



EXPERIMENTAÇÕES E PROCESSOS CRIATIVOS EM INTERMIDIALIDADE COM BASE EM NARRATIVAS FOLCLÓRICAS

BERZOINI, Thiago¹
OTI, Sayuri²
CAMINHA, Julio³
CAMPOS, Anderson⁴
DORES, Julia⁵
QUEZIA, Ana⁶
CARVALHO, Fernanda⁷

Resumo: Este artigo apresenta os resultados da experiência do grupo "Design e Intermidialidade: cultura visual e narrativas", explorando a interseção entre mitos folclóricos brasileiros e intermidialidade. A pesquisa, embasada nas obras de Luís da Câmara Cascudo, analisou adaptações de mitos em diversas mídias. O estudo envolveu a investigação de "entes fantásticos", como Lobisomem, Saci Pererê e Curupira. A abordagem envolvendo a intermidialidade permitiu uma reflexão crítica sobre a relação entre folclore, ficção e criatividade relacionada ao Design de Moda e ao Design de Interiores. A pesquisa oferece contribuições para a teoria e prática em intermidialidade. Além disso, destaca a riqueza cultural dos mitos brasileiros e seu potencial para inspirar novas narrativas.

Palavras-chave: Intermidialidade; Folclore; Design de Moda; Design de Interiores; Processo Criativo.

¹ Coordenador e professor dos cursos Tecnológicos em Design do UniAcademia; thiagoberzoini@uniacademia.edu.br

² Graduada em Design de Moda pelo UniAcademia; sayuri.oti@live.com

³ Graduando em Design de Moda pelo UniAcademia; juliocaminhapinto@hotmail.com

⁴ Graduando em Design de Moda pelo UniAcademia; ajcampos1979@gmail.com

⁵ Graduada em Design de Moda pelo UniAcademia; judossantos09@gmail.com

⁶ Graduada em Design de Moda pelo UniAcademia; castroanaquezia@gmail.com

⁷ Graduada em Design de Interiores pelo UniAcademia; fe.lcarvalho95@gmail.com

1. INTRODUÇÃO:

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 e primeiro semestre do ano de dois mil e vinte e quatro, período ao qual o grupo optou por uma abordagem de trabalhos voltados para intermidialidade aliada a investigação de mitos e folclóricos brasileiros, de acordo com as pesquisas realizadas por Câmara Cascudo, em algumas de suas obras. 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 intermidialidade 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 intermidialidade” (RAJEWSKI, 2021, p. 52). 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. 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, dentre elas Lobisomem, Saci Pererê, Corpo-Seco, Mãe D’ouro (não finalizado para o este artigo), Curupira,

Mula sem Cabeça e Homem do saco. 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.

A abordagem consistiu em que cada pesquisador explorasse adaptações de mitos em diversas mídias, permitindo uma comparação entre as narrativas folclóricas presentes nos livros de Câmara Cascudo e em sites sobre criaturas fantásticas, e as adaptações em diferentes linguagens midiáticas. As descrições desses "entes fantásticos" lidam com o fantástico e a irrealidade, visando inspirar o processo criativo dos pesquisadores a traduzir ou evocar esses objetos de maneira única, numa extensão do que o grupo fez – com outra formação – no ano anterior, mas agora atingindo novos resultados.

A leitura dessas descrições, como sugere Pierre Levy, coloca o leitor em contato com um mundo imaginário, evocando o que Blanchot chama de "o outro de todos os mundos". A palavra literária apresenta personagens, situações e sensações de forma a serem sentidas e vivenciadas, tornando a experiência profundamente real. A linguagem literária evoca o objeto em sua realidade plena, não se referindo a algo ausente (LEVY, 2011, p. 20).

Os pesquisadores do grupo contribuíram com elementos fundamentais para a compreensão de cada ente fantástico, acompanhados de imagens e referências a obras de ficção em diferentes suportes e linguagens (filmes, séries, desenhos e ilustrações).

Isso forneceu um referencial textual e imagético para as traduções e interpretações das criaturas. Enquanto isso, outros pesquisadores começaram a explorar possíveis traduções imagéticas a partir da leitura das criaturas folclóricas.

2. CORPO SECO

Pesquisadora: Sayuri Oti da Silva

2.1 - FICHA DO ENTE FANTÁSTICO

2.1.1 - NOME: Corpo Seco, Unhudo, Bradador, Berrador, Barrulheiro, Bicho Barulhento.

Em algumas regiões acreditam que se estabelece nos locais próximos onde viveu, enquanto em outras, que se estabelece em lotes vazios ou encruzilhadas. O destino dessa 'alma penada' seria o de vagar, sem descanso, pelos lugares que esteve em vida (CASCUDO, 1988 e 2002, apud GUARALDO, 2005).

2.1.2 - CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:

De maneira geral, o Corpo Seco costuma ser descrito como um humanoide esguio composto aparentemente de couro e osso, e de cabelos e unhas grandes que não param de crescer.

Como afirmado por JARDIM, 2006, que diz que “em geral, as características físicas apresentadas são a pele ressequida e grudada aos ossos, como possuidor de cabelos e unhas compridas, os quais não param de crescer”

E também por GUARALDO: “Há mais de um século se tem notícias do mito do Unhudo da Pedra Branca, protagonizado por um cadáver ressecado, de unhas grandes e que usa chapéu de palha e roupas esfarrapadas sob um corpo seco. É uma assombração que habita a mata da Pedra Branca e será objeto de análise no decorrer desse capítulo.” (GUARALDO, 2005, p.88)

2.1.3 - HABILIDADES:

Em geral, conta-se que a criatura aterroriza aqueles que cruzam o seu caminho. Suas habilidades variam de acordo com a região onde ocorre a história.

