

Pesadelo, uma releitura digital do folclore brasileiro

Pesadelo, a digital reinterpretation of Brazilian folklore

CORREA, Luisa Penna; Graduada; UFRJ

luisapenna98@gmail.com

HEINRICH, Fabiana Oliveira; Doutora; UFRJ

fabianaheinrich@eba.ufrj.br

“Pesadelo: uma releitura digital do folclore brasileiro” consiste em um projeto de conclusão de curso de Comunicação Visual Design pela EBA/UFRJ que visa representar lendas e personagens do folclore brasileiro sob a perspectiva do gênero de terror. Através da proposta de um website com diversas informações e ilustrações, o projeto busca dar visibilidade e enaltecer a cultura folclórica brasileira no meio digital. Iniciamos o projeto pela abordagem teórica, em que realizamos pesquisa sobre os significados e o surgimento do termo folclore, sobre a problemática da desvalorização do mesmo no Brasil e sobre a estética do terror e sua ligação com as nossas lendas. Em seguida, partimos para o desenvolvimento do projeto em si, “Pesadelo”, que 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.

Palavras-chave: Folclore Brasileiro; Produtos Digitais; Ilustração.

“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. 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.

Keywords: Brazilian Folklore; Digital Products; Illustration.

1 Introdução

O projeto “Pesadelo” foi desenvolvido para servir como uma ponte entre o folclore brasileiro e um público jovem adulto, mais especificamente aqueles que se interessam por narrativas

fantásticas e/ou de terror e que já utilizam a internet como fonte de pesquisa e entretenimento. Através da estética do terror e do mundo digital, as lendas do Brasil ganham uma nova roupagem em forma interativa e informativa.

A proposta foi criar um ambiente virtual por meio de um *website*, no qual o usuário pode explorar ilustrações originais de diversos personagens do nosso folclore, além de conhecê-los através de informações textuais e visuais, baseadas em documentação de folcloristas e autores que descreveram tais lendas. Há também a proposta de uma participação dos usuários e artistas, através do incentivo da interação através das redes sociais.

Neste artigo, apresentamos o desenvolvimento do trabalho, que contou com pesquisa bibliográfica sobre os temas folclore brasileiro, sua desvalorização e formas de mantê-lo vivo, imagens de terror, a importância das imagens no folclore, design de personagens e o mundo digital nesse contexto. Além disso, descrevemos o desenvolvimento do *website* proposto, a partir de suas etapas projetuais.

2 Folclore brasileiro e sua desvalorização

O folclore 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.

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 também adaptados, remodelados. Conforme Câmara Cascudo (1954, p. 401): “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”.

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 nacional (ROCHA, 2009, p. 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*, em que define-se que pertencem ao folclore as tradições, folguedos, danças e canções, costumes e crendices, linguagens, artesanato e outros bens materiais e imateriais. Em específico no projeto aqui apresentado, em decorrência da limitação de tempo, trabalhamos apenas com algumas das lendas e personagens que compõem o enorme acervo folclórico do 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 e, por isso, escolhemos utilizá-las como exemplos em nosso projeto.

Outro ponto a ser destacado é o quanto a cultura popular contribui 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 essas tradições. No caso brasileiro, conforme Barreto (2005, p. 23), a chamada cultura brasileira constitui um misto de contradições 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 formaram o folclore nacional: portuguesa, indígena e negra (ARAÚJO; LIMA, 2007, p. 10). Há também outras influências europeias e orientais para a origem de algumas de nossas lendas, como por exemplo a Mula-Sem-Cabeça ou a Biatatá, respectivamente (de acordo com o *Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro*, 2017). Assim, considera-se que todas essas contribuições de diversos povos levaram nosso folclore à uma identidade própria, resultado de diferentes histórias e costumes.

Nossa cultura constitui abundante riqueza devido à grande extensão do território brasileiro, que faz com que nosso folclore seja recheado de mitologias e lendas de diferentes espaços geográficos. A título de exemplo, no recém citado *Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro*, de Januária Cristina Alves (2017), a autora trabalha com um recorte de 141 personagens. Entretanto, 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, como a Cuca e o Saci, ou o Corpo-Seco e o Bradador.

