

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

LAURA GARBIN POLIDORO

**ADAPTAÇÃO VISUAL DA LITERATURA ÀS NARRATIVAS SERIADAS: ANÁLISE
ESTÉTICA E SEMIÓTICA DE PERSONAGENS FOLCLÓRICOS NA SÉRIE
CIDADE INVISÍVEL**

**CAXIAS DO SUL
2021**

LAURA GARBIN POLIDORO

**ADAPTAÇÃO VISUAL DA LITERATURA ÀS NARRATIVAS SERIADAS: ANÁLISE
ESTÉTICA E SEMIÓTICA DE PERSONAGENS FOLCLÓRICOS NA SÉRIE
CIDADE INVISÍVEL**

Trabalho de Conclusão do Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel.

Orientadora: Prof.^a Ma. Flóra Simon da Silva

CAXIAS DO SUL

2021

LAURA GARBIN POLIDORO

**ADAPTAÇÃO VISUAL DA LITERATURA ÀS NARRATIVAS SERIADAS: ANÁLISE
ESTÉTICA E SEMIÓTICA DE PERSONAGENS FOLCLÓRICOS NA SÉRIE
CIDADE INVISÍVEL**

Trabalho de Conclusão do Curso de Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel.

Aprovado em: __/__/____

Banca Examinadora

Prof.^a Ma. Flóra Simon da Silva

Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof.^a Dra. Ivana Almeida da Silva

Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof. Dr. Ronei Teodoro da Silva

Universidade de Caxias do Sul – UCS

AGRADECIMENTOS

Iniciar a faculdade com 18 anos foi desafiador. Envolveu muitos momentos recompensadores, mesmo que por vezes árduos, mas que, ao chegar no final deste caminho trilhado, com 23 anos, entre os conhecimentos sociais que tive, foram anos de muito crescimento intelectual e autoconhecimento.

É importante agradecer a todos que estiveram ao meu lado e me apoiaram durante esta longa jornada, mas gratificante. Aos meus pais, que me deram abertura para fazer minhas próprias escolhas e ter voz em um mundo que por vezes nos cala. Aos meus padrinhos, Daniela e Volnei, que me incluíram em suas vidas como filha e sempre estiveram com ouvidos atentos para me escutar e mentes abertas para dar suas opiniões baseadas no melhor para mim – e minha prima Ana Clara, minha fonte de inspiração todos os dias. Também aos meus avós Rosalino, Leda e Terezinha, que sempre acreditaram na educação, apesar de não entenderem muito bem o que uma publicitária faz.

Não posso esquecer os maiores pilares da minha vida, minhas amigas de longa data. Gostaria de agradecer a Aline, Natália, Luiza e Ana Paula, vocês representam o melhor que alguém pode ter na vida. A minha colega de curso, Gabriela, que dividiu comigo as alegrias e desânimos desta graduação. Meu muito obrigado por agregarem tanto em minha vida.

Ao meu namorado, Jonnathan, que foi o pilar do qual mais me apoiei durante o tempo que estamos juntos, este que nunca sequer fraquejou. Nosso amor com certeza vem de outras vidas.

Meu agradecimento a orientadora deste trabalho, professora Flóra, onde juntas fomos capazes de construir ideias e alinhar pensamentos afim de chegar ao final deste trabalho bastante curioso e com uma proposta focada no meio de entretenimento que mais amo: os seriados de televisão.

A todos os demais que de alguma forma me agregaram, obrigada.

Foram excelentes anos, e que venham muitos mais como este.

“E quem acredita em alguma coisa sempre acaba levando na cabeça.”

Monteiro Lobato

RESUMO

O objetivo deste estudo é compreender como se dá o reconhecimento dos personagens folclóricos *Saci*, *Cuca*, *Iara* e *Curupira* no seriado *Cidade Invisível*. Para tanto, consideramos os estudos sobre semiótica e estética, estas aplicadas à imagem e relacionadas ao imaginário a partir das adaptações físicas e narrativas dos personagens na série em questão, isto alcançado pela busca de autores e estudiosos dos temas, utilizando da pesquisa bibliográfica para tal. Dessa forma, a análise transcorreu dividida em duas partes, sendo a primeira com foco na narrativa de cada personagem e como estão inseridos na série, e a segunda parte se concentrou em observar a forma física dos mitos, olhando suas vestimentas, características únicas, e reconhecendo seus símbolos. Assim, entendemos como é possível reconhecer seres míticos segundo alguns elementos simbólicos relacionados a eles, mesmo que adaptados visualmente na narrativa. Ao final, foi viável reconhecer os personagens folclóricos citados inseridos no contexto contemporâneo do seriado de televisão.

Palavras-chave: Adaptação. Estética. Narrativa Seriada. Personagens folclóricos. Semiótica.

ABSTRACT

The objective of this study is to comprehend how the recognition happens on the folklorical characters *Saci*, *Cuca*, *Iara* and *Curupira*, that appear on the TV show *Cidade Invisível*. To do it, studies about semiotics and aesthetics were considered and applied to images and related to the imaginary, through the physical adaptations and the changes made in the narratives of the mentioned characters. This was achieved searching for theories from authors into those themes, through bibliographic research. So, the analysis occurred in two stages, being the first one focused on each character's narratives and how it is inserted on the TV show, and the second one in the physical form of the myths, analyzing their clothing, unique characteristics and in their symbols recognition. This way, we understand how it's possible to recognize mystical beings through symbolical elements related to them, even if they are visually adapted to the narrative. In the end, it was possible to recognize this folkloric characters inserted on the modern context of the TV show.

Palavras-chave: Adaptation. Aesthetic. TV show narrative. Folkloric characters. Semiotics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Fachada e interior de um <i>NickelOdeon</i>	20
Figura 2 - René Navarre como <i>Fantômas</i> e pôster do filme	21
Figura 3 - Instalação da TV Tupi e gravação.....	22
Figura 4 - Mazzaropi em <i>A Tristeza de Jeca</i> e <i>Os Trapalhões</i>	22
Figura 5 - Cenas dos seriados <i>The X Files</i> e <i>Grey's Anatomy</i>	25
Figura 6 - Personagens de <i>Seinfeld</i> e <i>Sai de Baixo</i>	26
Figura 7 - <i>Saci</i> e <i>Pedrinho</i>	30
Figura 8 - O personagem na televisão.....	31
Figura 9 - <i>A Cuca</i> , <i>Pedrinho</i> e <i>Saci</i>	32
Figura 10 - Caracterização da <i>Cuca</i> na televisão	33
Figura 11 - Ilustração da sereia <i>Iara</i>	34
Figura 12 - <i>Pedrinho</i> e <i>Iara</i>	35
Figura 13 - Caracterização do <i>Curupira</i> em <i>Xuxa e o Tesouro da Cidade Perdida</i>	36
Figura 14 - O mito ilustrado no livro infantil <i>O Curupira</i>	37
Figura 15 - Representação visual da tríade no seriado <i>Grey's Anatomy</i>	40
Figura 16 - Herói bíblico Davi	44
Figura 17 - Homem Vitruviano	45
Figura 18 – Retratação do sofrimento pela pintura.....	46
Figura 19 - As Crônicas de <i>Nuremberg</i>	47
Figura 20 - <i>Isac</i> , o <i>Saci</i>	57
Figura 21 - As peripécias do <i>Saci</i>	58
Figura 22 - Como capturar <i>Saci</i>	59
Figura 23 - O bar e as borboletas	60
Figura 24 - Canção para a criança dormir ou se amedrontar?.....	60
Figura 25 - <i>Camila</i> e <i>Eric</i> conversando na praia.....	61
Figura 26 - Encantamento da <i>Iara</i>	62
Figura 27 - Fábio Lago, o <i>Curupira</i> Iberê.....	63
Figura 28 - O elemento fogo	63
Figura 29 - Personagens compartilhando do mesmo símbolo: a touca	66
Figura 30 - A adaptação das vestimentas do <i>Saci</i>	67
Figura 31 - A real face do personagem <i>Isac</i>	68
Figura 32 - <i>A Cuca</i> na narrativa seriada.....	69

