



Associação Propagadora Esdeva  
Centro Universitário Academia - UniAcademia  
Tecnólogos em Design  
Artigo

---

## **Design e Intermidialidade:**

### **introdução a uma pesquisa sobre experimentações e processos criativos com base em narrativas folclóricas**

Thiago Berzoini<sup>1</sup>

Sayuri Oti; Maria Eduarda Zamboni; Nina Kilkerry; Fernanda Dalcol; Gustavo França;  
Maria Paula<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente trabalho aborda a perspectiva do design e da intermidialidade em interseção com o estudo do folclore brasileiro, a partir de estudos dos livros de Luiz da Câmara Cascudo e apresenta noções e características de determinados entes folclóricos que conceitualmente passarão pelo processo criativo dos pesquisadores e por interpretações que permitam que a intermidialidade seja explorada no folclore. Trata-se de um estudo inicial que terá continuidade no próximo ano.

**Palavras-chave:** Intermidialidade, Folclore, Design, processos criativos, ilustração.

### **1. Sobre a pesquisa**

O presente trabalho pretende abordar a experiência do grupo de estudos “Design e Intermidialidade” ao longo do primeiro e segundo semestres do ano de dois mil e vinte e três ao qual optou por uma abordagem de trabalhos mais voltadas a investigação de mitos e folclóricos brasileiros, de acordo com as pesquisas realizadas por Câmara Cascudo, em algumas de suas obras. O grupo atualmente conta com oito estudantes dos cursos tecnólogos em Design de Interiores e Design de Moda e é orientado pelo professor Thiago Berzoini, coordenador dos dois cursos e do grupo de estudos pela instituição UniAcademia, na cidade de Juiz de Fora, em Minas Gerais.

No início dos encontros foi discutida a noção de intermidialidade que vem sendo ao longo dos anos trabalhada pelo grupo, sob supervisão do professor Thiago

---

<sup>1</sup> Graduado em Artes (IAD-UFJF), especialista em Artes, Cultura Visual e Comunicação (IAD/FACOM-UFJF), mestre em Comunicação (FACOM-UFJF), doutorando em Estudos Literários (PPG-Letras – UFJF), professor de História das Artes e Estética no Centro Universitário Academia, líder dos grupos de pesquisa “Cidade, memória e interatividade” (UniAcademia) e “Design e Intermidialidade: cultura visual e narrativas” (UniAcademia). thiagoberzoini@uniacademia.edu.br | thiagoberzoini@gmail.com

<sup>2</sup> Graduando pelo curso Tecnólogo em Design de Interiores pelo Centro Universitário Academia - Uniacademia

Berzoini. Para o leitor entenda sob o trabalho que vem sendo desenvolvido, citamos um trecho do capítulo do livro “*The Palgrave handbook of Intermediality*” (2023), intitulado “*Intermediality in Brazil: A diachronic survey*” (2023), de autoria de Camila Augusta Pires de Figueiredo, Miriam de Paiva Vieira, Ana Cláudia Munari Domingos e Erica Viviane Cosa Vieira:

Criado em 2018, o grupo de pesquisa cadastrado como Design e Intermedialidade trata sobre design, culturas visuais e narrativas. Coordenado por Thiago Berzoini, professor de História da Arte e Estética dos cursos de graduação em Arquitetura e Urbanismo e Design de Interiores e Moda da Uniacademia, em Juiz de Fora, o grupo se interessa pela ressignificação do espaço e do design de interiores por meio dos estudos antropológicos e culturais. Seus membros analisam visualmente os interiores e suas narrativas por meio de representações midiáticas e também examinam as implicações culturais e sensoriais do design de interiores. Afirmam que reflexões sobre interfaces de design com aspectos culturais, sociológicos e estéticos podem ser promovidas por meio da experimentação de software. A visão de Berzoini sobre a intermedialidade envolve desafiar percepções e testar as fronteiras dos estudos culturais, da filosofia e da cultura pop, envolvendo aspectos como corporeidade, imobilidade, alteridade e as noções de tradução e traição. As principais referências do grupo incluem noções de intermedialidade vistas em Irina Rajewsky, Dick Higgins, Thaís Diniz e Claus Clüver e sobre narrativa transmídia com Henry Jenkins, Stephen Dinehart, Carolyn Handler Miller e Janet Murray. Apoiam-se também nos trabalhos de Gilles Deleuze, Eva Heller, Israel Pedrosa, Jacques Derrida, Jean-Luc Nancy e Zygmunt Bauman (Figueiredo et al., 2023, p.12-13)<sup>3</sup>.

