tipografia e texturas que imitam a xilogravura remete ao estilo de ilustração usado na literatura de cordel, que foi de grande importância de divulgação e registro de histórias do folclore brasileiro. Tanto o logo como o site se manterão nos tons escuros em contraste com o branco. As cores serão limitadas às ilustrações para que chamem atenção do usuário.

TIPOGRAFIA DO SITE

A fonte escolhida especialmente para as maiores áreas de texto foi a Coco Sharp. É uma fonte sem serifa e geométrica, de fácil leitura e que possui uma extensa família com diferentes variações de peso e altura-x.

Para títulos, botões e áreas de destaque, foi escolhida a fonte Bebas Neue. É gratuita e disponibilizada pelo Google Fonts, ideal para títulos e manchetes. Seu formato condensado harmoniza-se com o lettering escolhido para o logo do projeto. Disponível em quatro diferentes pesos: thin, light, regular e bold.

PALETA DE CORES

A paleta de cores do projeto mantém o contraste do preto e o branco, assim como o logo que só possui suas versões monocromáticas. Não há variação de matiz de cores no layout, somente algumas variações de cinza para algumas áreas. As cores presentes no site provêm somente das imagens e ilustrações presentes, que se destacam justamente pela ausência de cores do site.

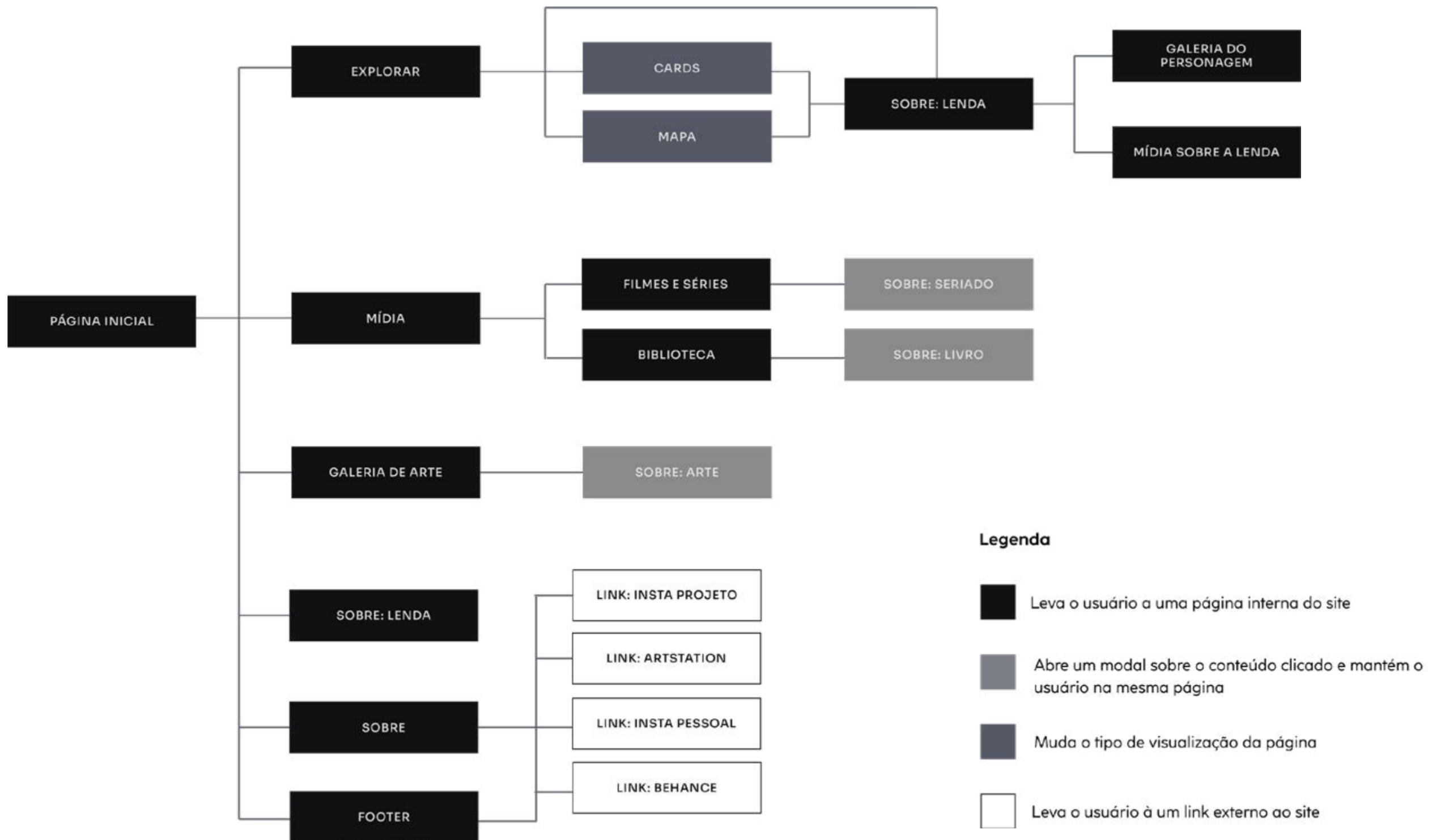


FIG. 49: Fluxograma do site.

CONTEÚDO/PÁGINAS INTERNAS

Além da área que conta com a exploração das lendas do folclore brasileiro, que de fato é a principal, o site também conta com a exploração de mais conteúdos dentro da temática de folclore para usuários que estejam interessados em conhecer mais sobre o assunto ou outras formas de visualização dos nossos personagens.

Menu: O menu superior, presente em todas as páginas, possui uma navegação rápida para as principais páginas do site: *Explorar*, *Mídia*, *Galeria* e *Sobre*. O logo do projeto, em sua versão de ícone, permite que o usuário volte a página inicial. Possui um sistema de busca, através do qual o usuário poderá digitar para pesquisar qualquer conteúdo presente no site de qualquer página que esteja. Também possui um ícone de linguagens, que futuramente poderá alterar o idioma do *site*.