Figura 33 - A adaptação da <i>Cuca</i> no mesmo contexto	70
Figura 34 - <i>Hermione</i> e as bruxas <i>Winnie</i> e <i>Mary</i> compartilhando do mesmo símbolo: o caldeirão	71
Figura 35 - As protagonistas que vivem no mar	72
Figura 36 - <i>Camila</i> como a sereia <i>Iara</i>	73
Figura 37 - Ilustração do <i>Curupira</i> por Maurício de Sousa	74
Figura 38 - Deficiência como forma de esconder sua real estética	75
Figura 39 - Estética do personagem Iberê como <i>Curupira</i>	76
Figura 40 - O elemento fogo	77
Figura 41 - <i>Hades</i> na animação <i>Hércules</i>	77

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	METODOLOGIA	14
2	AS ADAPTAÇÕES DO CINEMA	17
2.1	O AUDIOVISUAL DO CINEMA ÀS PLATAFORMAS DE STREAMING	17
2.2	PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO NA LITERATURA DE MONTEIRO LOBATO À TELEVISÃO	26
2.2.1	<i>Saci</i>	28
2.2.2	<i>Cuca</i>	30
2.2.3	<i>Iara</i>	32
2.2.4	<i>Curupira</i>	34
3	A SEMIÓTICA NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS FICCIONAIS	37
3.1	SEMIÓTICA E ESTÉTICA	37
3.2	A IMAGEM E A IMAGINAÇÃO COMO CANAL PARA A PERCEPÇÃO	47
3.3	RELAÇÃO DA PERCEPÇÃO VISUAL DOS PERSONAGENS NA SUA REPRESENTAÇÃO	51
4	A ANÁLISE DO SERIADO CIDADE INVISÍVEL	54
4.1	O SERIADO CIDADE INVISÍVEL	54
4.2	ADAPTAÇÃO DOS PERSONAGENS DA LITERATURA À SÉRIE – A NARRATIVA	55
4.2.1	<i>Isac, o Saci na ocupação</i>	56
4.2.2	<i>Inês, a feiticeira do Cafofo Bar</i>	58
4.2.3	<i>A cantora Camila</i>	60
4.2.4	<i>O deficiente Iberê</i>	61
4.3	A ESTÉTICA DOS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS E SEU RECONHECIMENTO NA SÉRIE	63
4.3.1	<i>O Saci com duas pernas</i>	64
4.3.2	<i>A Cuca não é mais jacaré</i>	67
4.3.3	<i>A sereia sem cauda</i>	70
4.3.4	<i>O Curupira cadeirante</i>	73

5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	78
	REFERÊNCIAS	81
	Anexo A – Projeto – Trabalho de Conclusão de Curso I	88

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso tem como tema a adaptação de personagens folclóricos da literatura para o audiovisual, delimitado na construção visual dos personagens folclóricos do *Sítio do Pica Pau Amarelo* e sua representação no seriado da *Netflix Cidade Invisível*. Sendo assim, o intuito deste estudo foi transcorrer pelos pontos visuais e estéticos dos mitos escolhidos, primeiramente, com foco na literatura e, logo após dissertar sobre essas conexões entre o que é visto e gravado na imaginação, e como estas nos ajudam a reconhecer um personagem que contém essas características, mas de forma diferente, quando adaptado para outra narrativa.

A forma de interpretação se baseia em imagens base que os indivíduos possuem, de forma que um objeto, sendo ele mesmo, consegue fazer com que o indivíduo o encontre em outras obras, sejam literárias ou audiovisuais. A partir desta afirmativa, foi elaborada a questão “De que forma personagens literários adaptados em produções audiovisuais são percebidos a partir da sua estética?”, esta que norteia a pesquisa. Também foi elaborado um objetivo geral que é compreender como os personagens do folclore literário do *Sítio do Pica Pau Amarelo* são percebidos quando adaptados para a narrativa contemporânea *Cidade Invisível*, além dos objetivos específicos, que visam verificar como a semiótica funciona juntamente a imagem, identificar personagens que estão relacionados com folclore dentro da literatura, identificar como os personagens do *Sítio do Pica Pau Amarelo* estão relacionados com o seriado *Cidade Invisível*, e examinar como ocorrem as representações visuais dos personagens no seriado.

Como forma de justificar os pontos principais deste trabalho, citados acima, focamos no fator imaginário, e na curiosidade que surge em visualizar um personagem inserido em um novo mundo, diferente de quando foram primeiramente apresentados nos contos literários de Monteiro Lobato. A escolha do seriado se deu pelo enredo e pelo conhecimento cultural e influência que o folclore brasileiro tem, com peso na cultura indígena, sendo trabalhado principalmente na infância, onde as crianças retêm

no seu imaginário as características únicas dos personagens e seu formato físico, sendo assim fácil de reconhecê-los em um diferente contexto. A utilização da estética na realização desse reconhecimento é demasiada importante, pois o visual ainda é um grande fator dentro da sociedade, desde a forma física até suas vestes, juntamente com as características de cada um e sua história, sendo aqui a lenda e a narrativa, tendo peso maior na semiótica e a simbologia que esta nos apresenta como base para este estudo.

O ponto de partida foi conhecer a história do cinema, seu surgimento, seus primeiros rolos de filme, salas de cinema, e o avanço da tecnologia, chegando as locadoras, estas que se tornaram um facilitador para a apreciação de filmes que já saíram de cartaz nos cinemas da cidade, e a partir delas, desenvolveu-se um ponto alto da tecnologia e dos downloads de filme pela internet, os serviços pagos de *streaming*. Aqui, conhecemos alguns dos mais assinados como a *Netflix*, que mantém a exclusiva exibição da série *Cidade Invisível*, esta que será abordada adiante no presente trabalho.

Após, foram trazidos os personagens, estes essenciais para construir uma narrativa para toda e qualquer história. Aqui nos atemos a literatura de Monteiro Lobato, escritor da obra infantil *Sítio do Pica Pau Amarelo*, que apresenta alguns mitos do folclore brasileiro que serão analisados adiante. São eles: *Saci*, *Cuca*, *Iara* e *Curupira*, sendo apresentados visualmente pelas suas características e estética presente nos livros de Lobato e na produção para a televisão aberta no canal da Rede Globo, sobre os contos do *Sítio*.

Quando foi pensado no seriado a ser trabalhado e conhecido os mitos folclóricos que faziam parte do mesmo, estes nos remeteram a versão televisiva e literária do *Sítio do Pica Pau Amarelo*, e por essa razão retiramos da análise final o *Boto Cor de Rosa* e a entidade *Corpo Seco*, que estão presentes na narrativa da série, mas não fazem parte do elenco presente no *Sítio*, lugar esse que também abriga o *Marquês de Rabicó*, o *Príncipe das Águas Claras* e a boneca *Emília*, uma das protagonistas na história. Assim, decidimos nos ater somente às lendas que estavam presentes nas duas produções, com exceção do personagem *Curupira*, que está presente aqui de forma literária por Maurício de Sousa, que será trazido no decorrer

deste trabalho, e também pelo fato do personagem ter ocupado um grande espaço nocenário da série.

Dando continuidade, antes de adentrar na análise proposta pela questão norteadora elaborada, é onde encontraremos a semiótica, ponto importante, este escolhido para auxiliar neste trabalho. Serão trabalhadas também as questões da imagem, esta que está armazenada no imaginário de cada indivíduo, para podermos após entender como os símbolos e características dos personagens estão dispostos para serem conectados com outros que estão fora do contexto folclórico, assim adicionando a adaptação de sujeitos por meio da narrativa seriada. Para auxiliar neste reconhecimento dos personagens, aqui folclóricos, também foram aplicados os estudos sobre a estética e equilíbrio corporal, como é seu corpo físico, quais suas vestes e elementos visíveis nos mesmos, e de que forma todos esses estudos juntos são capazes de fazer o espectador reconhecê-los em qualquer cenário, tornando o objetivo desta análise possível de ser realizado. Dessa forma, foram trazidos personagens também míticos inseridos tanto em narrativas quanto criados pela cultura popular. São eles: *Papai Noel*, *Chapeuzinho Vermelho*, a bruxa *Hermione* do filme *Harry Potter e a Câmara Secreta* (2002), a sereia *Ariel* de *A Pequena Sereia* (1989), os seres com cauda de *Piratas do Caribe: Navegando em Águas Profundas* (2011), e *Hades*, inserido na animação *Hércules* (1997), este também sendo uma adaptação do deus grego de mesmo nome.