Para o ano corrente, a orientação do coordenador do grupo era que os desafios acerca dos limites dos estudos culturais e possibilidades da intermedialidade de forma que o processo criativo dos pesquisadores envolvidos também pudesse ser

---

<sup>3</sup> Created in 2018, the research group registered as Design e Intermedialidade [Design and Intermediality] deals with design, visual cultures, and narratives. Coordinated by Thiago Berzoini, professor of Art History and Aesthetics at the Architecture and Urbanism and Interior Design undergraduate programs at Uniacademia, in Juiz de Fora, the group is interested in the resignification of space and interior design through anthropological and cultural studies. Its member visually analyze interiors and their narratives by means of medial representations and also examine the cultural and sensory implications of interior design. They claim that reflections on design interfaces with cultural, sociological, and aesthetic aspects may be promoted by means of software experimentation. Berzoini's view on intermediality involves challenging perceptions and testing the borders of cultural studies, philosophy, and pop culture, involving aspects such as corporeity, immobility, otherness, and the notions of translation and treason. The group's main references include notions on intermediality seen in Irina Rajewsky, Dick Higgins, Thaís Diniz, and Claus Clüver and on transmedia storytelling with Henry Jenkins, Stephen Dinehart, Carolyn Handler Miller, and Janet Murray. They also rely on the work of Gilles Deleuze, Eva Heller, Israel Pedrosa, Jacques Derrida, Jean-Luc Nancy, and Zygmunt Bauman (Figueiredo et al., 2023, p.12-13).

trabalhado de alguma forma, gerando produtos através de ilustrações que indicassem as possibilidades dos estudos intermedialidade.

Intermídia, termo que já foi e continua amplamente discutido mas que pode ser entendido como um fenômeno que trabalha através de diversas linguagens midiáticas e, que traz junto de si possibilidades de estudos teóricos e críticos.

Como citado em um ensaio do ano de dois mil e vinte um, intitulado “A realidade como mídia” (2021) o termo intermedialidade é “capaz de trazer uma carga bastante extensa de possibilidades em sua definição” (Berzoini, 2021, p.04) porém que apresenta “relações entre mídias, às interações e interferências de cunho midiático (...)”. Dessa forma, “o cruzamento de fronteiras midiáticas vai constituir uma categoria fundadora da intermedialidade” (RAJEWSKI, 2021, p. 52).

Dessa forma, os livros “Geografia dos Mitos Brasileiros” (1983) e “Mitos Tradicionais do Brasil” (1986) ambos os trabalhos de autoria de Luís da Câmara Cascudo serviram como peças fundamentais da pesquisa inicial realizada pelo grupo de discentes dos cursos tecnológicos em design do UniAcademia.

Foi proposto que cada pesquisador buscasse seu mito em adaptações em mídias diversas. Assim, haveria possibilidade comparar a narrativa folclórica apresentada nos livros de Câmara Cascudo, além de alguns sites que tratam dessas narrativas populares sobre criaturas fantásticas, à narrativa adaptadas em diferentes linguagens midiáticas e a proposta dos pesquisadores.