Uma das variantes, contada no estado do Paraná, Santa Catarina e parte do interior de São Paulo diz que “os Bradadores são fantasmas que assombram os povoados gritando e berrando nos campos escuros após a meia-noite. Durante o dia, o Bradador ganha a forma de um corpo seco, morando e assombrando os cemitérios da Região Sul. Ao cair da noite abandona esse corpo ressequido e ocupa o silêncio da noite com seus gritos e uivos.” (PORTUGUEZ & WOLF, 2020)

Já na cidade Dois Córregos, segundo GUARALDO (2005), a criatura parece se esconder e ficar repetindo o aboio de boiadeiros tocando seus o boi, como um eco, além de não aceitar que as pessoas colham jabuticabas e orquídeas naquele local, e quando as pessoas ignoram seu aviso e o desobedecem podem “levar um tapa que costuma arremessar o indivíduo para o outro lado do rio Tietê”.

2.1.4 - REGIÃO DO PAÍS: O Corpo-seco é um mito comum em São Paulo, Minas Gerais, Paraná, Santa Catarina e nordeste do Brasil.

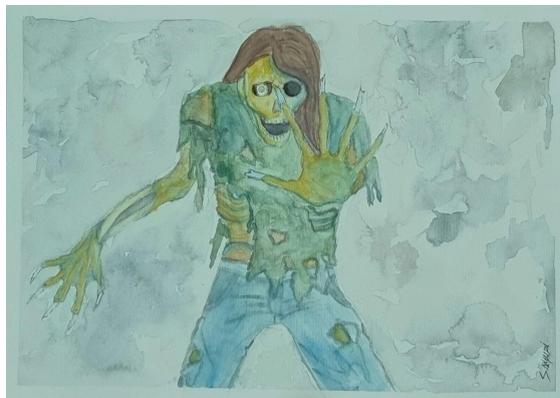


Figura 1 - Ilustração do ente fantástico desenvolvida por: Sayuri Oti - FONTE: autores

2.1.5 - ADAPTAÇÕES MUDIÁTICAS (REFERÊNCIA TEXTUAL E IMAGEM):

• “Cidade Invisível” - Série 2021 (Figura 2): Um detetive da Polícia Ambiental que encontra um boto-cor-de-rosa morto em uma praia do Rio de Janeiro e se envolve em uma investigação de assassinato. A partir desse caso, esbarra em um mundo habitado por entidades míticas que costumam passar despercebidas pelos humanos. Conforme investiga mortes estranhas se descobre como meio humano e meio entidade. A história se complica quando Corpo Seco, um espírito fugitivo de um anti ambientalista, possui a filha do detetive. Por vingança, o espírito está matando outras entidades da floresta e é o grande responsável pela morte da esposa do investigador, cabe a ele e às entidades parar o vilão.



Figura 2 - Capa "Cidade Invisível" -
FONTE: <https://www.adorocinema.com/series/serie-23753/>

- RPG de Mesa (Figuras 3 e 4): Aparece no “Bestiário do folclore Brasileiro” de RPG como uma das criaturas do manual.



Figura 3 e 4 - FONTE: Bestiário do folclore brasileiro 5E. -- 1. ed. -- Belo Horizonte, MG : Tria Editora, 2022. Vários autores. Vários colaboradores. ISBN 978-65-996083-3-9 1. Folclore - Brasil 2. Jogos de aventura 3. Jogos de fantasia. 23-141512 CDD-793.9)

2.2 - PROCESSO CRIATIVO E CROQUIS

Os produtos de moda idealizados e ilustrados em forma de croqui de Moda foram baseados em duas das variações da lenda do corpo seco. O primeiro (Figura 5) foi idealizado a partir da descrição mais recorrente do humanoide esguio formado aparentemente de apenas pele e osso e o segundo croqui (Figura 6), foi baseado na variação da lenda, onde o corpo seco seria uma espécie de receptáculo da “alma penada” bradador, representado através de um lenço/capuz feito em tecido transparente e de aspecto mais fluido. A paleta de cores foi escolhida para trazer um aspecto zumbiforme ou espectral através de tons de marrom e verde.



Figura 5 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Sayuri Oti - FONTE: autores



Figura 6 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Sayuri Oti - FONTE: autores

3.SACI

Pesquisador: Julio Cesar Pinto Caminha

3.1 - FICHA DO ENTE FANTÁSTICO

3.1.1 - NOME: Saci, Saci-Pererê, Matim-pererê, Matita Perê, Saci-Saçura e Saci-Trique

Entre doces e diabólicos existem diversos tipos, sendo que em muitas regiões, o saci é considerado um ser brincalhão, mas já em outras regiões ele ganha uma conotação maligna. Considerando ser descrito como sendo o mais popular, um ser pequeno, chegando a ser minúsculo, que fuma cachimbo, pele escura, uma perna só, desnudo e usando um gorro vermelho mágico.

Dia 31 de outubro é considerado o Dia do saci na cidade de São Paulo, uma proposta nacionalista feita em 2004, para preencher o lugar do Halloween (Dia das Bruxas americano).

No Brasil o Saci aparece em fins do Século XVIII e se desenvolve durante o XIX, não sendo popularizados nos primeiros séculos da Colonização. Em subida para o norte o mesmo adquiri características que pertenciam ao curupira, ao

Caapora, confundido-se com a Matitaperê(ave);do curupira gestos de desmanchar nós e tecidos atirado pelos perseguidos e também o ato de desnortear o viajante, fazendo-o perder-se na floresta.

Perna Única: Relato descrito pela primeira vez em 1612 pelo missionário francês Claudete d'Abbeville que viveu um período com os Tupinambá, conta da Lenda da Constelação do homem Velho ou do índio velho de origem tupi-guarani: formado pelas constelações ocidentais Taurus e Orion. A lenda conta a historia de um homem assassinado pela esposa, que queria ficar com o irmão dele. No final de dezembro, O Homem Velho (Tuya, em guarani) aparece inteiro no céu, no lado leste, no começo da noite, isso significa que o verão chegou para os índios do sul do Brasil e que a época de chuva começou para os índios do norte do Brasil.