Home: A página inicial apresenta o logo do projeto com uma breve descrição do mesmo. Logo abaixo temos carrosséis da área de exploração de personagens com uma breve descrição e uma ilustração, convidando o usuário a encontrar e conhecer mais lendas.

Explorar: espaço no qual o usuário poderá explorar os personagens disponíveis no site, possuindo duas formas de navegação. O usuário entrará na página “Explorar” com a visualização padrão: em cards, podendo encontrar mais lendas abaixo ou utilizar a barra de pesquisa para filtrar o que deseja procurar. Há também a visualização em mapa, que mostra uma silhueta da região do território brasileiro, no qual o usuário poderá selecionar a região que deseja encontrar os personagens pertencentes a ela.

Página do personagem: Possui todas as informações mais relevantes sobre alguma lenda disponível no *site*. Aqui os usuários encontram as ilustrações originais do projeto e informações como: região da lenda, origens,



FIG. 50: Iconografia utilizada no site

principais características, lendas relacionadas, variações de nome e diferentes versões da sua história.

Mídia: A página de mídia conta com recomendações de filmes, séries, desenhos e livros que abordam o tema do folclore brasileiro. Separado pelas categorias *Filmes e Séries* e *Biblioteca*, o usuário poderá ler uma pequena descrição de tais recomendações de mídia.

Sobre: Possui uma descrição sobre o projeto Pesadelo, além de informações sobre a artista que o produziu, *links* para redes sociais e a bibliografia de apoio para a produção da parte textual do site.

Galeria de arte: Na galeria encontram-se as artes selecionadas pela hashtag *#DesafioPesadelo* nas redes sociais. Após a seleção das artes, elas serão postadas no *site*, creditando o artista com seu perfil da rede social e data de publicação. São separadas na página por personagem.

.Barra de pesquisa: Além da pesquisa do menu superior, as páginas *Explorar*, *Mídia* e *Galeria* também possuem um sistema de busca por digitação para encontrar algum conteúdo respectivo a cada seção do site. Além disso, há filtros que facilitam a busca do usuário por alguma categoria específica dentro da página.