Além disso, de diversas formas, autores e estudiosos reafirmam a imprescindível necessidade de valorização da cultura popular, para que assim, nós, como sociedade, possamos nos identificar como nação e conhecer nossas raízes e tradições. A partir da década de 1960, o folclore brasileiro recebeu estímulo por meio de instrumentos institucionais de proteção e de valorização, como o IBECC (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 perceptível para as autoras deste trabalho a diminuição da valorização folclórica no Brasil ao longo do tempo, principalmente pela influência estrangeira no processo de desenvolvimento histórico do país, visto que possuímos poucas representações visuais dos nossos personagens na mídia em comparação com as produções de outros países e culturas.

Este deslumbramento e supervalorização do que vem de fora, do que não nos pertence 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 outras culturas e influenciam seu povo, processo que é facilitado pela configuração de forças ideológicas e culturais em um mundo desproporcionalmente considerado "globalizado", ou seja, em que a ideia de uma globalidade vem e é ditada por culturas dominantes. Por isso, há uma confusão de origens, em que estrangeirismos preenchem o espaço na nossa cultura e causam muitas vezes o esquecimento das nossas raízes e seus frutos, os quais formaram e formam historicamente a cultura brasileira (ARAÚJO; LIMA, 2007, p. 3). Ainda que, conforme

supracitado, nossa cultura folclórica seja formada por influência de distintas nacionalidades — o que faz com que aquilo que é chamado de cultura nacional seja, já ela, uma mistura de outras influências —, o que vemos hoje em dia é um apagamento do folclore em detrimento da cultura de massa de países dominantes.

Luiz Antônio Barreto (2005, p. 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. 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 a 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 é 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, porém 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 (Figura 1).

Figura 1 – Seriado do Sítio do Pica-Pau Amarelo (1977-2007)



Fonte: TV Globo

Apesar do sucesso de suas obras, o público que as mesmas alcançam é sobretudo o infantil, e não uma camada mais ampla da sociedade. 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, interligada a entidades que assombram e carregam as crianças. Na Europa, há a tradição de uma 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 procissional (CASCUDO, 2002, p. 187). No Brasil, a versão em que aparenta ser uma figura monstruosa não é tão habitual, mas em certas regiões é conhecida pela representação de aparência humana, 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.

Temos ainda *Cidade Invisível* (Figura 2), seriado criado por Carlos Saldanha e veiculado pela empresa de *streaming* digital Netflix em 2021, que representa a Cuca em sua forma humanizada, como uma bruxa. A história de suspense, fantasia e mistério se mistura com contos do folclore brasileiro para construir a narrativa com uma trama envolvente e por muitas vezes contada de forma assustadora.

Figura 2 – Banner do seriado Cidade Invisível (2021)



Fonte: Netflix

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 acontece com outros personagens, 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 temos esse contato, também não possuímos conhecimento pleno da nossa cultura, das nossas raízes.

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. Ademais, muitos de nossos personagens possuem características assustadoras. Sendo assim, nesta seção do trabalho analisamos os motivos pelos quais sentimos medo e quais os aspectos que distinguem imagens aterrorizantes daquelas não consideradas aterrorizantes.

O sentimento de medo pode ser canalizado para algo positivo, como observado no “medo artístico” apresentado por França (2011), 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 medo tanto em crianças quanto adultos que buscam a compreensão de tais arquétipos.

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).

O tema da monstrosidade, então, torna-se interessante para investigarmos a presença do terror e do medo em contos populares e consequentemente na literatura brasileira, pois de acordo com França (2011), não tivemos um movimento literário específico dedicado ao gênero do terror. Por isso, 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).

França (2011) supõe que a literatura do medo no Brasil tem aspectos mais “realistas”, ao contrário da tradição estrangeira ocidental, cujos temas são normalmente ligados ao sobrenatural. Conforme o autor, 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).

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 terror 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 ligadas 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-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:** Iupuiara; **[5] mata por vingança:** Anhangá, Boitatá, Curupira, Kilaino; **[6] assusta ou agride (mas não mata):** Barba Ruiva, Bicho-papão, Boi-da-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 desafiarem e estabelecerem eles próprios uma relação com aquela situação (CUSTODIO, 2015, p. 13).

4 Mantendo lendas vivas

De acordo com os estudos bibliográficos supracitados, percebemos o caráter mutável dos contos populares e a importância da sua capacidade de adaptação e reaproveitamento entre gerações. Baseado na afirmação de Cohen (2000, p. 27) de que “o monstro sempre escapa”, 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.