Também se faz alusão ao habito do pássaro Saci ficar no galho em uma única perna. O canto parece que a ave fala a palavra SACI ao cantar, dai a origem do nome, mas permanece como uma Ave discreta e “magica”, que passa maior parte do tempo escondida na vegetação.

Carapuça vermelha: Várias relações são observadas em relação ao uso do gorro vermelho pelo Saci. Desde sugerir a transformação da cabeleira do Curupira, traz elementos europeus da tradição das casquettes vermelhas, como atributos sobrenaturais.

Fumo: O Fumo originário junto as tribos tupi-guaranis, sendo um aspecto do ente de cunho e julgo que se pode afirmar ser bem brasileiro, próprios das culturas de origem africana e indígena. Por não conseguir produzir fogo, tem o habito de ficar pelas estradas a procura de fumo e fogo, existindo inúmeros relatos de pessoas que já foram abordadas pelo mesmo, que pedia por fumo e fogo.

3.1.2 - CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:

Descrito de origem de lendas indígenas, mesclado com superstições cristãs (COUTO DE MAGALHÃES, 1935),

“sendo inicialmente criado por índios do sul do Brasil, como um menino índio de cabelos vermelhos que teria poderes de ficar invisível e confundir os caçadores, seu nome era Caa Cy Perereg. Ao longo do tempo o mesmo adquiriu características de um menino negro muito levado, que fuma cachimbo e usa um gorro vermelho que tem poderes.”

Usando da capacidade de se camuflar na floresta para confundir os viajantes, usa do seu poder de assobio, imitando pássaros, ora em notas graves para mostrar que se encontra em uma localização próxima, ao mesmo tempo, assobia em notas agudas altas que demonstrar estar longe, ocasionando confusão e uma impossibilidade de ser encontrado. Protege favoritos e as matas e seus animais. A carapuça vermelha é encantada, se lha arrebatam, ele dará fortunas para recuperar. Tem grande habilidade de equitação, poder de ficar invisível e andar dentro dos redemoinhos de vento. Realiza travessuras como desnortear pelo assobio, fazer o leite azedar, trançar crinas e rabos dos cavalos, dar nós que não se desfazem.

Na região da Amazônia o Saci é um mito ornitomórfico (forma de ave) e também aparece apresentando aspectos andromórfico(sob uma forma humana): sendo negro de estatura pequena, tendo somente a perna esquerda, com a qual se locomove rapidamente. Não se caracteriza por mutilação ou imperfeição, refere-se a uma característica própria das criaturas unipéde.

Citados em algumas lendas em não ter pelos corporais nem cabelo; outras já o descrevem com o cabelo carapinha(cabelo crespo) vermelho e olhos vermelhos e dentes serrilhados. Sendo que em muitos relatos populares ele apresenta uma das mãos furadas, possuindo apenas três dedos e o hábito de fumar cachimbo. Observa-se que tais aspectos são inerentes às matrizes de cultura indígena, ora africana e muitas influências europeias, incorporadas como formadoras do ideário saci.

Existem diferentes formas de capturar um Saci, sendo a maneira mais usada jogar uma peneira de bambu trançada em cruz sobre o redemoinho de vento. Desta forma ele ficará paralisado, coloque o Saci dentro de uma garrafa.

3.1.3 - HABILIDADES:

Difíceis de serem vistos, pois são muito ágeis e algumas das espécies tem o poder da invisibilidade. Diversos são os tipos e classificações de Saci, porém todas as espécies apresentam características de serem uma criatura travessa e protetora da floresta.

Em outros relatos tem a mania de entrançar as crinas de cavalo, como teias num emaranhado impossível de se desfazer, conhecido como Nó de Saci, aquele que nunca se desmancha. Outra habilidade, seria domínio das técnicas de equitação.

Relaciona com as aves Matin-taperê, e a juriti-pepena, aves misteriosas que pelo canto ninguém consegue localizar onde estão pousadas, tal característica é relacionadas ao saci desnorteador. Que utiliza do seu assobio e do poder de ficar invisível, para confundir os caçadores que acabam se perdendo na mata.

No Rio Grande do Sul é um menino de uma perna só, que se diverte em atormentar à noite os viajantes, procurando fazer-lhes perder o caminho. Em São Paulo é um negrinho que traz o boné vermelho na cabeça e frequenta os brejos, fazendo diabruras , foge dando gargalhadas quando é reconhecido e chamado pelo nome.

3.1.4 - REGIÃO DO PAÍS: Por todo o Brasil



Figura 7 - Ilustração do ente fantástico desenvolvida por: Julio Caminha - FONTE: autores

3.1.5 - ADAPTAÇÕES MUDIÁTICAS (REFERÊNCIA TEXTUAL E IMAGEM):

Antagonista de narrativas oral para explicar acontecimentos misteriosos ou sobrenaturais. Sempre numa mistura de fatos reais com imaginários, histórias e fantasias. O Saci aparece em diversos livros e histórias em quadrinho da Turma da Mônica e outras revistas, sendo suas histórias também exploradas em seriados e filmes, o que demonstra forte imagem mediática, visto como um símbolo nacional.

- Música:
 - Saci - Russo Passapusso, Roberto Barrte e Seko Bass
 - Baiana System em Duas Cidades
 - Lendas da Mata - João Martins

- Livros:
 - Resultado de um Inquérito - Monteiro Lobato em 1918: um estudo baseado em pesquisas e depoimentos de diversas partes do Brasil, sobre as características do Saci-Pererê. O livro ao mesmo tempo traça um verdadeiro retrato do brasileiro da época, estimulando estudos sobre a realidade brasileira e manifestações culturais, com o objetivo de construir uma identidade própria.
- Mascote oficial do Sport Club internacional de Porto Alegre: Sendo considerado um símbolo nacional, uma vez que nasceu no imaginário popular e consigo traz evidências únicas e folclóricas, que congrega em particularidades do Ente, influências das três raças que compõem a formação do povo brasileiro: índio, negro e o branco.

