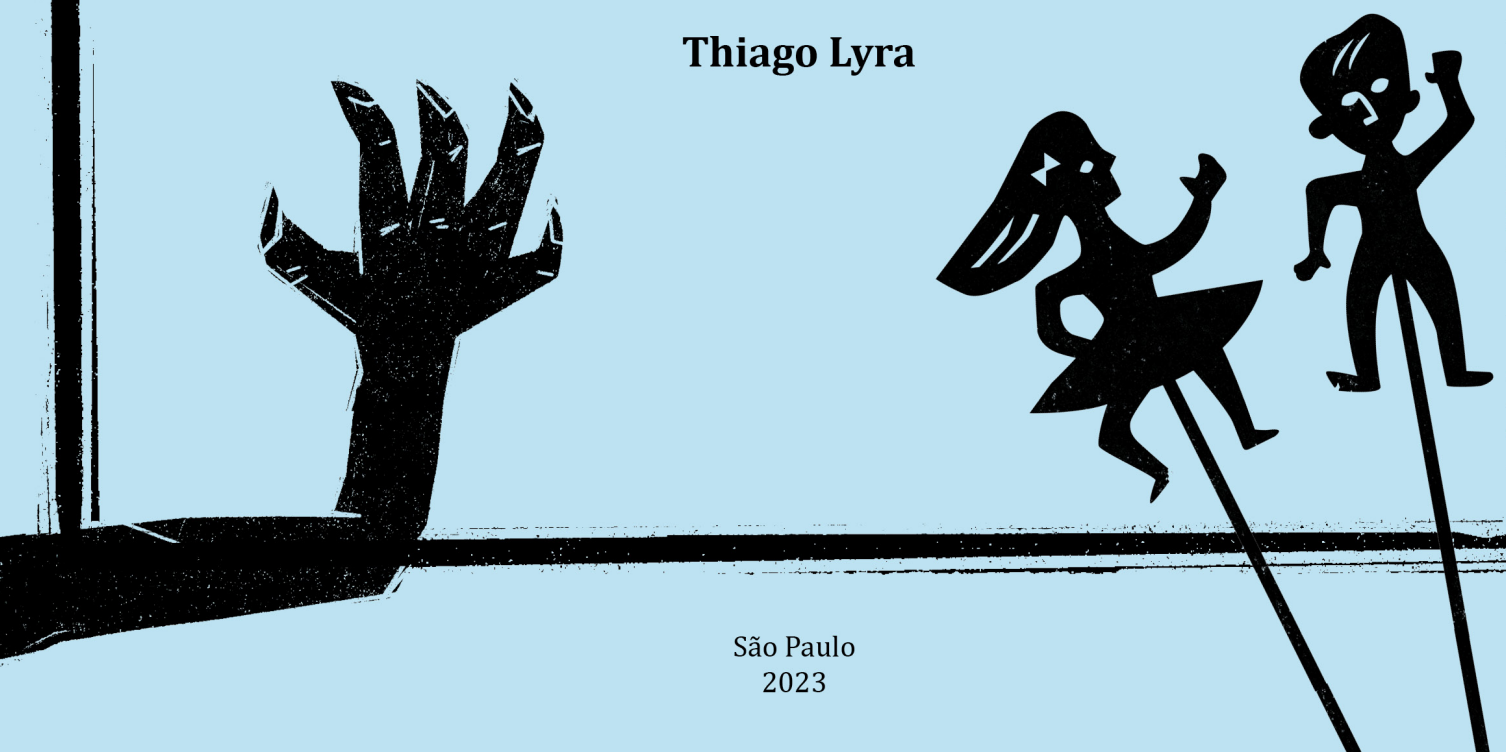


A CASA TOMBADA
Faconnect – Faculdade Conectada
Pós-Graduação Lato Sensu “O livro para a infância:
processos contemporâneos de criação, circulação e mediação”

Sombras & ASSOMBROS

Assombrações folclóricas e projeções reais e simbólicas
de angústias infantis no teatro de sombras

Thiago Lyra



São Paulo
2023

Thiago Lyra

Sombras & Assombros

*Assombrações folclóricas e projeções reais e simbólicas
de angústias infantis no teatro de sombras*

Trabalho de conclusão de curso apresentado
a A Casa Tombada, como parte dos requisitos
exigidos para obtenção do título especialista
em Pós-Graduação Lato Sensu — O Livro para a
Infância: processos contemporâneos de criação,
circulação e mediação, sob orientação da Profa.
Ananda da Luz Ferreira.

São Paulo
2023

RESUMO

Esta pesquisa apresenta uma ampliação dos estudos sobre as seis assombrações escolhidas para o projeto ***Sombras & Assombros – kit para teatro de assombros***. A obra foi lançada em julho de 2022 como projeto contemplado no edital cultural Funcultura/PE e é também de autoria de Thiago Lyra. Além de apresentar as referências estéticas e o processo para a construção do conteúdo e das ilustrações dos seis personagens folclóricos escolhidos para a obra (Comadre Fulozinha, Papa-Figo, Nego d'Água, Mulher da Sombriinha, Cabra-Cabriola e Perna Cabeluda), esta investigação busca mapear várias questões. Primeiramente, no Folclore e mitologias universais, algumas influências ou semelhanças com estes personagens. Em seguida, à luz da Psicologia, arquétipos e medos que eles podem representar na projeção dos ciclos de angústias infantis e humanas. Por fim, na Literatura, arquétipos narrativos que podemos associar a seus papéis como personagens na trajetória de contação de histórias e causos de assombração.

PALAVRAS-CHAVE

assombrações; teatro de sombras; medos; arquétipos; folclore brasileiro; lendas; literatura infanto-juvenil

Sumário

1. Introdução	
<i>Breve memorial e justificativa do projeto Sombras & Assombros</i>	p. 5
2. Folclore e mitologias universais	
<i>Mais semelhanças que diferenças nas representações</i>	p. 16
3. Protagonismo e autoconhecimento	
<i>Psicologia do medo e exemplaridades na literatura para a Infância</i>	p. 25
4. Arquétipos narrativos	
<i>Estruturas constantes na contação oral e escrita</i>	p. 33
5. Mapeamento Sombras & Assombros	
<i>Seis assombrações, inúmeras abrangências</i>	p. 35
6. Conclusão	p. 52
7. Referências bibliográficas	p. 55
8. Anexos	p. 57

Introdução

Breve memorial e justificativa do projeto Sombras & Assombros

O projeto editorial *Sombras & Assombros* nasceu com a missão de apresentar aos novos pequenos leitores um convite de incentivo à valorização, entusiasmo e respeito à riqueza do folclore brasileiro e narrativas orais da nossa cultura, por meio da brincadeira de teatro de sombras. Ele traz alguns personagens mal-assombrados da cultura nordestina, em especial a pernambucana, em uma edição com tiragem de 700 exemplares contemplada no edital do Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura (Funcultura/PE) de 2019 e lançada em julho de 2022. Comadre Fulozinha, Cabra-Cabriola, Papa-Figo, Perna Cabeluda, Mulher da Sombrinha e Nego d'Água tomam forma em fantoches de papel para destacar e montar em varetas de madeira, projetados sob a luz de lanternas de aparelhos celulares nas paredes de casa em noites de “causos” e contações de histórias entre pais, filhos e amigos.

Sombras & Assombros trata-se de um kit de silhuetas fantoche para brincar de teatro de sombras, com design, ilustrações e textos de minha autoria. O conjunto contém:

- Silhuetas fantoche em papel para destacar da cartela sanfonada e brincar de teatro de sombras (6 assombrações, 2 cenários e 4 personagens coadjuvantes);
- 1 livreto tamanho A5 (210x148 cm) com apresentação, instruções de montagem, dicas e ficha descritiva dos seis mal-assombros¹;
- 1 biombo de papel, moldura tipo bastidor para a brincadeira com teatro de sombras, de encaixe vertical em uma base também de papel;
- 10 varetas de madeira para colar e manipular os personagens;

¹ Cada assombrão no livreto é apresentada com uma ilustração, a indicação de qual silhueta o representa no kit e um texto de estrutura fixa contendo suas principais características: 1. quem/o que é (Que diabos é isso?!); 2. onde pode ser encontrada (Cadê ela, pelo amor de Deus?); 3. quem são suas vítimas em potencial (Vou pegar...) e 4. como se proteger dela (Quem avisa amigo é). O livreto está também acessível em linguagem de audiodescrição, a partir de um QR-code impresso na contracapa da publicação. Consulte os Anexos I e II desta pesquisa para visualizar as páginas do livreto e do kit completo.

- 1 suporte de papel para lanterna ou aparelho celular, para a projeção da brincadeira com sombras;
- 1 caixa embalagem de papel craft.

DA IDEIA À PRODUÇÃO: PROJETO GRÁFICO COMO DIFERENCIAL

Tratado sobretudo como uma peça de design gráfico,² o kit compartilha características de natureza de encantamento lúdico e ampliação do imaginário, mais do que literária. Em vez de textos de contos e histórias de assombração, o livreto que acompanha o ***Sombras & Assombros*** traz as fichas dos personagens, com informações para que crianças e cuidadores possam criar e atuar livremente em uma brincadeira com os componentes. Assim, apresenta a estética da brincadeira com sombras como um incentivo ao espírito criativo infantil, ampliando o seu repertório de linguagem visual de maneira lúdica. O design gráfico, portanto, assume protagonismo na apresentação do material, fazendo com que a obra — que extrapola o habitual formato de um único livro *códex*³ e traz também elementos e personagens que tomam vida nas mãos de quem os manipula no jogo de sombras — convenientemente ocupe um lugar pouco definido entre um brinquedo e uma brincadeira. Um jogo ou um livro. Um livro-jogo, poderíamos arriscar.

O projeto ***Sombras & Assombros***, de fato, passou por etapas e metodologias comuns a produtos de design gráfico. Inicialmente, foi realizada uma pesquisa, uma análise de mercado e referências, a identificação de público-alvo e alguns *brainstorms* para a geração de soluções gráficas. Em seguida, ocorreu a edição, a prototipagem e o projeto gráfico, que envolveu a definição de tipografia, cores e estilo de imagem. Depois, foi feito o layout e a avaliação de viabilidade de produção, além da definição de acabamentos e implementação. Não à toa, livros para a infância se configuram como um terreno bastante fértil para o design gráfico, como também nos conta o professor e ilustrador Guto Lins:

O livro infantil é um produto de design peculiar. Um produto no qual convivem interpretação de texto, projeto gráfico, as mais variadas técnicas de ilustração e todos os recursos das artes gráficas disponíveis. (LINS, 2002, p. 12)

² Design gráfico é a área criativa que envolve técnicas, conhecimentos e metodologias acerca de meios de produção e comunicação relacionados a projetos visuais, sejam impressos, digitais ou multimídia. Idealmente, o designer gráfico procura aliar forma e função no intuito de expressar e transmitir visualmente conceitos, ideias ou informações que conectem a origem (o cliente, autor, informações ou ideias, por exemplo) ao público-alvo, ou grupo para quem está destinada a peça gráfica. O design gráfico, desenho industrial ou comunicação visual abrange muitas expressões e mídias, tais como estampa, identidade visual, embalagem, *web design*, usabilidade — para citar algumas — mas é no chamado design editorial que se enquadra o projeto de livros, em suas mais variadas expressões e formatos.

³ Códice ou *códex* [em latim] é o formato de encadernação mais comum em livros e publicações em geral nos dias de hoje: folhas de papel unidas por uma lombada ou vinco central, folheadas em páginas da direita para a esquerda.

Como produto industrial, o livro infantil está sujeito a imposições técnicas e pedagógicas, é resultado de um trabalho artístico e cooperativo e, como tal, tem que responder aos anseios estéticos de todas as partes envolvidas, além de atender às expectativas emocionais e psicológicas do público-leitor, que escapam da teoria e de toda a metodologia de trabalho. (LINS, 2002, p. 44)



Figura 1 – *Fulozinha e os pássaros*, obra impressa em xilogravura, do artista J. Borges. Créditos: Reprodução.

O conceito visual de *Sombras & Assombros* tem inspiração no estilo popular das xilogravuras de cordel⁴, tanto nas marionetes em papel quanto nas ilustrações e na identidade visual. Aliás, esta semelhança de linguagens foi justamente um dos motivadores da investigação que inicialmente me propus. Afinal, as silhuetas marcadas pelo talho em madeira, que resultam em imagens com jogo de claro e escuro bem definidos da xilogravura, não são mesmo parecidas com as características necessárias para uma projeção apropriada e o reconhecimento das formas das sombras a partir do foco de luz no teatro de sombras?

Foi a partir da observação desta semelhança de formas, inclusive, que brotou a ideia para o projeto, quando tive meu primeiro contato, já adulto, com um teatro de sombras⁵ durante viagem em 2011. Ali, percebi que características da xilogravura — personagens quase sempre de perfil para facilitar a identificação, formas bem marcadas e jogo de contraste de claro e escuro, espaços positivos e negativos, na construção e definição da ima-

gem, por exemplo — que já conhecia como designer gráfico, ilustrador e, claro, pernambucano nascido e imerso na cultura do interior e capital do Estado desde a infância, poderiam muito bem dialogar com o teatro de sombras. Apenas não sabia como, ainda.

Ideias anotadas, depois de uma primeira tentativa frustrada em 2017, em 2019 o projeto frutificou na forma de inscrição contemplada no edital cultural do Funcultura/PE, na categoria Cultura Popular e Tradicional. Por ser uma grande novidade para mim, foi necessário o período de algumas semanas para o cumprimento e a preparação desta etapa. Isto envolveu desde uma imersão profunda, pesquisa e compreensão sobre o funcionamento e a linguagem adequada para a inscrição (burocracias, trâmites, formação de equipe,

⁴ Xilogravura é a técnica de gravação em que a matriz da imagem é diretamente talhada em madeira, com ajuda de ferramentas adequadas, para depois receber uma fina camada de tinta e ser reproduzida como uma gravura. As imagens, em geral, são prensadas sobre papel, como uma espécie de carimbo. O recurso da xilogravura passou a fazer parte quase indissociável do imaginário da literatura de cordel, quando no decurso da história passou a ser incorporada nestes folhetos populares como parte do miolo e principalmente das capas, para ilustrar o conteúdo.

⁵ A peça *A la sombra del árbol*, do grupo peruano-canadense El Cantar del Càrabo, que estive em cartaz no Centro Cultural Ricardo Palma, no bairro de Miraflores em Lima, Peru, entre 12 de fevereiro a 13 de março de 2011.

cronograma, planejamento, estimativas de orçamento, etc.), até pesquisa, leitura, revisão de acervo e literatura, referências e esboços visuais e de conteúdo textual para o anteprojeto.

Parte da justificativa de relevância na apresentação do *Sombras & Assombros* partiu do pressuposto que, diante de um cenário editorial pouco animador no Brasil em que a venda de livros impressos naquele ano de 2019 havia caído 15,55% em relação ao mesmo período do ano anterior⁶ e em que a média de leitura do brasileiro era de 5 livros por ano⁷, produtos editoriais diferenciados poderiam e deveriam ser uma boa saída para retomar e gerar atração e interesse pela leitura. Não por acaso, o setor infantil alancara a maior parcela de cerca de 35% do volume total de vendas de livros em nosso país, naquela época⁸. Nas prateleiras das livrarias e na produção voltada ao público infantil, entretanto, o que se via e ainda se vê muitas vezes são as obras nacionais espremidas ante o apelo e grande investimento de produtos importados ou livros traduzidos, muitas vezes até abordando temas alheios à nossa cultura e brasilidade. Celebraremos o *Halloween* ou o Dia do Saci?

Assim, dentro desse mesmo contexto de “um país que não lê”, é extremamente satisfatório, como autor, contribuir com a oposição a essa realidade através da criação de uma obra legitimada pela lei de incentivo cultural do Estado, ao passo em que busca alcançar seus objetivos para também mudá-la ou, ao menos, transformá-la. Propiciar ferramentas que favoreçam a circulação e a mediação da literatura, afinal, é também fazer garantir direitos humanos, como bem nos recorda o sociólogo e professor Antonio Candido:

(...) A literatura corresponde a uma necessidade universal que deve ser satisfeita sob pena de mutilar a personalidade, porque pelo fato de dar formas aos sentimentos e à visão do mundo ela nos organiza, nos liberta do caso e, portanto, nos humaniza. Negar a fruição da literatura é mutilar a nossa humanidade. (...) A literatura pode ser um instrumento consciente de desmascaramento, pelo fato de focalizar as situações de restrição dos direitos, ou de negação deles, como a miséria, a servidão, a mutilação espiritual. Tanto num nível quanto no outro ela tem muito a ver com a luta pelos direitos humanos. (CANDIDO, 2011, p. 188)⁹

⁶ Dados do mês de fevereiro de 2019, segundo o SNEL — Sindicato Nacional de Editores de Livros.

⁷ Dados de pesquisa do Instituto Pró-livro, Itaú Cultural e Ibope Inteligência apontaram a média de 5,0 livros por ano entre todos os entrevistados (crianças e adultos, que se consideram leitores ou não-leitores) e levando em conta, ainda, a leitura tanto dos livros inteiros como em partes. Em um recorte por escolaridade de “livros lidos nos últimos 3 meses” nesta mesma pesquisa, a média de leitura geral (livros inteiros ou em partes) entre estudantes do Ensino Fundamental I foi de 2,60 livros/ano em 2019.

⁸ Pesquisa da Nielsen BookScan Brasil e do SNEL apontaram que livros dos gêneros Infantil, Juvenil e Educacional, juntos, foram responsáveis por 35,27% do faturamento do setor, no ano de 2019.

⁹ Cabe ressaltar que o autor, apesar de considerar produções “da maneira mais ampla possível”, como as ditas eruditas ou populares, restringe em seus estudos a literatura apenas às produções escritas (p. 176). É Leda Maria Martins (1997) quem amplia esta definição ao considerar o poder das oralidades como um potencial construtor de conhecimentos e perpetuação de memória. Ela chama de oralitura a literatura que vive da oralidade, que constitui, inclusive, um dos pilares de criação do *Sombras & Assombros*.

Para o projeto de inscrição, os objetivos do projeto se desdobraram em:

- Contribuir para o resgate, difusão e conhecimento das narrativas orais e folclóricas mal-assombradas do estado às novas gerações de leitores e cidadãos de Pernambuco e de todo o país, apresentando-os na forma de uma peça gráfica diferenciada e lúdica;
- Proporcionar ao mercado editorial brasileiro, em especial o pernambucano, um livro-jogo¹⁰ que dialogue com aspectos multi, inter ou transdisciplinares — principalmente psicopedagógicos e de entretenimento — a crianças, pais e educadores;
- Apresentar a linguagem visual milenar do teatro de sombras como forma de expressividade e divertimento, colaborando para a sua difusão como manifestação artística do teatro de animação;
- Promover a integração da arte do teatro de sombras ao folclore das lendas de mal-assombro nordestinas e à estética das xilogravuras popularmente utilizadas na literatura de cordel, construindo uma linguagem expressiva singular e favorecendo mutuamente a difusão destas manifestações artísticas ao público infantil e adulto;
- Impulsionar o trabalho do designer e ilustrador pernambucano Thiago Lyra, na sua terceira obra¹¹ voltada ao público infantil como autor e/ou ilustrador.

DESENVOLVIMENTO PSICOPEDAGÓGICO

Histórias de mal-assombros sempre povoaram a mente humana e da nossa cultura brasileira, em particular. Demônios, vultos e espíritos do mato — investigados e apontados pela antropologia de Câmara Cascudo (2012), Gilberto Freyre (2008) e tantos outros estudiosos —, são também formas arquetípicas do imaginário popular para pontuar seus desejos e angústias.

Não é descabido, nem em Sociologia nem em Psicologia Social, considerar-se o fato de que não há sociedade ou cultura humana da qual esteja ausente a preocupação dos vivos com os mortos. E essa preocupação, quase sempre, sob alguma forma de participação dos mortos nas atividades dos vivos. (...) A gente mais simples admite a participação dos mortos na sua vida sob a forma de “visagens” ou “assombrações” em que as supostas manifestações de espíritos de mortos às vezes se confundem com supostas aparições do próprio Demônio. Ou

¹⁰ O termo livro-jogo é uma associação entre as características de livro e de brinquedo que se evidenciam no *Sombras & Assombros*, em uma livre definição que tomei como partido para a brincadeira que ganha forma na utilização da obra.