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 algo novo e os reciclando, para que dessa forma eles possam habitar a memória de outras gerações.

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

4.1 A importância da imagem na representação de contos folclóricos

Embora seres e cenários sejam modificados com o tempo, a reciclagem a partir das formas distintas de representação dos autores ao longo das gerações é importante, visto que possibilitam a perpetuação de 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.

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 da influência do popular na cultura brasileira, fazendo surgir, com isso, a necessidade de registrar as tradições orais através da impressão. A literatura de cordel é composta por histórias, poemas e relatos populares impressos em folhetos e expostos ou não em cordas (cordéis). Grosso modo, 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 (Figura 3).

Figura 3 – Literatura de cordel



Fonte: significados.com.br

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).

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) (Figura 4), por exemplo, utilizaram 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 e duendes podem ser interpretados e representados por artistas de maneiras distintas, diferenciados a partir de suas características de origem, que se mantêm por gerações.

Figura 4 – Pôsteres da série de filmes “Senhor dos Anéis”



Fonte: WingNut Films

Acompanhando ou não uma narrativa escrita, consideramos importante o incentivo à representação visual do folclore quando nos referimos às lendas, afinal os exemplos vistos até aqui possuem uma dimensão imagética que é determinante para os significados e interpretações das mesmas.. Desse modo, torna-se mister incentivarmos 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).

5 O estado da arte da leitura

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 conhecerem sua própria cultura e origem, mas também para trazermos essa visibilidade internacionalmente, como fonte de entretenimento, dando destaque à nossa produção audiovisual, estimulando 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.

5.1 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 foi necessário compreender o que é o design de personagens e como podemos utilizá-lo à favor dessa representatividade.

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, há algumas considerações que curiosamente se encaixam com o cuidado que devemos ter ao reproduzir e reescrever mitos folclóricos, como: usar estereótipos (de maneira que não ofenda nenhum 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 e o não-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), ele atua como “postes de sinalização” dos aspectos culturais do 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.

Tendo em vista que esse processo 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 com que cada artista os representa visualmente, esses seres mitológicos tomam forma e assim, colaboram como uma maneira de valorização de uma cultura pouco reconhecida no Brasil.

5.2 O mundo digital a 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 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 sofreu e sofre mudanças, diversificando-se 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 em uma sociedade.

Uma pesquisa sobre o uso de internet no Brasil realizada em 2019 pelo IBGE (Uso de internet, televisão e celular no Brasil) observou 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 a internet se encontra entre os jovens de 20 a 29 anos (92,6% aproximadamente), seguido de adolescentes de 14 a 19 anos e adultos de 30 a 39 anos (90,3% aproximadamente).

O uso de 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, interessados em ambos os meios: virtual e físico.

6 Desenvolvimento 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 em 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 pode 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 para trazer a percepção angustiante e assustadora de um sonho que, apesar de aterrorizar, nos permite ponderar com a consciência de que não nos fará mal — assim como toda a boa narrativa de terror.

Além disso, a identidade visual do projeto e *website*, assim como a escolha de design de personagens, foram inspiradas na estética de terror conhecida do cinema mundial, nas capas de livro e quadrinhos de horror e no conceito de imagens que Sigmund Freud (1919) descreveria como "*Das Unheimliche*". Um 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 (2010, p. 329) no livro "Freud (1917-1920) - Obras completas volume 14: "O homem dos lobos" e outros textos", traduzido para o português. A palavra relaciona-se ao que é terrível, ao que desperta angústia e horror. "O inquietante é aquela espécie de coisa assustadora que remonta ao que é há muito conhecido, ao bastante familiar" (FREUD, 2010, pg. 331).

Conforme apresentado nos itens 3 e 4 do trabalho, partimos de exemplos da literatura, do televisão e do cinema estrangeiro e também brasileiro para projetar as imagens de folclore e o próprio layout do *website*, o qual tem a literatura de cordel e a xilogravura como principais inspirações.

6.1 Por que um site?

São muitas as possibilidades de apresentar o grande universo de narrativas e personagens do folclore brasileiro. Inicialmente a ideia era 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 deu 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*.