3.1.6 - PROCESSO CRIATIVO E CROQUIS

Iniciei os desenvolvimentos das ilustrações, fazendo a relação do mito com a indústria e comércio de moda. Num mundo governado por IA, um saci engarrafado a venda (Figura 8), mostra-se impávido e pronto para ser tendência. Ao mesmo instante entender a relação do Saci com as drogas, na atualidade onde o Saci e seu cachimbo, do folclore brasileiro, se tornam símbolos de usuários de crack, o que se evidencia no reflexo da desigualdade econômica e os desafios sociais. “...Coloca seu cordão de alho e segue firme para a batalha”, canta Baiana System em Duas Cidades e canta ainda em Saci, composição de Passapusso e Seko, onde se utilizam da figura do Saci para discutirem questões de identidade, resistência e transformação social.

Saci-Rei (Figura 9 e 10), um Ser de Luz das Matas veste saia calça assimétrica, referendando entes e deuses de uma perna só. Traje em técnica de macramê, feito a partir de entrelaçamentos e amarrações de fios dourados de crina natural de cavalo e sementes. A trama é fechada com nó de Saci, aquele que nunca se desfaz. Tons terroso se completam (marrom/ocre) com os sapatos tecidos em palha.

Ocasional a intermidilidade, reproduzindo o Saci na mídia Moda, inspirador o ente que mesmo tendo apenas um único pé, sabe onde pisa e tem consciência da relevância de proteger as matas e cuidar do planeta. Imbuído deste mesmo sentimento as roupas são feitas de materiais orgânicos, elaboradas por meio de

trabalhos manuais: blusa em macramê de fios de malha, bolsa de peneira bordada em ponto de cruz e blusa de ombro só com entrelaçamento lateral (Figuras 11 e 12).

Malhas leves com capuz em forma de gorro de Saci e estamparias que trazem a beleza do pássaro Saci (Figuras 13, 14, 15 e 16). O misterioso pássaro, que ninguém nunca, mas ele traz a força e o poder para salvar as nossas matas. Os pássaros em tons azuis, são citados na coleção em estamparias de blusas leves de linho e algodão e bordados em ponto de cruz sobre peneiras, que ganham a finalidade de serem usadas como bolsas e também como armadilhas para caçar Saci. As bolsas também aparecem em variantes técnicas de macramê.

Várias amarrações de fios de algodão e fios de malha compõem peças da coleção, estando estes em detalhes de alças de blusa ou franjas, que trazem ênfase aos "nós" e exploram possibilidades da técnica em questão. Citações das travessuras que o Saci apronta, estão presentes nas amarrações e trançados com sementes, confeccionados por meio de trabalho artesanal, feito a mão. Atitude agregada a peça, que ao mesmo tempo que faz referências a tradicionalidade da lenda, se mostra associada a um design com traços modernos e ao emprego de materiais inusitados com resgates de técnicas antigas de tecelagens. Assim surgem roupas, trazendo como base o uso de fios de crinas e caudas naturais de cavalo. A escolha do material se justifica pelos diversos relatos de amarrações e nós feitos por Sacis em suas diabruras de cavalgadas pelas noites de lua cheia. O animal sempre é devolvido, suado e cansado e as crinas tecidas em nós que não se desmancham.



Figura 8 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julio Caminha - FONTE: autores

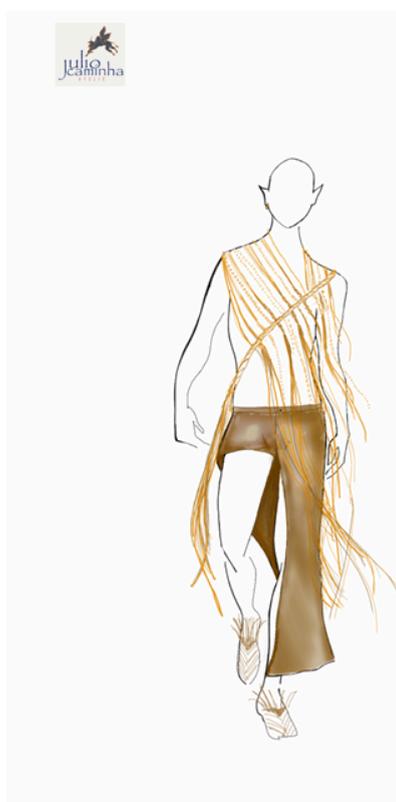


Figura 9 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julio Caminha - FONTE: autores



Figura 10 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julio Caminha - FONTE: autores

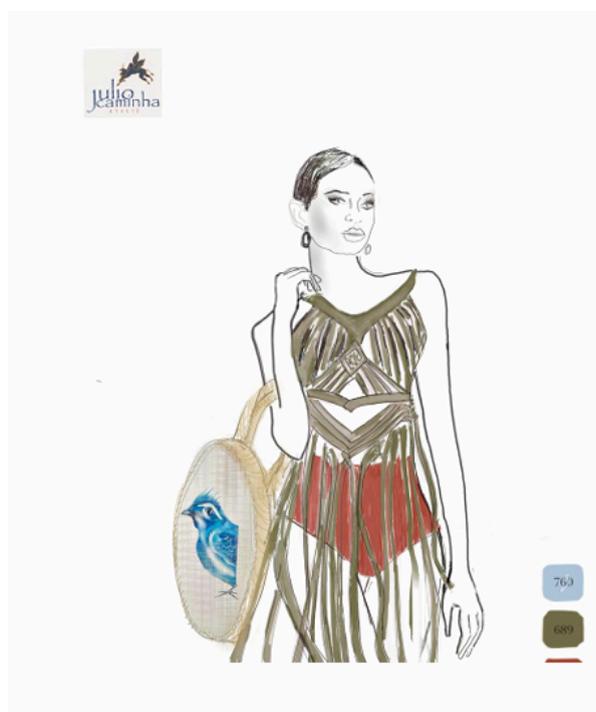


Figura 11 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julio Caminha - FONTE: autores