A leitura das descrições do que chamamos neste trabalho de “entes fantásticos” trata da irrealidade, do fantástico, pretendendo agir nos pesquisadores de maneira que seu processo criativo traduza ou evoque esse objeto não-ausente-de-uma-realidade-plena, interna ao seu artista. Pensando no sentido de Levy, dizendo que:

A linguagem da ficção – seu elemento real – coloca o leitor em contato com a irrealidade da obra, com esse mundo imaginário que toda narrativa evoca. E é por isso que a palavra literária, em vez de representar o mundo, apresenta o que Blanchot denomina “o outro de todos os mundos”. Os personagens, as situações, as sensações nos são apresentados de forma a nos fazer senti-los, a nos fazer vivê-los. Justamente por esse motivo, essa experiência é profundamente real. Dessa maneira, pode afirmar que a linguagem literária não se refere a um objeto ausente, pois evoca o objeto em seu esplendor, em sua realidade plena. (LEVY, 2011, p. 20)

Assim, pesquisadores do grupo trouxeram elementos que seriam fundamentais para a compreensão de cada ente fantástico, juntamente com imagens e

apontamentos de obras da ficção de mídias apresentadas em diferentes suportes e linguagens (filmes, séries, desenhos e ilustrações), para que houvesse um referencial textual e imagético das traduções e traições feitas pela interpretação das criaturas.

Enquanto outros pesquisadores começaram a pensar a tradução imagética que poderiam apresentar da leitura das criaturas folclóricas.

## **2.Sobre Luiz da Câmara Cascudo**

Tendo em vista que muito do que é trabalhado neste artigo é fundamentado pela obra de Câmara Cascudo, faz-se necessária uma breve explanação sobre sua biografia, elementos selecionados que podem trazer a importância de seu papel dentro do estudo do folclore.

Luís da Câmara Cascudo, segundo Frazão (2019), nasceu em 30 de dezembro de 1898, em Natal, Rio Grande do Norte. Filho do coronel Francisco Justino de Oliveira Cascudo e de Ana Maria da Câmara Cascudo. Ao longo de sua vida destacou-se como folclorista, historiador, professor e jornalista no cenário brasileiro. Sendo considerado um dos pesquisadores mais significativos das expressões culturais brasileiras.

De acordo com a Cronologia, escrita pelo Instituto Câmara Cascudo, Cascudo ingressou na Faculdade de Direito da Universidade Federal de Pernambuco, onde se formou em 1928. No ano seguinte (1929), viaja com Mário de Andrade pelo interior do estado, coletando material de pesquisa sobre cultura popular. Defende sua tese “Intencionalidade do Descobrimento do Brasil” em 1933, sendo assim efetivado como professor do colégio Ateneu.

Seu legado como folclorista começa a se tornar mais evidente a partir de 1941, quando: Funda, a 30 de abril, a Sociedade Brasileira de Folclore, primeira instituição no gênero do país, com sede na sua residência. O grande objetivo da instituição foi a realização de atividades em defesa do folclore de Natal e do Nordeste. Estabeleceu um importante intercâmbio internacional com diversos pesquisadores. (LUDOVICUS, *online*)

Ainda segundo sua linha do tempo, em 1942 e 1986, publica a obra “Antologia do Folclore Brasileiro” (1944), “Lendas Brasileiras” (1945), “Geografia dos Mitos

Brasileiros” (1947), entre outros livros e opúsculos. No mesmo intervalo de tempo também se associa a uma série de sociedades folclóricas estrangeiras como a “Folk-Lore Society, de Londres , a mais antiga sociedade de folclore do mundo.” (LUDOVICUS), a Sociedade de Folclore da Irlanda entre outras.

Em 1954 “publica a monumental obra “Dicionário do Folclore Brasileiro”, resultado de mais de dez anos de pesquisa solitária. A obra, primeira compilação científica de termos folclóricos, ainda hoje é uma referência no estudo da cultura popular” (LUDOVICUS, *online*). E em 30 de julho de 1986, Cascudo falece em Natal, Rio Grande do Norte.