¹¹ Os livros ilustrados *Nina e a tartaruga* (2009) e *Nina e o tubarão* (2012), ambos de autoria da jornalista Cláudia Prosin, foram ilustrados e projetados por mim. As publicações são independentes e as histórias se passam no ecossistema do arquipélago de Fernando de Noronha-PE.

de pequenos e médios demônios, desde que o mundo demoníaco também tenha a sua hierarquia. Demônios, no Brasil, às vezes disfarçados em bodes, cabras-cabriolas, mulas sem cabeça, lobisomens, boitatás, porcos, queixadas, cachorros, cães ou gatos de olhos de fogo, quibungos, papões, mãos de cabelo, cobras-norato, almas-de-gato, capelobos, papa-figos. (FREYRE, 2008, p. 25–26)

A origem ancestral destes temores reais e imaginários, que nos sobressaltam como seres sociais, é explicada por Ruth Guimarães, pesquisadora e escritora. Esses temores possuem um viés cultural-religioso de tradição cristã intrínseco a como historicamente incorporamos boa parte do folclore em nossa sociedade brasileira:

Por obra e graça do medo da morte, que faz viver com a mais dramática intensidade, e retesa um por um o feixe de nervos que é o homem, temos um inferno, um demônio e deuses, os cultos, o pavor da outra vida e a esperança do céu. É ele o criador das mais descabeladas fantasias do céu e do inferno. Sensação primária da velha humanidade, persiste implacável através das idades. Faz derivar do culto do fogo e do sol, por antítese, o culto das trevas e dos espíritos sombrios. Povoa a luz de deuses e a sombra, de demônios. E assim ficou desvirtuada a função da sombra. (GUIMARÃES, 2020, p. 23)

O homem é um animal gregário. Talvez fosse mais acertado dizer que é um animal medroso. Os homens agregam-se para se defenderem melhor. E são medrosos por que indefesos. Aterradora a consciência de sua pequenez e do seu medo, quando, segundo o expressivo simbolismo bíblico, “abriu os olhos e conheceu que estava nu” (*Gen. IV, 7*). Foi o medo que criou as sociedades primitivas. E então, na relativa segurança das tribos, buscam um refúgio mais alto e mais seguro: o céu. (GUIMARÃES, 2020, p. 24)

Do mesmo modo, assombrações também ensinam direta ou subliminarmente caracteres “edificantes” para o convívio e a vida em sociedade. Obediência aos pais e bom comportamento, não falar com estranhos, respeito às forças da natureza, o certo e o errado (para determinadas culturas). Valores que a sabedoria popular traz às crianças por meio de personagens folclóricos e suas mágicas aparições, perpetuados outrora (e ainda hoje em rincões de lares urbanos ou das fazendas do interior dos Brasis) em conversas ao pé do fogo, nos contos de exemplo e contos de encantamento, onde o maravilhoso e a exemplaridade são assimilados por ouvintes ou leitores atentos.

É a infância o período em que também os nossos medos, sombras e monstros muitas vezes não possuem forma definida. A Psicologia e a Pedagogia, como vemos no panorama suscitado por diferentes autores que habitam o debate desta pesquisa, defendem que a fantasia da brincadeira e a leitura das histórias infantis, sejam contos de fadas ou folclóricos, possibilitam às crianças traduzir suas realidades. Nesse sentido, elas conseguem se identificar simbolicamente com o faz-de-conta, atuando como narradoras e autoras, o que auxilia na superação de seus conflitos e frustrações, seja parcial ou integralmente. Ao exteriorizar seus processos internos por meio de brinquedos ou personagens e suas interações, seja durante brincadeiras ou leituras, as crianças gradualmente adquirem controle

sobre si mesmas e assimilam aspectos frequentemente complexos, inaceitáveis e contraditórios de sua própria personalidade, lidando com suas emoções:

O conto de fadas também tem outras vantagens importantes quando comparado a fantasias secretas. Uma delas é que, qualquer que seja o seu conteúdo — que pode correr paralelo às fantasias secretas da criança, sejam elas edípicas, vingativamente sádicas ou depreciadoras de um genitor —, pode-se falar abertamente sobre ele, porque a criança não necessita manter em segredo seus sentimentos sobre o que se passa no conto de fadas ou se sentir culpada por se deleitar com tais pensamentos. (BETTELHEIM, 2002, p. 84)

E, assim, como nos conta o psicanalista Bruno Bettelheim, os pequenos constroem suas personalidades, superando os medos que as inibem e aprendendo a enfrentar os reais perigos à sua volta até a vida adulta e o amadurecimento:

Em uma criança, sempre que seu inconsciente vem à tona, acaba imediatamente dominando sua personalidade total. Se ocorrer esse contato direto entre o inconsciente e o ego, o indivíduo se vê enfraquecido, pois ele está sendo controlado, por isso é essencial que ele exteriorize seus processos íntimos, se quiser retomar o controle sobre eles. A criança deve “de alguma forma, se distanciar do conteúdo de seu inconsciente e vê-lo como exterior a ela, para obter qualquer tipo de domínio sobre ele.” (BETTELHEIM 2017, p. 81 apud PALAORO, 2019, p. 69)

O divertimento com as marionetes em teatro de sombras propostas no projeto ***Sombras & Assombros*** tem como objetivo estimular a imaginação, a criatividade e a memória cultural das crianças. Isso é feito por meio das histórias mal-assombradas, que também podem ajudar as crianças a lidar com as sombras, tanto reais quanto simbólicas, do universo infantil. É a professora Michele Palaoro quem, mais uma vez, traz Bettelheim a este debate:

Segundo o autor, a personalidade de uma criança é complexa e contraditória e, para que ela incorpore alguns aspectos de sua personalidade, os brinquedos são importantes, assim como as brincadeiras, uma vez que as pressões do inconsciente podem ser solucionadas através delas. (PALAORO, 2019, p. 69)

Na projeção da figura do fantoche que seguram, espera-se que os pequenos passem a identificar lúdica e controlavelmente o desconhecido através de uma forma de representação visual em suas próprias mãos. A linguagem da representação, como diria a professora e crítica literária Nelly Novaes Coelho (1981, p. 22), tem assim o “poder de concretizar o abstrato e o indizível.”

Em ***Sombras & Assombros***, a teatralidade da brincadeira com sombras busca levar as crianças também a livres associações criativas em relação à história que contam, como narradores e agentes ativos, ou ouvem como espectadoras, no caminho da compreensão de si próprias e às coisas tangíveis do mundo real. Por não trazer narrativas e contos com

os personagens, e sim uma estrutura de ficha com suas principais características descritas no livreto, como foi dito, a brincadeira permite um maior protagonismo, pesquisa e imaginação de quem conta seus contos, na projeção do teatro de sombras. Ao brincar com estas sombras, assim, a criança se apropria do papel de autor, ator e animador de cenas, manifestando e criando conteúdos infinitos a partir de suas imaginações ou conhecimentos. Algo como uma redescoberta do escuro, que abre espaço para a ilusão, transformação e encantamento, como de fato é a origem do Teatro de Sombras, arte milenar de berço oriental ligada à mitologia e ao sobrenatural desde seu nascimento.



Figura 2 – A arte milenar do teatro de sombras é uma maneira muito antiga de contar histórias. Surgiu no sudeste da Ásia, por volta do ano 5.000 a.C. e até hoje é uma expressão culturalmente muito importante na China, Indonésia, Malásia, Tailândia e Camboja. Créditos: Adobe Stock e WikiCommons.

A dramatização dos personagens folclóricos em marionetes busca estimular também a oralização, comunicação e interação em público, associando ainda a diversão do brincar aos conhecimentos culturais. A aprendizagem vira um jogo, que é apenas o portal para

que busquem aprofundamento nas muitas outras lendas e histórias de nossa cultura, gerando ainda mais curiosidade de conhecimento e hábito de leitura de maneira inventiva.

Em paralelo, noções físicas e matemáticas também tomam vez neste brincar. Claro e escuro, profundidade de planos, proporções da sombra projetada longe ou perto, relações espaciais e de correspondência entre a fonte luminosa, o fantoche e a sombra, sobreposição e bidimensionalidade das formas, para citar algumas. A obra de Piazza e Montecchi (2008) aborda estes e outros aspectos positivos relacionados ao teatro de sombras e o impacto que sua linguagem pode causar em crianças e adultos. O material, em castelhano, está organizado pelo Departamento de Educação, Universidades e Investigação do Serviço Central de Publicações do Governo Basco, na forma de uma publicação. A coordenação de texto e ilustrações do original é do editor Pucci Piazza e do diretor artístico e sombrista Fabrizio Montecchi, para o grupo italiano Teatro Gioco Vita — importante expoente inovador neste setor de teatro de animação contemporâneo.

ALGUMAS REFLEXÕES ACERCA DA SOMBRA E DO SOMBRIO

A associação do projeto *Sombras & Assombros* entre teatro de sombras e lendas de assombração, apesar de não ser uma novidade, não necessariamente é uma premissa deste tipo de arte do chamado **teatro de animação**, que utiliza objetos (máscaras, fantoches, bonecos) como personagens protagonistas em cena. De fato, espetáculos de teatro de sombras nem sempre (ou quase nunca, poderíamos arriscar) correlacionam o fenômeno físico¹² a algo sombrio, no sentido conotativo da palavra. Há na sombra, com efeito, um certo ar de poesia capaz de provocar encantamentos em adultos e crianças, posto que podem se relacionar não apenas com nossos horrores ancestrais, como também com nossas identidades como seres, de acordo com os professores Gilson Motta e Paulo Balardim:

A sombra é uma ausência e uma presença que coexistem simultaneamente. É uma imagem efêmera lançada aos olhos do espectador, evocando reminiscências, sensações e sentimentos. A sombra é a transformação do espaço físico pela negação da luz; pela revelação de um conteúdo secreto escondido em cada silhueta, em cada forma, matéria ou substância, por meio de uma projeção luminosa sobre uma tela, um suporte, um anteparo. A sombra aparece-nos, portanto, como uma contradição que se resolve no ato artístico, na sublimação da dúvida por meio do prazer estético. (MOTTA-BALARDIM, 2021, p. 22)

Uma das primeiras formas de identidade e autorreconhecimento, quando crianças, é a nossa sombra. Muito cedo, aprendemos (com alguma carga de susto ou não) que aquela(s)

¹² A sombra pode ser compreendida como um fenômeno físico que indica a projeção ou a ausência da trajetória de feixes propagados de uma fonte de luz. Informação disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/fisica/sombra-penumbra.htm>.

mancha(s) que se forma(m) vinculadas a nós é também algo nosso, visível, que se projeta no espaço a partir do nosso corpo. Por meio delas, também reconhecemos (ou temos a percepção enganada¹³) formas, objetos, outros seres e pessoas, na identificação de suas silhuetas. “A sombra é considerada pelo homem primitivo como uma projeção do eu. A alma é tida como sombra ou reflexo”, lembra-nos Ruth Guimarães (2020, p. 159).

A minha sombra sou também eu ou uma projeção real e simbólica de parte de mim? — podemos filosofar. Que o responda Peter Pan, quando tem sua sombra apreendida na janela fechada pela babá Nana, para espanto da Sra. Darling (BARRIE, 2012, p. 20), e ela se descola de seu corpo, para depois disso parecer ter vida própria — ainda que espécie de sobrevida — com único objetivo de voltar a seu dono. Individualidades e metáforas que a arte e a ficção também nos revelam:

Se o corpo é a morada da alma, também é a morada da sombra. Quem sabe a sombra, assim como a alma, não utiliza o corpo para seus desígnios? Quem sabe a alma, assim como a sombra, não é apenas a ação da luz sobre os corpos? Brincar com a sombra pode ser uma experiência mágica, transcendental. Tão veloz quanto a luz, a sombra (ou umbra) é capaz de fazer despertar em nossa mente imagens esquecidas, medos, desejos e sonhos. (MOTTA-BALARDIM, 2021, p. 22)

É que a sombra não existe sem quem ou o que a originou, previamente, quando toma forma. Pode, sim, brincar de ser outra coisa, de assumir dimensões e proporções irreconhecíveis, de remedar outra personalidade ou personagem. Mas não existir. Tampouco ela existe sem a luz, em uma dualidade de opostos complementares que a canção também pode nos escancarar em caminho inverso, ao menos na poesia: “não existiria luz se não fosse a escuridão”.¹⁴ Como o dia e a noite.

Contrários, luz e sombra se revelam, para além da Física, como potentes simbologias ao longo da história de várias culturas, religiões¹⁵, artes e filosofias que conhecemos. Ora, é na luz que o visível aos olhos se mostra, desde quando éramos *Homo Sapiens* em savanas até hoje,

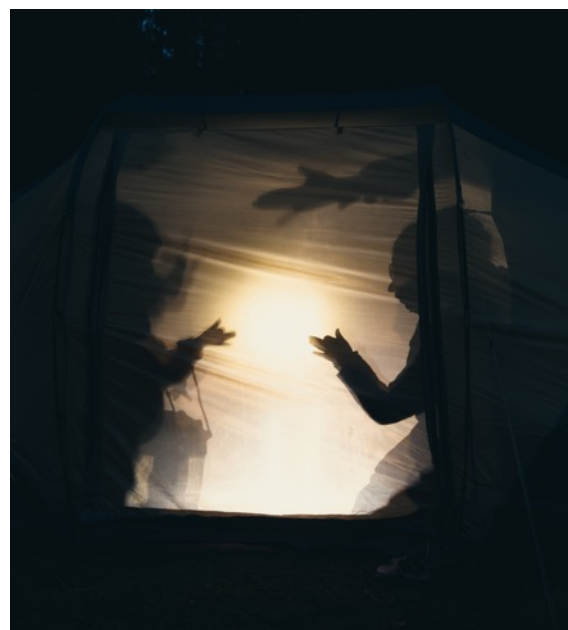


Figura 3 – A brincadeira com sombras e o fascínio do reconhecimento do corpo e do jogo de faz-de-conta que desperta em crianças e adultos. Créditos: Adobe Stock.

¹³ Alguns livros para a infância trazem este tema do divertimento, poesia e formas com sombras de maneira muito instigantes, a exemplo de *Sombra*, de Suzy Lee (Cia. Das Letrinhas) e *O teatro de sombras de Ofélia*, de Michael Ende (Ática).

¹⁴ Da música *Certas coisas*, composição de Lulu Santos e Nelson Motta (1984).

¹⁵ Ruth Guimarães (2020, s/p) relembra-nos que, antes de ser absorvido pelo Cristianismo, Satanás e seus vários nomes e apelidos era chamado de Lúcifer, que vem do latim *o que traz luz*. O anjo caído da mitologia, antes de tornar-se demônio, era o chefe condutor dos astros, quem cuidava dos corcéis do carro do Sol.

quando caminhamos com certa dose maior de confiança em ruas bem iluminadas nas cidades. Por outro lado, é na penumbra ou na ausência da luz que o desconhecido se revela. O indefinido, o irreconhecível, o irregular e a treva são terrenos férteis para despertar nossos mais internos receios. Neles, o obscuro lá fora se mistura com o sombrio aqui dentro, causando insegurança (leia sobre o arquétipo da sombra no capítulo 3).

Não à toa é dito que uma luz de vela, quando oscila entre o acender e o apagar da chama, cria formas ou sensações que chamamos de *bruxulear*¹⁶. Mais uma vez, o oculto, ou o umbral entre o iluminado e o breu, liga-se — agora etimologicamente —, com bruxas e mistérios, medos e monstros que simbolizam o incompreensível dentro e fora de nós.

Iluministas no século XVII também trataram de associar a luz ao conhecimento, um esclarecimento (científico, erudito, de pensamentos) que nos ilumina, como civilizações culturais, de ideias e saberes. À ignorância, tal qual tenebroso demônio, sobrou a condenação às trevas intelectuais e ao apagar de luzes da “falta de esclarecimento”.

Infelizmente, em algum ponto da história estas mesmas metáforas e simbologias acima passaram a reforçar estereótipos de questões de raça e valores. Claro e escuro, ao serem cooptados semanticamente também por juízos e princípios que extrapolam suas condições físicas, adquiriram outros significados perigosos e desagradáveis. E foi assim que, aliado a séculos de Sistema Escravocrata, muitos termos e expressões passaram a adquirir uma carga de sentidos e informações que vão além de seus sentidos denotativos no Brasil (e no mundo, por extensão). Preto, negro, escuro, alvo, claro e muitas outras palavras tiveram que ser estudadas com cautela antes de serem escolhidas nos textos do material desta pesquisa e do projeto ***Sombras & Assombros***. Palavras estas que, quer pelo lado místico das assombrações, quer pelo físico do teatro de sombras, estavam sempre vindo à tona e pedindo para serem selecionadas e reavaliadas com cuidado, nesta temática.

¹⁶ Informação disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/busca?id=bWaG>.

Folclore e mitologias universais

Mais semelhanças que diferenças nas representações

As primeiras pesquisas para a criação do projeto *Sombras & Assombros* já davam indício de que as personagens e lendas de assombrações possuem tantas variantes de características, lugares de aparição como as lendas e personagens do folclore universal. Além disso, apresentam também semelhanças narrativas com outras lendas e personagens. Essas conexões são fruto das férteis imaginações dos contadores de causos e tradições orais que os cantos deste mundo possam oferecer. Pudera! A natureza das narrativas orais firma-se justamente em base de rodas de conversas, onde um conta pro outro, que conta pro outro e assim as histórias vão se tornando “causos” até o ponto em que ninguém mais sabe dali o que é verdade, o que é mentira ou o que é mesmo sobrenatural. Tradições e valores se misturam com entretenimento e cultura. Ampliam-se as nuances de semelhanças e diferenças das mesmas personagens a cada conto que se conta. A este respeito, o folclorista Marco Aurélio loMonaco (2009) parece concordar, e acrescenta:

Com a mesma essência universal que caracteriza o fantástico mundo do faz-de-conta infantil, [o folclore] é por demais significativo pela sua grandiosidade de riquezas sem fim, pelos elementos lúdicos que o compõe, misturados, às vezes, a diversas correntes de natureza europeia, ameríndia e africana. O folclore em si reúne de forma homogênea os mais diversos fenômenos dos matizes de seu arcabouço sedutor e de sonhada criatividade, que muitas vezes acham-se dentro da perfeita imaginação de nossas crianças até dos mais longínquos rincões do Brasil, trazendo à tona diversas concepções da sabedoria popular, que está contida em parte dentro de todos nós. (p. 17)

É assim que, por exemplo, a Comadre Fulozinha, que é uma entidade cabocla, mas não necessariamente de origem em contos e tradições orais de povos indígenas originários da região Nordeste do Brasil, apresenta em seu comportamento características que também são encontradas no Saci Pererê, na Caipora ou no Curupira. Ou que a Cabra-Cabriola, que

chega da Europa a nosso país trazida de lendas do imaginário colonial português, pode misturar mitologia grega, africana e de religiosidade católica eurocêntrica na sua aparência e ações sobrenaturais.

Nesta pesquisa, a investigação das semelhanças contou com uma entrevista em vídeo com o professor e escritor Marco Haurélio¹⁷. A entrevista ocorreu virtualmente no dia 12 de janeiro de 2023 pela plataforma *Google Meets*, sem registro de gravação. Em 1h30min de conversa, houve oportunidade de confirmar, eliminar e obter novos caminhos de conhecimento para encontrar semelhanças e influências na mitologia e Folclore universal e brasileiro nas seis assombrações escolhidas para o projeto ***Sombras & Assombros***.

O resultado deste aprendizado encontra-se no mapeamento do capítulo 5 desta pesquisa, no respectivo quadro **Semelhanças e possíveis influências do Folclore e Mitologia universais** atribuído a cada assombração. Foram indicadas em tópicos brevemente comentados, uma vez que fazem parte de um conjunto de outras características (arquétipos narrativos e psicológicos que representam) indicados no mesmo mapeamento para esta pesquisa.

CADA ASSOMBRO, UMA HISTÓRIA

As páginas do livreto que acompanha o kit ***Sombras & Assombros*** estão disponibilizadas na íntegra — texto e imagem — nos Anexos desta pesquisa, como foi dito. Nestas páginas, as principais características escolhidas de cada uma das personagens para o conteúdo do livro são apresentadas de maneira sucinta e em formato de ficha. Essas características foram devidamente editadas e resumidas para contemplar informação, estilo de texto e espaço de layout.

Estão listadas neste capítulo 2, entretanto, algumas informações coletadas nas pesquisas de projeto gráfico e escrita do projeto. Essas informações têm o objetivo de complementar, trazer curiosidades e ampliar o conhecimento da leitura de cada uma delas neste trabalho, antes de chegarmos ao mapeamento do capítulo 5. Aqui, falaremos um pouco sobre as origens regionais destas lendas de assombração no imaginário pernambucano. Algumas delas são inclusive datadas, como uma espécie de rastro documentado na história entre os limites de *fake news*¹⁸ (quando o termo ainda nem existia), lendas urbanas e

¹⁷ Especialista e divulgador da literatura de cordel em mais de 50 títulos publicados, Marco Haurélio ministrou o módulo 14, *Questões dos contos tradicionais e cultura popular*, em dois encontros desta Pós-Graduação para a Turma 8.

¹⁸ A disseminação de “informações e notícias propositalmente falsas” por meios tecnológicos (internet, redes sociais, etc.) é conhecida no Brasil e no mundo pelo termo *fake news* (do inglês *fake*=falso e *news*=notícias). Informação disponível em: <https://bit.ly/40CA0xX>.

folclore popular. É Marco Haurélio, em entrevista, quem nos esclarece que “apesar de algumas destas lendas que você nos traz em seu projeto terem sido ‘inventadas’ recentemente, podemos dizer que elas só se firmaram no imaginário como figuras folclóricas por terem em si características de mitologia e folclore universal”.