6.2 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 5), 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 conhecidas pelos brasileiros, mas também com o objetivo de desconstruir a imagem infantil e cômica da personagem como muitos a conhecem, trazendo também outras versões da lenda que são desconhecidas.

Figura 5 – Design da personagem da Cuca para o projeto “Pesadelo”



Fonte: Autora

6.3 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 para a divulgação e o registro de histórias do folclore brasileiro. Tanto o logo como o site tons escuros em contraste com o branco (Figura 6). As cores são limitadas às ilustrações, para que chamem atenção do usuário.

Figura 6 – Logo do projeto “Pesadelo”

PESADELO

Fonte: Autora

6.5 Tipografia do site

A fonte escolhida especialmente para as maiores áreas de texto foi a Coco Sharp (Figura 7). 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 (Figura 7). 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. Ela está disponível em quatro diferentes pesos: *thin*, *light*, *regular* e *bold*.

Figura 7 – Tipografia Coco Sharp e Bebas Neue utilizada no *website*

Coco Sharp BEBAS NEUE
Coco Sharp BEBAS NEUE

Fonte: Autora

6.6 Paleta cromática

A paleta de cores do projeto mantém o contraste do preto e o branco, assim como o logo que só possui suas versões monocromáticas (Figura 8). 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.

Figura 8 – Paleta Cromática



Fonte: Autora

6.7 Conteúdo e 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.

6.7.1 Home

A página inicial apresenta o logo do projeto com uma breve descrição do mesmo (Figura 9). 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.

Figura 9 – Tela inicial

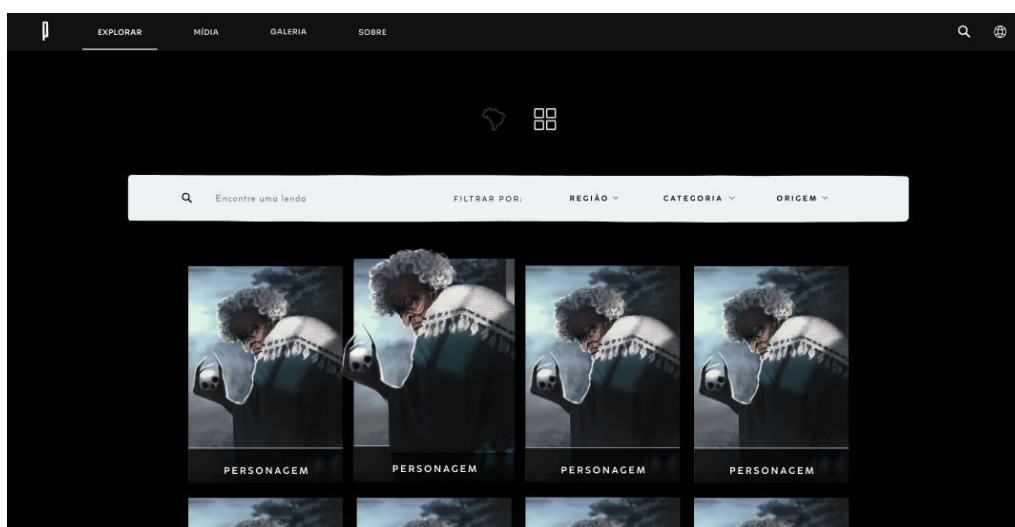


Fonte: Autora

6.7.2 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* (Figura 10), 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 (Figura 11).