### **3.Sobre entes folclóricos pesquisados**

Importante tentar esclarecer o termo entendido por Folclore. O “Folclore, o saber popular, são, em resumo, as manifestações variadas da alma popular através das ideias e dos sentimentos coletivos, inconscientemente feitos e refeitos através dos tempos” (EDELWEISS, 2001, p.20), o termo surge no ano de 1846, no dia 22 agosto, na Inglaterra, quando o:

(...) arqueólogo William J. Thomas, que mandou uma carta à revista “The Atheneum”, de Londres, com a finalidade de pedir apoio para um levantamento de dados sobre usos, tradições, lendas, baladas religiosas daquele país. Como a carta foi publicada a 22 de agosto, convencionou-se ser este o Dia Mundial do Folclore. Folk = povo e Logre = conhecimento e significa sabedoria popular. O folclore é a expressão cultural mais legítima de um povo (ARAÚJO; LIMA, 2005, p.09).

Em seu livro “Apontamentos sobre o Folclore”(2001), Frederico Edelweiss indica que crenças e cultos, contos, cantos e sentenças são elementos que incubem o folclore em termos de pesquisa. E, no quesito das crenças, especificamente, surgem o que neste trabalho entendemos como entes folclóricos. A escolha pela palavra “ente” aqui, cabe uam explicação. Ela surge do entendimento Hedeggeriano do termo, uma vez que:

Ser é cada vez o ser de um ente. O todo do ente pode se tornar o campo em que se põem em liberdade e se delimitam determinados

domínios de coisa, segundo seus diversos âmbitos. Domínios de coisa que de sua parte, por exemplo, história, natureza, espaço, vida, Dasein, linguagem, etc. podem ser tematizados como objetos das correspondentes investigações científicas (HEIDEGGER, 2012, p. 51).

Assim, ente é aquilo que é e que se encontra na realidade circundante, “entes” são as coisas encontradas no mundo e as quais se acredita e se duvida, o ser não é o ente, mas é aquilo que permite pensar os entes. O ser busca sempre o movimento de compreensão de si, e para isso “ é necessário primeiramente analisar a estrutura do ente que compreende o ser, ou seja, o ente que nós somos, denominado por Heidegger de *Dasein*” (FERREIRA, 2010, *online*), o ser-aí-no-mundo.

Logo, as criaturas pesquisadas podem ser entendidas como entes folclóricos. Poderiam ser, em uma escolha, tratadas como entes fantásticos ou entes maravilhosos, ou entes fantásticos-maravilhosos. Mas o debate que seria levantado se estenderia mais que o necessário para o presente trabalho. A seguir, alguns dos entes folclóricos pesquisados.

**Nome: Corpo-seco**

**Variações: Unhudo, Bradador**

**Características Físicas:** Humanoide esguio composto aparentemente de couro e osso, cujo cabelo e unhas são grandes e não param de crescer.

“um homem amaldiçoado por Deus e pelo Diabo que vaga na Terra por ser ruim demais, mesmo para os padrões infernais” (EU SEM FRONTEIRAS, *online*)

**Habilidades:** Aterroriza todos que cruzam o seu caminho, em algumas regiões acreditam que se estabelece nos locais próximos onde viveu, enquanto outros acreditam que se estabelece em lotes vazios ou encruzilhadas.

Em algumas regiões do estado do Paraná, contam que o corpo-seco é o portador do bradador, uma alma penada que ronda as proximidades das residências produzindo sons horripilantes e assustando moradores.

Outra variação da história conta que ele ataca quem passa por perto, sugando o sangue como um vampiro.

**Região Do País:** Nordeste do Brasil, Minas Gerais, São Paulo, Santa Catarina e Paraná.

**Adaptações midiáticas (referência textual e imagem):**

“**Cidade Invisível**” (2020): nessa série, produzida para a Netflix e que mostra um policial investigando um mistério que envolve figuras do nosso folclore, o Corpo-Seco aparece sempre semeando o caos e muitos problemas.