Modal: Os conteúdos relacionados às imagens da galeria de arte, informações sobre livros, filmes e seriados da página de *Mídia*, são exibidos em forma de modal: aparecem quando clicado em algum desses conteúdos, e podem ser fechados ao clicar fora do modal ou pelo símbolo de “X”.

PRODUTO FINAL

O projeto do *site* em si se encontra em fase de protótipo no momento de desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso. Serão apresentadas neste documento as imagens de algumas das telas já produzidas, mas o leitor poderá visualizar todas as telas e protótipo feito no Figma através deste endereço de link: <<https://cutt.ly/CEBfwRv>>.

REDES SOCIAIS

A experiência do projeto Pesadelo vai além do *website*. Com o objetivo de engajar o público-alvo e contribuir com a valorização das lendas do folclore brasileiro, o usuário é convidado a seguir as redes sociais oficiais para acompanhar o desenvolvimento das artes do site e também contribuir com a sua própria arte. Através do uso da *hashtag* #DesafioPesadelo, as pessoas poderão contribuir com a comunidade postando a sua arte de algum personagem do folclore no Instagram e Twitter. Dessa forma, o folclore brasileiro atinge novos públicos, numa comunidade ativa que ajuda na visibilidade do tema, além de trazer novos usuários para o site em busca de informações sobre os personagens do nosso folclore.