Pela junção dos estudos propostos, seremos capazes de interpretar as adaptações inseridas na narrativa da série *Cidade Invisível*, a partir do conhecimento que já existe sobre os mesmos inseridos no *Sítio do Pica Pau Amarelo* pela literatura de Monteiro Lobato, aproveitando as elucidações que foram surgindo durante o desenvolvimento, sendo possível reconhecer esses seres míticos segundo elementos simbólicos e estéticos que se relacionam com os mesmos, sendo nesse contexto, adaptados.

1.1 METODOLOGIA

Para iniciar a metodologia deste presente trabalho, é importante trazer a citação de Vanoye; Goliot-Lété (1994), o qual aborda o objetivo e expectativa em realizar a análise de um filme e, neste caso, uma série:

Analisar um filme não é mais vê-lo, é revê-lo e, mais ainda, examiná-lo tecnicamente. Trata-se de uma outra atitude com relação ao objeto-filme, que, aliás, pode trazer prazeres específicos: desmontar um filme é, de fato, estender seu registro perceptivo e, com isso, se o filme for realmente rico, usufruí-lo melhor (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 1994, p. 12).

Partindo desta definição, é vista a importância da análise fílmica sobre algo assistido, este que fez o espectador perceber objetos, características ou falas que lhe chamaram a atenção e buscar estudá-los mais profundamente, por meio de uma pesquisa, aqui, bibliográfica. Assim, inicialmente, o avanço da pesquisa seguiu por fases explicativas, desenrolando-se à medida que transcorria o tema. A pesquisa bibliográfica foi de muita importância nas construções de conexões entre tantos aspectos que o tema em questão aborda. O assunto a ser analisado conversa com o seriado *Cidade Invisível*, sendo os personagens inseridos em uma temporada dividida em sete episódios na plataforma *Netflix*, que representa mitos folclóricos brasileiros colocados em uma narrativa diferente a que estamos acostumados a vê-los. Querendo elucidar as dúvidas levantadas sobre a adaptação dessas lendas em uma nova perspectiva, foi iniciada primeiramente uma linha do tempo sobre o cinema, trazendo informações sobre como foi seu início, as primeiras gravações, telas e salas para transmissão das produções audiovisuais, a partir de autores como Seabra (2016), Sadoul (1963) e Reina (2019). A pesquisa bibliográfica tem como finalidade “colocar o pesquisador em contato direto com tudo aquilo que foi escrito sobre determinado assunto” (LAKATOS; MARCONI, 1992, p. 43), de forma que aqui foi trazido o cinema brasileiro. Elucidado o conceito, adentramos na televisão, conhecendo o avanço da transmissão dos filmes inseridos dentro da programação televisiva, e juntamente programas que já remetiam a estrutura de um seriado, este que trouxe exemplos de produções de sucesso no Brasil.

Assim, o trabalho se deu por meio da finalidade básica de pesquisa e de cunho descritivo, atendo-se aos estudos citados no parágrafo anterior. No referente trabalho de conclusão de curso, foram usados mecanismos qualitativos onde, conforme Flick (2013), o método é aberto, teórico, interpretativo e tem sempre um ponto final como objetivo de desenvolvimento, assim complementando a discussão do tema na interpretação de afirmativas, sendo feita a coleta de dados específicos da proposta a partir dos assuntos trazidos e estudados, estes sendo os personagens

ficcionais de outros filmes e narrativas televisivas como, por exemplo, o *Sítio do Pica Pau Amarelo*, onde estava primeiramente na literatura, esta que foi utilizada como uma forma de auxiliar na análise a seguir pelas histórias de Monteiro Lobato, descrevendo os personagens e o ambiente que estão inseridos, e adicionado as produções audiovisuais dos mesmos, onde seguem em um contexto similar ao da literatura, mantendo-se no mesmo ambiente e com a estética próxima ao que já era conhecido.

Logo, seguiu-se para o capítulo reservado à análise do assunto escolhido, a adaptação dos personagens folclóricos *Saci*, *Cuca*, *Iara* e *Curupira*. Para melhor entendimento do leitor, a análise foi desenvolvida em duas etapas correlacionadas, a narrativa e a visual. Durante a análise narrativa, foi possível descrever os mitos no mundo contemporâneo, focando na adaptação que manteve as características dos mesmos, por meio de adornos usados no corpo, modo de agir, falar e em que local do grande cenário da série foram inseridos para poderem ser reconhecidos. A parte narrativa teve o intuito de fazer com que o leitor se familiarize com os personagens que terão uma análise mais profunda na segunda etapa, a estética. Esta teve como foco o físico individual de cada personagem, que facilitava o reconhecimento do mesmo na série, trazendo ainda referências de outros personagens míticos que compõem ou protagonizam diferentes narrativas, obras e contos ficcionais que se correlacionam com esses mitos em suas proporções corporais.

Para concluir esta metodologia, trazemos novamente Vanoye e Goliot-Lété (1994, p.15) onde os autores colocam a análise fílmica como forma de “despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem isoladamente “a olho nu”. Com esta perspectiva, é possível visualizar que essas ações, praticadas a partir do olhar sobre a série *Cidade Invisível* para, após, retirar alguns *frames* que indicavam visualmente as adaptações dos personagens *Saci*, *Cuca*, *Iara* e *Curupira* na narrativa, auxiliaram de forma que a autora provou ser plausível reconhecê-los nesta narrativa. A afirmação dos autores colaborou para ir descosturando e desunindo o que já estava pronto, a partir das imagens dos personagens trabalhados e seus similares presentes em outras obras ficcionais e literárias, trazidas para esta pesquisa, abordando os assuntos semióticos e estéticos nessas mesmas ilustrações, e olhando para o material simbólico que não pode ser

percebido isoladamente, mas que aqui trouxe e deixa claro seu sentido, sanando assim a curiosidade da autora acerca do enredo da série.

2 AS ADAPTAÇÕES DO CINEMA

Dentro de uma sala de cinema se vislumbra uma história em movimento na tela, assim como em um conjunto de folhas preenchidas com demasiado texto se lê, também, uma história. Algumas delas se originaram pelos contos transmitidos através do popular ditado “boca a boca” por indivíduos de uma determinada cultura local.

O Brasil produz obras cinematográficas envolvendo a fé e crenças, onde as mesmas vêm a se tornar contos ou até mitos, que se popularizam nas diferentes culturas e povos do país. Arantes (1981) já esclareceu que as tradições se mantinham originais de forma que uma relação era construída com o povo de cada cultura. A literatura e o cinema são grandes consumidores dessas histórias inseridas na cultura popular, o que torna tudo mais interessante, pois os contos carregam uma sensação de “será que essa história é real? Ou é pura mentira?”, deixando qualquer leitor ou cinéfilo desconfiado sobre a autenticidade da mesma.

A partir dessa perspectiva, neste capítulo será abordada a cultura popular brasileira e seus originados contos com foco no folclore brasileiro, aqui já inserido na literatura infanto-juvenil de Monteiro Lobato, até a inserção destes nas narrativas da plataforma de *streaming Netflix*. Passamos, portanto, do cinema e suas narrativas à estrutura dos seriados na televisão.