Às descrições das assombrações:

- **O Papa-Figo:** ele aparece na figura de um velho muito rico, porém decrepito, com a pele amarelada e cheia de feridas. Costuma oferecer doces e guloseimas para crianças nas ruas ou portas de escolas, para então raptá-las em um saco que carrega nas costas e depois se alimentar de seus fígados como forma de amenizar sua doença repugnante (FREYRE, 2008, p. 98; BELTRÃO-LÓSSIO, 2014, p. 43; ALVES, 2017, p. 294). Em Recife, há na cidade referências a uma residência específica onde se acredita que ele viveu, um imponente sobrado no bairro Parque Amorim, próximo à região central.¹⁹ O casarão, hoje explorado no “turismo mal-assombrado” bastante forte e presente na cidade²⁰, foi apontado por Gilberto Freyre em seu livro *Assombrações do Recife Velho*. A curiosidade é explicitada na entrevista com o professor Emanuel Correia, na matéria do jornal virtual *OxeRecife*: “Em suas páginas, conta-se o fato de que um dos Amorins sofria de anemia profunda, o que o obrigava a comer fígado cru [de boi, *grifo nosso*] como parte do tratamento”;



Figura 4 – O casarão da família Amorim, em Recife (foto de 2021). À direita, capa de folheto de cordel de Francisco Firmino de Paula (H. Rufino), sem data. Créditos: Letícia Lins/OxeRecife e Acervo Antonio Nóbrega/Biblioteca Instituto Brincante.

¹⁹ Informação disponível em: <https://oxerecife.com.br/sessao-recife-nostalgia-o-parque-amorim-e-a-lenda-do-papa-figo/>.

²⁰ Newton Moreno, no prefácio da 6.^a edição de *Assombrações do Recife Velho* (FREYRE, 2008, p. 12), reflete sobre este fenômeno ao relembrar-nos que “o sobrenatural reside no nome de vários logradouros da cidade de Recife: rua do Encantamento, rua dos Sete pecados mortais, bairro dos Aflitos, bairro de Afogados, praça Chora-Menino, bairro da Encruzilhada. Todos com suas justificativas para os nomes que carregam. E deste trânsito metafísico de tantas crenças, observa-se a fixação lusófona pelo aspecto da morte. Lirismo e morte, sebastianamente portugueses, que imantam a cultura nordestina de um saudosismo atroz, que não se desvencilha de seus mortos, que sofre e carpe seus mortos, que os reinventa em aparições e crenças mil.”

- **A Comadre Fulozinha:** ela é uma entidade que habita as matas e canaviais da Zona da Mata e também da Caatinga de alguns estados nordestinos. Aparece como uma menina de vestido branco e uma florzinha na cabeça, com longos cabelos negros que lhe cobrem e se confundem com todo o seu corpo e vestimenta. Protetora da fauna e flora, costuma castigar com surras de vara ou chicotadas com seus cabelos os que desrespeitam as florestas. É conhecida por aparições em que pede oferendas para deixar passar os viajantes, geralmente fumo ou prato de papa de aveia (BELTRÃO-LÓSSIO, 2014, p. 71);



Figura 5 – Canaviais característicos da paisagem rural da Zona da Mata pernambucana são alguns locais conhecidos por aparições da Comadre Fulozinha: umbrais de áreas agrícolas que engolem a paisagem de mata nativa há séculos, propícios à manifestação de uma entidade protetora de matas. Créditos: Vecteezy.

- **A Mulher da Sombrinha:** os registros desta assombração coincidem com o início da história da Usina Catende, em Catende, Zona da Mata pernambucana, a partir dos anos 1940²¹. É lá que surgiu a lenda de uma mulher vestida à moda antiga, de salto alto e longa ca-beleira loira caindo pelos ombros, cujo rosto ninguém via, pois estava sempre en-coberto por uma sombrinha de passeio. Suas aparições fantasmagóricas se davam à meia noite, seduzindo trabalhadores que saiam da troca de turno de trabalho na usina, com um convite feiticeiro para um passeio à porta do cemitério da cidade (BELTRÃO-LÓSSIO, 2014, p. 29). A Usina já não existe desde 1955, mas a aparição seguiu no imaginário da população. De fato, ganhou fama inclusive celebrada como personagem anfitriã do município, em bloco carnavalesco e bonecos gigan-tes que ganharam espaço mesmo nas ladeiras de Olinda e Recife;



Figura 6 – A Usina Catende, em Pernambuco, está diretamente ligada ao surgimento da lenda da Mulher da Sombrinha. Ao lado, boneco gigante da personagem do bloco de carnaval fundado em 1983. Créditos: Chico Peixoto/ LeiaJá Imagens e reprodução TV Asa Branca.

²¹ Informação disponível em: <https://interior.ne10.uol.com.br/noticias/2019/10/25/historia-da-mulher-da-sombrinha-assombra-moradores-de-catende-178493>

- **A Perna Cabeluda:** a história ganhou fama nos anos 1970, em Recife, quando em uma notícia de rádio o então repórter Jota Ferreira²² anunciou ao apresentador Geraldo Freire: “Vítima de agressão física acaba de dar entrada no Hospital da Restauração. O agressor, Geraldo? A Perna Cabeluda!”. Tratava-se, ali, de uma dita brincadeira entre os comunicadores, uma questionável maneira de preencher o espaço do programa que já não tinha mais notícias para aquele dia. A solução foi inventar este relato, alegando tratar-se de uma pessoa de apelido Perna Cabeluda. Daí até virar uma lenda foi uma questão de horas. Nos dias seguintes, já pipocavam boletins de ocorrência policial na cidade, de cidadãos que diziam ter sido agredidos ou surpreendidos por um ser fantástico, uma perna que andava sozinha, saltitando e chutando suas vítimas. Instaurou-se o pânico. De lá para cá, a personagem ganhou espaço de honra no panteão de criaturas fantásticas e mal-assombradas do estado, em aparições que ganham tons mais assustadores com gargalhadas tenebrosas, sustos e rasteiras com que a criatura surpreende seus alvos (BELTRÃO-LÓSSIO, 2014, p. 35). O escritor Raimundo Carrero, entretanto, é quem alega ser o criador da lenda, a partir de uma crônica que escreveu para o Diário de Pernambuco, em 1976²³;

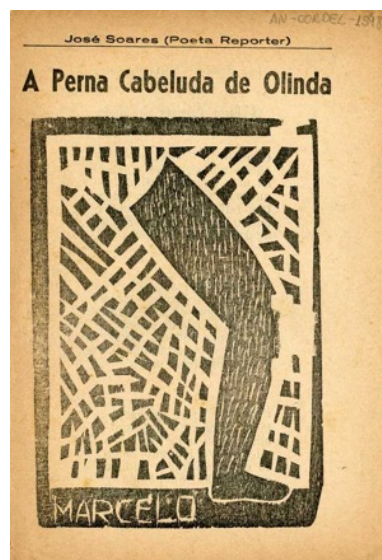


Figura 7 – A crônica do escritor Raimundo Carrero, publicada no Diário de Pernambuco em 1976. Ao lado, capas de folhetos de cordel retratam a Perna Cabeluda (impressos de 1976 e 2001). Créditos: Reprodução/Diário de Pernambuco e Acervo Antonio Nóbrega/Biblioteca Instituto Brincante.

²² Acesse os links: <https://www.folhape.com.br/radio-folha/a-perna-cabeluda-volta-ao-ar-no-espaco-do-radioteatro-da-folha/192900/> e <https://www.google.com/search?client=firefox-b-e&q=anuncio+jota+ferreira+perna+cabeluda+o+movimento#fpstate=ive&vld=cid:b0a1d9e2:vid:qcp7y0UJIPM> para conhecer um pouco mais sobre esta história.

²³ Acesse: <http://blogs.diariodepernambuco.com.br/diretoreadacao/2015/04/09/a-verdadeira-historia-da-perna-cabeluda/> e <http://www.impresso.diariodepernambuco.com.br/noticia/cadernos/viver/2015/12/a-perna-cabeluda.html>

- **O Nego d'Água:** um ser anfíbio, corpo entroncado, com pele áspera coberta de escamas e dedos das mãos e pés intercalados com membranas parecidas com as de sapos. Ele está quase sempre submerso e costuma aterrorizar banhistas e pescadores dos rios, virando barcos e rompendo redes e linhas com anzol. Ou, pior, levando-os consigo para o fundo das águas (BELTRÃO-LÓSSIO, 2014, p. 13). A lenda está vinculada ao Rio São Francisco, principalmente no trecho de Pirapora-MG a Juazeiro-BA. É em Juazeiro, inclusive, que foi erguido em 2003 um monumento de 12 metros de altura, em concreto, do artista Lêdo Ivo. A obra está à margem do rio, eternizando a clássica cena do mal-assombro tomando sol sobre uma pedra, comum na descrição daqueles que dizem já tê-lo visto. Protetor das águas, há referências que tenha sua origem como lenda associada ao Ciclo do Ouro brasileiro no século XVIII, inclusive com seu nome de batismo de alguma maneira também ligado à exploração escravocrata do período.²⁴



Figura 8 – A estátua do Nego d'Água, erguida em Juazeiro/BA, que parece contemplar a vista de Petrolina/PE, do outro lado da margem, e a ponte que liga as duas cidades sobre o Rio São Francisco. Créditos: Portal Viva o Sertão.

²⁴ O Nego d'Água foi, de longe, a assombração mais polêmica dentre os critérios para ser selecionada para figurar no *Sombras & Assombros*. Questões de racismo estrutural, o próprio termo “nego” usado em seu nome me geraram muitas dúvidas e perguntas: há espaço para um revisionismo de lendas folclóricas ou ao menos da maneira como elas são representadas no nosso país? A “sabedoria popular” também é capaz de reproduzir valores deturpados na visão do século XXI? Por fim, compreendeu-se que, independentemente de sua origem polêmica, o fato é que esta e outras lendas já integram o imaginário popular, inclusive na região de Petrolina-PE, de onde provém minha família materna e onde passei grande parte da infância. Alheia a estes questionamentos, antes, nesta época e até hoje, a lenda do Nego d'Água segue gerando afetos de terror e memória na imaginação de crianças e população ribeirinha local. Apesar de representado todo preto na ilustração (recurso comum para obter contraste nas imagens de xilogravura, em geral) na página com informações deste personagem no kit, levou-se em conta um critério cuidadoso de excluir alusões à pele escura ou outros elementos que o associem com homens negros no texto.

- **A Cabra-Cabriola:** de dia ela é uma cabra comum, mas à noite se revela como um temível monstro de chifres enormes, fogo nos olhos e soltando fumaça pelas ventas. Come e aterroriza crianças malcomportadas, adentrando suas casas com artifícios ardilosos (FREYRE, 2008, p. 86; BELTRÃO-LÓSSIO, 2014, p. 47; ALVES, 2017, p. 82). Notório estudioso, Câmara Cascudo (2012, p. 195) nos elucida que ela “é uma assombração portuguesa que emigrou e se diluiu no folclore brasileiro. Pelo seu enredo nada demonstra de regional e mesmo de origem patricia”. E acrescenta: “Acredita-se que a Cabra Cabriola vive nos campos e nós só conhecemos sua história nas cidades do litoral. Está quase esquecida. A tradição da Cabra antropófaga, dando mil saltos e curvas (cabriolando) é documento das terras distantes. Pereira da Costa recolheu a história da Cabra Cabriola no seu Folclore Pernambucano (pp. 80/81. Rev. Inst. Hist. Bras., tomo LXX. Parte II. Rio de Janeiro, 1908).”

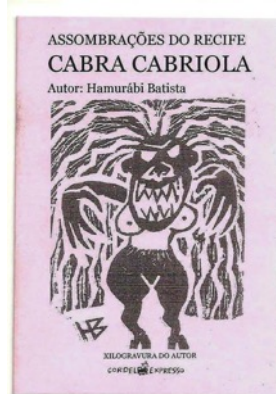
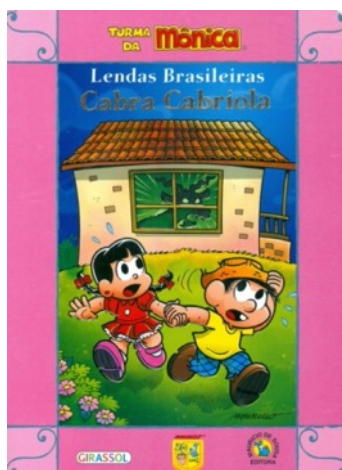


Figura 9 – Vinda de lendas portuguesas, a Cabra-Cabriola trilha sua fama também no folclore e em publicações brasileiras, inclusive na literatura de cordel. Acima, o suplemento infantil *PimPamPum!* do jornal português *O Seculo*, de 1926, traz um conto ilustrado com a personagem. Abaixo, edições dos livretos da coleção *Turma da Mônica Lendas Brasileiras*, das editoras Maurício de Souza e Girassol, capas de 2010 e 2018. No detalhe, folheto de cordel de Hamurábi Batista, de 2021. Créditos: Hemeroteca Digital, da Hemeroteca Municipal de Lisboa (HML); Reprodução digital (Turma da Mônica); Acervo Literatura de Cordel do CCSA/UFPB.



Figura 10 – Imagens das silhuetas de papel representando as 6 assombrações selecionadas para o kit *Sombras & Assombros*, além dos 4 personagens coadjuvantes: o Papa-Figo, a Mulher da Sombrinha, a Cabra-Cabriola, a menina e o menino, a Perna Cabeluda, o Nego d'Água, a Comadre Fulozinha e a mulher e o homem. As respectivas ilustrações podem ser vistas no Anexo II desta pesquisa. Créditos: Acervo/divulgação Thiago Lyra.

Mitos e lendas são maneiras de a humanidade expressar interpretações, ensinamentos, cosmogonias e modos de vida, em um processo de perpetuação cultural entre gerações, conforme nos lembra o poeta e folclorista britânico Neil Philip:

É da natureza humana contar histórias, e existem em todas as culturas histórias que chamamos de mitos — histórias da criação do mundo e da humanidade, dos feitos de deuses e heróis, e do fim dos tempos. Essas histórias explicam o mundo e definem nosso papel na criação (...) os mesmos temas se repetem à medida que a humanidade se interessa pelos grandes mistérios da vida e da morte. A melhor definição de mito foi dada por Maya Deren em sua obra sobre deuses no vodu: “Mitos são fatos da mente manifestos na ficção da matéria. (...) O mito assume um significado diferente para o crente, o antropólogo, o folclorista, o psicólogo ou o crítico literário. Essa é uma das funções do mito: celebrar a ambiguidade e a contradição. (PHILIP, 2010, p. 6)

É no Folclore que o conjunto de tradições e manifestações populares de cada país ou cada cultura se expressa. Isso acontece por meio de mitos e lendas, mas também de festas e danças, artesanatos, provérbios, canções, culinária, brincadeiras e jogos, para citar alguns. “Tal como a língua e a história, o folclore nada mais é do que o conjunto de manifestações

de uma cultura popular tradicional que retrata a alma de um povo”, relembra-nos Marco Aurélio loMonaco (2009, p. 22). Sendo assim, é natural compreender que personagens folclóricos carreguem com eles muitas características simbólicas em comum, assim como variações regionais que melhor traduzam ou celebrem nuances de raízes e identidades entre povos ou pessoas de um mesmo povo.

Protagonismo e autoconhecimento

Psicologia do medo e exemplaridades na literatura para a Infância

No mês de agosto de 2022 celebramos, como em todo ano no Brasil, o Dia do Folclore. De olho na efeméride e logo após o lançamento oficial do *Sombras & Assombros* no mês anterior em Recife-PE, uma escola de Educação Infantil da cidade entrou em contato, buscando mais informações sobre o projeto e a possibilidade de adquirir alguns exemplares para o acervo de suas duas biblio-brinquedotecas. Em conversa com a coordenadora, pela primeira vez um outro lado da moeda da obra, que estava até então apenas animador e reluzente, se mostrou: “Você acha que seu material pode ser um conteúdo muito pesado, ao tratarmos de temas de assombração para os menores, na escola? As crianças adoram, mas já tivemos um evento em outra ocasião desta natureza em que uma menina voltou para casa, teve pesadelos e então tivemos que ouvir reclamações dos pais”.

A preocupação foi legítima. Afinal, vivemos uma época e em uma sociedade que parece buscar não lidar com angústias e medos, em especial na educação de suas crianças, ao que nos complementa a historiadora Mary Del Priore:

Não é à toa que o comércio e a indústria de produtos infantis vêm aumentando progressivamente sua participação na economia (...) O bem-estar e o aprimoramento das relações entre pais e filhos são assuntos constantes de psicólogos, sociólogos, psicanalistas enfim, de especialistas, que além de produzirem uma contribuição inédita para uma melhor inserção da criança na sociedade do ano 2000, veiculam seus conhecimentos em revistas e teses, propondo uma nova ética para a infância. (DEL PRIORE, 2021, p. 7)

Pais, educadores e cuidadores compartilham entre si dúvidas e responsabilidades em relação a como lidar com tudo o que se contrapõe à concepção de *infância imaculada*²⁵. Além

²⁵ Esta metáfora de uma espécie de “redoma protecionista” a que a noção de infância pode chegar, nos dias de hoje, parece ser resultado do que Ariès (1986, p.277) aponta como uma preocupação em que a sociedade — representada por

disso, enfrentam o desafio da cultura excessiva de felicidade na qual vivemos atualmente, reforçada pelas redes sociais e pela mídia publicitária. Ou, como disse Mary Del Priori (2010), “no mundo atual essas mesmas crianças passaram de reis a ditadores.”

Parece existir nesta visão do adulto sobre a criança um desejo por privação de angústias, uma visão trata do que a criança deve, pode ou precisa ter contato (ou não) com o mundo. Esse desejo revela um desequilíbrio mais em relação ao autocomprometimento superprotetor dos adultos que a algo que se poderia mostrar como oportunidade para um entendimento da personalidade, habilidades emocionais, afetos e estágios de desenvolvimento em que as crianças realmente se encontram. Além disso, há uma certa dose de culpabilidade social em relação a si mesmos. A ditadura mencionada por Del Priore, assim como nossas sombras íntimas, parece estar muito mais internalizada pelos pais e cuidadores em suas projeções nas crianças do que nas experiências em si. A professora Déa Aguiar nos esclarece isso:

Ao longo da carreira de magistério, percebeu-se o quanto histórias que abordam o medo são apreciadas pelas crianças, provocando o desejo de ouvi-las sempre que possível. Porém, esse apreço por parte das crianças é, na maioria das vezes, negligenciado, uma vez que muitos pais e profissionais da área de educação sentem-se desconfortáveis com esse tipo de literatura, seja por crenças que partilham, culturas familiares e/ou mesmo desconhecimento a respeito. (...) Enquanto de um lado encontram-se as crianças que se divertem, de outro estão pais aflitos por seus rebentos estarem ouvindo histórias assustadoras.

(...) O repúdio dos adultos com relação à contação de histórias de medo para crianças tem mais relação com seus próprios medos não enfrentados que com os riscos que possam significar para as crianças. O medo é e ainda será um tema muito polêmico para ser abordado a partir de histórias contadas, pois envolve muitos preconceitos, relacionados à cultura que permeia nossa sociedade. (AGUIAR, 2019)

Não é que a infância e os sentimentos infantis não devam ser tratados como uma fase que requer seu devido cuidado e zelo. Ou tampouco o tema de apresentá-los às assombrações. E nem que o *Sombras & Assombros*, por outro lado, tenha sido criado para ser um instrumento psicopedagógico para avaliar estas angústias infantis ou servir de veículo para diagnósticos terapêuticos. Longe disso! O kit trata-se apenas de um jogo, um brinquedo que traz às crianças um contato cultural com parte de nosso Folclore por intermédio de histórias e lendas. E, como tal, tem o intuito de criar um ambiente de brincadeira e divertimento imaginativo. O fato é que, como produto editorial, encontra-se nessa faixa cinzenta de aceitação de uma parcela de pais e educadores que possam interpretá-lo como

eclesiásticos, juristas e, conseqüentemente, unidades familiares (ao menos, as de modelo burguês) — começou a considerar desde o século XVII em suas estruturas sociais. A partir desse momento, “passou-se a admitir que a criança não estava madura para a vida, e que era preciso submetê-la a um regime especial, a uma espécie de quarentena antes de deixá-la unir-se aos adultos.” E acrescenta: “essa nova preocupação com a educação pouco a pouco iria instalar-se no seio da sociedade, e transformá-la de fio a pavio.”

“um alerta”, ou ao menos um material que escape de eventuais convenções de temáticas mais comedidas e de fácil digestão comercial/didática.