FIG. 51: Página inicial

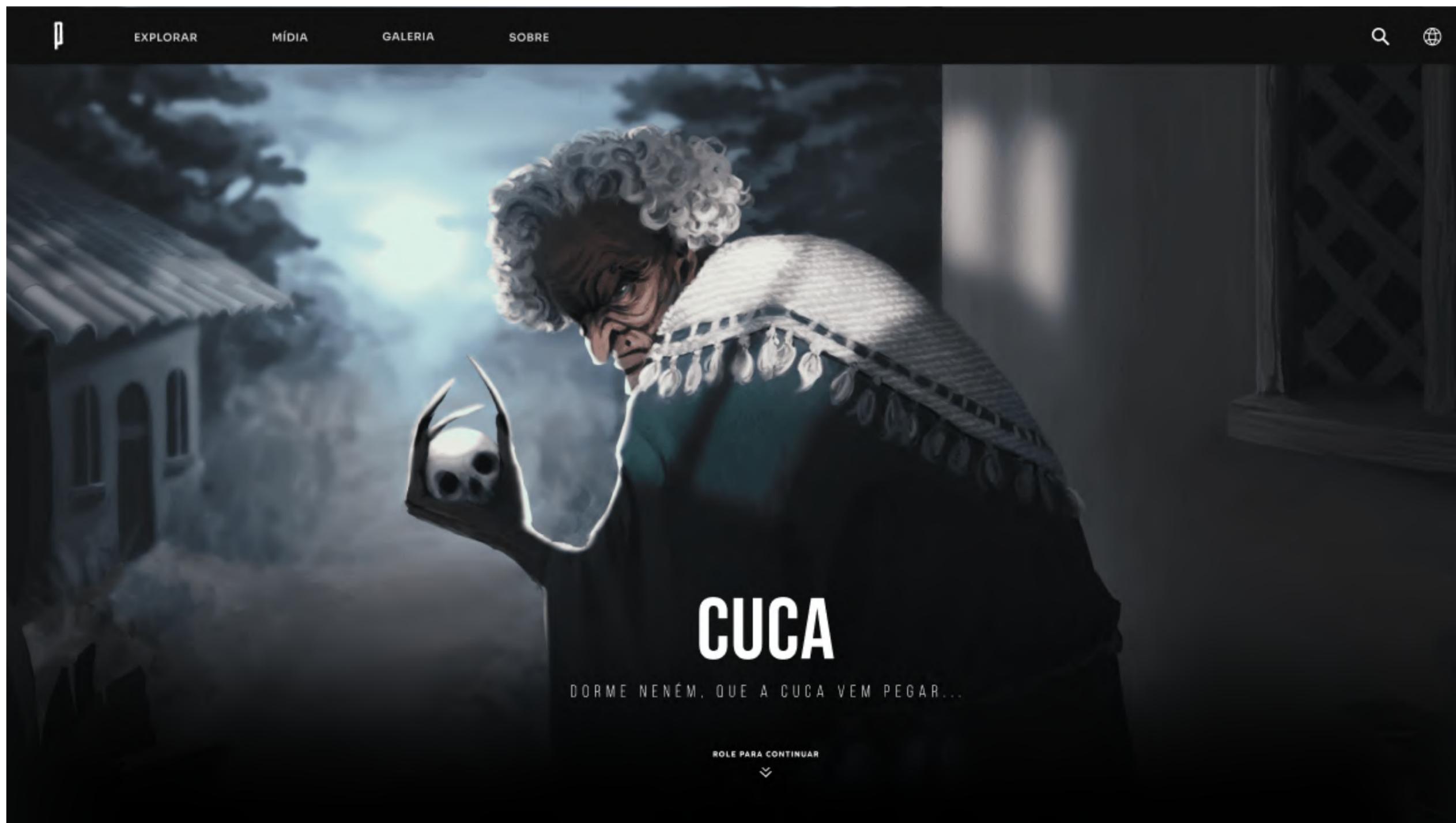


FIG. 52: Página da Cuca com ilustração da autora



FIG. 53: Visualização de lendas pelo “mapa”.