2.1 O AUDIOVISUAL DO CINEMA ÀS PLATAFORMAS DE STREAMING

O cinema é um conjunto de linguagens que, quando unidas, comunicam a partir de seu formato audiovisual. Diferente de um texto, onde existem palavras, o cinema comunica a partir de contações de histórias audiovisuais, e não mais somente a leitura em voz alta. Assim, é possível justificar esta afirmativa com o que evidencia Martin (2005, p. 22) sobre o leque de entendimentos que o cinema proporciona para cada realizador, conforme seu estilo, transformando o cinema em um “meio de comunicação, de informação, de propaganda, o que não constitui, evidentemente, uma contradição da sua qualidade de arte”. Sendo entendido como um meio de comunicação, o cinema pode modificar nossa forma de pensar entre o que todo e qualquer espectador capta das imagens em movimento completadas por uma narração. O primeiro encontro do público com o cinema se deu na França, no Grand

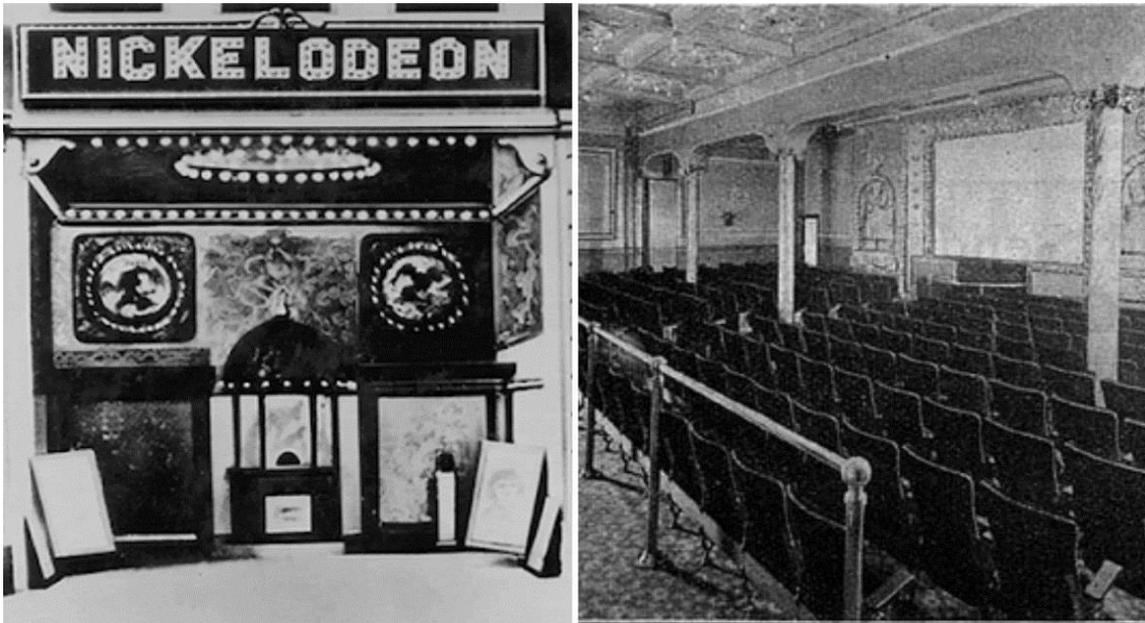
Café de Paris, no dia 28 de dezembro de 1895. Um dos mais icônicos filmes exibidos foi a *Chegada do Trem à Estação de Ciotat*, originado pelos irmãos Lumière, com aproximadamente um minuto de duração, e que transmitia a imagem de uma quantidade de pessoas esperando o trem chegar à estação (REINA, 2019). Alguns anos depois, o francês George Méliès apresentou o primeiro filme com uma construção narrativa, a *Viagem à Lua* (1902), este já contando com 13 minutos de duração. Nessas primeiras exibições eram percebidas narrativas que contavam sobre o cotidiano de pessoas comuns, ainda sem muitas histórias ficcionais.

Dentre os idealizadores dos primeiros filmes, foi Victorin Jasset, em 1911, que estreou a primeira obra do audiovisual dividida em episódios, *Nick Carter*, tendo ótima aceitação. Um ano depois, o cinema expandiu seus espaços de exibição em função da grande procura do público e sucesso dos filmes. Estabelecimentos como cafés e museus foram adaptados para os espectadores ocuparem com o intuito de assistir aos filmes. Nos Estados Unidos, uma loja em *Pittsburgh* se fez popular nesse novo formato, tendo grande destaque para o cinema, sendo nomeadas *NickelOdeons*¹ (SADOUL, 1963).

Essas "lojas barateiras" do espetáculo tinham adotado um preço de entrada muito baixo, mas logo obtiveram lucros enormes, para um capital investido muito pequeno. Os ganhos semanais de uma sala bastavam, em muitos casos, para financiar a abertura de um novo estabelecimento. Os NickelOdeons recrutavam sua clientela nas camadas mais pobres da população, e principalmente entre os imigrantes, que desembarcavam nos Estados Unidos num ritmo anual superior a um milhão (SADOUL, 1963, p. 67).

Na figura 1, é possível constatar a existência dos mesmos, sua fachada, porta de entrada e o interior do *NickelOdeon*, lembrando uma plateia de teatro que é conhecida nos dias atuais.

¹ O nome *NickelOdeon* vem da palavra em inglês *nicke* = níquel e do grego *odeion* = teatro coberto. Foram pequenas salas de cinema adaptadas em lojas, sendo o principal ponto de exibição de filmes. Disponível em: <<https://operamundi.uol.com.br/>>. Acesso em: 24 ago. 2021.

Figura 1 – Fachada e interior de um *NickelOdeon*

Disponível em: <<http://caixolafilmes.blogspot.com/>>. Acesso em: 24 ago. 2021.

O cinema francês seguiu no desenvolvimento dos filmes, estes já podendo ser divididos em capítulos, colocados em rolos, como os filmes. *Les Misérables* (1912) durava em torno de cinco horas. Seus episódios tanto eram exibidos separadamente em função do tempo ou, por opção da casa de cinema, poderiam ser reunidos e projetados inteiros durante a noite.

No ano de 1911, Feuillade, um dos realizadores do cinema, foi o desenvolvedor de um dos seriados mais populares da época, a série *Fantômas*. “A França fora inundada por cartazes nos quais um homem mascarado, vestindo capa preta de noite, colocava um pé sobre Paris e brandia um punhal” (SADOUL, 1963, p. 80), onde a imagem do pôster pode ser visualizada na figura 2. Foram produzidas e publicadas trezentas e duas páginas por mês, contando com seiscentos mil exemplares sobre o herói. Os volumes se tornaram um filme, composto por cinco episódios, estrelados por René Navarre, entre os anos de 1913-1914.

Figura 2 - René Navarre como *Fantômas* e pôster do filme



Disponível em: <<https://imdb.com/>>. Acesso em: 24 ago. 2021.

Durante os acontecimentos do *NickelOdeon* e a aceitação do público sobre a adaptação dos filmes em episódios, o Brasil já havia projetado um dos filmes dos irmãos *Lumière* e criado o cinema cantado em São Paulo. Como os filmes não eram possibilitados de captar sons, atrás da tela onde o filme estaria sendo projetado, se alinhavam diversos cantores para executar a parte sonora do filme (SEABRA, 2016). Com adaptações das ferramentas audiovisuais e aprimoramento dos estudos tecnológicos, em 1920 foi desenvolvido um dos principais veículos de comunicação e fonte de informação que se mantém presente nos dias atuais, a televisão, baseada em pesquisas realizadas por John L. Baird, que construiu o primeiro protótipo que daria evolução à mesma. Três anos depois, na Rússia, foram desenvolvidos os primeiros tubos de televisão e em 1935, na Alemanha, as transmissões abertas tiveram início². No Brasil, que já dispunha das instalações da Rádio Tupi. A chegada da televisão foi nos anos 50, mas seu início se deu em 1946, em função da construção da torre para a TV Tupi Canal 6 — no Rio de Janeiro, e São Paulo teve consentimento para portar o Canal 3 (RICCO; VANNUCCI, 2017). Na figura 3, é vista uma fotografia tirada durante uma gravação para o canal.

² A história da televisão. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/>>. Acesso em: 25 ago. 2021.