Mas também é fato que é na brincadeira, nos jogos, na interação com brinquedos e na literatura que crianças expressam ou referenciam o seu mundo interno, conforme nos atentam os especialistas²⁶:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. (KISHIMOTO, 2021)

Assim, o brinquedo “enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira, o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil”, como nos complementa a pedagoga Tizuko Kishimoto (2021, p.21). Portanto, é possível supor que a leitura e a brincadeira com as sombras em teatro de sombras possa se tornar uma oportunidade, em vez de um impedimento, para o contato com esta outra sombra, agora a simbólica, que todos lidamos em nossos íntimos, conscientes ou não de sua presença²⁷. E ainda, de quebra, também refletir e se questionar sobre o olhar do adulto para o medo das crianças, nos limites deste que podemos chamar de “maniqueísmo adultocêntrico” que procuramos abordar acima.

É nesse primeiro ponto que o aspecto lúdico do **Sombras & Assombros** busca se apoiar. Basta acompanhar ou participar de alguns momentos de brincadeira de crianças com ele e logo se percebe que naquele espaço que poderia ser considerado adverso (luzes apagadas, clima de assombração no ar), é o limite da imaginação de cada uma delas que dita os caminhos que a narrativa deve tomar. Protagonizando a contação de próprias histórias, geram argumentos e materializam falas e sequências narrativas, projetando na sombra na parede este elo entre mundos internos e externos. “O lúdico é fundamental na formação infantil, pois possibilita à criança produzir sentidos sobre o ato de brincar e sobre o mundo que a cerca e, ao fazê-lo, tornar-se produtora de cultura”, nos esclarece a professora Inês Sampaio (2016). E vai além:

²⁶ Kishimoto (2021) relembra que “O brinquedo coloca a criança da presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.” Em sua obra, traz pensadores como Montaigne, Rousseau, Claparède, Piaget, Klein, Vygotsky, Bruner, Chomsky e outros para elucidar as relações e paradigmas entre o jogo e o desenvolvimento infantil e a educação. É citando Claparède que afirma que “o jogo infantil desempenha papel importante como o motor do autodesenvolvimento e, em consequência, método natural de educação e instrumento de desenvolvimento.”

²⁷ É a professora e contadora de histórias, Déa Aguiar, quem vem novamente representar este panorama, ao nos lembrar que “as histórias de medo cumprem uma função simbólica importante na elaboração da personalidade infantil, funcionando como um momento de catarse em que a emoção do medo pode ser drenada, enfrentada e superada por meio do imaginário.”

A facilidade com que elementos do real imediato vivenciado pelas crianças são transpostos para um plano imaginário e/ou com que ela os incorpora em seu cotidiano associa-se, em larga medida, a uma das principais características da infância. A capacidade de articular um mundo imaginário à experiência imediata traduz um percurso de construção de sentidos pelos quais a inteligibilidade do mundo torna-se possível. Assim, ela brinca com a identidade de ser um e ser outro (melhor seria dizer ser muitos outros), estar em lugares e tempos com que for capaz de sonhar, morrer e renascer tantas vezes quanto desejar, redefinir em seus próprios termos o que seja o ordinário e o extraordinário, entre tantas possibilidades. O mais interessante é que ela faz tudo isso sem perder a noção de quem é, de onde está e de quais são materiais originários com que lida para construir esse universo fantástico. O dispositivo da imaginação opera, ainda, como vimos, como um sistema de proteção da criança, fazendo-a desligar-se do mundo ao viver situações fantásticas. (SAMPAIO, 2016, p. 229-230)



Figura 11 – Mesmo com temática mal-assombrada, o divertimento e a inventividade ganham espaço na brincadeira entre crianças e cuidadores com o kit *Sombras & Assombros*. Créditos: Acervo/divulgação Thiago Lyra.

Ficam, ainda assim, os questionamentos: o que representam os seres fantásticos no nosso imaginário? O que podemos entender sobre o medo e as sombras simbólicas que perpassam o contato com personagens mal-assombrados? Lidar com o sombrio é capaz de disparar ou amparar projeções de angústias na criança? Ou será que o medo apenas fantasia projeções internas que já temos em nós? Como a maturidade de cada criança impacta na compreensão e entendimento da brincadeira ou encontro com lendas de assombração? O que pode representar o medo em cada fase de desenvolvimento dos pequenos?

Eis um tema que merece um estudo à parte! Nesta busca, foi marcado um encontro virtual na rede social do **Sombras & Assombros**²⁸ com Maysa Balduino²⁹, professora de teoria freudiana³⁰. Na conversa informal, muitas destas perguntas foram esclarecidas, apondo caminhos para mediar histórias e ressignificar o medo, na compreensão de entendimento de alguns processos infantis. O material serviu de apoio na sugestão de alguns pontos propostos no capítulo 5 desta pesquisa. Estes pontos tratam dos principais medos que cada uma das seis assombrações escolhidas possa representar/manifestar nos indivíduos e também sobre as exemplaridades sociais que as assombrações podem transmitir para as crianças. As catalogações sugeridas nesta pesquisa não almejavam ser um tratado profundo de pesquisa psicanalítica e de Psicologia Social. Mas contaram com a opinião de Maysa após serem elencadas e submetidas à sua análise³¹ por e-mail, com validação de que estavam de acordo.

JUNG E OS ARQUÉTIPOS

A Psicologia Analítica, proposta pelo psicanalista Carl Jung (2000; 2002) em meados do século XX, é uma teoria que dialoga, com efeito, com os temores universais. Ela também aborda o inconsciente coletivo e as representações simbólicas às quais a Humanidade recorre para significá-los. Jung não hesita em buscar na mitologia dos povos a maneira com que interpretamos e traduzimos nosso inconsciente na forma de **arquétipos**, como nos apontam os editores de *Os arquétipos e o inconsciente coletivo* no prefácio da edição:

Outra forma bem conhecida de expressão dos arquétipos é encontrada no mito e no conto de fada. Aqui também, no entanto, se trata de formas cunhadas de um modo específico e transmitidas através de longos períodos de tempo. Especialmente em níveis mais altos dos ensinamentos secretos, os arquétipos aparecem sob uma forma que revela seguramente a influência da elaboração consciente, a qual julga e avalia. Sua manifestação imediata, como a encontramos em sonhos e visões, é muito mais individual, incompreensível e ingênua do que nos mitos, por exemplo. O arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta. (JUNG, 2002, p. 17)

²⁸ A *live* ocorreu compartilhada nos perfis de Instagram @sombraseassombros e @pomarlivraria e contou com contribuições e mediação de Melissa Pomi, colega de Pós-Graduação, mãe e livreira proprietária da Pomar Livraria, em Goiânia-GO. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CjZDjMgjWc1/>.

²⁹ A psicanalista Maysa Balduino é membro associada da SBPGoiânia e professora de Teoria Freudiana na residência médica da Pax Instituto de Psiquiatria em Goiânia-GO.

³⁰ Conjunto de conhecimentos e conceitos estudados e/ou criados por Sigmund Freud (1856–1939) no início do século XX. Esses conhecimentos e conceitos definem Freud como autor da Psicanálise, uma ciência que até hoje vigora em paradigmas perpetuados e derivados por tantas outras teorias sob sua influência, como Melanie Klein, Carl Jung, entre outros. Termos como Complexo de Édipo, libido, transferência, Id, ego, superego e práticas como a análise e interpretação de sonhos, para citar alguns, são expressões características do pensamento e teoria psicanalistas freudianas (Uchôa, 1970; Spanudis, 1992).

³¹ Para buscar mais informações e citações de Freud (2019) no texto “O Infamiliar” (O Estranho) sugerido por Maysa na *live*, em que o psicanalista lança luz sobre aquilo que nos repele é também um reflexo do que nos é familiar, ou reconhecemos como parte de nós, consulte as referências bibliográficas desta pesquisa. Os textos de Freud costumam ser publicados sob coletâneas, então muitas vezes podem ser consultados também em publicações diferentes da indicada.

Os arquétipos, portanto, referem-se às experiências que se moldam dentro de certos padrões reconhecidos pelas sociedades do mundo através dos séculos, formando uma espécie de conhecimento universal sobre determinados fenômenos. Jung nos aponta alguns desses arquétipos universais em sua teoria, como o da Grande Mãe, o do Herói e o da Sombra, entre outros.

Podemos pensar que assombrações em geral, objeto deste nosso estudo, representam o arquétipo da **Sombra** nas narrativas orais e escritas. Este arquétipo diz respeito a partes muitas vezes suprimidas de nossas personalidades e que podem ser carregadas de instintos herdados que escondem violência, raiva e ódio, por exemplo. Algo como a energia do lado obscuro e subconsciente em nós, aspectos não-expressos, irrealizados ou rejeitados de algo, que os antagonistas (folclóricos, mitológicos ou de narrativas ficcionais) trazem projetados em suas representações visuais e personalidades como personagens.

Para fins didáticos desta pesquisa, foi utilizado o modelo proposto pela educadora Carol S. Pearson (1989) e pelo psicólogo Dr. Hugh Marr (PEARSON-MARR, 2007). Este modelo é derivado dos estudos de Carl Jung (2000; 2002) e do escritor Joseph Campbell (1991; 2010), e apresenta uma classificação de características e personalidades humanas divididas em 12 tipos de arquétipos. Essa lista foi utilizada como base para o mapeamento das assombrações no capítulo 5. Em particular, no item **Representações arquetípicas nas “vítimas” (ou que podem suscitar nas crianças)** na tentativa de compreender ou sugerir como representações e ações das seis lendas de assombração aqui propostas se correlacionam com afetos e naturezas dos leitores/espectadores do material. Os tipos são:

- | | | |
|------------------|--------------|-------------------|
| 1. O inocente; | 5. O mago; | 9. O órfão; |
| 2. O sábio; | 6. O herói; | 10. O cuidador; |
| 3. O explorador; | 7. O amante; | 11. O governante; |
| 4. O rebelde; | 8. O tolo; | 12. O criador. |

EXEMPLARIDADES, NARRATIVAS ORAIS E CÓDIGOS DE CONDUTA SOCIAL

Contos populares e narrativas orais, que também são consideradas manifestações folclóricas, são formas características de povos balizarem condutas morais e de costumes na vida em sociedade, em particular na brasileira. As lendas de assombração, frequentemente relacionadas a superstições e crendices, parecem trazer em suas narrativas aspectos moralizantes e função social. Especialmente, muitas delas lidam diretamente com medos e angústias adultas ou, especificamente, com as infantis e apontam nelas ou por meio delas algumas regras de comportamento sociais. “Criança muito abelhuda, chama a Perna Cabeluda!”. “Se não parar de importunar, a Cabra-Cabriola vem te buscar!”.

O folclore em sua mais pura essência sempre esteve abraçado com os ditos do conhecido **adágio popular**³². É de certa forma um tanto fácil de constatar que, independentemente da formação ou da educação que tiveram, as pessoas de qualquer classe se utilizam de expressões e citações e até de gestos significativos, os quais foram aprendidos por meio da convivência diária com seus pares e assimilados espontaneamente, isso apenas para não citarmos as crenças e crendices tão enraizadas no seio da família brasileira. (loMONACO, 2009, p. 28)

Sob a dualidade de exemplaridades e consequências de atos, o medo do desconhecido em histórias surge como fio condutor para dar sentido a pontos de vista que sugerem bons e maus comportamentos. Isso acontece mesmo quando a teatralidade da própria narrativa contribui para gerar sensações e despertar reflexões:

Os contos de histórias eram realizados à volta da fogueira, pois o fogo, além de iluminar e afugentar animais, gerava um ambiente propício para aproximar as pessoas, devolvendo um pouco da ilusão de controle do ambiente e da sensação de segurança. Por isso, é normal até hoje as histórias de medo trabalhar com cenários escuros ou em penumbra, que reforçam a sensação de desconhecido que pode ser considerada a origem filosófica e biológica do medo. (AGUIAR, 2019, p. 9)

Em meio a estas relações, pairam quase inadvertidamente as diferenças entre a maneira e o ponto de vista com que adultos e crianças encaram ou compreendem seus temores, como nos aponta a antropóloga Flávia Pires (2009) em seu estudo:

Desde o momento em que o conceito de mal-assombro é formado, ele é tido como algo a se temer. Mas as crianças pequenas, menores de sete anos de idade, temem os mal-assombros segundo uma lógica própria, que difere da dos adultos e das crianças maiores. As crianças assustam-se com os mal-assombros, mas não poderiam afirmar que eles são o mal ou uma armadilha dele. O medo não vem do fato do pacto do mal-assombro com o maligno. Para a criança, o mal-assombro assombra — e isso é ruim. As crianças pequenas não demandam razões para temer os mal-assombros, diferentemente dos adultos. Temem porque temem, porque o mal-assombro é terrível — e não porque o mal-assombro vem do demônio. Para o adulto, ele é um afiliado do mal e, por isso, assombra. Aqui

³² Adágios são “ditos morais de origem popular”, ou seja, provérbios com mensagens de teor moral. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=ad%C3%A1gio>.

o processo em jogo é que as crianças primeiro aprendem a temer para depois aprenderem por qual motivo devem temer. (p. 304)

(...) Não passa pela cabeça de um adulto brincar de inventar o medo. É divertido fazer os outros terem medo, mas sentir medo não é nada engraçado. O medo é coisa séria para um adulto: ele não brinca de se assustar. Os adultos inventam histórias de mal-assombro para assustar os outros — principalmente, as crianças — e muitas vezes, acabam eles mesmos assustados. A diferença em relação à criança é que ela brinca de inventar mal-assombros, ou seja, brinca de assustar-se, enquanto os adultos brincam de fazer os outros terem medo. (p. 306)

Independentemente disso, nas narrativas das lendas de assombração há mistérios que, ao mesmo tempo, despertam encanto e acolhimento, conhecimento e conforto para quem as ouvem ou leem. Isso ocorre porque essas narrativas expõem casos que aconteceram ou foram evitados graças à astúcia ou à sorte de suas personagens, sejam elas protagonistas ou antagonistas de trajetórias. E assim, capturando nossas atenções como ouvintes, leitores ou espectadores, ajudam a construir nossas identidades e aprendizados como pessoas ou povos. De fato, “desde que o mundo é mundo os mistérios existem e habitam no imaginário coletivo da humanidade”, como nos relembra a socióloga e folclorista professora Rúbia Lóssio (2022), ao que acrescenta:

Desse modo, as crenças, as superstições, invadem nosso imaginário revelando os costumes e identidade de um povo. Como diz Mário Souto Maior, são os mistérios do faz mal! Para espantar o medo e viver conforme a ordem estabelecida muita coisa na vida pode fazer mal. “Faz mal dar sapato usado: dá azar. Faz mal dar lenço de presente: acaba amizade. Faz mal emprestar (é melhor dar) sal: dá atraso na família da casa. Faz mal deixar uma tesoura aberta: é agouro, porque a tesoura vai cortar a mortalha de alguém da casa. Faz mal limpar a teia de aranha: traz infelicidade” ... E por aí segue uma lista de mistérios do faz mal coletada por Mário Souto Maior.

(...) Eu mesma nem dou conta de tanta superstição que minha mãe falava para mim. Não podia deixar os chinelos emborcados porque a mãe morria. Deus me livre! Cuidado com o papa-figo e com o homem do saco que rouba crianças! Assim, fui criando meu universo de mistérios do faz mal. Acredito que a maioria das pessoas lembre de alguma superstição. (LÓSSIO, 2022)

Sob esta perspectiva, no capítulo 5 desta pesquisa foram listados alguns tópicos com exemplaridades que cada uma das seis assombrações propostas no **Sombras & Assombros** pode indicar, com base no que representam e em como agem em suas existências fantásticas no imaginário infantil. Este viés busca complementar o mapeamento proposto. A lista foi construída tão-somente a partir da interpretação do autor sobre o material, assim como de impressões sob leituras de contos e pesquisas de referências.

Arquétipos narrativos

Estruturas constantes na contação oral e escrita

Um dos propósitos de entrar em contato com o professor Marco Haurélio para esta pesquisa era falar sobre ATU³³ e de como as lendas de assombrança do **Sombras & Assombros** poderiam se encaixar em alguns dos seus códigos, para efeito de conhecimento. Foi o próprio Marco Haurélio, em entrevista, quem refutou esta ideia: “Os ATU são utilizados para contos e, no seu caso, as assombranças são personagens do Folclore, sem narrativas definidas, portanto não possíveis de classificar por este sistema”.

É inegável, entretanto, que esses seres, como personagens detentores de características físicas e de comportamentos próprios, possam ser analisados, correlacionados e classificados, mesmo considerando as variações regionais e os limites de suas atuações fantásticas no imaginário da lenda. Recorreu-se, mais uma vez, aos arquétipos.

Assim como Carol S. Pearson e Dr. Hugh Marr (PEARSON-MARR, 2007) (veja capítulo 3), o escritor e roteirista americano Christopher Vogler³⁴ (2006) também analisou a Psicologia Analítica de Carl Jung (2000; 2002) sob a perspectiva da jornada mítica do herói proposta por Joseph Campbell (1991; 2010). Vogler, em seus estudos, apontou uma visão mais voltada às narrativas contemporâneas do cinema. Ele elencou alguns **arquétipos narrativos** e os relacionou à construção de roteiros e ficções. Além disso, destacou as

³³ ATU é uma sigla que se refere ao sistema de classificação universal de contos Aarne-Thompson-Uther, criado em 1910 por Antti Aarne, ampliado em 1928 pelo folclorista Stith Thompson e complementado em 2004 por Hans-Jörg Uther. Por meio deste sistema são estabelecidas numerações de códigos para categorizar contos em tipos e subtipos, por exemplo Contos de animais selvagens, Contos de fadas ou Contos de ogros estúpidos, gigantes ou demônios.

³⁴ Christopher Vogler elabora seu livro inicialmente como um guia de uso interno nos Estúdios Disney, onde trabalhou. Depois, amplia-o para abarcar outros tipos de narrativas e gêneros, ainda que sempre com olhar para a indústria de criação para roteiros de cinema. Ressalvadas as diferenças, dado o caráter mais comercial e, muitas vezes, mais hermético de fórmulas para contar histórias, é o cinema um dos grandes canais de contação de histórias do mundo contemporâneo. Por isso, o seu sistema de arquétipos narrativos foi levado em conta nesta pesquisa, em uma análise comparada.

trajetórias das histórias contadas nas telonas pelos personagens principais, protagonistas, antagonistas e coadjuvantes. São eles:

1. O herói;
2. O mentor (sábio);
3. O guardião do limiar;
4. O arauto;
5. O camaleão;
6. O pícaro;
7. A sombra.

Dentro de uma lógica linear na contação de um caso de mal-assombro durante a brincadeira com sombras, é de se imaginar que as narrativas percorram alguns caminhos previsíveis, semelhantes a uma jornada do herói. Na manipulação dos fantoches, por exemplo, o protagonista possivelmente vive a sua vida quando de repente ou por meio de ações e peripécias mais demoradas encontra uma assombração, que age conforme as características listadas no livreto do kit, para a partir daí se desenvolver um desfecho, com todas as infinitas possibilidades da imaginação de quem conta.

São estas características que foram levadas em conta na classificação entre um ou mais dos sete arquétipos narrativos, portanto, nos tópicos elencados no capítulo 5 para o mapeamento das seis assombrações do ***Sombras & Assombros***. Elas estão listadas como **Arquétipos narrativos que a assombração representa na contação de histórias** e já com comentários sobre suas correlações diretas com os personagens.

Mapeamento Sombras & Assombros

Seis assombrações, inúmeras abrangências

Lendas e mitos³⁵ nascem na tradição oral como interpretações de fenômenos e acontecimentos do mundo e passam a ganhar vida ao serem transmitidos como ensinamentos, narrativas e conhecimento entre gerações. Urbanas, rurais, originárias, folclóricas, tradicionais... entre o narrar “o que se ouviu por aí”, “o que diz a lenda” e “o que contam os mais velhos” até o ser assimilado por ouvintes ou leitores atentos, personagens fantásticos e suas mágicas aparições traçam um percurso muitas vezes complexo e intricado, repleto de influências, semelhanças e significados. Analisar as correlações entre eles se torna uma tarefa desafiadora.

Personagens folclóricos carregam consigo também arcabouços simbólicos de representações ou identificações psíquicas de nossa mente humana, na medida em que podem representar alegrias, angústias, trajetórias e ideias com as quais convivemos como indivíduos ou seres que vivem em sociedade. Já os estudos e a produção ficcional — inspirada ou de coleta destas narrativas folclóricas — geram métodos e teorias que permitem que possamos nos propor a observar, analisar e comparar algumas destas características.