“**O Corpo-Seco**” (2018): esse livro do escritor Batuta Ribeiro mostra uma versão bastante realista e aterrorizante da lenda do Corpo-Seco, ideal para quem quer uma versão moderna e mais adulta desse mito.

“**O Corpo-Seco: o Coisa-Ruim em Versos**” (2016): se você é fã de poesia, vai gostar dessa versão em verso da história dessa criatura mítica, nesse livro de autoria de Maurício Pereira. É leitura indicada para crianças entre 7 e 10 anos. (EU SEM FRONTEIRAS, *online*)

**Nome:** Papa-figo

**Variações:** Homem do saco, velho do saco

**Características Físicas:** Um velho maltrapilho, corcunda e barbudo vaga pelas ruas com um grande saco nas costas, em algumas regiões é relatado como homem negro e velho, e em outras como um homem muito pálido.

Em algumas versões, ele possui unhas e orelhas imensas e ainda, dentes de vampiro

**Habilidades:** Rapta crianças para comer seus fígados e sangue.

Segundo a lenda, o Papa-figo é um homem doente que acredita que sua doença será curada se ele se alimentar do sangue e fígado de crianças. E para isso, ele sai ao entardecer ou à noite, atraindo “crianças desobedientes”. Alguns contam que após consumir o fígado da criança, costuma deixar dinheiro para as despesas do funeral e para ajudar a família.

**Região Do País:** Todas as regiões do Brasil, principalmente na região Nordeste.

**Adaptações midiáticas (referência textual e imagem):**

“Inspirado nessa personagem folclórica, foi lançado em 2008 o filme “Papa-Figo” dirigido por Menelau Júnior. O longa metragem tem como enredo a história de um serial killer que remove o fígado de suas vítimas.” (DIANA, *online*)

**Imagem 01:** Homem do saco



Fonte: Ilustração de Gustavo Rinaldi Disponível em: <https://gustavorinaldi.artstation.com/projects/kDNDKn>  
acesso em: 15 set 2023

**Nome: Lobisomem**

**Características Físicas:** Figura humana que se transforma em lobo nas noites de lua cheia.

**Habilidades:** Figura humana que se transforma em lobo em noites de lua cheia e sai em busca de suas vítimas, alimentar-se de seu sangue. Segundo Cascudo (2012; p. 161), no Brasil, vários são os motivos para ser Lobisomem: dentre sete filhos do sexo masculino certamente um será um Lobisomem, como um dízimo ao Diabo; castigo por ligações sexuais incestuosas, podendo ser entre irmãos, primos ou compadres; no Norte, tem sua origem ligada ao “amarelão” (ancilostomose), onde todos os doentes são “candidatos à licantropia salvadora”.

E segundo Aidar, a origem do lobisomem no Brasil possui algumas variações: o sétimo filho homem de um casal que só teve filhos homens; em outra versão o sétimo filho homem depois de seis mulheres; uma maldição que passa de pai para filho; crianças que não foram batizadas poderiam se transformar em lobisomens.

A transformação em lobisomem ocorreria

Na noite de quinta para o dia de sexta-feira, despido numa encruzilhada, o homem dá sete nós em sua roupa e, em algumas partes, urina em cima. (...) Deitando-se ressupino, estende os cotovelos para frente, dobrando o mais possível as pernas, os joelhos se acusam em ângulo agudo com a tíbia. Não soube se há alguma oração. Nesta atitude rebolca-se violentamente, sempre da esquerda para a direita, imitando o mais fielmente possível a voz do animal em que se vai encantar. Depois de certo espaço de tempo, o Lobisomem ergue-se de onde se deitara o homem. Parte em desabalada carreira, rosnando alto, batendo estridentemente as amplas e balouçantes orelhas, rilhando a dentuça enorme. Correrá das onze às duas da madrugada. O primeiro cantar do galo fá-lo voltar, como um raio, ao espojadouro onde se desencantará, rebolando-se da direita para a esquerda. Ao levantar-se está fatigadíssimo. Os joelhos e cotovelos sangram porque o Lobisomem corre apoiando-se aparentemente nas patas, mas realmente nestas partes correspondentes ao corpo do homem. (CASCUDO, 2012, p. 163)