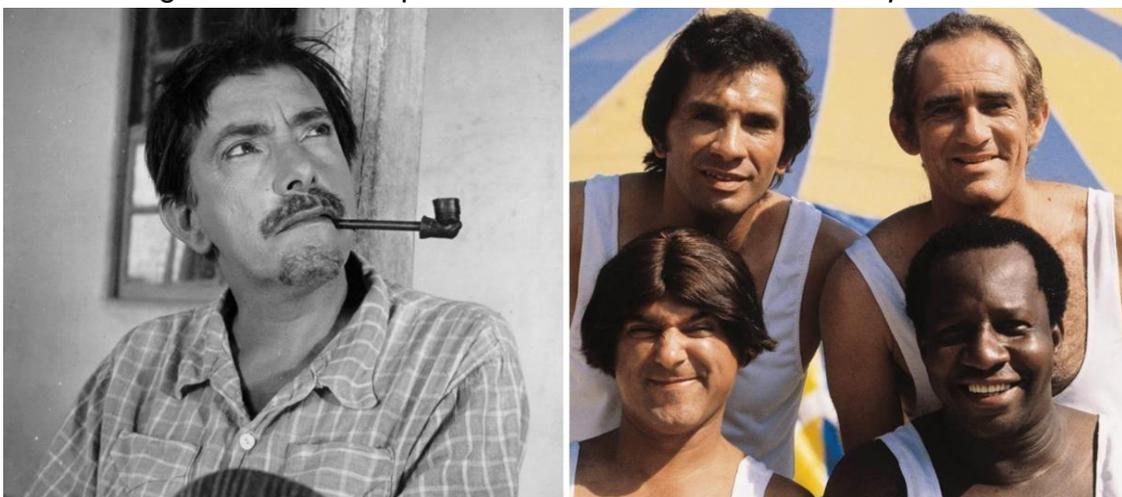
Figura 3 - Instalação da TV Tupi e gravação



Disponível em: <<https://memoriascinematograficas.com.br/>>. Acesso em: 25 ago. 2021.

A partir da popularidade, a televisão brasileira começou a investir em aparições de figuras públicas, programas jornalísticos e também humorísticos como *O Rancho Alegre* (1950), com Amácio Mazzaropi, ator, diretor e cineasta brasileiro, e fundador da Pam Filmes - Produções Amácio Mazzaropi, em 1958. Seu principal fundo para as filmagens era sua fazenda, e ali produziu seus mais conhecidos e famosos filmes, como *A Tristeza do Jeca* (1961) e *Meu Japão Brasileiro* (1964), onde o personagem caipira *Jeca* se tornou um grande marco do cinema nacional³. Na TV Excelsior, um de seus grandes destaques foi o quarteto *Os Trapalhões* (1969), grupo responsável por atingir grandes bilheterias no cinema. Amácio Mazzaropi e os componentes do quarteto são trazidos na figura 4.

Figura 4 - Mazzaropi em *A Tristeza de Jeca* e *Os Trapalhões*



Disponível em: <<https://imdb.com/>>. Acesso em: 25 ago. 2021.

³ Sobre Amácio Mazzaropi, cineasta brasileiro. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/>>. Acesso em: 25 ago. 2021.

Assim como *Os Trapalhões* (1969), a televisão foi a pioneira de diversos programas de entretenimento, esta já instalada em diversas casas, de forma que o cinema começou a se tornar eletrônico com seu avanço, mantendo sua qualidade, e os filmes começaram a ser reproduzidos na tela da televisão. “Um filme já não se paga apenas com a renda das salas de exibição; ele também depende financeiramente do rendimento derivado de sua distribuição nos canais de televisão e no mercado de fitas de videocassete” (MACHADO, 2014, p. 160). A aceitação do público diante do novo aparelho foi grande, pois da mesma forma que se deslocava aos cinemas, poderia optar pela locação de fitas nas locadoras, assim deixando o telespectador no conforto de sua casa e com a possibilidade de passar o filme para frente, retroceder, e avançar as cenas. Após o videocassete, o *DVD* conquistou seu espaço, facilitando ainda mais o acesso ao público que contava com os aparelhos tecnológicos em casa. As locadoras se multiplicaram, sendo fácil o deslocamento até elas e o período de locação ficava entre 48 a 96 horas até a devolução do *DVD*. Os indivíduos que frequentavam regularmente o cinema cultivavam ainda a ansiedade da estreia de um novo filme, sendo que não poderiam esperar sua chegada nas locadoras (LUCA, 2009). A partir da evolução do vídeo, os *DVDs* ganharam versões com maior qualidade e seu aparelho transitou para o *Blue-ray*, e as TVs disponibilizaram mais canais, dando início a televisão paga, sendo denominada a TV por assinatura.

Seabra (2016) fala que com o progresso do cinema e a melhoria dos filmes, tanto internacionais quanto os nacionais, as produções puderam começar a se diversificar. As obras dramáticas e o horário nobre mantinham seu público por perto, mas foi no meio americano que os seriados de televisão ganharam identidade. Até esse ponto, já é sabido do que se trata o cinema, mas do que se trata uma série?

É fácil e tentador pensar que a definição é óbvia, mas, afinal, a série da qual queremos falar é um programa de TV que se diferencia da minissérie e da telenovela, não é um especial, não é *soap opera*, não é um *reality show*, *game show* ou *talk show* e não tem caráter jornalístico (SEABRA, 2016, p. 21).

Resumidamente, uma série de televisão segue um roteiro, uma narrativa, contando o percurso de personagens expostos e seus acontecimentos entre os mesmos. Diferente de um filme, o seriado não prevê uma data para término da história, e sim se divide em uma determinada quantidade de episódios agrupados por temporadas e que, conforme a aprovação do público, as mesmas podem vir a ser

renovadas para gravação de novas temporadas. Os episódios contratados pelo canal onde a série é transmitida são exibidos semanalmente, em horário noturno, dependendo da classificação de idade (SEABRA, 2016). As séries de televisão seguem um tema e história específica, assim conseguindo conquistar seu público. Isso é possível a partir da elaboração de um roteiro criteriosamente constituído e escrito, abordando um assunto específico e utilizando seus elementos, fazendo com que os fãs de séries busquem seus temas de interesse, afinidade ou identificação dentro dessa narrativa e acompanhem-na durante todas suas renovações, buscando exibir personagens que o público será capaz de se identificar e desenvolver um tipo de afeto pelo enredo a cada novo capítulo. Muitas vezes, a temática envolvida em um seriado já pode ser percebida na própria abertura, com foco na música tema e fontes estilizadas (SEABRA, 2016).

Com a evolução do vídeo, da televisão e a quantidade de canais disponibilizados para o entretenimento do público por meio da assinatura dos mesmos, os serviços de *streaming* de filmes e séries são bastante buscados por diversas faixas etárias, por apresentar conteúdo voltado ao público adulto, adolescente, e contar com um perfil infantil exclusivo para as crianças. Esses serviços podem ser acessados por um plano mensal ou anual de assinatura, geralmente com um mês de teste grátis.

A plataforma de *streaming* se associa à internet, o que facilita o acesso a filmes e séries, sem a necessidade de encontrar arquivos *online* para *download*, tendo que baixá-lo no computador para ter a total visualização do mesmo. O *streaming* permite que o usuário inicie o conteúdo enquanto o mesmo carrega e ajusta a qualidade de imagem e som para uma melhor experiência. O vídeo segue sendo reproduzido e, caso o telespectador tenha que pará-lo e não consiga assistir por completo, a plataforma permite ser fechada do navegador e, quando for acessada novamente, o conteúdo estará salvo na cena que foi pausada. Os *streamings* são ótimos facilitadores de acesso ao entretenimento audiovisual, podendo ser reproduzidos no computador e em aplicativos pelo *smartphone* e *tablet* (SANTANA, 2020). Atualmente, entre os muitos serviços de *streaming* já existentes como *Amazon Prime*, *Disney+*, *Globoplay*, *Telecine* e *HBO GO*, a *Netflix* é um dos destaques entre os catálogos disponíveis, tendo seu início como uma *startup*, responsável por um site de *DVDs* que

concedia às pessoas escolherem o filme e estes eram entregues pelos correios (HASTINGS; MEYER, 2020).

Essas plataformas disponibilizam filmes e seriados, esses contando também com produções próprias, e a divulgação dos mesmos faz com que os usuários esperem com bastante ansiedade suas estreias.