Desta maneira, este capítulo visa apontar alguns desses tópicos, apoiados no tripé dos vieses propostos na visão dos capítulos 2, 3 e 4 desta pesquisa, que são: representações

³⁵ Para loMonaco (2000, p. 11), “a **lenda** é um episódio heroico ou sentimental com nuances do maravilhoso, ou sobre-humano, transmitida na tradição oral popular”, que tem como uma de suas funções a de narrar e transcrever as ilusões do mito. Assim, o **mito** “transcende toda a excepcionalidade das circunstâncias da realidade e está acima do tempo e dos lugares; ele é universal”. E conclui: “a **lenda** é o mito contado ou narrado; por sua vez, o **mito** é a mais pura experiência de uma realidade vivida”. É Joseph Campbell (2010, p. 11) quem também faz coro à visão do mito como esta espécie de teia simbólica universal que sustenta a nossa presença e convivência do mundo como seres humanos culturais, ao destacar que “não seria exagerado dizer que o mito é a entrada secreta pela qual as inesgotáveis energias do cosmos se vertem nas manifestações culturais humanas. As religiões, as filosofias, as artes, as formas sociais do homem primitivo e histórico, os primeiros descobrimentos científicos e tecnológicos, as próprias visões que atormentam o sonho, emanam do fundamental anel mágico do mito.” [tradução nossa].

psicológicas associadas aos personagens³⁶; arquétipos narrativos que simbolizam na construção de uma história e; correlações com a mitologia e o Folclore universal³⁷. A intenção, aqui, é revelar um mapeamento das seis assombrações escolhidas para o projeto **Sombras & Assombros**. Essa análise complementar e de aprofundamento amplia o significado dessas assombrações enquanto personagens de uma simples brincadeira com teatro de sombras.

Neste mapeamento, é importante ressaltar a relevante contribuição do trabalho da autora **Januária Cristina Alves** (2017). Seu *Abecedário de personagens do folclore brasileiro* contém uma vasta coleta de monstros, personagens e animais que fazem parte do bestiário folclórico nacional. A obra traz para consulta 141 destas personagens mais significativas e recorrentes em nossa cultura. Ela está organizada de maneira bastante organizada, em ordem alfabética e ricamente ilustrada por Berje. Além disso, também são apresentadas suas correlações com outros personagens semelhantes. A importância deste achado ao longo desta pesquisa é tão grande que, além das referências informativas pontuais listadas ao longo dela, foram incluídos quatro itens ao final de cada ficha de mapeamento dos personagens. Esses itens são termos diretamente extraídos de sua publicação e funcionam como uma **síntese**: a.) outros nomes (quando há); b.) regiões do país; c.) origem; e d.) personagens relacionadas. O mapeamento:

O PAPA-FIGO

1. Principais medos que manifesta/representa nos indivíduos:

- Abandono/desamparo/orfandade (ser raptado e privado do convívio com os pais e familiares);
- Desmembramento ou desintegração (ter o fígado comido/canibalismo/vampirismo);
- O feio/grotesco do outro (se apresenta como uma figura decrépita).

³⁶ Por *representações psicológicas*, consideramos os tópicos tanto no item “principais medos que manifesta/representa nos indivíduos” [item 1] quanto nas “representações arquetípicas nas ‘vítimas’ (ou o que podem suscitar nas crianças)” [item 2] e nas “exemplaridades sociais que a assombração pode transmitir para as crianças” [item 3]. Esta parte contou com a colaboração/avaliação da psicanalista Maysa Balduino, conforme explicado no capítulo 3.

³⁷ Obtidas a partir de essenciais indicações do professor **Marco Haurélio**, mencionadas ou explicadas na entrevista e complementadas com leitura e bibliografia de fontes e autores diversos na pesquisa. Procurei mencionar estas fontes complementares no texto, sempre que possível, quando muito diretamente relacionadas a fontes específicas. Isto porque, frequentemente, o professor apenas mencionava correlações e fatos associados a narrativas folclóricas, mas grande parte dessas falas têm mais a ver com conhecimentos orais do que necessariamente descritos em literatura.

2. Representações arquetípicas nas “vítimas” (ou que podem suscitar nas crianças):

- O Órfão. Arquétipo das pessoas melancólicas e bastante dramáticas, para quem a solidão dói muito e é sinônimo de abandono;
- O Inocente. Imprudente e incapaz de se precaver e evitar erros que seriam facilmente impedidos. Dificuldade de ver maldade nas pessoas e de perceber se está sendo enganado ou iludido.

3. Exemplaridades sociais que a assombrança pode transmitir para as crianças:

- Não falar com estranhos. Desconfiança social;
- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê.

4. Arquétipos narrativos que a assombrança representa na contação de histórias:

- O camaleão. Um ser cuja aparência, estado de espírito e/ou características mudam assim que é examinado de perto, na jornada do herói (leitor/espectador) narrativa. A revelação neste caso se dá na transição entre a figura que oferece doce e guloseimas para atrair e depois se revela um raptor assassino. Começa como um objeto amoroso e atraente e depois transforma-se em sombra.

5. Semelhanças e possíveis influências do Folclore e mitologias universais:

- Velho do Saco: o conto tradicional indo-europeu medieval *O surrão que canta*³⁸ (BRAGA, 1883) chega ao Brasil via tradição oral portuguesa. Surrão é nada menos que um saco maltrapilho que, conta a história, foi usado pela figura de um ancião viajante que surge carregando-o nas costas, para no desenrolar da narrativa usá-lo para raptar uma menina. É associada ao saco a mitologia da noite que engole o dia, ou as trevas simbólicas da morte, que aqui aparece na figura de um idoso que rapta a inocência infantil. Desta mesma linha fazem parte Chapeuzinho Vermelho ou, em francês, a história do *Petit Chaperon Rouge* (Perrault), em França e Inglaterra, e também tradições africanas como as do Quibungo³⁹, em que a noite é relacionada a uma barriga ou a uma cabaça⁴⁰ a que tudo engole;



Figura 12 – O Quibungo, representado pelo ilustrador Berje. Créditos: Reprodução do *Abecedário de personagens do folclore brasileiro*, FTD.

³⁸ Disponível em: https://pt.wikisource.org/wiki/Contos_Tradicionaes_do_Povo_Portuguez/O_surr%C3%A3o

³⁹ O quibungo é uma espécie de bicho-papão que remete à tradição afro-brasileira, de origem bantu, comum em tradições orais na Bahia. É representado com uma enorme boca nas costas ou na barriga, por onde come crianças. (ALVES, 2017, p. 320).

⁴⁰ A cabaça é um fruto bastante simbólico nas tradições africana e afro-brasileira. Representa a barriga, a fertilidade e muito do que pode ser compreendido como entranhas, por exemplo. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/86937/bastos_mab_me_ia.pdf?sequence=1.



ODIN THE WANDERER

Figura 13 –Diferentes representações do deus nórdico Odin: em seu trono majestoso e, à direita, como o simples andarilho peregrino. Créditos: WikiCommons.

- **Odin/Votan:** a mitologia nórdica também traz a figura de um “bom viajante” que pode se tornar o prenúncio sombrio de um encontro. O deus Odin, ou Wotan⁴¹ na mitologia germânica, é o senhor da morte e muitas vezes representado como um velho de barbas brancas, mas que também por vezes se apresenta aos mortais como um simples peregrino. “A sua chegada é também associada à chegada simbólica do inverno, assim como a noite do surrão”, esclarece Marco Haurélio;

- **Krampus:** a simbologia do saco é também observada na lenda de São Nicolau ou Santa Klaus, que nos chega como Papai Noel. É na noite de 5 dezembro, véspera do tradicional dia de visita de São Nicolau que, no ocaso do sol, a figura demoníaca do Krampus se antecipa e aparece para punir crianças malcomportadas, em tradições europeias (exceto Portugal, segundo Marco Haurélio). Este ser demoníaco funciona como uma antítese associada ao bom velhinho, que premia com presentes de um saco as crianças de bom comportamento⁴². A mesma figura do Krampus também se traduz no polêmico Black Pete, uma espécie de interpretação holandesa deste demônio, mas que surge como um homem de pele negra (ou pior, representado ainda hoje em dia por pessoas brancas com pintura *blackface*⁴³ no rosto, em festa populares) como ajudante punitivo e ao lado de São Nicolau;
- **Conde Drácula/Nosferatu:** o Papa-Figo, uma pessoa muito rica e reclusa em sua mansão, possui esta e outras características semelhantes aos vampiros da tradição folclórica húngaro-românica. Ele sai ao cair da tarde para raptar e se alimentar do fígado ainda fresco



Figura 14 – São Nicolau e o demônio Krampus. Abaixo, máscara tradicional do folclore europeu da região alpina. Créditos: Adobe Stock.

⁴¹ Acesse <https://www.todamateria.com.br/odin/> e conheça mais sobre o mito de Odin.

⁴² Informação disponível em: <https://doi.org/10.1525/eth.1977.5.3.02a00020>.

⁴³ *Blackface* (do inglês, *black*=preto e *face*=rosto) é um termo utilizado nos dias de hoje para associar o ato de pintar o rosto (ou partes à mostra) de preto, em alusão à representação de tom de pele de outras etnias, em especial a negra. A prática, em geral, é associada a um tom jocoso e ofensivo desde suas origens na indústria do entretenimento americana de pouco antes do século XIX, ao reduzir a estereótipos as pessoas de origem negra, como uma caricatura social. Informação disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-49769321>.



Figura 15 – O vampiro Nosferatu, representado pelo ator Friedrich Gustav Maximilian Schreck no filme de terror expressionista alemão de F.W. Murnau, de 1922. Créditos: Reprodução Youtube/ Domínio público.

e sanguento de suas vítimas. Averso à luz do sol, sua representação como uma figura asquerosa e cadavérica, com olhos fundos, unhas grandes e orelhas pontudas, também apresenta semelhanças com vampiros menos elegantes e mais repulsivos de representações mais recentes do cinema, como Nosferatu (que significa “vampiro”, em romeno) dirigido por F.W. Murnau em 1922;

- **Ghoul**: a mitologia religiosa árabe conta-nos de figuras demoníacas, como humanos

mortos-vivos, que habitam subterrâneos e têm o hábito de devorar carne e partes humanas. Estas entidades bebem sangue e comem cadáveres e, assim, apresentam semelhanças diretas com o Papa-Figo, que inclusive também leva a fama de ser visto em cemitérios procurando nos túmulos a sua iguaria favorita. *As Mil e Uma Noites* trazem a figura do ghoul como uma das suas referências mais antigas, na Literatura.

- **João e Maria**: atrair crianças com doces e guloseimas para depois raptá-las e comê-las. Há entre o Papa-Figo e a Baba Yaga ou, mais tarde, a bruxa da floresta representada nos contos de fadas *Hänsel und Gretel* da tradição oral europeia e coletados pelos irmãos Grimm, semelhanças muito evidentes. O mito das culturas eslavas da velha/avó (*baba*) reclusa e de aspecto deformado vivendo em sua casa da floresta é também uma mesma representação da tradicional ogra repulsiva que vive em sua residência sombria.

SÍNTESE⁴⁴

Personagens relacionadas: Bicho-Papão, Homem do Saco (outros nomes: Velho do Saco, Homem do Surrão, Homem do Saco, Pensinique⁴⁵), Cuca, João Galafoice, Quibungo.

Região do país: Nordeste (PE). **Origem:** Brasileira, europeia.



Figura 16 – A bruxa cutuca Hänsel (João) com o dedo para saber se ele está pronto para ser comido. Ilustração de Arthur Rackman para *Contos de Fadas dos Irmãos Grimm*, de 1909. Créditos: Adobe Stock.

⁴⁴ Segundo Januária Alves (2017).

⁴⁵ “Personagem tradicional de Santa Catarina, Vale do Itajaí. Sua figura é associada ao Papai Noel, pois carrega um saco nas costas e sai do mato entre 6 de dezembro — Dia de São Nicolau — e o Natal” (ALVES, 2017, p. 172) e também costuma assustar crianças desobedientes. Sua descrição é também bastante semelhante à do Krampus.

A COMADRE FULOZINHA

1. Principais medos que manifesta/representa nos indivíduos:

- Abandono/desamparo/orfandade: ficar perdido na mata e privado do convívio social;
- Integridade física: surra de cabelo-chicote;
- Pânico: os perigos escondidos na natureza selvagem/trevas, a que temos que domar/sobreviver ancestralmente.

2. Representações arquetípicas nas “vítimas” (ou que podem suscitar nas crianças):

- O Explorador. Arquétipo que representa as pessoas inquietas, que odeiam estagnação e estabilidade e estão sempre tomando decisões ousadas, combatendo a rotina e caindo de cabeça em aventuras. O desejo dessas pessoas é explorar todas as possibilidades e absorver o máximo delas. Podemos relacionar esta característica aos que adentram a floresta e encontram com a Comadre Fulozinha, nos causos;
- O Rebelde. Sua principal característica é uma grande dificuldade de seguir regras e leis, por ter sua própria ideologia e seus próprios conceitos. Pessoas impetuosas, portanto, potenciais vítimas de castigos da Comadre Fulozinha por não respeitarem os códigos da mata.

3. Exemplaridades sociais que a assombração pode transmitir para as crianças:

- Respeito ao sobrenatural/religioso: a oferenda/ablação à Comadre Fulozinha como forma de conexão com o mundo imaterial;
- Respeito à natureza, preservação (fauna e flora);
- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê.

4. Arquétipos narrativos que a assombração representa na contação de histórias:

- O Camaleão. A personagem pode oscilar de aliada a algoz, nos encontros;
- O Guardião do Limiar. Personagens que habitam lugares de transição (a entrada na mata) e que impõem ao herói um ritual, tarefa, dica ou consequência pela passagem, como forma de aprendizado na sua curva narrativa de desenvolvimento;
- Pícaro. Este arquétipo incorpora as energias da vontade de pregar peças e do desejo de mudança. É a figura dominante em muitos mitos e é muito popular no folclore e nos contos de fadas. A Comadre Fulozinha se encaixa nesta classificação ao deixar tranças e nós difíceis de desatar em pelos de animais e cabelos humanos, por exemplo.

5. Semelhanças e possíveis influências do Folclore e mitologias universais:



Figura 17 – A deusa Ártemis representada com seu típico arco e flecha e ninfas do bosque ao fundo, no *Panteão de Tooke*, obra de 1659. Créditos: Adobe Stock.

- Diana/Ártemis: a deusa da lua, da caça e dos animais selvagens na mitologia grega, protetora da natureza, vive em companhia de sua co-mitiva de ninfas nos bosques (PHILIP, 2010) e representa o mesmo feminino defensor da Comadre Fulozinha;
- Caipora, Saci e Curupira: personagens do folclore brasileiro, misturam influências indígenas com europeias e compartilham características em comum com a Comadre Fulozinha, que também é tida como uma entidade cabocla. Do Saci-Pererê, identificamos as traquinagens e os nós difíceis de desatar que ambos deixam nos rabos e crinas de animais, como marca de que estiveram por ali (CASCUDO, 2012). Já da Caipora (que vem do tupi *caapora* e quer dizer “habitante do mato”) podemos observar a característica de seus cabelos marcantes e, é claro, a proteção da floresta de caçadores inescrupulosos (ALVES, 2017). No caso do Curupira, outro protetor que vive no meio das florestas, encontramos o gosto pelo fumo e as confusões que causam em suas vítimas ao castigá-las, deixando-as perdidas na mata e atordoadas com seus assobios (ALVES, 2017). “Apesar de evidente influência indígena, lembre-se que perseguir caçador não é um atributo próprio das mitologias dos povos originários, que inclusive vivem da caça”, alerta Marco Haurélio;

- Medusa: os cabelos que a Comadre Fulozinha usa como chicote para açoite de castigo aos agressores da mata mostram uma função apotropaica (de afastar o mal, o nefasto) semelhante aos de Medusa, criatura da mitologia grega. No caso da górgona, seu rosto é inclusive retratado no busto da armadura da deusa Atena e de imperadores greco-romanos, assim como em escudos de guerreiros, como repelentes de males e infortúnios (PHILIP, 2010);
- The Wild Hunt: os assobios assustadores que anunciam a chegada da Comadre Fulozinha, semelhantes aos sons de trompas que acompanham o exército de Odin na mitologia nórdica, são comparáveis à sua chegada estremecedora junto com seu séquito de seguidores conhecida como *The Wild Hunt* (GREENWOOD, 2008). “A Comadre Fulozinha muitas vezes também não chega sozinha, traz consigo animais e outras entidades da mata que a acompanham, causando temor”, diz Marco Haurélio;



Figura 18 – Representação de Medusa em ilustração de escudo de armadura europeia do século XVI. Créditos: Adobe Stock.

- Gnomos e duendes: seres elementares da terra, ligados às florestas e à natureza, os gnomos são manifestações da cultura folclórica europeia para criaturas que fazem parte de um conjunto das entidades também protetoras de bosques e matas.

SÍNTESE⁴⁶

Outros nomes: Cumadre Florzinha ou Fulôzinha, Mãe da Mata, Flor-do-Mato.

Personagens relacionadas: Caipora, Saci-Pererê, Curupira, Caamanha⁴⁷.

Região do país: Nordeste.

Origem: Brasileira, indígena, europeia.

A MULHER DA SOMBRINHA _____

1. Principais medos que manifesta/representa nos indivíduos:

- Morte e a desconhecida vida após: finitude dos vivos e o além (alma penada);
- Pânico: os perigos ancestrais escondidos nas trevas, a que temos que domar/sobreviver;
- Errar ou se deixar enganar: a maldição de um castigo eterno e sem espaço para arrependimentos.

2. Representações arquetípicas nas “vítimas” (ou que podem suscitar nas crianças):

- O Amante. Pessoas que têm um olhar bastante sensível e poético em relação à vida, enxergando beleza em tudo, inclusive nas coisas mais cruéis e difíceis. Além de amar com muita intensidade, ela sente que também precisa ser amada, então sua carência afetiva costuma ser muito grande;

⁴⁶ Elaborada por mim, para esta pesquisa, com contribuições da obra de Januária Alves (2017), pois a personagem não aparece em seu abecedário com o nome de Comadre Fulozinha. A com descrição mais similar é a Mãe da Mata (p. 224).

⁴⁷ A Caamanha é também chamada de Mãe da Mata ou Curupira por povos mestiços e brancos, e é também uma entidade protetora da fauna e flora. Costuma deixar gravetos envenenados nas camas ou redes dos acampamentos, que fazem as pessoas caírem em um sono longo e profundo (Alves, 2017, p. 224).

- O Mago. A intuição é a principal característica de pessoas com este arquétipo. Estão sempre procurando o que está oculto além do que pode ser visto. São conduzidos pela espiritualidade, sensações, pressentimentos, presságios, entre outros.

3. Exemplaridades sociais que a assombração pode transmitir para as crianças:

- Alerta: zelar para manter os sentidos em atenção;
- Luxúria como “pecado” a ser castigado;
- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê;
- Respeito ao desconhecido (o além).

4. Arquétipos narrativos que a assombração representa na contação de histórias:

- O camaleão. No caso da Mulher da Sombrinha, manifestado como uma *femme fatale*, um ser cuja aparência, estado de espírito e/ou características mudam assim que é examinado de perto, na jornada do herói (leitor/espectador) narrativa. O ser encantador atrai para depois se revelar como uma figura monstruosa.

5. Semelhanças e possíveis influências do Folclore e mitologias universais:



Figura 19 – Eurídice em sua condenação aos inferos, quando Orfeu desobedece ao trato e vira-se para trás, olhando-a. Gravura de I Briot em *Metamorfoses de Ovídio*, por volta de 1610. Créditos: Adobe Stock.

- Orfeu e olhares proibidos: o mito grego de Orfeu (PHILIP, 2010) retrata a história de um homem que desce ao mundo dos mortos em busca da sua amada Eurídice. No final, apesar de ter sido advertido, ele não resiste e acaba condenando-a a permanecer nos inferos como castigo por haver se virado e olhado para ela antes de ir embora. Essa narrativa traz a mesma questão da “violação do olhar⁴⁸” presente na lenda da Mulher da Sombrinha. Seu rosto escondido por trás da sombrinha também detém um mistério que, ao ser maculado por uma revelação proibida, desvela uma maldição, uma condenação. Em Medusa, na mitologia grega, também se nota o traço da condenação e punição entre o olhar

masculino e o feminino. O Folclore europeu também nos traz a enigmática personagem Merlusina⁴⁹, meia mulher, meia serpente, que nos idos do século XIV também apresenta em sua narrativa a mesma questão do olhar proibido ao feminino;

⁴⁸ É o folclorista Vladimir Propp quem cunha este termo, relembra-nos Marco Haurélio. O estudioso analisou os componentes básicos do enredo dos contos populares russos, na busca de identificar elementos narrativos originários.

⁴⁹ Informação disponível em: https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2022-01-12/medusine-mujer-sirena-serpiente-mito-europa_3355982/.

- A Mulher de Branco: lendas urbanas do Brasil e de muitas outras culturas trazem a figura de uma mulher vestida de branco que atrai e assusta homens desavisados. Estas misteriosas almas penadas, assim como a Mulher da Sombrinha, personificam o aspecto sombrio do feminino que fascina e condena — que podemos citar como reflexo de questões estruturais sociais de longa data de nossa cultura ocidental patriarcal — que também encontramos, por exemplo, no feitiço das sereias ocidentais que seduzem navegantes para a morte com seus encantos. No Japão, aponta Marco Haurélio, também encontramos no folclore regional o vulto de Yuki-onna, ou a mulher da neve, um espírito que seduz, tira os sentidos e leva os homens à morte (BANE, 2012, p. 334);
- Lilith e Morgana: também reflexos desta espécie de condenação judaico-cristã do feminino estão o mito de Lilith, antes mulher e depois demonizada pelo dogma cristão como a serpente que desvirtuou Adão, na tradição católica. E também está o da feiticeira Morgan (PHILIP, 2010) ou Morgana (de *morrighul*, morte), que traz características da dualidade entre o feminino sagrado e o paganismo aterrorizante, nas lendas gálio-celtas dos contos do Rei Artur e Avalon;
- Vanishing hitchhiker: é de pelo menos 1.600 o registro de histórias que trazem a figura do viajante misterioso que surge na estrada, estabelece uma conversa ou conexão com os indivíduos e depois desaparece misteriosamente⁵⁰. Sobrenaturais aparições e sumiços intrigam e fertilizam as mentes narrativas de contadores de causos de assombração em inúmeras culturas e lendas.