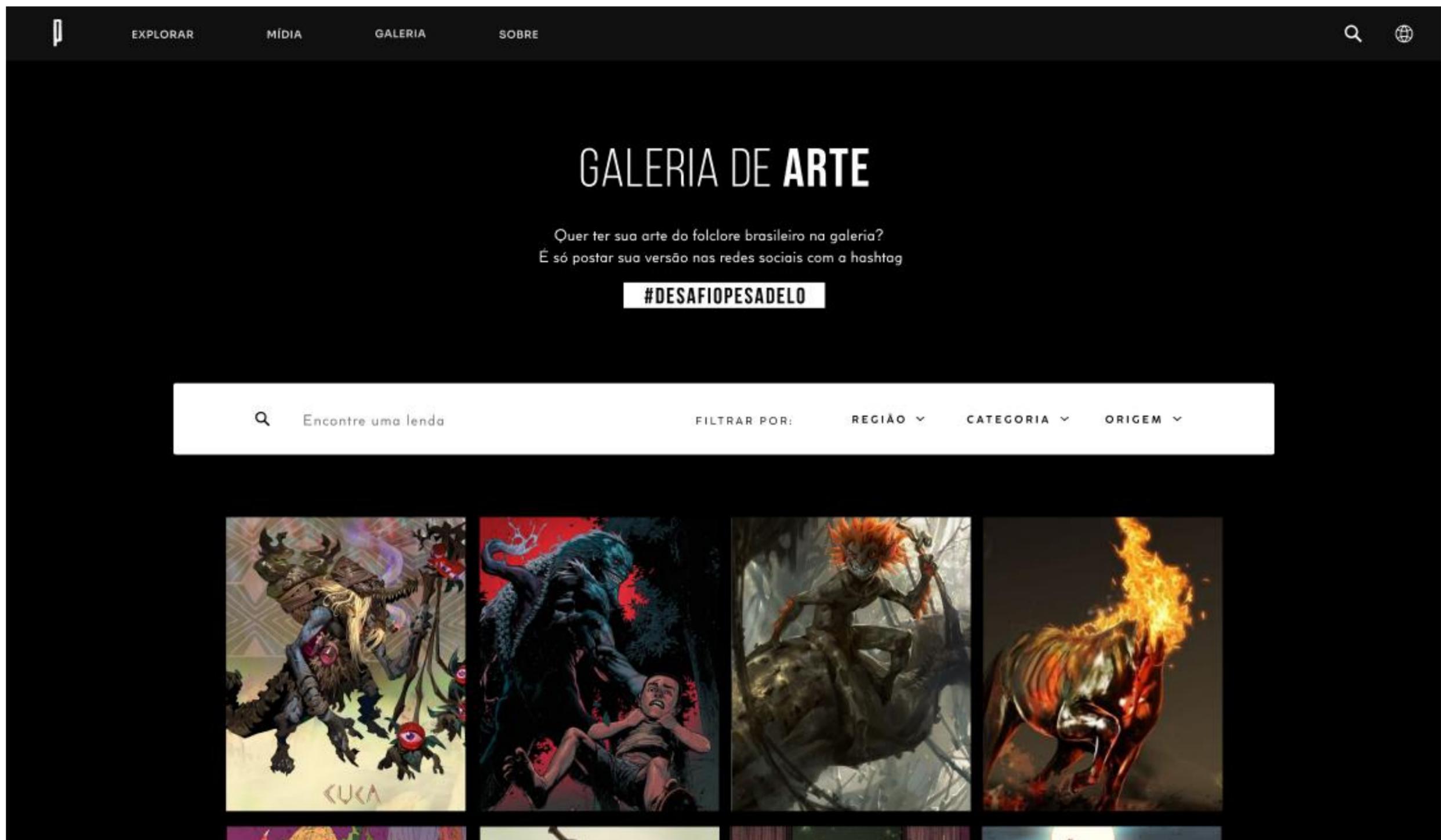


FIG. 54: Galeria de arte.



FIG. 55: Mockups do perfil "projetopesadelo" no Instagram.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegamos às considerações finais deste trabalho, as quais não consideramos como o seu fim definitivo, mas sim o começo de futuros desdobramentos, seja através de pesquisas contínuas do folclore brasileiro, seja através de novas iniciativas que possam surgir a partir da implementação do projeto Pesadelo. Comprovamos, após todo o trabalho teórico, analítico e prático realizados, que há maneiras de reviver a nossa cultura com auxílio da mídia, da arte e do Campo do Design.

Com efeito, no capítulo 2- *Folclore*, iniciamos nossa pesquisa teórica sobre folclore e entendemos através de contextos históricos, da etimologia da palavra e de interpretações de diferentes autores que este é um termo complexo e que permite uma pesquisa ainda mais profunda. Estudamos sobre o folclore no Brasil e a importância da imagem na representação de lendas e mitologias de um povo. Assim, notamos a problemática de que muitas das nossas lendas não recebem o seu devido reconhecimento no nosso país e percebemos como o uso da imagem ajuda a contar histórias e a valorizar uma narrativa.

Para inserir o tema do terror no nosso projeto, no capítulo 3- *A linguagem do terror*, estudamos os contextos que causam o sentimento de medo nos seres humanos, principalmente em narrativas fictícias e nas imagens. A partir disso, foram igualmente analisadas algumas das características visuais que podem causar medo em pessoas, que posteriormente ajudaram a desenvolver as imagens deste trabalho, nas quais é feita a ligação de aspectos em comum do terror com as histórias do folclore brasileiro.

No capítulo 4- *Mantendo lendas vivas*, estudamos exemplos que comprovaram a capacidade de mutação de lendas e de figuras do folclore, brasileiro ou não, e observamos como se dá essa adaptação a diferentes gerações e mídias. Após analisarmos alguns desses exemplos de personagens e folclores pelo mundo, foram citadas algumas obras e mídias brasileiras que buscaram valorizar as nossas lendas.

No capítulo 5- *O design como alternativa*, foram apresentadas maneiras através das quais o Campo do Design pode auxiliar para diminuir a desvalorização do nosso folclore. Para incentivar um público mais jovem a se interessar pelo tema, o mundo digital se tornou uma forma viável de apresentar as nossas lendas, sendo elas informativas, artísticas, literárias, dentre outras possibilidades interativas e interessantes para esse público. Além disso, a partir das análises de representações visuais do folclore brasileiro, percebemos que é possível coexistirem diferentes formas de se interpretar e ilustrar tais personagens, para variados públicos e gêneros de narrativa. Também verificamos que não há uma maneira correta de materializar nossas lendas, assim como não há uma única versão para uma lenda que é contada pelo nosso país, mantendo a dinamicidade das histórias. Desse modo, a grande vantagem que temos como artistas brasileiros é de utilizar essa rica cultura mitológica que possuímos para interpretarmos e transformarmos as lendas do folclore brasileiro da forma como as enxergamos no nosso imaginário, contribuindo também para a visibilidade do tema no Brasil e nos outros países.