São exemplos de seriados, ilustrados na figura 5, que cativam um público específico *The X Files*, de 1993, que segue dois agentes do *FBI*, *Mulder* e *Scully*, que investigam casos não solucionados envolvendo fenômenos paranormais, como a existência de extraterrestres. A série do estilo *sci-fi* contou com 218 episódios distribuídos em 11 temporadas transmitidos pelo canal *Fox*, sendo encerrada em 2018. Atualmente, os fãs e telespectadores interessados podem acompanhar os agentes na plataforma de streaming *Amazon Prime*. *Grey's Anatomy*, iniciada em 2005, é um exemplo de seriado que se mantém em produção. Conta, até agora, com 380 episódios e 17 temporadas, sendo renovada para sua 18^o, com estreia em 2021. A série é do canal *ABC*, e está disponível nas plataformas *Netflix*, *Amazon Prime*, e *Globoplay*, e segue em exibição até hoje, acompanhando o dia a dia dos médicos dentro de um hospital e suas vidas pessoais.

Figura 5 - Cenas dos seriados *The X Files* e *Grey's Anatomy*



Disponível em: <<https://imdb.com/>>. Acesso em: 12 ago. 2021.

Entre os seriados conhecidos como *sitcoms*⁴, o seriado *Seinfeld* é muitas vezes lembrado, com um enredo que envolve quatro personagens principais que

⁴ O termo “*sitcom*” é a abreviação da expressão “situation comedy”, a comédia da situação. Normalmente são gravados em frente a uma plateia, sendo comum ouvir risadas ao fundo. Cada episódio tem em média 22 minutos e temporadas de aproximadamente 24 episódios. Disponível em: <<https://minhaseriefavorita.com/>>. Acesso em: 17 ago. 2021.

discutiram e analisaram os fatos mais corriqueiros do dia a dia de 1989 até 1998. “*Seinfeld* é um perfeito exemplo de sitcom, um gênero rádio televisivo duradouro, sempre popular e que constantemente presta reverências à sua própria história” (SEABRA, 2016, p. 10). A popular *sitcom* contou com nove temporadas e um total de 180 episódios exibidos pelo canal *NBC*, que seguem disponíveis para os assinantes da plataforma *Amazon Prime* e no catálogo da *Netflix*.

A *sitcom* é uma narrativa em que personagens fixos e outros participantes ocasionais, todos com traços e personalidades bem definidos, reagem com humor uns aos outros e às situações do dia a dia, em episódios, na maior parte, fechados em si mesmos, mas com características, situações e piadas que se tornam recorrentes e características daquela série com o passar do tempo. O termo “*sitcom*” diferencia esse tipo de comédia de outras formas do gênero, como a *stand-up comedy*, feita pelo comediante sozinho no palco (SEABRA, 2016, p 10).

No Brasil, uma das *sitcoms* mais memoráveis é *Sai de Baixo*, tendo sua estreia em 1996 e atores como Miguel Falabella e Marisa Orth em seu elenco. Os episódios da série da TV Globo eram ao vivo, e hoje suas reprises estão no ar no mesmo canal, de acordo com a programação. Foram oito temporadas, finalizando o programa com 245 episódios ao total. Na *Globoplay*, plataforma de *streaming* do canal de origem, as temporadas estão disponíveis para serem lembradas. Na figura 6, o elenco das duas *sitcoms* podem ser visualizadas.

Figura 6 - Personagens de *Seinfeld* e *Sai de Baixo*



Disponível em: <<https://imdb.com/>>. Acesso em: 12 ago. 2021.

Entre tantos personagens pensados, originados e desenvolvidos no cinema, na TV e nas séries, alguns deles, como o personagem de Mazzaropi, *Jeca Tatu*, são

inspirados em obras da literatura brasileira. Assim, pode-se chegar ao consenso de que é possível elucidar que um personagem é construído seguindo características já previamente designadas no roteiro, mas levando em conta as adaptações impostas a ele. Também, a recriação de traços de uma persona já existente que foi desenvolvido por um autor, sendo este personagem fruto da imaginação de quem o descreve. Este pode ser baseado em qualquer indivíduo do círculo de conhecimento do escritor, ou uma junção de traços de cada um deles colocados nessa persona ficcional.

2.2 PERSONAGENS DO FOLCLORE BRASILEIRO NA LITERATURA DE MONTEIRO LOBATO À TELEVISÃO

Levando em consideração o formato original do personagem inserido na literatura por um escritor a partir de suas vivências, e sua adaptação para filmes e séries, os mesmos podem também ser ocupantes de um papel dentro das histórias originadas da própria cultura popular que cerca as sociedades. A cultura popular são as nossas tradições, e segue duas visões: a primeira se referindo a massa, e a segunda com foco no espaço onde se integram as tradições. Se é construída essa relação entre cultura popular e tradição, é notável que os contos inseridos nas mesmas só seriam de qualidade se prosseguissem de acordo com o passado apesar das evoluções concebidas durante os anos (ARANTES, 1981).

Levando em consideração o que é criado e moldado pela cultura, encontramos, dentro da vasta literatura brasileira, escritores que utilizaram objetos inseridos dentro dos contos da sociedade para desenvolver suas histórias, como um importante autor para a construção deste trabalho: Monteiro Lobato – um dos primeiros a escrever para as crianças e tendo como uma das suas mais conhecidas obras o *Sítio do Pica Pau Amarelo*⁵.

Os personagens que compõem o *Sítio do Pica Pau Amarelo* não causam estranheza a quem lê e assiste esta obra, sendo que os mesmos já estavam anteriormente inseridos no que conhecemos como cultura popular brasileira. A adaptação dos livros para as telas ganhou sua primeira versão em capítulos de 30

⁵ É uma série de livros escrita por Monteiro Lobato, e representa a literatura infantil do Brasil. A série foi adaptada para a televisão, sendo a Rede Globo responsável pelas produções. Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/>>. Acesso em: 08 mai. 2021.

minutos em 1977 na Globo, e em 2007 veio ao ar sua segunda versão, com episódios de 15 minutos, exibidos de segunda a sexta-feira dentro do programa Bambulúá⁶.

Dentro da cultura popular, encontramos o folclore, este que segue vivo em diversas comunidades e é passado à frente, sendo ensinado nas escolas para as turmas infantis, e trabalhado como parte das lendas brasileiras. A definição do que seria o folclore difere de um indivíduo para outro, sendo reproduções feitas pelo homem como tradição, e às vezes somente uma pequena parte dessas tradições. Também vai de opiniões que expõe que seu domínio seria grande o bastante para estar aos pés da cultura, e terceiras que afirmam que o folclore nem sequer existe (BRANDÃO, 1984).

Os elementos base das tradições, quando se busca reproduzi-los, segue os moldes já concretos de toda a massa, mantendo o que torna a lenda ela mesma, de forma possível serem aceitos pela cultura já determinada (ARANTES, 1981). Complementando a fala de Arantes, Cascudo (1954) garante que o folclore considera inalteráveis os fatores característicos de uma crença, e dessa afirmativa fica lúcido que as mesmas podem ser abandonadas quando seu significado se perde. É completamente acertado admitir que cada povo existente venera sua única e original cultura, fazendo a manutenção de tudo que envolve a mesma, dentre eles hábitos, crenças, superstições, a gastronomia, o modo de se comunicar e agir com os demais, pois onde estiver o ser humano, estará também um berço folclórico.

Existem os mais diversificados personagens nos contos da literatura infantil de Lobato, podendo ser seres imaginados pela tal cultura popular, desenvolvidos diretamente no imaginário tomando como base uma imagem visualizada, e assim, sentida. Quando esse personagem em questão é representado, sofre algumas mudanças em sua forma física, mas seus traços característicos, que transformam o personagem em quem ele é, seguem intactos nas adaptações, pensadas em formatos diferentes para o receptor estar apto a conectar o que está vendo com questões já enraizadas no seu imaginário (PALLOTTINI, 1989). Cada indivíduo tem sua única e exclusiva imaginação, e leitor da obra é diretamente responsável por ligar uma imagem já captada (um menino negro, um humano perneta) e acrescentar neste a

⁶ Sobre a adaptação televisiva do Sítio do Pica-Pau Amarelo. Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/>>. Acesso em: 09 set. 2021.

simbologia que transforma essas características no *Saci*, unidos do imaginário (AUMONT, 1993), concluindo que de algo totalmente abstrato, este foco é colocado como um símbolo na questão de representação do personagem, tanto no livro quanto na adaptação audiovisual.