Figura 10 – Tela Explorar com visualização em cards



Fonte: Autora

Figura 11 – Tela Explorar com visualização em mapa

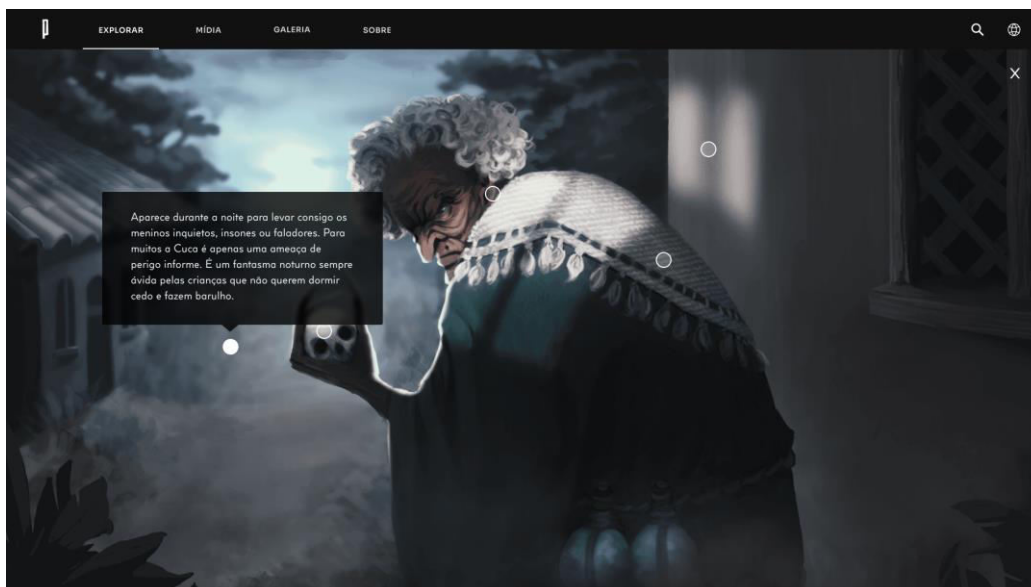


Fonte: Autora

6.7.3 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, principais características, lendas relacionadas, variações de nome e diferentes versões da sua história. No topo da página há uma ilustração feita pela autora em tela cheia, que mostra ao usuário suas características físicas, além de curiosidades e informações sobre a personagem de forma interativa na tela (Figura 12).