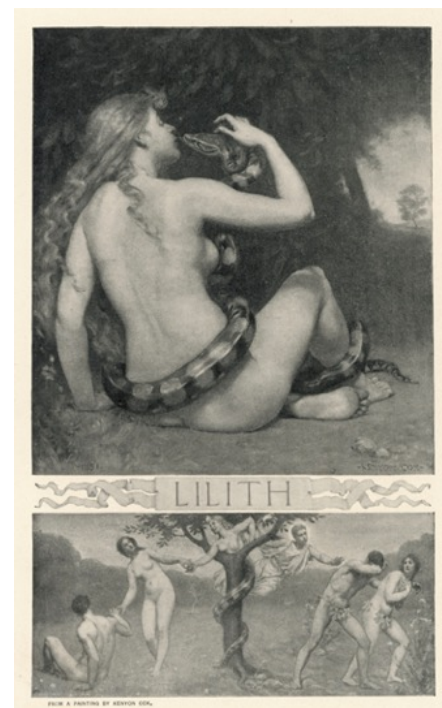


Figura 20 – Lilith representada como a serpente que seduziu Adão. Gravura de Canyon Cox para o periódico americano *Scribner's Magazine*, de 1892. Créditos: Adobe Stock.

SÍNTESE⁵¹

Personagens relacionadas: Mulher de Branco, Dama de Branco, Dama de Vermelho, Mulher da Meia-Noite.

Região do país: Nordeste (PE).

Origem: Brasileira, europeia.

⁵⁰ Informação disponível em: <https://doi.org/10.2307/1499791>.

⁵¹ Elaborada por mim, para esta pesquisa, com contribuições da obra de Januária Alves (2017), pois a personagem não aparece em seu abecedário com o nome de Mulher da Sombrinha. A com descrição mais similar é a Dama de Branco (p. 134).

A PERNA CABELUDA

1. Principais medos que manifesta/representa nos indivíduos:

- Desmembramento/desintegração: o ser se apresenta como uma parte de corpo;
- Integridade física: chutes e pontapés;
- O feio/grotesco do outro;
- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê.

2. Representações arquetípicas nas “vítimas” (ou que podem suscitar nas crianças):

- O Inocente. Imprudente e incapaz de se precaver e evitar erros que seriam facilmente impedidos. Dificuldade de ver maldade nas pessoas e de perceber se está sendo enganado ou iludido. A Perna Cabeluda surpreende suas vítimas de surpresa e de forma inesperada.

3. Exemplaridades sociais que a assombração pode transmitir para as crianças:

- Alerta: zelar para manter os sentidos em atenção;
- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê;

4. Arquétipos narrativos que a assombração representa na contação de histórias:

- Pícaro. Este arquétipo incorpora as energias da vontade de pregar peças e do desejo de mudança. É a figura dominante em muitos mitos e é muito popular no folclore e nos contos de fadas. A Perna Cabeluda escolhe suas vítimas ao acaso, surpreendendo-os com chutes, gritos e risadas e dando susto ao surgir debaixo da cama ou atrás de lugares, em casa ou na rua.

5. Semelhanças e possíveis influências do Folclore e mitologias universais:

- Goblins: gremlins e goblins, entidades que habitam ou visitam as casas, são duendes que fazem parte do folclore tradicional europeu. Na maior parte de suas aparições em narrativas, importunam lares com grande alvoroço. As aparições da Perna Cabeluda são também muitas vezes relatadas junto com uma enorme algazarra de gritos, chutes e gargalhadas, apesar de mais violentas que a dos goblins;
- Desmembramentos: eventos associados a desmembramentos estão presentes em narrativas mitológicas gregas, como em Dionísio esquarterado pelas Bacantes (PHILIP, 2010), e egípcia, sobre a morte



Figura 21 – Ilustração de Goblin por John D. Batten para *Contos de Fadas Ingleses*, de 1890. Créditos: WikiCommons.

de Osíris (SANTOS, 2003). O retalhamento é tido como uma condenação, ao passo que profana o corpo e penaliza a vida após a morte, tirando a integridade funerária da passagem e a paz de um defunto sem partes. “A mitologia polinésia maori também fala de cabeças desmembradas do corpo”, relembra Marco Haurélio. Desdobramentos da lenda da Perna Cabeluda apontam que, em seu passado, o dono da perna sofrera essa condenação sobrenatural por crimes que tenha praticado em vida (BELTRÃO-LÓSSIO, 2014, p. 48);

- Portais: aparições sorrateiras atrás da porta, dentro de armários ou debaixo da cama, presentes na lenda da Perna Cabeluda, são bastante comuns em narrativas e contos infanto-juvenis. “Estes lugares são claramente referências a portais, clássico umbrais de ligação entre mundos”, relata o professor Marco Haurélio.

SÍNTESE⁵²

Personagens relacionadas: Não há. Por ser apenas uma perna, algumas associações ao Saci-Pererê, Bicho-Homem e Pé de Garrafa, todos ele personagens de um pé só, podem ser relatadas, apesar de serem seres fantásticos bastante diferentes.

Região do país: Nordeste (PE e CE).

Origem: Brasileira.

O NEGÓ D'ÁGUA _____

1. Principais medos que manifesta/representa nos indivíduos:

- Abandono/desamparo/orfandade: ser capturado e privado do convívio com os pais e familiares);
- Pânico: os perigos escondidos na natureza selvagem e nas águas dos rios que podem ser traiçoeiras, a que temos que domar/sobreviver;
- O feio/grotesco do outro;
- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê.

⁵² Elaborada por mim, para esta pesquisa. A personagem não aparece no abecedário de Januária Alves (2017) e nem qualquer outra entidade similar.

2. Representações arquetípicas nas “vítimas” (ou que podem suscitar nas crianças):

- O Rebelde. Sua principal característica é uma grande dificuldade de seguir regras e leis, por ter sua própria ideologia e seus próprios conceitos. Pessoas impetuosas (imprudência ao nadar em rios);
- O Explorador é o arquétipo que representa as pessoas inquietas, que odeiam estagnação e estabilidade e estão sempre tomando decisões ousadas, combatendo a rotina e caindo de cabeça em aventuras. O desejo dessas pessoas é explorar todas as possibilidades e absorver o máximo delas (indivíduos afoitos que nadam desavisados nos rios).

3. Exemplaridades sociais que a assombração pode transmitir para as crianças:

- Respeito ao sobrenatural/religioso: a oferenda/ablação ao Nego d'Água como forma de conexão com o mundo imaterial;
- Respeito à natureza, preservação (fauna e rios);
- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê.

4. Arquétipos narrativos que a assombração representa na contação de histórias:

- O Guardião do Limiar. Personagens que habitam lugares de transição (as águas dos rios) e que impõem ao herói um ritual, tarefa, dica ou consequência pela passagem, como forma de aprendizado na sua curva narrativa de desenvolvimento.

5. Semelhanças e possíveis influências do Folclore e mitologias universais:

- Compadrios: rios caudalosos, em geral, também correm com mitos e lendas de seres aquáticos que habitam suas profundezas e por vezes visitam a superfície. O Nego d'Água encontra em outras derivações como de Caboclo d'Água e Compadre d'Água, semelhanças que variam de acordo com as diferentes regiões e bacias hidrográficas que fazem parte. Em boa parte delas há uma relação de compadrio entre os pescadores e estas entidades protetoras, em que a relação de oferendas e respeito são recompensadas com auxílios e dádivas na pesca e na navegação. “Mesmo na Argentina e outros países sul-americanos encontramos figuras folclóricas assim, como nos aponta aos ‘negritos del agua’ o estudioso e escritor Félix Coluccio”, diz o professor Marco Haurélio;
- Ipupiara: deste monstro aquático de lendas tupis temos registros desde o início da invasão portuguesa ao Brasil, nas populações do litoral e Amazônia brasileira. Imenso, ele surge das águas, ataca e devora suas vítimas (ALVES, 2017, p.184). Suas narrativas se confundem também com as lendas de Iara, Mãe d'Água e o Povo do Rio, que habitam

reinos encantados secretamente submersos em águas doces, em lendas brasileiras. O Nego d'Água também esconde tesouros em sua gruta no fundo do rio, para onde leva suas vítimas da superfície, dizem.



Figura 22 – O Ipupiara, monstro marinho que já assombrava o imaginário de populações indígenas tupis e de invasores portugueses, no Brasil recém descoberto pelos europeus, aqui representado em aparição na cidade de Santos em gravura de 1565 do italiano Nicolò Nelli. Créditos: WikiCommons.

SÍNTESE⁵³

Personagens relacionadas: Cabeça de Proa, Minhocão, Romãozinho.

Outros nomes: Caboclo-d'Água, Bicho-d'Água, Negro-d'Água.

Regiões do país: Nordeste (AL, BA, PE, SE), Centro-Oeste, Sudeste (MG).

Origem: Universal, brasileira (região do Rio São Francisco).

⁵³ Segundo Januária Alves (2017), que o lista como Caboclo-d'Água, em seu abecedário.

1. Principais medos que manifesta/representa nos indivíduos:

- Abandono/desamparo/orfandade: estar sozinho(a) diante de um monstro;
- O feio/grotesco do outro;
- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê.

2. Representações arquetípicas nas “vítimas” (ou que podem suscitar nas crianças):

- O Rebelde. Sua principal característica é uma grande dificuldade de seguir regras e leis, por ter sua própria ideologia e seus próprios conceitos. Pessoas impetuosas (a Cabra-cabriola pega “crianças malcomportadas”);
- O Órfão. Arquétipo das pessoas melancólicas e bastante dramáticas, para quem a solidão dói muito e é sinônimo de abandono;
- O Inocente. Imprudente e incapaz de se precaver e evitar erros que seriam facilmente impedidos. Dificuldade de ver maldade nas pessoas e de perceber se está sendo enganado ou iludido.

3. Exemplaridades sociais que a assombração pode transmitir para as crianças:

- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê;
- Bom-comportamento e obediência aos pais e cuidadores;
- Desconfiança social: a assombração imita vozes de adultos conhecidos da criança para se deixar entrar nas casas;
- Proteção.

4. Arquétipos narrativos que a assombração representa na contação de histórias:

- O camaleão. Um ser cuja aparência, estado de espírito e/ou características mudam assim que é examinado de perto, na jornada do herói (leitor/espectador) narrativa. A revelação neste caso se dá pela voz, quando a Cabra-Cabriola imita e finge ser uma pessoa, mas depois revela-se como um monstro;
- Pícaro. Este arquétipo incorpora as energias da vontade de pregar peças e do desejo de mudança. É a figura dominante em muitos mitos e é muito popular no folclore e nos contos de fadas. As tramas ardilosas que atribuem à Cabra-Cabriola para se fazer entrar nas casas das crianças enquadram-na nesta categoria.

5. Semelhanças e possíveis influências do Folclore e mitologias universais:

- **Azazel:** trata-se de um demônio peludo presente na mitologia religiosa judaico-cristã, um dos sete diretamente vinculados a Satã. É relacionado a ele o termo “bode expiatório”, em que um animal era deixado para morrer no deserto, levado por Azazel e carregando consigo todos os pecados do povo (GUIMARÃES, 2020, p.81);
- **Pan/Pã:** o deus caprino da mitologia grega traz consigo também aspectos negativos relacionados às cabras e bodes. É ele quem nos apresenta o pânico (e de onde vem o termo), o sentimento de pavor imenso que desespera e paralisa a humanidade (GUIMARÃES, 2020, p.80; PHILIP, 2010, p. 42). O professor Marco Haurélio chama atenção à presença também em tradições pastoris de povos da Savana e Saara africanos, assim como em outras culturas, desta associação negativa aos caprinos;
- **Baphomet:** esta figura mística é também uma derivação ou influência ao conjunto de características da zoologia fantástica associados ao Diabo na mitologia ocidental. Sendo um bode também com aspectos humanoides, tal qual a Cabra-Cabriola, o Bafomé é representado sentado em um trono ostentando pés de cabra, chifres enormes e uma gama de símbolos relacionados ao ocultismo, Ordem de Cavaleiros Templários e rituais de magias pagãs⁵⁴, historicamente condenados pela Igreja Católica. “O bode é

um dos animais domésticos que não aparecem representadas nos presépios, na tradição do nascimento de Cristo. É dito que quando se anuncia ‘Jesus nasceu!’ é o bode, de fora, quem contraria e grita ‘Méeeente!’”, brinca Marco Haurélio;

- **Ogro:** nas tradições orais europeias o ogro da floresta se mostra carregado da representação monstruosa do ser estranho e asqueroso que surge do oculto para agredir, raptar, assustar ou mesmo nos devorar (MINOSSI-LEITE, 2017, p. 120). Os perigos do desconhecido, que nos apavora e nos desestabiliza, são responsáveis por diversas manifestações em antagonistas e assombrações que apavaram o imaginário e a literatura para a infância. Alguns exemplos são o Bicho-Papão e o Lobo-Mau que, assim como o ogro, também representam a mitologia da boca da noite que engole o dia.



Figura 23 – Ilustração do deus Pã, meio humano, meio bode, segurando sua característica flauta. Créditos: Adobe Stock.



Figura 24 – O Bafomé ilustrado junto com seus vários símbolos que o caracterizam como personagem ligado ao ocultismo. Créditos: Adobe Stock.

⁵⁴ Informação disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Baphomet>.

SÍNTESE⁵⁵

Personagens relacionadas: Bicho-Papão⁵⁶.

Região do país: Nordeste (AL, BA, PE, SE).

Origem: Universal.

PROPOSTA VISUAL: CARTAZ INFOGRÁFICO

Para exemplificar o mapeamento proposto neste capítulo 5, esta pesquisa sugere a criação de pelo menos 1 cartaz, e idealmente seis, sendo um para cada assombração estudada. Esses cartazes devem ter um estilo de imagens e proposta gráfica que lembrem a identidade visual do ***Sombras & Assombros*** (xilografura + cordel + teatro de sombras) e devem apresentar informações resumidas e organizadas em linguagem de infográfico. A expectativa é que este material possa ser utilizado não apenas como uma forma de organizar as informações, mas também como material de apoio ou complementar ao kit, por exemplo, em aulas sobre Folclore e lendas de assombrações para crianças. Os layouts destas peças encontram-se no Anexo III, com especificações técnicas sobre a produção gráfica.

⁵⁵ Segundo Januária Alves (2017).

⁵⁶ O Bicho-Papão, com efeito, pode ser compreendido como um ser que representa quase genericamente outros, sejam conhecidos do Folclore ou íntimos de cada criança. Representam os “comedores de criancinhas desobedientes” em suas diversas formas e nomes, que “sintetiza todos os monstros que assombram as crianças quando a noite cai e simboliza o medo que todo mundo tem do escuro, de ser raptado, de ficar longe do pai e mãe, de dar de cara com um monstro horroroso no meio do quarto, no meio da noite, que quer nos pegar”, cita Januária Alves (2017, p. 50).

Conclusão

Nossos conhecimentos são constrictos às experiências e à compreensão daquilo que aprendemos em nossas próprias caminhadas. Apesar da consciência do quão vasto e infinito é o saber, ideias e aprendizados, por sua vez, surgem como pontos de luz que abrem novos flancos para a maneira como enxergamos e absorvemos o mundo. Ampliam-se os entendimentos, que ao final acabam dando vez a outros, gerando este potente ciclo de sabedoria.

Também a realidade pode ser compreendida segundo aquilo que conhecemos. No mito da caverna⁵⁷, Platão nos relembra em metáfora que aquilo que vemos, ou pensamos que vemos em entendimento do mundo, é apenas uma projeção de sombras em uma parede. No mito, essas sombras são geradas por uma fonte de luz que ilumina uma determinada verdade. Curiosa e ironicamente, aprendemos nesta pesquisa o quão significativo é também olhar para estas sombras, ampliando e acolhendo seus significados.

Desde o princípio da sua ideia, o projeto **Sombras & Assombros** foi mais do que uma realização pessoal para mim. Tratou-se também de uma incursão no universo de projetos culturais e, fundamentalmente, de revisitar raízes. Além disso, foi também o contentamento de concretizar a produção de mais uma publicação para o universo infantil. O processo de criá-lo, pois, foi também o de olhar para trás e reunir dois lados, um elo de conexão com a criança inventiva que era e das histórias que vivi e ouvi, envoltas em suas *nordestinidades*. Como as da infância em Petrolina/PE, onde as águas do Rio São Francisco traziam, além de prosperidade e encanto, histórias de um certo Nego d'Água que assombrava os banhistas mais ousados ou desatentos nos anos 1980. Ou dos causos que se contavam nas férias em Inajá/PE, em que a pouca luz do sertão, à noite, assustava os meninos e meninas que morriam de medo de cruzar com a Comadre Fulozinha em encruzilhadas

⁵⁷ O Mito da caverna faz parte da obra *A República*, do grego Platão. No texto, o filósofo apresenta uma alegoria sobre uma situação hipotética. Segundo essa alegoria, prisioneiros viveriam acorrentados desde a infância em uma caverna, voltados para uma parede em que, através dela, veriam apenas sombras e ecos projetados de uma fonte luminosa. A partir desses eventos reais ou provocados por trás deles, passariam a entender que aquela tela projetada seria a sua realidade, apesar de distorcida. A virada se dá quando um deles é liberto e compreende a encenação, passando a lidar com o dilema do que fazer com este conhecimento.

ou matas dos caminhos. Já pré-adolescente de volta ao Recife, o Papa-Figo assumia não mais a sua faceta de figura folclórica fictícia, mas a da exemplaridade que também buscava me prevenir dos perigos da por vezes dura realidade urbana: “Não fale com estranhos e cuidado se lhe oferecerem algo na rua, pode ser alguém tentando lhe raptar!”. Sombras, assombros e universos particulares vivenciados.

Nem só de particularidades, entretanto, se define um projeto ou uma pesquisa. De fato, o mapeamento proposto neste trabalho de conclusão de curso revela-nos o contrário. É entusiasmante perceber e avaliar o quanto mitos e lendas que carregamos conosco fazem, em realidade, parte de uma complexa trama que nos perpassa como seres, cidadãos e pessoas. Nossos afetos e referências também são representados pela angústia e pela beleza da existência de outros. E esses outros podem ser figuras fantásticas do imaginário, sejam eles antepassados ou estranhos em outros lugares do mundo ou de outras idades e épocas. Essa diversidade social nos diferencia e, ao mesmo tempo, nos une como seres humanos criadores de cultura e, conseqüentemente, de folclore. O mapeamento das assombrações proposto nesta pesquisa tem uma pretensão de metodologia científica desde seu título, ainda mais quando se desdobra em infográficos que decompõem, organizam e analisam suas partes. Tal qual contraste de luz e sombra, entretanto, revela também outro lado: o da potência dos mitos e lendas, que vão além de valores individuais. Essas narrativas assumem dimensões poéticas enquanto representações simbólicas universais, em projeções reais e figuradas de sombras íntimas de nossos medos, como vimos.

Ao brincar com estas sombras e assombros, tradições orais — por meio do kit **Sombras & Assombros** ou não — resistem e seguem adiante se revelando como caminho e também como uma espécie de expressivo e dinâmico vértice. Esse vértice converge cultura, divertimento e criatividade em constante movimento e permanência, conectando gerações.

Muitas foram as fontes de luz que deram forma à projeção destas publicações, tanto o kit quanto esta pesquisa. De fato, parte do percurso de criação e produção do **Sombras & Assombros** coincide com o andamento da Pós-Graduação, na Turma 8 (veja figura 2, abaixo). Os conhecimentos adquiridos no curso e conteúdos trazidos por professores ou convidados certamente refletem no seu andamento ou, ao menos, na sua revisão como publicação para a infância (para quem ficam aqui meus agradecimentos, portanto!). Talvez a caverna, para este projeto, tenha sido um túnel, parafraseando e lembrando a metáfora do trem-percurso que tomamos em nossa primeira aula, tão carinhosamente conduzida pelas coordenadoras Cristiane Rogerio e Camila Feltre. E dos motivos que nos fizeram olhar para fora e rever as estruturas de conhecimento neste trajeto vimos, por

exemplo, as inspirações de Bruno Munari trazidas por Camila Feltre; e os conhecimentos quase enciclopédicos e infinitos sobre cultura popular e folclore apresentados por Marco Haurélio; também a sensível responsabilidade da conexão que se forma na contação de histórias ressaltados por Letícia Liesenfeld e Giselda Perê; ainda, os alicerces da criatividade a serviço das relações texto e imagem a que nos instiga o trabalho e as lições de Odilon Moraes e Carolina Moreyra; do mesmo modo, o pensamento insubordinado que a pesquisa de Edith Derdyk nos leva a extrapolar formatos e convenções; e, claro, a orientação cuidadosa dos conhecimentos de Ananda Luz, em especial com o olhar atento às estruturalidades do racismo, ao que também nos expôs Heloisa Pires Lima e tantos outros professores e professoras. Finalmente, a orquestra e questionamentos assertivos de Cristiane Rogerio, inclusive impulsionando o projeto em sua etapa de circulação e divulgação.