Figura 12 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julio Caminha - FONTE: autores

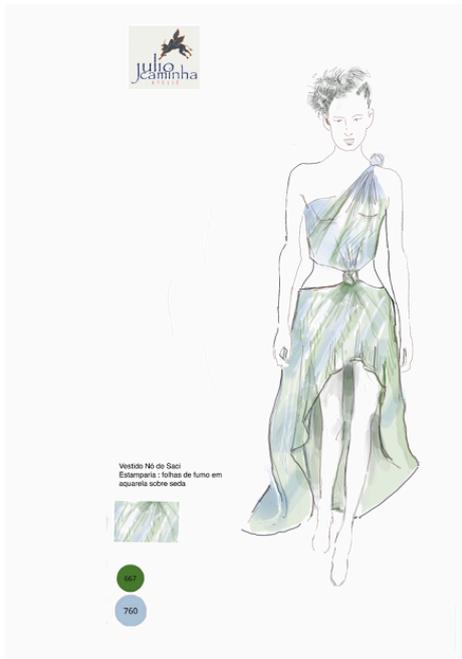


Figura 13 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julio Caminha - FONTE: autores

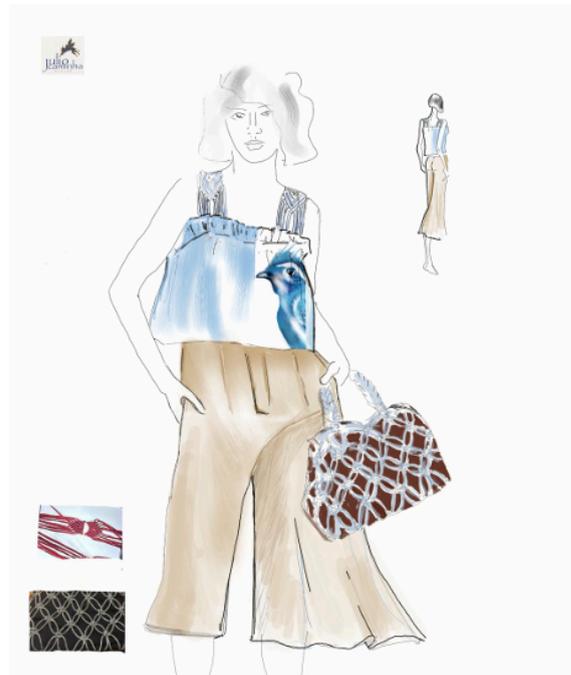


Figura 14 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julio Caminha - FONTE: autores



Figura 15 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julio Caminha - FONTE: autores



Figura 16 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julio Caminha - FONTE: autores

4. CURUPIRA

Pesquisador: Julia Dores dos Santos

4.1 - FICHA DO ENTE FANTÁSTICO

4.1.1 - NOME: Curupira

Com o passar do tempo, as manifestações dos relatos das suas aparições, que de início eram cheias de detalhes comentando sobre o terror de cruzar o caminho do Curupira, se tornaram cada vez menos frequentes. Sua presença nos tempos atuais é mais comumente lembrada às crianças na escola no Dia Nacional do Folclore em 22 de agosto, e ele é retratado como uma figura amigável e travessa que preza apenas pela proteção das florestas e dos animais.

4.1.2 - CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:

Segundo SILVA, 2024, o nome Curupira vem do tupi-guarani, sendo que curu é uma abreviação de curumim, que significa "jovem" ou "menino", e pira significa "corpo". Ou seja, Curupira quer dizer "menino de corpo pequeno". De fato, todas as descrições sobre a aparência do mito, feitas por diversos autores e pelo relato oral transmitido de geração em geração dentro da cultura da oralidade no Brasil, retratam o Curupira exatamente como uma criatura pequena, semelhante a um menino.

Na obra de CASCUDO (2012) podemos obter uma descrição mais completa, reunindo as várias informações lançadas sobre o Curupira ao longo dos séculos, antes mesmo da chegada dos colonizadores portugueses em 1500, revela que, além de ser um ser pequeno, ele também é forte, ágil, e coberto de pelos por todo o corpo. Seus cabelos são descritos como de cor de fogo, alguns acreditam que essa coloração se deve à capacidade de fazer sua cabeça pegar fogo, enquanto outros afirmam que o cabelo simplesmente possui uma cor vermelha vibrante. Também se diz que o Curupira tem dentes serrilhados e/ou azuis, mas essa descrição é mais comum na região Sul.

A unanimidade nas descrições físicas é em relação à sua descrição a característica mais famosa do Curupira: os pés virados para trás, a partir dos eixos dos joelhos

4.1.3 - HABILIDADES:

Sua figura por vezes em alguns locais é retratada como intimidadora, dominadora e assustadora, mas em outros é dita como um ser que tem apenas a missão de cuidar das plantas e dos animais, e que não fere ninguém que não tenha desrespeitado a natureza primeiro.

Em seu artigo, SILVA remonta uma breve cronologia de mudança ao longo do tempo no Mito do Curupira, onde suas habilidades e suas estratégias são voltadas para cumprir sua função como protetor da fauna e da flora. De início, ele era incumbido apenas de cuidar das florestas, mas dado seu grande êxito na supervisão das florestas, a ele também foi designado a proteção dos animais de pequeno e grande porte, assim passaram a descrever ele sempre na companhia de cães selvagens ou porcos do mato. Que antes pertenciam a outras entidades da floresta como Caapora, e Boitatá. Os pés virados para trás servem para confundir quem entra nas matas para derrubar árvores e matar animais por ganância, os deixando perdidos por dias sem poder voltar pra casa, nesse meio tempo, o Curupira pode aparecer correndo rapidamente por entre as árvores, batendo nos troncos e usando da sua cor avermelhada em vulto passa assustar esses caçadores. Mas não só aos exploradores era reservado a ira da criatura; os povos nativos também poderiam receber castigos do Curupira, recebendo pancadas por cometerem os mesmos crimes e derrubar a floresta e caçar os animais além do necessário.