**Região Do País:** Em todo o país.

Somando o material sobre o Lobisomem, poder-se-á esquemar sua origem na explicação popular. No sul do Brasil o Lobisomem é, em sua mais alta percentagem, o “predestinado”, o filho nascido depois de seis filhas ou o rebento de amores pecadores. No norte do país é quase sempre hipoemia, paludismo, ancilóstomos, hepatopatias. Conserva-se no sul, de forma mais pura, a tradição europeia e clássica do “castigo divino”, e no norte há uma adaptação etiológica, material e simples. (CASCUDO, 2012, p. 167)

**Adaptações midiáticas (referência textual e imagem):**

“O Coronel e o Lobisomem, romance de 1964 de José Cândido de Carvalho, adaptado para o cinema em 1978 por Alcino Diniz. Mais tarde, em 2005, foi feito um remake da história com direção de Maurício Farias e roteiro de Guel Arraes e Jorge Furtado.”  
(AIDAR)

Filme: As Boas Maneiras, 2017, dirigido por Marco Dutra e Juliana Rojas, que segundo AIDAR “que traz a narrativa do lobisomem em uma roupagem atual e social.”

### Imagem 02: Lobisomem



Ilustração de lobisomem feita em 1941 por Mont Sudbury

*Fonte:* Ilustração datada de 1941 representando um Lobisomem, feita por Mont Sudbury.

Disponível em:

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/29/WeirdTalesv36n2pg038\\_The\\_Werewolf\\_Howls.png/517px-WeirdTalesv36n2pg038\\_The\\_Werewolf\\_Howls.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/2/29/WeirdTalesv36n2pg038_The_Werewolf_Howls.png/517px-WeirdTalesv36n2pg038_The_Werewolf_Howls.png) Acesso em: 21 nov 2023.

**NOME:** Saci-pererê

**APARÊNCIA:** Possui pequena estatura, em torno de meio metro de altura, possui apenas uma perna, não possui cabelos, é negro, usa um gorro vermelho, fuma cahimbo.

**HABILIDADES:** Realiza travessuras com animais e pessoas, invadindo suas casas, levando poeira no seu redemoinho, bagunçam os locais, possuem domínio das matas e conhecimento de ervas medicinais.

**REGIÃO DO PAÍS:** Surgiu na região sul do Brasil, com indígenas Guarani.

**ADAPTAÇÕES MUDIÁTICAS (REFERÊNCIA TEXTUAL E/OU IMAGEM):**

Diversos livros de Monteiro Lobato que possuem os personagens do Sítio do Pica-Pau Amarelo, a série de livros foi adaptada para a televisão em várias ocasiões sendo as versões mais conhecidas a série realizada entre os anos de 1977 a 1986, e, posteriormente, a série realizada entre os anos de 2001 a 2007.

A lenda do Saci-Pererê, de 2009, adaptação de Valeriano Luis da Silva.

**NOME:** Curupira

**CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:** homem de estatura pequena, com cabelos de fogo e pés virados pra trás

**HABILIDADES:** Força física anormal, Tem a capacidade de se disfarçar como presas, para atrair caçadores e os deixar perdidos na floresta, pra depois aparecer como curupira e castigar aqueles que estavam fazendo mal a floresta por diversão. O curupira ficou representado como guardião das florestas

**REGIÃO DO PAÍS:** Principalmente Amazonas e Pará.

**ADAPTAÇÕES MUDIÁTICAS (REFERÊNCIA TEXTUAL E/OU IMAGEM):**

“**Cidade Invisível**” (2020): nessa série, produzida para a Netflix e que mostra um policial investigando um mistério que envolve figuras do nosso folclore, o Curupira é um dos personagens do folclore que aparece retratado na série.