Figura 25 – Linhas do tempo que se cruzam: Projeto Sombras & Assombros em paralelo com a Pós-Graduação

Projeto cultural Sombras & Assombros								
2018	2019		2020	2021		2022		2023
Dez.	Abr.	Nov.	Mar.	Abr.	Nov.	Mai.	Jul.	Jan.
Publicação do edital Funcultura 2018-2019.	Inscrição do projeto cultural Sombras & Assombros.	Divulgação dos resultados: projeto aprovado no edital.	Início das pesquisas complementares de criação do material e resoluções burocráticas para o projeto. Pandemia de coronavírus.	Início das etapas de criação de textos, ilustrações e identidade visual do projeto.	Testes de prototipagem: silhuetas, embalagem e demais itens do kit.	Organização de ações paralelas: assessoria de imprensa, produção do material e peças de divulgação.	Lançamento do kit Sombras & Assombros, em Recife.	Circulação, em especial em PE e SP.
Pós-Graduação O Livro para a Infância								
2021				2022			2023	
Jul.	Ago.	Set.	Nov.	Jan.	Fev.	Mar.	Abr.	Maio
Inscrição na Pós – carta de intenção e documentação.	Início das aulas, na turma 8.	Primeiras sensibilizações e direcionamentos para o TCC.	Aulas finais.	Início desta pesquisa de TCC.				

Esta pesquisa chega como um momento de parar e olhar para este percurso traçado e, sobretudo, ampliá-lo, agora com ajuda destes conhecimentos adquiridos, como os de quem rompe as sombras da caverna de Platão. Continua, ainda, a mesma perplexidade diante deste eterno ciclo do saber, que está sempre se renovando e, espera-se aqui, incitando novos olhares e expansão, como luz que percorre e alumbra tudo que toca e afeta.

Referências bibliográficas

AGUIAR, Déa Maria de Oliveira. Contar histórias de medo que encantam: medo de quê? **Revista Chão Da Escola**, 16(1), 6-15, 2019.
<https://doi.org/10.55823/rce.v16i16.121>

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

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Tradução Dora Flaksman – 2ª edição. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BANE, Theresa. **Encyclopedia of Demons in World Religions and Cultures**. Jefferson (Carolina do Norte, EUA): McFarland & Company, 2012. Disponível em: https://books.google.com.br/books?id=njDRfG6YVb8C&pg=PA334&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false. Último acesso em 13 de abril de 2023.

BARRIE, J.M. **Peter e Wendy**: J.M Barrie. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

BELTRÃO, Roberto e LÓSSIO, Rubia. **Almanaque Pernambucano dos Causos, Mal-assombros e Lorotas**. Recife: Massangana, 2015.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução de Arlene Caetano, 16ª Edição. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

BRAGA, Teófilo. **O surrão**, 3.º do *Contos Tradicionais do Povo Português*, 1, 7. Porto, 1883.

CAMPBELL, Joseph. **El héroe de las mil caras**: psicoanálisis del mito. 12ª reimpressão. México: Fondo de Cultura Económica (FCE), 2010.

_____, com MOYERS, Bill. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1991.

CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. **Vários escritos**, 5ª edição. Rio de Janeiro: Ouro sobre azul, 2011.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos mitos brasileiros** [recurso eletrônico]. Formato: ePub. 1ª Edição, José Olympio, 1947. São Paulo: Global, 2012.

_____. **Superstição no Brasil**. São Paulo: Global, 2001.

COELHO, Nelly Novaes. **A literatura infantil**: história, teoria e análise – das origens orientais ao Brasil de hoje. São Paulo, Quíron; Brasília, INL, 1981.

CORSO, Diana L. e CORSO, Mario. **Fadas no divã**: psicanálise nas histórias infantis. Porto Alegre: Artmed, 2005.

FREYRE, Gilberto. **Assombrações do Recife velho**: algumas notas históricas e outras tantas folclóricas em torno de sobrenatural no passado recifense. 6ª Edição. São Paulo: Global, 2008.

FREUD, Sigmund. **O infamiliar [Das Unheimliche]** – Edição comemorativa bilíngue (1919-2019): Seguido de O homem da areia de E. T. A. Hoffmann. Tradução de Ernani Chaves e outros. São Paulo: Autêntica, 2019.

GREENWOOD, Susan. **The Wild Hunt**: A Mythological Language of Magic. In: James R. Lewis; Murphy Pizza (eds.). Handbook of Contemporary Paganism. Leiden: Brill. pp. 195–222, 2008.

GUIMARÃES, Ruth. **Os filhos do medo**: atual conceito de demônio na tradição brasileira. São Paulo: UniPalmares, 2020.

JUNG, Carl G. **O Homem e seus símbolos**. Edição especial brasileira – 6ª edição, 18ª impressão. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2000.

_____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Obras completas de CG. Jung, Volume IX/I. Tradução Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8ª edição. São Paulo: Cortez, 2021.

LINS, Guto. **Livro infantil?** Projeto gráfico, metodologia, subjetividade. Coleção Textos Design. Edições Rosari: 2002.

MARTINS, Leda Maria. Oralitura da Memória. In: **Afrografias da Memória: O Reinado do Rosário no Jatobá**. São Paulo: Perspectiva; Belo Horizonte: Mazza, 1997.

MOTTA, Gilson; BALLARDIM, Paulo. **Teatro de sombras ao vivo: conversas com artistas latino-americanos**, Vol. 1, 1ª ed. Rio de Janeiro: Mórula, 2021.

loMONACO, Marco Aurélio. **Folclore: mitos e lendas do folclore brasileiro**. São Paulo: Ibrasa, 2009.

LOPES, Anchyses Jobim. **Cabeça de Medusa: de Caravaggio a Freud e Lacan – sobre pintura e psicanálise**. Estudos Psicanalíticos n. 51. Belo Horizonte, jan./jun: 2019. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-34372019000100003. Último acesso em 28 de janeiro de 2023.

LÓSSIO, Rúbia. **É possível viver sem crenças?** Revista eletrônica Meer, junho de 2022. Disponível em: <https://www.meer.com/pt/69930-e-possivel-viver-sem-crencas>. Último acesso em 12 de abril de 2023.

MINOSSI, Juliana Pedrosa; LEITE, Washington Batista. O sagrado, o profano e o monstro: La Misa del Ogro. Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal do Maranhão. **Littera Online** v. 8, n. 13, 2017. Disponível em: <http://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/littera/article/download/8043/4921>. Último acesso em 14 de abril de 2023.

PALAORO, Michele C. **O fantástico e o maravilhoso na obra Momo e o senhor do tempo, de Michael Ende**. Programa de Pós-Graduação em Letras. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo (UPF), 2019.

PEARSON, Carol S. **Awakening the Heroes Within**. São Francisco (EUA): HarperOne, 1989.

PEARSON, C. S.; MARR, H. K. **What Story Are You Living?: a workbook and guide to interpreting results from the Pearson-Marr Archetype Indicator instrument**. Gainesville: CAPT, 2007. 166p.

PIAZZA, Pucci e MONTECCHI, Fabrizio (Org.) para Teatro Gioco Vita. **O Teatro de Sombras**. Departamento de Educación, Universidades e Investigación. Servicio Central del Gobierno Vasco: Vitoria-Gasteiz (Espanha), 2008. Disponível em: <http://teatrosombraseafins.blogspot.com/2011/04/livro-sobre-o-teatro-de-sombras-do.html>. Último acesso em 1 de abril de 2023.

PIRES, Flávia. Quem tem medo de mal-assombro? **Etnográfica: Revista do Centro em Rede de Investigação em Antropologia**, Vol.3 (2), p. 291-312, 2009. DOI: <https://doi.org/10.4000/etnografica.1321>. Acesso em 12 de abril de 2023.

PORFÍRIO, Francisco. "Mito da Caverna"; **Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/filosofia/mito-caverna-platao.htm>. Acesso em 09 de maio de 2023.

Retratos da Leitura no Brasil. 5ª edição. Correalização Instituto Pró-livro (IPL) e Itaú Cultural. Ibope Inteligência, setembro de 2020. Disponível em: <https://www.prolivro.org.br/wp-content/uploads/2020/12/5a-edicao-Retratos-da-Leitura-IPL-dez2020-compactado.pdf>. Último acesso em 31 de março de 2023.

SANTOS, Poliane V. **Religião e sociedade no Egito antigo: uma leitura do mito de Ísis e Osíris na obra de Plutarco (I d.C.)**. Dissertação de Mestrado – Faculdade de Ciências e Letras de Assis. Unesp, 2003.

SAMPAIO, Inês Vitorino. Reconfigurações das culturas infantis sob a égide do consumo e da convergência midiática. In: FONTENELLE, Lais (Org.). **Criança e consumo: 10 anos de transformação**. 1ª ed. São Paulo: Instituto Alana, 2016.

SPANUDIS, Theon. A ciência da psicanálise. **Revista IDE: Psicanálise e Cultura**, vol. 22. São Paulo: 1992. Disponível em: <https://www.sbpsp.org.br/wp-content/uploads/2022/03/theon-spanudis-a-ciencia-da-psicanalise-ide-22-1992.pdf>. Último acesso em 12 de abril de 2023.

UCHÔA, Darcy M. Correntes atuais do pensamento psicanalítico. Relatório oficial apresentado ao VII Congresso Latino-Americano de Psicanálise. **Revista Brasileira de Psicanálise**, vol. 4. Porto Alegre: 1970. Disponível em: <https://www.sbpsp.org.br/wp-content/uploads/2022/04/darcy-m-uchoa-correntes-atuais.pdf>. Último acesso em 12 de abril de 2023.

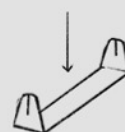
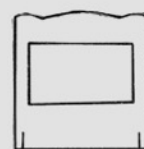
VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Anexos

ANEXO I – Imagens de partes integrantes do kit *Sombras & Assombros*:

O KIT SOMBRAS & ASSOMBROS

Kit completo, destaque para o biombo/moldura e base de papel para o teatro de sombras



O KIT SOMBRAS & ASSOMBROS

Silhuetas de papel: assombrações, personagens, cenários e varetas de madeira



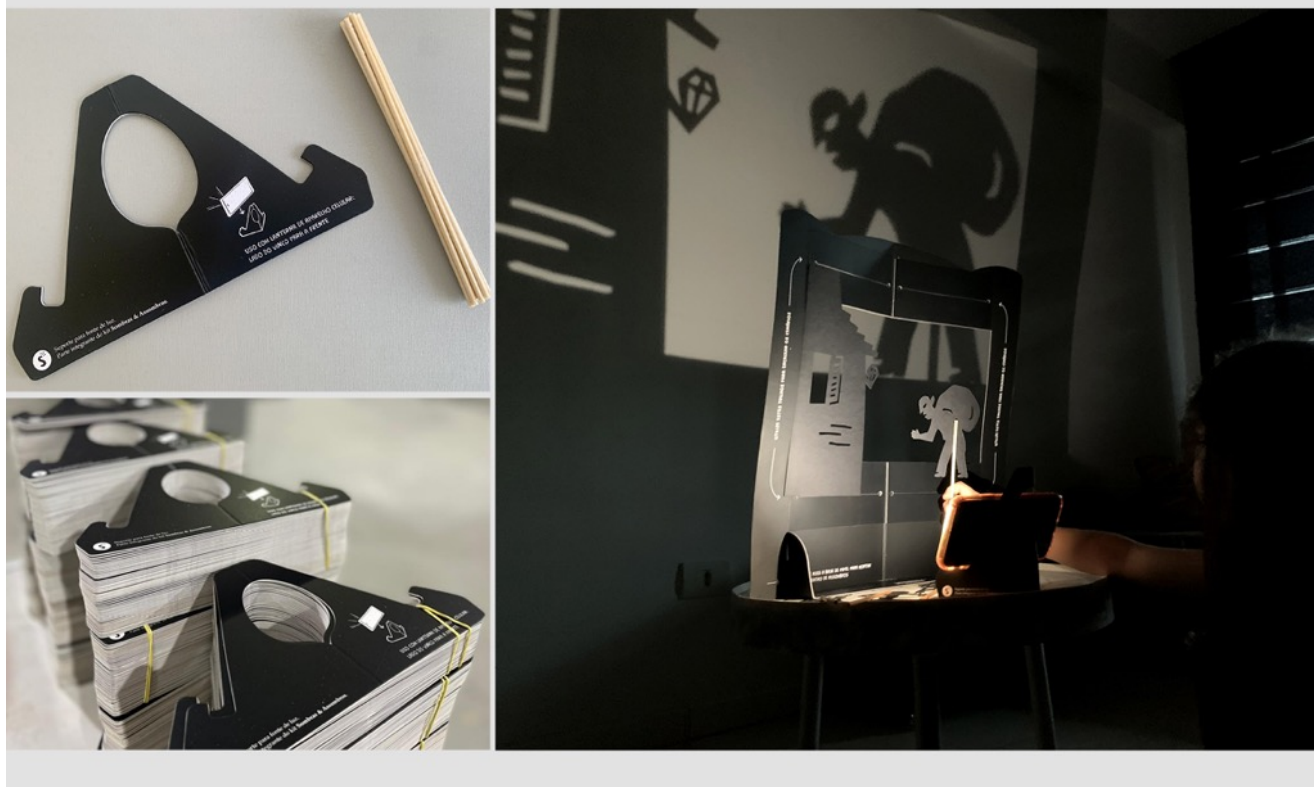
O KIT SOMBRAS & ASSOMBROS

Livreto com fichas das assombrações



O KIT SOMBRAS & ASSOMBROS

Suporte para fonte de luz



O KIT SOMBRAS & ASSOMBROS

Caixa embalagem de papel craft



ANEXO II - Algumas páginas do livreto integrante do kit **Sombras & Assombros**, com ilustração e texto sobre cada uma das seis assombrações abordadas, em formato de ficha:



Use esta silhueta de papel
para o teatro de sombras!

QUE DIABOS É ISSO?!

Ela é um ser encantado, uma menina cabocla protetora da natureza. Quem já a viu diz que ela aparece com um vestido branco e uma florzinha na cabeça. Seus cabelos negros e lisos, que usa como cipó, são tão longos que cobrem todo o seu corpo.



CADÊ ELA, PELO AMOR DE DEUS?

A Comadre habita as matas e canaviais no Litoral e Zona da Mata. Mas duvido você esbarrar com ela, frente a frente. Zombeteira, se ouvir seus assobios de longe, no meio do matagal, é sinal de que ela está perto. E se ouvi-los de perto, ela já está é longe!



VOU PEGAR...

Pessoas descrentes que entram sem respeito na floresta, falando palavrão ou maltratando animais por diversão, deveriam temê-la. O castigo é uma bela surra com seus cabelos de chicote ou deixá-las perdidas e desorientadas por horas e horas no mato.



QUEM AVISA AMIGO É

Antes de entrar em uma mata, peça licença à Comadre. Leve uma oferenda: ela adora fumo de rolo ou papa de aveia e vai deixar você passar sem problemas. Bichos agitados ou cavalos que aparecem com tranças difíceis de desarrumar indicam que ela andou por ali.





Use esta silhueta de papel para o teatro de sombras!

QUE DIABOS É ISSO?!

O Papa-Figo é um velho doente e corcunda, com a pele amarelada e cheia de feridas asquerosas. Ele tem unhas grandes, pelos no corpo e orelhas pontudas e come o fígado cru de criancinhas como remédio para o seu problema de saúde.



CADÊ ELE, PELO AMOR DE DEUS?

Muito rico, o Papa-Figo vive recolhido em sua mansão na cidade. Costuma sair no fim da tarde com um saco de estopa nas costas para capturar os meninos e meninas distraídos. Às vezes deixa dinheiro no lugar, em troca do rapto.



VOU PEGAR...

Crianças desavisadas na porta da escola, na rua ou mesmo dentro de casa, longe da vista dos adultos, são suas maiores vítimas. Sozinho ou com um ajudante, o feioso costuma oferecer guloseimas ou brinquedos para atrair os pirralhos.



QUEM AVISA AMIGO É

O melhor a fazer é não falar com estranhos. O sujeito costuma evitar o sol, por isso durante o dia é mais difícil ele atacar. Mas atenção, que ele pode também inventar falsos recados e prometer levar para um lugar cheio de coisas bonitas, para te capturar.



Use esta silhueta de papel para o teatro de sombras!

QUE DIABOS É ISSO?!

Uma criatura robusta com dentes afiados e olhos brilhantes. Careca e de orelhas pontudas, sua pele é áspera como lixa, coberta de escamas. Seus pés e mãos têm garras afiadas e membranas entre os dedos, parecidas com as dos sapos.



CADÊ ELE, PELO AMOR DE DEUS?

Protetor dos rios, diz a lenda que ele vive em sua gruta nas profundezas e dificilmente sai debaixo d'água. À noite, pode vagar pelas margens, mas também pode ser visto tomando sol nas pedras e cachoeiras de rios como o São Francisco.



VOU PEGAR...

Pescadores e banhistas descuidados costumam ser aterrorizados pela sua gargalhada assustadora antes de serem carregados para o fundo do rio. O Nego d'Água gosta de virar canoas, furar redes e jangadas e, com seus dentes afiados, arrancar peixes dos anzóis por diversão ou castigo.



QUEM AVISA AMIGO É

Os ribeirinhos pintam uma estrela branca ou cravam uma faca no fundo de seus barcos para afugentar o mal-assombro. Também oferecem peixes e cachaça, em respeito. Do contrário, podem enfrentar correntezas traiçoeiras e redemoinhos repentinos no caminho.





Use esta silhueta de papel
para o teatro de sombras!

QUE DIABOS É ISSO?!

Uma alma penada misteriosa, que ninguém sabe quem foi ou onde morava no passado, surge de vestido branco à moda antiga e salto alto. Seu rosto, escondido pela sombrinha aberta, ninguém nunca viu. Apenas seus belos cabelos loiros soltos no ar.



CADÊ ELA, PELO AMOR DE DEUS?

A aparição foi vista primeiro há muito tempo nas ruas de Catende, em Pernambuco. Mas também já deram notícia de vê-la vagando em outras ruas desertas por aí, à meia-noite, espalhando gritos de susto e um aroma feiticeiro de jasmim por onde passa.



VOU PEGAR...

Trabalhadores voltando para suas casas à noite são convidados para uma volta no cemitério. Se o vulto não some na porta, leva o encantado para ver o túmulo em que foi enterrada. Quando o sol nasce, desaparece, deixando os homens desorientados pelas covas.



QUEM AVISA AMIGO É

O ideal é fugir antes que ela se aproxime, pois quem cai na besteira de não aceitar o passeio tenebroso torna-se amaldiçoado! Os que tentam ser mais assanhados com ela são castigados com a visão da sua transformação em uma caveira horripilante e ainda sentem um fedor de defunto terrível. Cruz-credo!



13



Use esta silhueta de papel
para o teatro de sombras!

QUE DIABOS É ISSO?!

Ela parece uma cabra comum durante o dia, mas é à noite que se mostra como uma assombração terrível e peluda, de chifres enormes! Aparece com dentes afiados, soltando fogo pelos olhos e fumaça pelas ventas. E uma catinga de enxofre da mulesta. Vôte!



CADÊ ELA, PELO AMOR DE DEUS?

Contam os mais velhos que o bicho perambula saltitando nos campos, mas é na cidade que surge para suas vítimas: "Eu sou a Cabra-Cabriola, que come meninos aos pares. Também comerei a vós, uns carochinhos de nada...".



VOU PEGAR...

Meninos e meninas desobedientes, chorões, malinos ou respondões são o alvo preferido desta assombração. Esperta que só ela, costuma imitar a voz dos adultos e recorrer a outras malícias para enganar e se deixar entrar nas casas com facilidade.



QUEM AVISA AMIGO É

Criança bem-comportada pode ficar sossegada, que a medonha passa longe. Dizem que quando um bebê chora de repente, é sinal de que a cabra está comendo outra criança por aí no mundo. Fique atento aos barulhos do lado de fora e no telhado da sua casa, pode ser a tinhosa tentando entrar!



15



Use esta silhueta de papel
para o teatro de sombras!

QUE DIABOS É ISSO?!

É como o seu nome diz: uma perna, apenas uma perna, mas muito forte, peluda e com longas unhas sujas. Dizem que ela é o que sobrou do cadáver de um filho que matou sua mãe a chutes no passado em Recife, mas isso ninguém sabe ao certo.



CADÊ ELA, PELO AMOR DE DEUS?