No capítulo 6- *Desenvolvimento do projeto* foi apresentado e explicado o desenvolvimento do website, ilustrações e toda identidade visual do projeto Pesadelo. A solução encontrada para interligar o tema do folclore brasileiro, o terror e o mundo digital resultou na criação do protótipo navegável do site, que contou com páginas de lendas e ilustrações originais, recomendação de mídias brasileiras acerca do tema, interação com o público através da “Galeria de Arte” e o uso da hashtag pelas redes sociais.

O próximo passo principal para o projeto Pesadelo é a implementação do site, ou seja: sair da fase de protótipo. Para isso, será preciso um amplo trabalho de pesquisa para completar todo o conteúdo textual, além da produção das diversas ilustrações de cada personagem que entrará no site.

Na questão de acessibilidade, pretendemos acrescentar um sistema de audiodescrição, tanto para as partes textuais do site, como para as descrições visuais das imagens presentes nele. Além disso, para que haja a visibilidade do tema do folclore brasileiro para públicos além do Brasil, será feita a tradução para outras línguas, inicialmente inglês e espanhol.

Também deverá ser vista a responsividade do site para mobile, com outros formatos de tela além do desktop como celulares e tablets, visto que muitos usuários hoje possuem principalmente aparelhos celulares para o uso da internet.

Por fim, esperamos que todo esse projeto chegue a mais pessoas, artistas e brasileiros, e que estes também inspirem outros a conhecerem mais da nossa cultura e do folclore brasileiro, trazendo novas visões acerca dos nossos personagens. Afinal, é através desta mutação e das diversas roupagens que sobrevive o folclore, e “se é assim que contam, é assim que é” (ALVES, 2017, p. 13).

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, R. **A inteligência do folclore**. 2.ed. Brasília: INL, 1974.

ALVES, Januária Cristina. **Abecedário de personagens do folclore brasileiro: e suas histórias maravilhosas**, São Paulo: FTD: Edições Sesc, 2017.

ARANTES, Antônio Augusto. **O que é cultura popular?** 8ª edição. Ed. Brasiliense, 1988.

ARAÚJO, Denise; LIMA, Edivania. **A contribuição do folclore nas aulas de literatura infantil**. TCC (Curso de Pedagogia) - Faculdade de Ciências de Educação, Centro Universitário de Brasília. Brasília, 2007.

AZEVEDO, Fábio Palácio. **O conceito de cultura em Raymond Williams**. São Luís. Vol. 3. Revista Interdisciplinar em Cultura e Sociedade (RICS), 2017.

BARRETO, Luiz Antônio. **Folclore - Invenção e Comunicação**. Aracaju: Typografia. Editorial/Scortecci Editora, 2005.

BENJAMIN, Roberto. **Conceito de Folclore**. Pernambuco, s.d.

BRANDÃO, Carlos Rodriguez. **O que é Folclore**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1984.

BURKE, Peter. **A cultura popular na idade moderna**. S. Paulo, Cia. das Letras, 1989.

CANAVARROS, Letícia Costa; VOLTOLINI, Ana Fonseca. **A Composição Estética do Medo no Gênero Terror**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 1º, 2020

CARPENTER, Humphrey. J. **R. R. Tolkien: Uma Biografia**. Tradução de **Ronal Eduard Krymse**. 1ª edição. Martins Fontes, 1992.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 4.ed. São Paulo: Melhoramentos; Brasília: INL, 1979.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos mitos brasileiros**, 3ª edição. São Paulo: Global, 2002.

COHEN, Jeffrey Jerome. **Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva, Belo Horizonte. Autêntica, 2000.

COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE. **Carta do folclore brasileiro**. Recife (PE), 1995.

CORSO, Mário. **Monstruário: inventário de entidades imaginárias e de mitos brasileiros**. 2ª ed. Jaca - Porto Alegre: Tomo Editorial, 2004.