4.1.4 - REGIÃO DO PAÍS:

O mito se expande por todo o Brasil, sendo forte a sua influência no Norte e no Centro- Oeste, mas tendo aparições nos contos populares do Sul e Sudeste.



Figura 17 - Ilustração do ente fantástico desenvolvida por: Julia Dores - FONTE: autores

4.2 - PROCESSO CRIATIVO E CROQUIS

O desenvolvimento da coleção começou com uma pesquisa sobre o mito e as lendas contadas sobre ele. Em seguida, selecionei uma paleta de cores, escolhendo o vermelho, marrom, cobre e verde como as cores principais. O vermelho foi escolhido por ser a cor dos cabelos do Curupira, o marrom faz referência ao tronco das árvores e à pele dos animais, o cobre foi utilizado por ser um tom que surge do marrom ou castanho com um fundo avermelhado, e o verde faz alusão à copa das árvores e às plantas. De início, pensei em trabalhar a característica mais marcante do Curupira, os pés virados para trás, mas depois decidi não dar foco apenas a isso e explorei outras características que poderiam ser traduzidas de maneira interessante. Além da ideia de que a parte da frente poderia parecer a parte de trás, também desenhei um vestido e uma saia com plissado para remeter ao movimento, já que o Curupira é um ser que corre pelas florestas tropicais do Brasil (Figuras 18 e 19). O vermelho foi utilizado em duas peças para evocar a presença do fogo, que por vezes é descrito como sendo o próprio cabelo do Curupira (Figuras 20 e 21), e o verde foi usado em outras duas peças. O marrom aparece na forma de um corset de couro, que parece estar ao contrário, também fazendo referência a essa ideia de inversão como os pés do Curupira (Figura 22).



Figura 18 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julia Dores - FONTE: autores



Figura 19 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julia Dores - FONTE: autores



Figura 20 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julia Dores - FONTE: autores



Figura 21 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julia Dores - FONTE: autores



Figura 22 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Julia Dores - FONTE: autores

5. LOBISOMEM

Pesquisador: Anderson de J. Campos

5.1 - FICHA DO ENTE FANTÁSTICO

5.1.1 - NOME: Lobisomem

5.1.2 - CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: Animal acima do normal, grandes orelhas, conserva extremidades humanas, cabeça e dorso cobertos com pelos, quase um bode satânico, no Norte é amarelo,

5.1.3 - HABILIDADES: Força, agilidade, furtivo.

Diversas são as histórias que dariam origem a um lobisomem. Segundo Aidar, a origem do lobisomem no Brasil pode ser atribuída a: o sétimo filho homem de um casal que só teve filhos homens; o sétimo filho homem depois de seis mulheres; uma maldição que passa de pai para filho; e crianças que não foram batizadas.

Já segundo Cascudo (2012), além do sete filhos do sexo masculino certamente um será um Lobisomem, como um pagamento ao Diabo, há também a maldição como

castigo por relações incestuosas; e na região Norte, tem origem ligada a ancilostomose (“amarelão”).

A transformação em lobisomem segundo o mito, ocorreria em noites de Lua Cheia, onde a figura humana se transforma em lobo.

5.1.4 - REGIÃO DO PAÍS: Todo o território, de Norte a Sul.

5.1.5 - ADAPTAÇÕES MIDIÁTICAS (REFERÊNCIA TEXTUAL E IMAGEM):

- **Literatura:** Metamorfoses de Ovídio, Chapeuzinho Vermelho, obras de Monteiro Lobato e José de Alencar
- **Cinema:** “The Wolf Man - 1941”; “Saga Crepúsculo”; “Lobo – 1994”
- **Televisão:** “Teen Wolf” – 2011 a 2017; “Penny Dreadful”; “Supernatural”
- **Referência Textual:** O Médico e o Monstro – “Cada homem é na verdade dois homens, um bom e outro mau, e a sua luta interna define o que ele é.”

Conflito interior da humanidade, reflete o medo do incontrolável e instintos primitivos numa sociedade.



Figura 23 - O Lobisomen, 1941- FONTE:
<https://jovemnerd.com.br/noticias/filmes/nova-versao-de-o-lobisomem-adiada-para-2025>)



Figura 24 - O Lobisomen, 2010 - FONTE:
<https://www.adorocinema.com/filmes/filme-110815/>)

5.2 - PROCESSO CRIATIVO E CROQUIS

O pensamento para o desenvolvimento da coleção foi pensado em um mito mais urbano e usável (Figuras 25, 26, 27 e 28), onde as peças pudessem entrar no dia a dia das pessoas. A coleção foi inspirada na mítica do Lobisomem, símbolo de força, dualidade e mistério. Os trajes foram desenvolvidos com tecidos como couro sintético, trazendo a forma da pele humana em si e o pelo sintético, onde as formas

da transformação já se mostram completas. As cores como o preto em sua grande maioria, simulam a noite e o mistério, algumas peças com detalhes em vermelho lembram o sangue. As outras cores trazem um complemento visual e integrativo da coleção com a figura em proposta.



Figura 25 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Anderson Campos - FONTE: autores



Figura 26 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Anderson Campos - FONTE: autores



Figura 27 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Anderson Campos - FONTE: autores



Figura 28 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Anderson Campos - FONTE: autores

6 - MÃO PELADA

Pesquisador: Fernanda Lima de Carvalho

6.1 - FICHA DO ENTE FANTÁSTICO

6.1.1 - NOME: Mão Pelada, guaxinim, guaxelo, jaguá-campeba e jaguaracambé

6.1.2 - CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:

Há variações na descrição de sua aparência, atualmente a descrição mais recorrente em redes sociais se assemelha a oferecida pela Wikipédia, onde a criatura possui uma pata dianteira encolhida e sem pelos; seu corpo assemelha-se ao de um guaxinim (medindo cerca de 60 centímetros de altura, com uma cauda de aproximadamente 40 centímetros), possui mancha preta ao redor dos olhos, que os destaca (como uma máscara do zorro), além de anéis pretos na cauda.