Figura 12 – Tela de exploração da personagem da Cuca

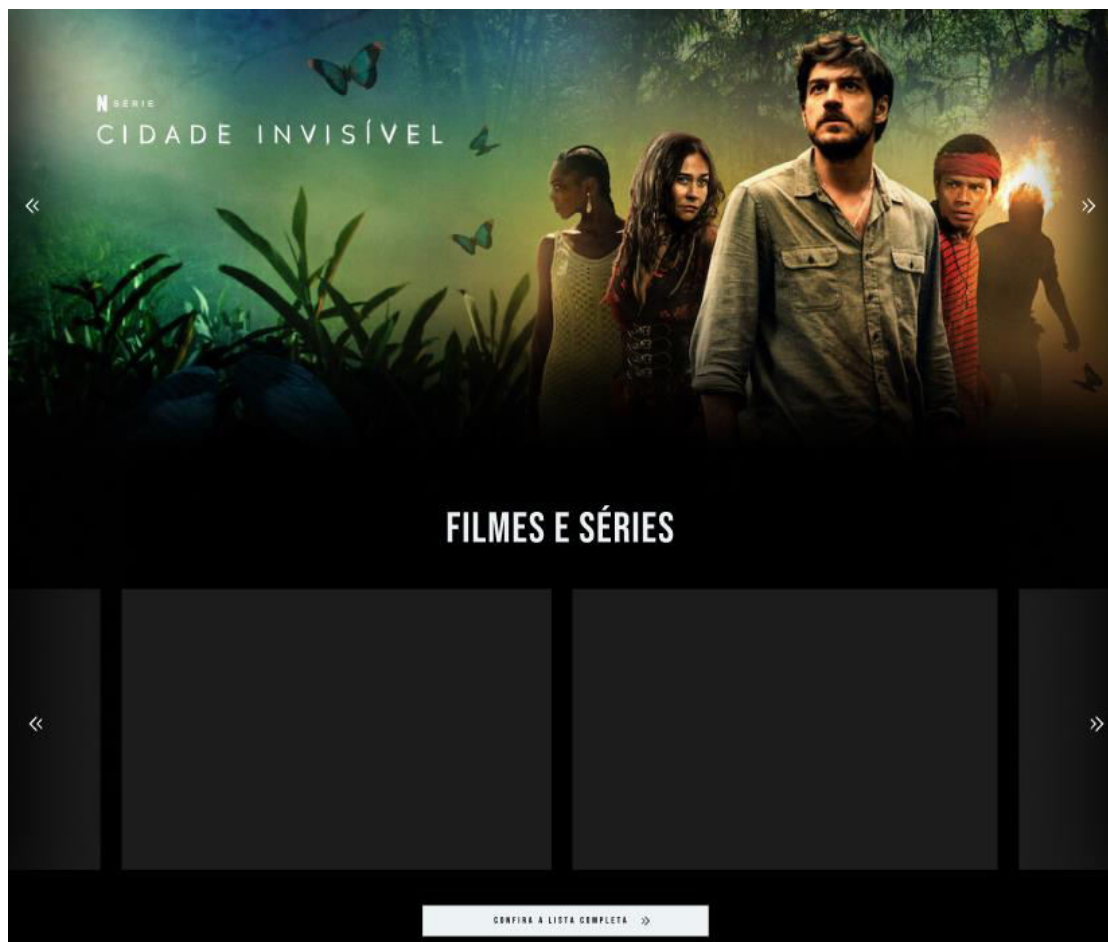


Fonte: Autora

6.7.4 Mídias

A página de mídias conta com recomendações de filmes, séries, desenhos e livros que abordam o tema do folclore brasileiro (Figura 13). Separado pelas categorias “Filmes e Séries” e “Biblioteca”, o usuário poderá ler uma pequena descrição de tais recomendações de mídia.

Figura 13 – Tela de mídias

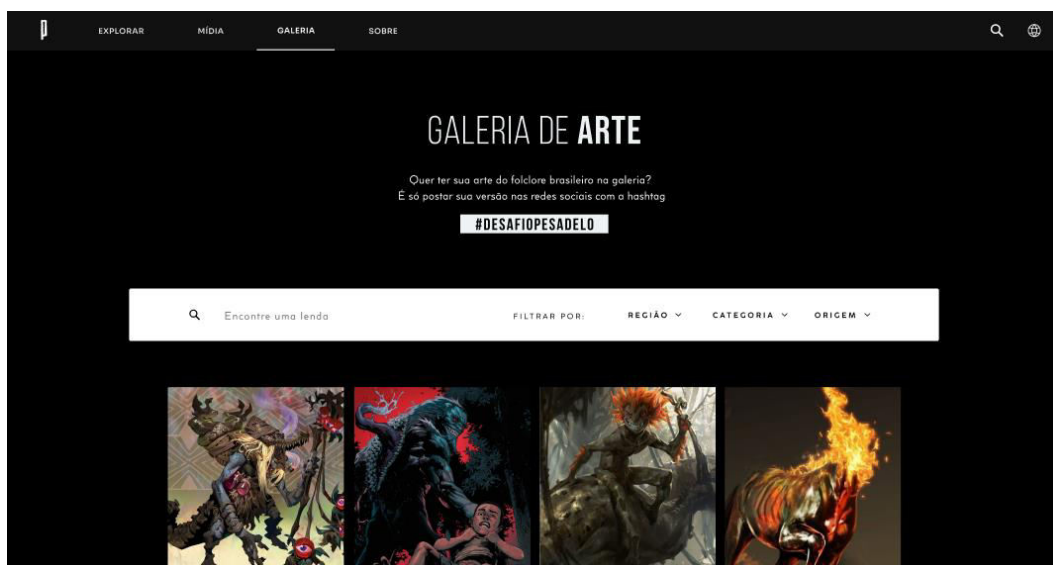


Fonte: Autora

6.7.5 Galeria de arte

Na galeria encontram-se as artes selecionadas pela hashtag *#DesafioPesadelo* nas redes sociais (Figura 14). Após a seleção das artes, elas são postadas no site, creditando o artista com seu perfil da rede social e data de publicação. São separadas na página por personagem.

Figura 14 – Tela da Galeria de Arte



Fonte: Autora

6.7.6 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 (Figura 15).

Figura 15 – Tela “Sobre o projeto”

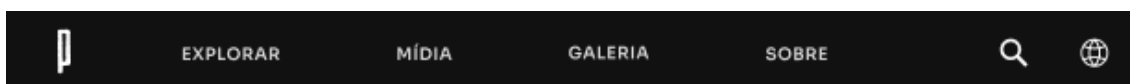


Fonte: Autora

6.7.6 Menu superior

O menu (Figura 16), 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 idiomas, que futuramente poderá alterar o idioma do site.