CUSTODIO, Polyana Cristofolletti. **O fascínio pelo medo: elementos que instigam** / Polyana Cristofolletti Custodio. - Rio Claro, 2015.

DELBEM, Danielle Conte. **Folclore, identidade e cultura**. UNAR, Araras (SP), v.1, n.1, pg. 19-25, 2007

DOHMANN, Marcus. **Cultura material: sobre uma vivência entre tangibilidades e simbolismos**. 2017.

FRADE, Cáscia. **Folclore/Cultura Popular: Aspectos de sua História**. Projeto Folclore, UNICAMP. Disponível em: <<https://www.unicamp.br/folclore/material.html>>. Acesso em 11 abr. 2021.

FRADE, C. **Folclore**. 2.ed. São Paulo: Global, 1997

FRANÇA, Julio. **As relações entre “Monstruosidade” e “Medo Estético”:** **anotações para uma ontologia dos monstros na narrativa ficcional brasileira.** In: Congresso Internacional da ABRALIC, 12, 2011. Curitiba: UFPR. Anais eletrônicos... Curitiba: UFPR, 2011. Disponível em: <<http://www.abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TCO218-1.pdf>>. Acesso em 29 de abril de 2021.

FREUD, Sigmund. **Obras completas volume 14: “O homem dos lobos” e outros textos.** Companhia das Letras. 1ª edição, pg. 329 - 376, 2010.

GONÇALVES, Fábio e GRAUPMANN, Edilene. **O Ensino do Folclore nas Escolas: a perspectiva de docentes dos anos iniciais do ensino fundamental.** EDUCERE, IV Congresso Internacional de Representações Sociais, Subjetividade e Educação, 2017.

HERNÁNDEZ, Isabel. **Contos de fadas dos irmãos Grimm nunca foram feitos para crianças.** National Geographic, 2019. Disponível em: <<https://www.nationalgeographicbrasil.com/cultura/2019/10/contos-de-fadas-irmaos-grimm-criancas-cinderela-branca-de-neve-folclore-alemanha>> Acesso em 16 abr. 2021.

LOBATO, Monteiro. **O Saci.** Ed. Brasiliense, 1921.

MCANDREW, Francis; KEWNKE, Sara. **On the nature of creepiness.** Artigo em New Ideas in Psychology. Knox College, Galesburg, 2016.

MORI, Masahiro; MASCORMAN, Karl; KAGEKI, Norri. **The Uncanny Valley [From the Field].** IEEE Robotics & Automation Magazine, vol. 19, não. 2, pp. 98-100, 2012. Disponível em: <<https://ieeexplore.ieee.org/document/6213238/authors#authors>> Acesso em 08 mai. 2021.

NAKAMURA, A.L. **Evolução do conceito de folclore.** Anuário do 38o. Festival do Folclore de Olímpia (SP), n. 32, p.4-11, 2002.

PUORRO, Yuri Andrey Cardoso. **Lendas: Os 50 principais personagens do folclore brasileiro.** São Paulo: Chiaroscuro Studios, 2018.

ROCHA, Gilmar. **Cultura popular: do folclore ao patrimônio.** In: XIII Congresso Brasileiro de Sociologia, Recife, 2009, p. 218-236

SANTOS, L. O. **O medo contemporâneo: abordando suas diferentes dimensões.** Psicologia, ciência e profissão. Brasília, v. 23, n. 02, jun. 2003. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-989320030002000008&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 26 abr. 2021.

SEEGMILLER, Don. **Digital Character Painting Using Photoshop CS3.** Boston: Charles River Media, 2008.

TAKAHASHI, Patrícia; ANDREO, Marcelo Castro. **Desenvolvimento de Concept Art para Personagens.** 2011. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/327074173_Desenvolvimento_de_Concept_Art_para_Personagens> Acesso em 26 mai. 2021.

VASCONCELOS, Gabriela. **Os Medos da Minha Sombra.** Projeto e monografia de graduação Comunicação Visual - Design, 2018.