Segundo a enciclopédia livre Fantasipedia, no Oeste e Noroeste de Minas Gerais a criatura seria descrita como uma mistura de lobo com feições de bezerro, Seus pelos são avermelhados, trazendo a sensação de estarem em chamas. E seus olhos brilham, como faíscas.

Quanto a aparência, o que parece unificar a lenda é o fato criatura ser “um animal de hábitos noturnos que não possui pele nas mãos” (Mania Nordestina, 2018)

6.1.3 - HABILIDADES:

É um ser encantado, que hipnotiza suas vítimas e as atrai para o interior da floresta, onde as devora.

Segundo CASCUDO (2012), devido a seu encantamento, os cães não o perseguem, apesar de ouvirem seu grunhido, e mesmo os mais bravos cães de guarda são vencidos por seus olhos faiscantes. E ainda, se for morto, sua banha pode ser usada como um poderoso remédio para reumatismo.

6.1.4 - REGIÃO DO PAÍS: Vale do São Francisco, Oeste e Noroeste de Minas Gerais



Figura 29 - Ilustração do ente fantástico desenvolvida por: Fernanda Carvalho - FONTE: autores

6.1.5 - ADAPTAÇÕES MUDIÁTICAS (REFERÊNCIA TEXTUAL E IMAGEM):



Figura 30 - Ilustração - FONTE:
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=3113703288729122&id=466687396764071&set=a.466734863425991>



Figura 31 - Ilustração - FONTE:
<https://coleccionadordesacis.com.br/2018/09/26/alfredo-mucci-lendas-e-assombracoes-ilustradas-1961>

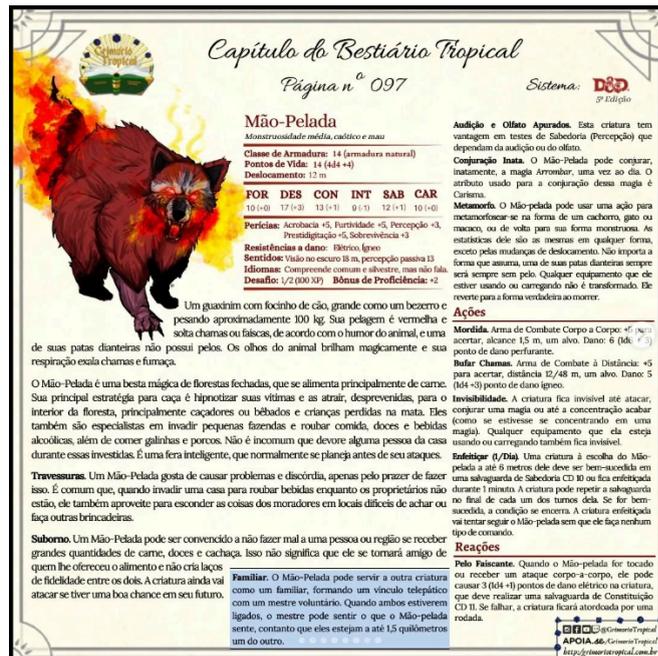


Figura 32 - RPG - FONTE:

https://www.instagram.com/p/Cg7J6TWLxAw/?img_index=1

6.2 - PROCESSO CRIATIVO E CROQUIS

A Coleção Mão-Pelada tem como principal inspiração o local onde a lenda é mais conhecida, o Vale do São Francisco, em Minas Gerais. Assim, tratando-se de uma região semiárida, em que a seca predomina a maior parte do ano, optou-se por cores que remetem ao solo mais seco dessa região. Os tons terrosos predominam na coleção, e trazem também um apelo ao natural, ao orgânico; é o que se percebe na luminária, feita de cerâmica e galho seco (Figura 33). Esses tons ligam-se, ainda, ao tom da pelagem do mão-pelada, que possui um tom avermelhado, lembrando as chamas do fogo, cujas faíscas são representadas pela inserção da cor azul em alguns pontos dos objetos criados e no padrão do papel de parede, que remete a labaredas (Figura 34). Tratando-se de um vale, que pressupõe um rio, as curvas do rio são trabalhadas na cadeira (Figura 35). Outra referência utilizada na coleção é a cauda da criatura, formada por anéis pretos, intercalados ao seu tom predominante. Assim, foi utilizada a padronagem de listras no trio de vasos decorativos (Figura 36) e a combinação de cores da criatura compõe o cortinado (Figura 37).



Figura 33 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Fernanda Carvalho - FONTE: autores

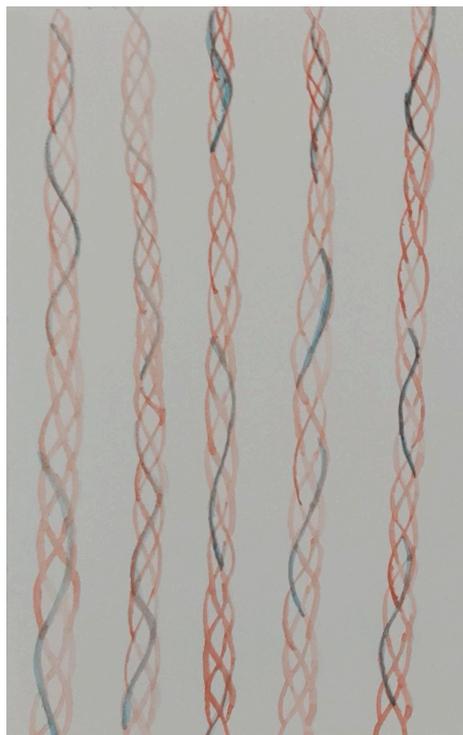


Figura 34 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Fernanda Carvalho - FONTE: autores