**Imagem 03:** Curupira



*Fonte:* Disponível em:

<https://t.ctcdn.com.br/yJcsPGBVBh4gFHmNm8KN0SGhSOg=/1024x0/smart/i423401.png>

Acesso em: 30 out 2023

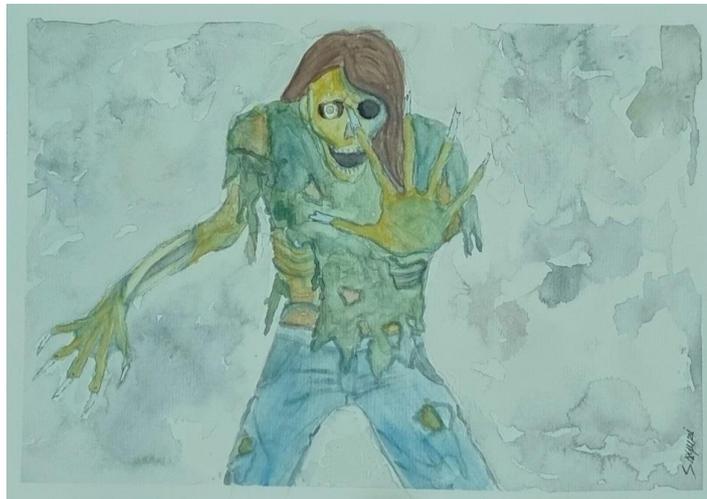
#### 4. O início do processo criativo – intermedialidade: texto – ilustração:

**Imagem 04:** Saci Pererê, ilustrado por Thiago Berzoini



*Fonte:* Acervo do Grupo “Design e Intermedialidade: cultura visual e narrativas” (UniAcademia)

**Imagem 05:** Corpo Seco, ilustrado por Sayuri Oti



*Fonte:* Acervo do Grupo “Design e Intermedialidade: cultura visual e narrativas” (UniAcademia)

**Imagem 06:** Curupira, ilustrado por Fernanda Dalcol



*Fonte:* Acervo do Grupo “Design e Intermidialidade: cultura visual e narrativas” (UniAcademia)

**Imagem 07:** Homem do saco, ilustrado por Gustavo França



*Fonte:* Acervo do Grupo “Design e Intermidialidade: cultura visual e narrativas”  
(UniAcademia)

**Imagem 08:** Lobisomem, ilustrado por Nina Kilkerry



*Fonte:* Acervo do Grupo “Design e Intermidialidade: cultura visual e narrativas”  
(UniAcademia)

### **Considerações finais**

O estudo do folclore apresenta uma fonte ampla de material para que se possa trabalhar a interpretação e os processos criativos em diversas linguagens e mídias diferentes. Utilizando a intermedialidade como uma ferramenta que possibilita solidificar a pesquisa e o desenvolvimento artístico para que o ponto de entrada de diferentes públicos possam ocorrer no contato com o material (matriz) midiática que são as crenças e tradições que apresentam as criaturas aqui abordadas.

Assim, os pesquisadores e artistas possam trazer suas leituras sobre tradições orais e ficcionais textuais possibilitando uma finalidade através de sua aplicação nas diversas possibilidades de estudo e pesquisa.

**Abstract:** The paper aims the perspective of design and intermediality in intersection with the study of Brazilian folklore, based on studies of the works of Luiz da Câmara Cascudo and presents notions and characteristics of certain folklore entities that will conceptually go through the researchers' creative process and for interpretations that allow intermediality to be explored in folklore. This is an initial study that will continue next year.

**Keywords:** Intermediality, Folklore, Design, creative processes, drawing.

## REFERÊNCIAS:

AIDAR, Laura. **A lenda do lobisomem e sua representação cultural no Brasil**. Cultura genial. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/lenda-do-lobisomem-representacao-cultural-no-brasil/> . Acesso em: 16 nov 2023.