Figura 16 – Menu superior

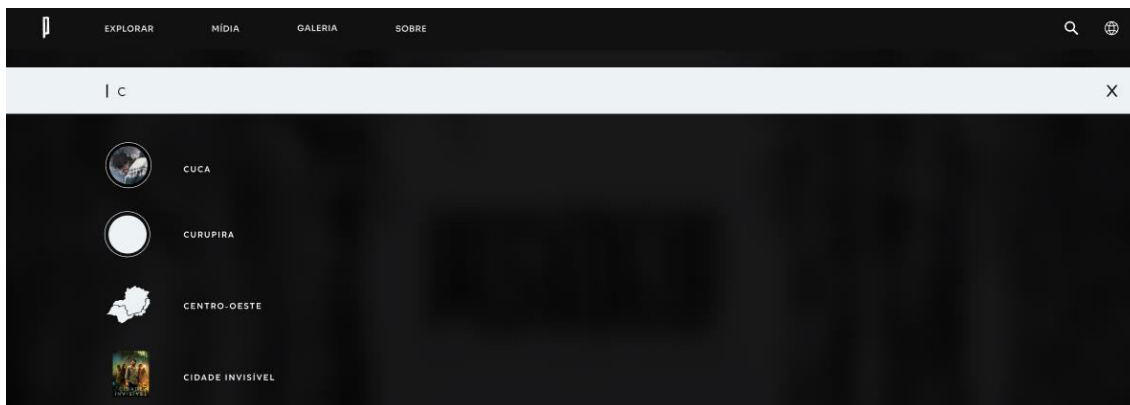


Fonte: Autora

6.7.7 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 (Figura 17). Além disso, há filtros que facilitam a busca do usuário por alguma categoria específica dentro da página.

Figura 17 – Barra de pesquisa principal

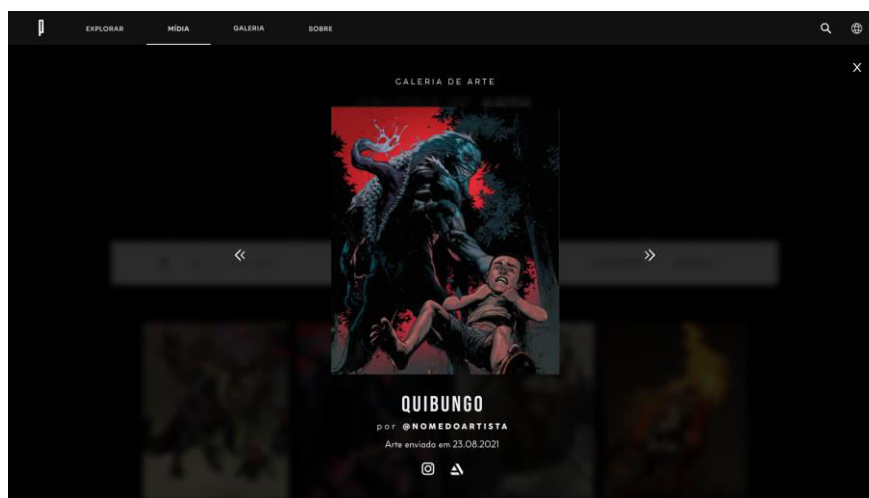


Fonte: Autora

6.7.8 Modal

Os conteúdos relacionados a 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" (Figura 18).

Figura 18 – Tela com modal na Galeria de Arte



Fonte: Autora

6.4 Redes sociais

A imersão no 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 (Figura 19) 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.

Figura 19 – Telas de celular com o *Instagram* do projeto “Pesadelo



Fonte: Autora

7 Considerações finais

Comprovamos, após o trabalho teórico, analítico e prático realizados, que há maneiras de representar a nossa cultura com auxílio da mídia, da arte e do Campo do Design. 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).

8 Referências

5ª. Edição da Retratos da Leitura no Brasil, 2019. Disponível em: <<https://www.prolivro.org.br/5a-edicao-de-retratos-da-leitura-no-brasil-2/a-pesquisa-5a-edicao/>> Acesso em 21 mai. 2021.

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

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.

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

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

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.

IBGE. Uso de Internet, televisão e celulares no Brasil. 2019. 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.

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/TC0218-1.pdf>>. Acesso em 29 de abril de 2021.

FREUD, Sigmund. **Freud (1917-1920) - Obras completas volume 14: "O homem dos lobos" e outros textos**. Companhia das Letras. 1ª edição, pg. 329 - 376, 2010.

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.