É à noite e de madrugada que a criatura anda descalça por aí na cidade, no escuro dos becos, detrás de muros e dos pés de árvore ou na areia da praia deserta. Aparece do nada, saltando pra todo lado e soltando gritos e gargalhadas tenebrosas.



VOU PEGAR...

Qualquer um pode ser surpreendido pela Perna Cabeluda, sem motivo algum: homem, mulher, menino ou menina. E aí de quem cruzar seu caminho! Seja valente, seja fracote... leva uma baita lapada de rasteiras, pontapés e pernadas de doer!



QUEM AVISA AMIGO É

Se cruzar com ela corra, e muito, porque a bicha é rápida demais! Dentro de casa, procure se está escondida debaixo da cama. Se ela ainda não entrou, torça para não ouvir seus chutes atrás da porta. Aí é rezar para que a lenda seja só uma mentira cabeluda!



ANEXO III – Layout de quatro cartazes de exemplo, com infográficos desenvolvidos a partir do mapeamento proposto no capítulo 5 desta pesquisa. As informações foram resumidas e reorganizadas de maneira a trazer os dados de maneira concisa e com favorecimento à composição visual. Especificações técnicas:

Cartaz-infográfico Sombras & Assombros

Papel: Pólen Bold 90g

Impressão: 2/0, em risografia duas cores ou impressão digital colorida 4/0

Formato: A3 (297 x 420 mm)

1. O Papa-Figo – link para material finalizado: <https://tinyurl.com/3vb5t853>

MAPEAMENTO SOMBRAS & ASSOMBROS

O PAPA-FIGO

Fique alerta se cruzar com um velho mal encarado com um saco nas costas a lhe oferecer doces: pode ser o Papa-Figo tentando lhe capturar! Conheça mais sobre a lenda e algumas de suas influências:

POR Thiago Lyra

QUEM É ELE?
O Papa-Figo é um velho doente e corcunda, com a pele amarelada e cheia de feridas asquerosas. Ele tem unhas grandes, pelos no corpo e orelhas pontudas e come o fígado cru de crianças como remédio para o seu problema de saúde.

ONDE VIVE?
Muito rico, o Papa-Figo vive recolhido em sua mansão na cidade. Costuma sair no fim da tarde com um saco de estopa nas costas para capturar os meninos e meninas distraídos. Às vezes deixa dinheiro no lugar, em troca do rapto.

CUIDADO
Crianças desavisadas na porta da escola, na rua ou mesmo dentro de casa, longe da vista dos adultos, são suas maiores vítimas. Sozinho ou com um ajudante, o feioso costuma oferecer guloseimas ou brinquedos para atrair os pirralhos.

O QUE FAZER
O melhor a fazer é não falar com estranhos. O sujeito costuma evitar o sol, por isso durante o dia é mais difícil ele atacar. Mas atenção, que ele pode também inventar falsos recados e prometer levar para um lugar cheio de coisas bonitas, para te capturar.

OS PRINCIPAIS MEDOS QUE ELE PODE MANIFESTAR NAS PESSOAS:

- Abandono/desamparo/orfandade (ser raptado e privado do convívio com os pais e familiares);
- Desmembramento ou desintegração (ter o fígado comido/canibalismo/vampirismo);
- O feio/grotesco do outro (por se apresentar como uma figura decrépita).

ARQUÉTIPOS DAS VÍTIMAS:

- O Órfão – Pessoas melancólicas e dramáticas, para quem a solidão é sinônimo de abandono;
- O Inocente – Imprudentes e incapazes de se precaver, que não percebem que estão sendo enganados.

VOCE SABIA?
Em Recife, Pernambuco, existe até hoje, no bairro Parque Amorim, um casarão onde acredita-se que viveu o verdadeiro Papa-Figo.

Na contação de histórias, o Papa-Figo pode ser classificado com o arquétipo narrativo do camaleão, um ser cuja aparência, estado de espírito e/ou características mudam assim que é examinado de perto.

SIGA O EXEMPLO
O que os causos com esse personagem parecem transmitir:

- Não falar com estranhos. Desconfie social;
- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê.

EM POUCAS PALAVRAS

Personagens relacionadas: Bicho-Papão, Homem do Saco (outros nomes: Velho do Saco, Homem do Surrão, Homem do Saco, Pensiniquê), Cuca, João Galafoice, Quibungo.

Região do país: Nordeste (PE).

Origem: Brasileira, europeia.

SEMELHANÇAS E POSSÍVEIS INFLUÊNCIAS DO FOLCLORE E MITOLOGIAS UNIVERSAIS

Ghoul
Uma espécie de morto-vivo da mitologia religiosa árabe, que vive nos subterrâneos, bebe sangue e come cadáveres humanos. É descrito no livro *Al-Mil e Uma Noite* em sua referência mais antiga na literatura.

Odin ou Votan
O deus da morte Odin, da mitologia nórdica e germânica, às vezes se apresenta disfarçado como um simples ancão andalinho peregrino. Sua chegada é simbolicamente associada ao inverno.

Velho do Saco
O conto tradicional medieval *O Surrão* que conta nos traz essa figura assustadora. O saco pode ser entendido como metáfora para a noite ou a morte que nos engole, como nos Quibungos (acima) do folclore brasileiro.

Vampiros
Conde Drácula e Nosferatu, do folclore húngaro-românico, são também figuras asquerosas e muito raras, que vivem reclusas e saem ao pôr-do-sol para fazer seus ataques tenebrosos.

Krampus
Um demônio que aparece nas vésperas do dia de São Nicolau (que originou a lenda do Papai-Noel), para capturar e punir crianças mal-comportadas em muitas tradições europeias.

João e Maria
Neste conto da tradição oral europeia coletado pelos irmãos Grimm, a Baba Yaga (a velha bruxa ou a ogra que vive na floresta sombria), também atrai com doces e guloseimas, rapta e come as crianças.

Arquétipos são representações recorrentes criadas pelo psicanalista Carl Jung sobre comportamentos e certos padrões recorrentes pelas sociedades do mundo através dos séculos, com uma espécie de reconhecimento universal sobre determinados fenômenos. A classificação deste projeto é feita a partir do livro de Paulo M. de A. *Arquétipos universais das tradições do paganismo à literatura cristã e ocidental*, citadas pelo autor e revisadas por Christiane Vogel. *Imagens* são obras derivadas do folclore brasileiro de Janaina Cristina Alves.

CONHEÇA O KIT > WWW.SOMBRASEASSOMBROS.COM.BR

@SOMBRASEASSOMBROS

2. A Cabra-Cabriola – link para material finalizado: <https://tinyurl.com/yjvewx3a>

MAPEAMENTO SOMBRA & ASSOMBROS

A CABRA-CABRIOLA

Trazido ao Brasil com a vinda dos portugueses, este terrível animal do bestário imaginário fantástico traz na sua bagagem representações de mitologias muito mais antigas. Conheça mais sobre a lenda e algumas de suas influências:

POR Thiago Lyra

O QUE É ELA?

Ela parece uma cabra comum durante o dia, mas é à noite que se mostra como uma assombração terrível e peluda, de chifres enormes! Aparece com dentes afiados, soltando fogo pelos olhos e fumaça pelas ventas. É uma catanga de ensofre da mulesta. Vóte!

ONDE VIVE?

Contam os mais velhos que o bicho perambula saltitando nos campos, mas é na cidade que surge para suas vítimas: "Eu sou a Cabra-Cabriola, que come meninos aos pares. Também comerei a vós, uns carochinhos de nada...".

CUIDADO

Meninos e meninas desobedientes, chorões, malinos ou respondões são o alvo preferido desta assombração. Esperta que só ela, costuma imitar a voz dos adultos e recorrer a outras malícias para enganar e se deixar entrar nas casas com facilidade.

O QUE FAZER

Criança bem-comportada pode ficar sossegada, que a medonha passa longe. Dizem que quando um bebê chora de repente, é sinal de que a cabra está comendo outra criança por aí no mundo. Fique atento aos barulhos do lado de fora e no telhado da sua casa, pode ser a tihosa tentando entrar!

Na contação de histórias, a Cabra-Cabriola pode ser classificada com os arquétipos narrativos: do Camaleão, por mudar sua voz para conseguir o que quer, e também do Pícaro, figura que prega peças e engana os outros.

SIGA O EXEMPLO

O que os causos com esta personagem parecem transmitir:

- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê;
- Bom-comportamento e obediência aos pais e cuidadores;
- Desconfiança de intenções na convivência social (a cabra imita vozes);
- Proteção.

VOCÊ SABIA?

Cabrielar significa saltitar em curvas. A lenda da Cabra-Cabriola vem desde Portugal. Este jornal de Lisboa, por exemplo, é de 1926 e traz um conto com ela!

EM POUCAS PALAVRAS

Personagens relacionadas:
Bicho-Papão.

Região do país: Nordeste (AL, BA, PE, SE).

Origem: Universal.

OS PRINCIPAIS MEDOS QUE ELA PODE MANIFESTAR NAS PESSOAS:

- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê;
- Bom-comportamento e obediência aos pais e cuidadores;
- Desconfiança social (a assombração imita vozes de adultos conhecidos da criança para se deixar entrar nas casas);
- Proteção.

ARQUÉTIPOS DAS VÍTIMAS:

- O Rebelde** – Crianças impetuosas, que têm dificuldade de seguir regras ("malcomportadas");
- O Órfão** – Pessoas melancólicas e dramáticas, para quem a solidão é sinônimo de abandono;
- O Inocente** – Imprudentes e incapazes de se precaver, que não percebem que estão sendo enganados.

SEMELHANÇAS E POSSÍVEIS INFLUÊNCIAS DO FOLCLORE E MITOLOGIAS UNIVERSAIS

Azazel

Ele é um demônio peludo, presente na mitologia religiosa judaico-cristã. É relacionado a ele o termo "bode expiatório", em que um animal lhe era deixado para morrer no deserto, carregando consigo todos os pecados do povo.

Ogro e Bicho-Papão

Nas tradições orais europeias, este ser repulso, que surge para nos agredir ou devorar, representa, como o Bicho-Papão, Lobo-Mau e outros antagonistas, o desconhecido particular e irracional que nos apavora.

Pã

Deus caprino da mitologia grega, traz consigo também aspectos negativos relacionados às cabras e bodes. É dele que vem o pânico, sentimento de pavor intenso que nos desespera e paralisa.

Bafomé

Esta figura mística, um bode humanoide em seu trono, é relacionada ao Diabo da mitologia ocidental, principalmente ao ser condenado ao ocultismo. Ordem dos Cavaleiros Templários e rituais de magia negra, pela Igreja Católica.

CONHEÇA O KIT > WWW.SOMBRASEASSOMBROS.COM.BR

@SOMBRASEASSOMBROS

65

3. A Mulher da Sombrinha – link para material finalizado:

<https://tinyurl.com/mpr3mpk>

MAPEAMENTO SOMBRAS & ASSOMBROS

A MULHER DA SOMBRINHA

À meia-noite, ela costuma aparecer na porta do cemitério, cheia de mistérios vindos do além. Conheça mais sobre a lenda e algumas de suas influências:

POR Thiago Lyra

QUEM É ELA?

Uma alma penada misteriosa, que ninguém sabe quem foi ou onde morava no passado, surge de vestido branco à moda antiga e salto alto. Seu rosto, escondido pela sombrinha aberta, ninguém nunca viu. Apenas seus belos cabelos loiros soltos no ar.

ONDE VIVE?

A aparição foi vista primeiro há muito tempo nas ruas de Catende, em Pernambuco. Mas também já deram notícia de vê-la vagando em outras ruas desertas por aí, à meia-noite, espalhando gritos de susto e um aroma fétido de jazmim por onde passa.

CUIDADO

Trabalhadores voltando para suas casas à noite são convidados para uma volta ao cemitério. Se o vulto não some na porta, leva o encantado para ver o túmulo em que foi enterrada. Quando o sol nasce, desaparece, deixando os homens desmorientados pelas covas.

O QUE FAZER

O ideal é fugir antes que ela se aproxime, pois quem cai na besteira de não aceitar o passeio tenebroso torna-se amaldiçoado! Os que tentam ser mais assanhados com ela são castigados com a visão da sua transformação em uma caveira horrível e ainda sentem um fedor de defunto terrível. Cruz-credo!

Na contação de histórias, a Mulher da Sombrinha pode ser classificada com o arquétipo narrativo do Camaleão, uma femme fatale que atrai com encantos, para depois se revelar como figura monstruosa!

VOCÊ SABIA?

Trabalhadores da Usina Catende, em Pernambuco, foram os primeiros a dizer terem visto a aparição na cidade, no passado. Hoje, a usina está desativada.

SIGA O EXEMPLO

O que os causos com esta personagem parecem transmitir:

- Alerta – zelar para se manterem os sentidos em atenção;
- Luxúria como "pecado" a ser castigado;
- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê;
- Respeito ao desconhecido (o além).

OS PRINCIPAIS MEDOS QUE ELA PODE MANIFESTAR NAS PESSOAS:

- Morte e a desconhecida vida após. Finitude dos vivos e o além (alma penada);
- Pânico. Os perigos ancestrais escondidos nas trevas, a que temos que domar/sobreviver;
- Errar ou se deixar enganar. A maldição de um castigo eterno e sem espaço para arrependimentos.

ARQUÉTIPOS DAS VÍTIMAS:

- O Amante – Pessoas com um olhar mais sensível e de beleza à vida, inclusive nas coisas mais cruéis e difíceis. Em geral, com grande carência afetiva;
- O Mago – indivíduos com grande intuição e com ligações com o oculto, espiritualidade, sensações e pressentimentos.

EM POUCAS PALAVRAS!

Personagens relacionadas:
Mulher de Branco, Dama de Branco, Dama de Vermelho, Mulher da Meia-Noite.

Região do país: Nordeste (PE).

Origem: Brasileira, europeia.

SEMELHANÇAS E POSSÍVEIS INFLUÊNCIAS DO FOLCLORE E MITOLOGIAS UNIVERSAIS

Orfeu e Eurídice

No mito grego, Orfeu, sem querer, condena sua amada Eurídice ao romper um pacto, virar-se e olhar para ela na sua saída dos inferos. A "violação do olhar" masculino ao feminino está presente em histórias desde muito tempo.

A Mulher de Branco

A figura da alma vestida de branco que atrai e assusta homens desorientados personifica o aspecto sombrio do feminino que atrai e condena, conhecidos da História e lendas patriarcal da humanidade, como também nas sereias e na Yuki-onna (mulher da neve do folclore japonês).

Medusa e Merlusina

A revelação proibida do rosto e olhar da Mulher da Sombrinha também existe em outras histórias e mitos, como o da górgona Medusa, da mitologia grega, e da meia mulher, meia serpente Merlusina, do folclore medieval europeu.

Lilith e Morgana

No mito de Lilith, antes mulher e depois demonizada como a serpente que seduz Adão no Paraíso, também vemos o reflexo da condenação judaico-cristã ao feminino e ao paganismo que também há na feiticeira Morgana dos contos do Rei Artur e Avalon.

Vanishing hitchhiker

Histórias que trazem a figura do caronete que surge na estrada, estabelece uma conexão com os indivíduos e depois desaparece misteriosamente são muito antigas. Aparições e sumiços intrigam as mentes de contadores de causos de assombração em inúmeras culturas e lendas.

Arquétipo das representações sombrias usadas pelo pesquisador Carl Jung sobre comportamento e certos padrões reconhecidos pelas entidades do mundo através dos séculos, com uma espécie de conhecimento universal sobre determinados fenômenos. A classificação deste projeto é baseada na lista criada por Placemeter. Arquétipo narrativo das interpretações do papel feminino à história contada e escrita, criada pelo escritor e jornalista Christopher Vogler. Inspirado no livro, "Arquétipos do Herói" de Joseph Campbell.

CONHEÇA O KIT > WWW.SOMBRASEASSOMBROS.COM.BR

@SOMBRASEASSOMBROS

4. A Comadre Fulozinha – link para material finalizado:

<https://tinyurl.com/33rr2dfp>

MAPEAMENTO SOMBRAS & ASSOMBROS

A COMADRE FULOZINHA

Ela é uma entidade cabocla, mas não necessariamente de origem em contos e tradições orais de povos indígenas. Com características também de outros seres do folclore brasileiro, conhece mais sobre a lenda e algumas de suas influências:

POR Thiago Lyra

QUEM É ELA?

Ela é um ser encantado, uma menina cabocla protetora da natureza. Quem já viu diz que ela aparece com um vestido branco e uma florzinha na cabeça. Seus cabelos negros e lisos, que usa como cipó, são tão longos que cobrem todo o seu corpo.

ONDE VIVE?

A Comadre habita as matas e canaviais no Litoral e Zona da Mata e também no Sertão. Mas duvido você esbarrar com ela, frente a frente. Zombeteira, se ouvir seus assobios de longe, no meio do matalal, é sinal de que ela está perto. E se ouvi-los de perto, ela já está é longe!

CUIDADO

Pessoas descrentes que entram sem respeito na floresta, falando palavrão ou maltratando animais por diversão, deveriam temê-la.

O castigo é uma bela surra com seus cabelos de chicote ou deturca as perdas e desorientadas por horas e horas no mato.

O QUE FAZER

Antes de entrar em uma mata, peça licença à Comadre. Leve uma oferenda: ela adora fumo de rolo ou papa de aveia e vai deixar você passar sem problemas. Bichos agitados ou cavalos que aparecem com tranças difíceis de desarrumar indicam que ela andou por ali.

Na contação de histórias, a Comadre Fulozinha pode ser classificada com o arquétipo narrativo² do Picaro, que prega peças, e do Guardião do Limiar, personagens que habitam lugares de transição e impõem tarefas e aprendizados pela passagem.

OS PRINCIPAIS MEDOS QUE ELA PODE MANIFESTAR NAS PESSOAS:

- Abandono/desamparo/orfandade (ficar perdido na mata e privado do convívio social);
- Integridade física (surra de cabelo-chicote);
- Pânico. Os perigos escondidos na natureza selvagem/trevas, a que temos que domar/sobreviver ancestralmente.

ARQUÉTIPOS¹ DAS VÍTIMAS:

- O Explorador – Pessoas inquietas que tendem a tomar decisões ousadas, caindo de cabeça em aventuras;
- O Rebelde – Pessoas com dificuldades para seguir regras, impetuosas.

SIGA O EXEMPLO

O que os causos com esse personagem parecem transmitir:

- Respeito ao sobrenatural: a oferenda à entidade como forma de conexão com o mundo imaterial;
- Respeito à natureza, preservação da fauna e da flora;
- Cuidado ancestral com a noite: o perigo das trevas e aquilo que o olho não vê.

VOCÊ SABIA?

Apesar de evidente influência, sua origem não é indígena: afinal, perseguir caçador não é um atributo próprio das mitologias dos povos originários, que inclusive vivem da caça.

SEMELHANÇAS E POSSÍVEIS INFLUÊNCIAS DO FOLCLORE E MITOLOGIAS UNIVERSAIS

Diana/Ártemis

A deusa da lua, da caça e dos animais selvagens na mitologia grega, protetora da natureza, vive em companhia de sua comitiva de ninfas nos bosques e representa o mesmo feminino defensor da Comadre Fulozinha.

Medusa

Os cabelos de serpentes da górgona Medusa, da mitologia grega, mostram uma função apotropaica (de afastar o mal, o nefasto) semelhante aos dos agoures com os cabelos que a Comadre Fulozinha usa como chicotes.

Caipora, Saci e Curupira

Com o Saci, assemelha-se pelas traquinagens: Com a Caipora, pelos cabelos marcantes, assobios e proteção das matas. Já com o Curupira, compartilha os castigos, e o gosto pelo fumo.

The Wild Hunt

O temor com assobios e animais que anunciam a chegada da Comadre são semelhantes aos sons de trompas que acompanham o exército de Odin junto com seu séquito de seguidores, na mitologia nórdica.

Gnomos e duendes

Seres elementares da terra, ligados às florestas e à natureza, eles são manifestações da cultura folclórica europeia para criaturas que fazem parte de um conjunto das entidades também protetoras de matas.

EM POUCAS PALAVRAS:

Outros nomes: Cumadre Florzinha ou Fulozinha, Mãe da Mata, Flor-do-Mato.

Personagens relacionadas: Caipora, Saci-Pererê, Curupira, Caamanha.

Região do país: Nordeste.

Origem: Brasileira, indígena, europeia.

1. Arquétipo: são representações recorrentes usadas pelo psicólogo Carl Jung sobre comportamentos e certos padrões reconhecíveis pelas entidades do mundo através dos séculos, com uma espécie de conhecimento universal sobre determinados fenômenos. A descrição deste projeto é baseada na lista criada por Pieter van der. 2. Arquétipo narrativo: são interpretações do papel humano à história contada e escrita, criada pelo escritor e contista Christopher Vogler. 3. Inspirado nos olhos abertos dos personagens do folclore brasileiro, do lendário Oni e do espírito Oni.

CONHEÇA O KIT > WWW.SOMBRASEASSOMBROS.COM.BR

@SOMBRASEASSOMBROS