Entre os personagens de Lobato que são possíveis de encontrar nas lendas folclóricas estão o perneta *Saci*, a bruxa jacaré *Cuca*, a sereia indígena *Iara*, e o *Curupira*, com seus pés virados para trás.

2.2.1 *Saci*

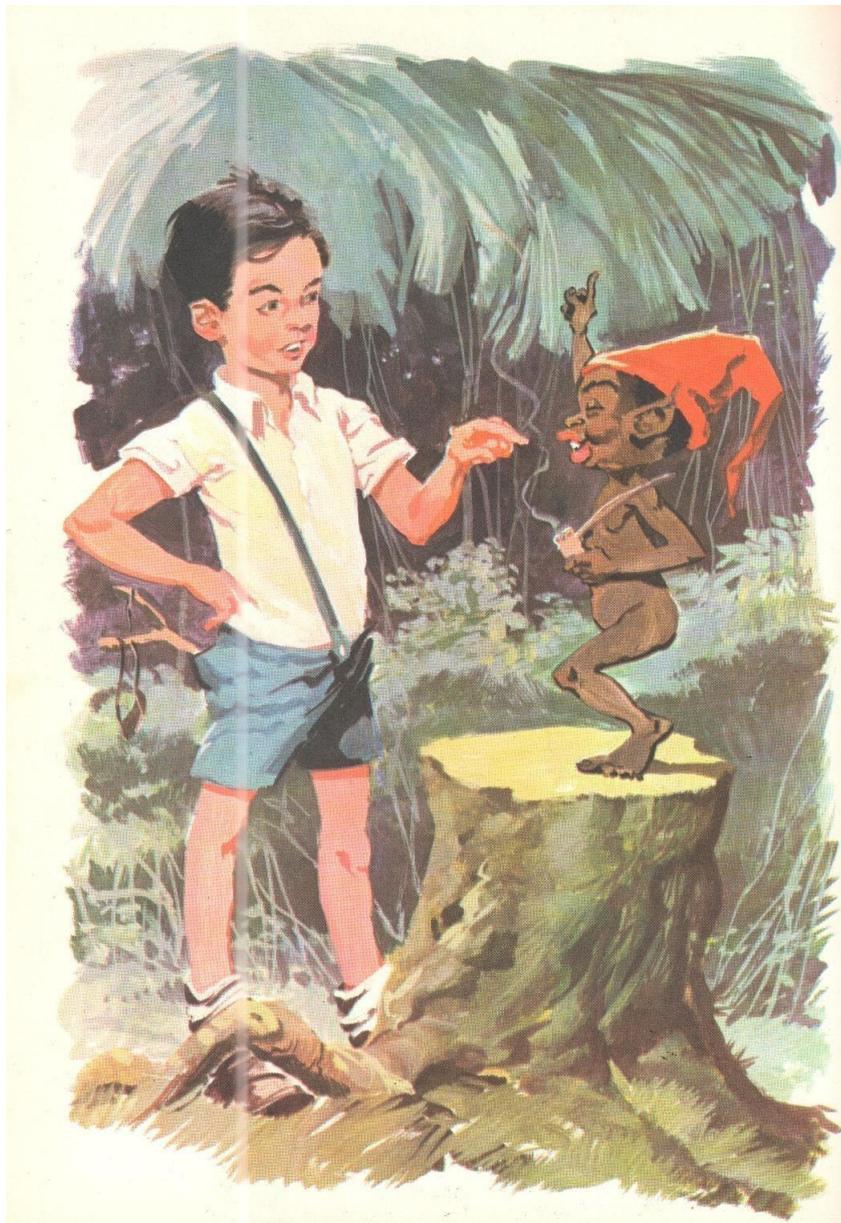
Uma das lendas do folclore brasileiro mais famosa, focada na parte Sul do país, é a do *Saci-Pererê*: um menino negro, de uma perna só, com um cachimbo na boca e um gorro vermelho na cabeça, e se qualquer indivíduo pegar o acessório, o *Saci* deverá obedecê-lo (CASCUDO, 2012). O referido autor também descreve o menino como uma “entidade maléfica em muitas, graciosa e zombeteira noutras oportunidades” (CASCUDO, 1954, p. 794). Durante a escravidão, o mito do *Saci* era contado e recontado para as crianças pelas amas-secas e pelos caboclos, com o intuito de amedrontá-las (ALVES; PEREIRA, 2007). Devido à preocupação sentida em função da cultura estar perdendo suas raízes, Monteiro Lobato, interessado em figuras como o *Saci*, começou um movimento para inclusão de personagens do gênero folclórico e seus elementos em estudos artísticos, pois em sua percepção “faunos, sátiros e bacantes poderiam ser facilmente substituídos por personagens nossas como o Caipora, o Boitatá, a *Iara* e, especialmente, o *Saci*” (LOBATO, 1918, p. 6).

Denominado como “O Duende Lobatiano”, e inserido na literatura brasileira infantil por Lobato, o *Saci* foi personagem do *Sítio do Pica Pau Amarelo*, o grande medo do personagem *Pedrinho*, assim caracterizado pelo personagem *Tio Barnabé*:

O *saci* é um diabinho de uma perna só que anda solto pelo mundo, armando reações de toda sorte e atropelando quanta criatura existe. Traz sempre na boca um pitinho aceso, e na cabeça uma carapuça vermelha. A força dele está na carapuça, como a força de Sansão estava nos cabelos. Quem consegue tomar e esconder a carapuça de um *saci* fica por toda vida senhor de um pequeno escravo. [...] Azeda o leite, quebra a ponta das agulhas, esconde as tesourinhas de unha, embaraça os novelos de linha, faz o dedal das costureiras cair nos buracos, bota moscas na sopa, queima o feijão que está no fogo, gora os ovos das ninhadas. [...] tudo que numa casa acontece de ruim é sempre arte do *saci* (LOBATO, 1982, p. 13).

O *Saci do Sítio* que o *Tio Barnabé* retrata pode ser visto junto com o personagem *Pedrinho* na figura 7. O conto imaginado pela fantasia popular tem seu nome se referindo a uma ave, mas também denominada Sem-fim, pois suga a alma dos mortos. Cascudo (2012) explana que “a superstição popular faz dessa ave uma espécie de demônio, que pratica malefícios pelas estradas, enganando os viajantes com as notas de seu canto e fazendo-os perder o rumo” (CASCUDO, 2012, p. 112).

Figura 7 - *Saci e Pedrinho*



Fonte: *O Saci*, Monteiro Lobato, 1982, p. 64.

Seguindo a inserção do folclore em leituras infantis, o menino perneta foi rememorado nas revistas em quadrinhos da *Turma da Mônica*, criado por Maurício de

Souza, e também foi protagonista de um dos livros da coleção *Lendas Brasileiras*, fazendo travessuras com seu redemoinho no sítio do caipira *Chico Bento*, sendo essa outra característica que acompanha o mito, o “encontro de dois ventos”. No Sul do Brasil é o *Saci-Pererê* o responsável pelos redemoinhos. “Salta no meio dos ventos e roda, gira, corcoveia, arrebatando folhas, garranchos, poeiras” (CASCUDO, 1954, p. 771). O *Sítio* foi reinventado a partir da literatura diretamente para o audiovisual, transformado em série de televisão, e se manteve na leitura pelas inúmeras edições de gibis, lidos por crianças, jovens e adultos. Em sua versão televisiva voltada para o público infantil vista na figura 8, o *Saci*, interpretado por Izak Dahora, manteve a carapuça vermelha, o cachimbo, e pula em um pé só.

Figura 8 - O personagem na televisão



Disponível em: <<https://hypesness.com.br/>>. Acesso em: 21 out. 2021.

2.2.2 *Cuca*

A *Cuca*, segundo o dicionário do folclore brasileiro, é o “papão feminino, fantasma informe, ente vago, ameaçador devorando as crianças, paponá”

(CASCUDO, 1954). A lembrança desta entidade é trazida e utilizada pelos adultos para colocar medo nas crianças desobedientes. A *Cuca* é similar ao que é conhecido como uma feiticeira, pensada sendo poderosa e má, mas suas características físicas foram bastante modificadas em meio aos contos, lendas e programas de televisão. Na literatura infantil de Monteiro Lobato, a *Cuca* vive em uma horrenda caverna, onde é encontrada por *Pedrinho*, em uma montanha feita de pedras (LOBATO, 1982), esta vista na figura 9.