Figura 35 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Fernanda Carvalho - FONTE: autores



Figura 36 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Fernanda Carvalho - FONTE: autores

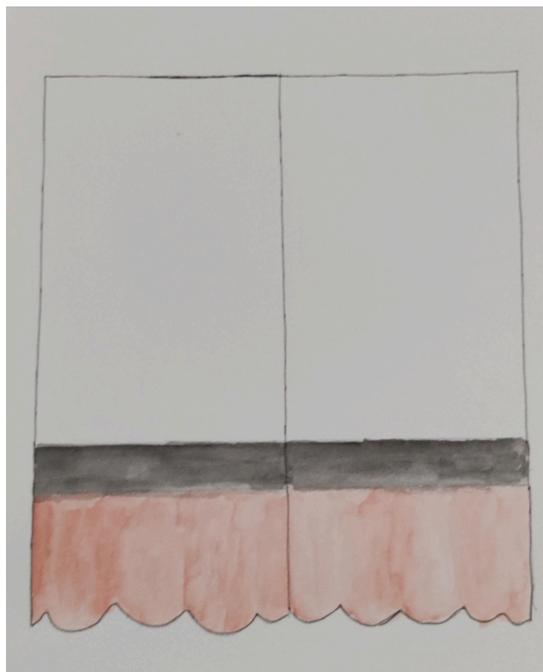


Figura 37 - Ilustração de coleção desenvolvida por: Fernanda Carvalho - FONTE: autores

7 - Considerações finais:

A pesquisa demonstrou a riqueza cultural dos mitos folclóricos brasileiros e a riqueza de explorar a capacidade de relacionar seus conceitos com aspectos da intermedialidade. Foi possível observar a complexidade das narrativas tradicionais em diferentes linguagens midiáticas, inspirando coleções de Moda e alguns produtos para ambiência de Interiores. A abordagem apresenta novas perspectivas sobre os "entes fantásticos" brasileiros, contribuindo significativamente para o desenvolvimento e habilidades dos pesquisadores relacionados às suas subjetividades aos processos criativos e os resultados destacam o potencial criativo dos mitos folclóricos na contemporaneidade.

Essa investigação abre caminhos para futuras explorações interdisciplinares.

Abstract: This paper presents the results of the experience of the group "Design and Intermediality: visual culture and narratives", exploring the intersection between Brazilian folk myths and intermediality. The research, based on the works of Luís da Câmara Cascudo, analyzed adaptations of myths in different media. The study involved the investigation of "fantastic entities", such as Lobisomem, Saci Pererê and Curupira. The approach involving intermediality allowed a critical reflection on the relationship between folklore, fiction and creativity related to Fashion Design and Interior Design. The research offers contributions to

theory and practice in intermediality. Furthermore, it highlights the cultural richness of Brazilian myths and their potential to inspire new narratives.

Keywords: Intermediality; Folklore; Fashion Design; Interior Design; Creative Process.

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.

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

FRAZÃO, Dilva. **Luís da Câmara Cascudo:** Folclorista brasileiro. E biografia. 2019.

Disponível em: https://www.ebiografia.com/luis_da_camara_cascudo/ . Acesso em:

20 nov. 2023.

GUARALDO, Tamara de Souza Brandão. Comunicação, cultura e mídia: o mito do Unhudo da Pedra Branca. 2005. 215 f. : 1 CD-ROM. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2005. Disponível em

:<https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/7b1af6f2-c09c-4010-bf89-5a48af631c19/content> . Acesso em : 23 nov. 2024

JARDIM, Marcelo Rodrigues. Além do mal, aquém do bem: moral em narrativas orais referentes ao Corpo Seco. **Boitatá**, 2006, 1(1), 105–115.

<https://doi.org/10.5433/boitata.2006v1.e30665> Disponível em:

<https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/boitata/article/view/30665/21635> . Acesso em : 23 nov. 2024

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

MAGALHÃES, Couto de. O selvagem. 4. ed. São Paulo: **Companhia Editora Nacional**, 1940. 281 p. (Bibliotheca pedagogica brasileira. Série 5, Brasiliana, v.52).

Mania Nordestina. A Lenda do Mão Pelada. 29 abr. 2018. Facebook: Mania Nordestina. Disponível em:

<https://www.facebook.com/nossonordestesempre/photos/a-lenda-da-m%C3%A3o-pe>

ladao-m%C3%A3o-pelada-%C3%A9-uma-lenda-popular-no-vale-do-s%C3%A3o-francisco-a/1054149531392511/ . Acesso em: 29 nov. 2024.

MÃO PELADA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=M%C3%A3o_Pelada&oldid=67508811>.

Acesso em: 19 nov. 2024.

MÃO PELADA. In: Fantastipedia. Disponível em:

https://fantasia.fandom.com/pt/wiki/M%C3%A3o_Pelada . Acesso em: 29 nov. 2024.

PASSAPUSSO, Russo; SEKO Marcelo: Baiana System. Duas Cidades. Disponível em:

https://open.spotify.com/track/0mW4qfi2vus7qErr9jAeFJ?si=4MaDy3DATlqdTAAyq9_XNw. Acesso em: 29 nov. 2024

PORTUGUEZ, Anderson Pereira; WOLF, Murillo Inojosa. Serra do corpo-seco, Ituiutaba-MG: o lugar, a assombração e o mito popular a partir da geografia das representações. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 6, n. 1, p.1421-1475jan. 2020. DOI:10.34117/bjdv6n1-099. Disponível em:

<https://ojs.brazilianjournals.com.br/> . Acesso em : 23 nov. 2024.

SILVA, Daniel Neves. "Curupira"; **Brasil Escola**. Disponível em:

<https://brasilecola.uol.com.br/historiab/curupira.htm> . Acesso em 28 de novembro de 2024.