BRAGA, Tatiana Benevides Magalhães; FARINHA, Marciana Gonçalves. Heidegger: em busca de sentido para a existência humana. **Rev. abordagem gestalt.**, Goiânia , v. 23, n. 1, p. 65-73, abr. 2017 . Disponível em <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1809-68672017000100008&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-68672017000100008&lng=pt&nrm=iso)>. acessos em 28 nov. 2023.

CASCUDO, Luíz da Câmara. **Geografia dos Mitos Brasileiros**. 1º ed. Digital, Editora Global: São Paulo, 2012

DIANA, Daniela. Papa-Figo. **Toda matéria**. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/papa-figo/> . Acesso em: 16 nov 2023.

EU SEM FRONTEIRAS. **Lenda do Copo-seco**. Disponível em: <https://www.eusemfronteiras.com.br/lenda-do-corpo-seco/>. Acesso em: 25 out 2023.

EU SEM FRONTEIRAS. **Lenda do Copo-seco**. Disponível em: <https://www.eusemfronteiras.com.br/lenda-do-corpo-seco/>. Acesso em: 25 out 2023.

FERREIRA JUNIOR, Jair Messias. **Papa-figo ou homem do saco**. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/papa-figo-ou-homem-do-saco.htm> . Acesso em: 16 nov 2023.

FIGUEIREDO, Camila et al., Intermediality in Brazil: A diachronic survey In: **The Palgrave handbook of Intermediality**. Londres: Palgrave MacMillan, 2023.

FERREIRA, Alexandre. Heidegger: ser, tempo e finitude. *In: Cult*, 2010. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/heidegger-ser-tempo-e-finitude/#:~:text=A%20palavra%20%E2%80%9Cente%E2%80%9D%20refere%2D,o s%20objetos%20da%20matem%C3%A1tica%2C%20Deus> Acesso em 20 nov 2023.

FRAZÃO, Dilva. **Luís da Câmara Cascudo**: Folclorista brasileiro. E biografia. 2019. Disponível em: [https://www.ebiografia.com/luis\\_da\\_camara\\_cascudo/](https://www.ebiografia.com/luis_da_camara_cascudo/) . Acesso em: 20 nov. 2023.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2012.

LEVY, Tatiana Salem. **A experiência do fora**: Blanchot, Foucault e Deleuze. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

LUDOVICUS. Instituto Câmara Cascudo. **Cronologia**: Linha do Tempo. Disponível em: <http://www.cascudo.org.br/biblioteca/vida/cronologia/>. Acesso em: 20 nov. 2023.

RAMOS, Maria Celeste Tommasello (org.). **Considerações sobre o maravilhoso na literatura e seus arredores**. São José do Rio Preto: UNESP/IBILCE, 2021. Disponível em: <https://ibilce.unesp.br/Home/Pos-Graduacao475/Letras/e-book-consideracoes-sobre-o-maravilhoso-na-literatura-e-seus-arredores-2021-versao3.pdf> Acesso em 20 nov 2023.

RICON, Luiz Eduardo. Corpo-Seco. Portal MultiRio, 06 de outubro de 2017. Disponível em: <https://multirio.rj.gov.br/index.php/multiclube/3a5/diz-a-lenda/13063-corpo-seco> . Acesso em: 25 out 2023.

RICON, Luiz Eduardo. Corpo-Seco. **Portal MultiRio**, 06 de outubro de 2017. Disponível em: <https://multirio.rj.gov.br/index.php/multiclube/3a5/diz-a-lenda/13063-corpo-seco> . Acesso em: 25 out 2023.

SILVA, Daniel Neves. Corpo-Seco. **PrePara Enem**. Disponível em: <https://www.preparaenem.com/folclore/corpo-seco.htm> . Acesso em: 25 out 2023.

SILVA, Daniel Neves. Corpo-Seco. **PrePara Enem**. Disponível em: <https://www.preparaenem.com/folclore/corpo-seco.htm> . Acesso em: 25 out 2023.