Súbito, ao dobrarem uma curva, viram lá num canto a rainha. Estava sentada diante duma fogueira, de modo que a claridade das chamas permitia que as “folhagens” lhe vissem a carantonha em toda a sua horrível feiura. Que bicha! Tinha cara de jacaré e garras nos dedos como os gaviões. Quanto à idade, devia andar para mais de três mil anos. Era velha como o tempo (LOBATO, 1982, p. 40).

Figura 9 - A *Cuca*, *Pedrinho* e *Saci*



Fonte: O Saci, Monteiro Lobato, 1982, p. 79

A bruxa é retratada como um jacaré. Quando o *Sítio do Pica Pau Amarelo* ganhou as telinhas, saindo apenas do conto literário e sua estética ficando de acordo com a imaginação, montando-a com as características descritas nos contos, pensou-se em uma versão menos assustadora para os telespectadores mirins, acrescentando um aspecto mais infantil visualizado na figura 10, colocando uma cabeleira loira na bruxa e roupas características a de uma feiticeira.

Figura 10 - Caracterização da *Cuca* na televisão



Disponível em: <<https://sobresagas.com.br/>>. Acesso em: 21 out. 2021.

Sua canção de ninar segue sendo uma das mais conhecidas e cantadas pelos pais com o intuito de fazer suas crianças dormirem: “*Nana neném que a Cuca vem pegar, papai foi pra roça, mamãe foi trabalhar.*”⁷

2.2.3 *Iara*

O conto da sereia enfeitiçadora de homens que carrega seu nome literário, é da mesma forma conhecida pela denominação “mãe-da-água”. A sereia, conhecida no Brasil por *Iara*, é de origem europeia, com cabelos loiros, alva, metade mulher e metade peixe, que através de seu harmônico canto, atraem homens que se afogam no fundo do mar. Os indígenas não estavam de acordo com a representação que o ser transmitia, de cunho sexual, por representar uma “mãe”, onde sua função estaria

⁷ Conteúdo produzido pelo site Toda Matéria sobre a Cuca. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/>>. Acesso em: 08 mai. 2021.

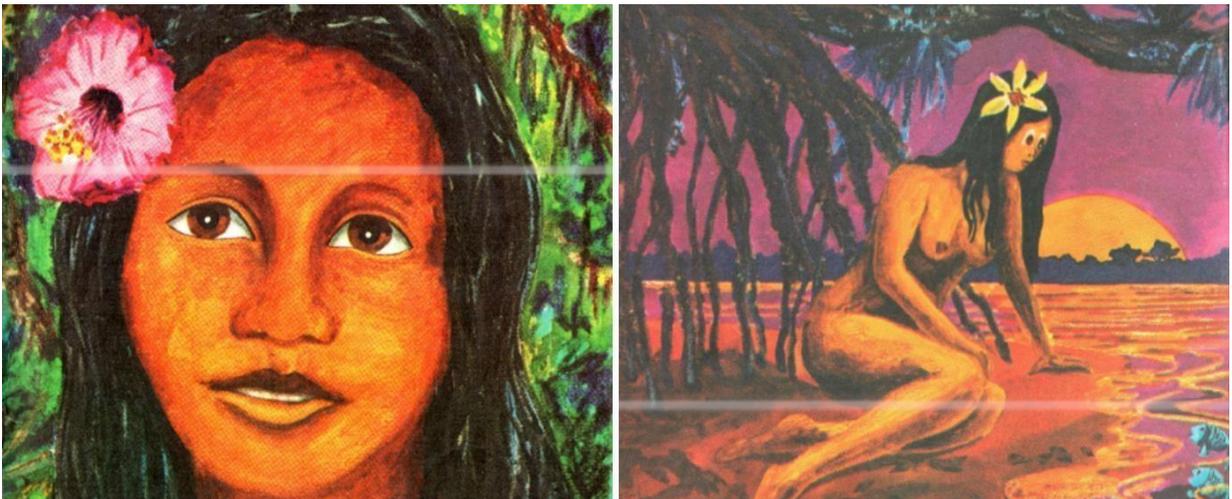
relacionada ao "cuidar". Na lenda folclórica brasileira, a *lara* é uma bela sereia morena de longos cabelos nadando nos rios (CASCUDO, 1954), ilustrada por Maria Thereza Cunha de Giácomo, no livro *A lenda da lara* (fig. 11). Na história infantil de Lobato (1982), a aventura de *Pedrinho* e *Saci* em busca de *Narizinho*, raptada pela horrenda bruxa *Cuca*, continua em busca de um fio de cabelo da *lara*, para desfazer o encanto da megera, seguindo o caminho que levava uma grande cachoeira, vista na figura 12.

– Vamos à cachoeira onde mora a lara – disse. – Essa rainha das águas costuma aparecer sobre as pedras nas noites de lua. É muito possível que possamos surpreendê-la a pentear os seus lindos cabelos verdes com o pente de ouro que usa. – Dizem que é criatura muito perigosa – murmurou Pedrinho. – Perigosíssima – declarou o saci. – Todo cuidado é pouco. A beleza da lara dói tanto na vista dos homens que os cega e os puxa para o fundo d’água. A lara tem a mesma beleza venenosa das sereias (LOBATO, 1982, p. 42).

[...]

Uma ninfa de deslumbrante beleza, em repouso numa pedra verde de limo, a pentear com um pente de ouro os longos cabelos verdes cor do mar. Mirava-se no espelho das águas, que naquele ponto formavam uma bacia de superfície parada. Em torno dela centenas de vaga-lumes descreviam círculos no ar; eram a coroa viva da rainha das águas. Joia bela assim, pensou Pedrinho, nenhuma rainha da terra jamais possuiu (LOBATO, 1982, p. 43).

Figura 11 - Ilustração da sereia *lara*



Fonte: *A lenda da lara*, Maria Thereza Cunha de Giacomo, 1974, p. 12.

Figura 12 - *Pedrinho e Iara*

Fonte: O Saci, Monteiro Lobato, 1982, p. 81.

2.2.4 *Curupira*

Este mito representa aquele que é o protetor das matas e dos animais, o *Curupira*. É retratado como um menino, ou um anão, com cabelos de fogo e os pés contrários a seu corpo. Como defensor da natureza em que vive, castiga quem ousa atacar as florestas. Voltados para trás, seus pés confundem o caminho dos caçadores, que seguem suas pegadas na direção contrária e não sabem mais encontrar o trajeto para casa (ALVES; PEREIRA, 2007). *Pedrinho*, enquanto caminha pela mata, seguido

da companhia do *Saci*, adquire mais conhecimento sobre o mito presenciado com seus próprios olhos:

– O Curupira! – sussurrou o saci, quando um vulto apareceu. – Veja... Tem cabelos e pés virado para trás. – Parece um menino peludo – murmurou Pedrinho. – E é isso mesmo. É um menino peludo que toma conta da caça nas florestas. Só admite que os caçadores cacem para comer. Aos que matam por matar, de malvadeza, e aos que matam fêmeas com filhotes que ainda não podem viver por si mesmos, o Curupira persegue sem dó. – Bem feito! Mas como os persegue? – De mil maneiras. Uma das maneiras é disfarçar-se em caça e ir iludindo os caçadores até que eles se percam no mato e morram de fome. Outra maneira é transformar em caça os amigos, os filhos ou a mulher do caçador, de modo que sejam mortos por ele mesmo (LOBATO, 1982, p. 28).

O *Curupira* é denominado sendo o demônio da floresta, e sua existência foi assimilada a acontecimentos misteriosos nas matas, como caçadores desaparecidos e perdidos, e medos sentidos de sons assustadores. Os moradores que vivem dos materiais encontrados na mãe natureza, presenteiam a entidade com fumo e bebidas alcoólicas, para evitar quaisquer perigos que possam sofrer. O mito é representado no filme *Xuxa e o Tesouro da Cidade Perdida* (IMDB) de 2004, do gênero de ficção e aventura (fig. 13). Caracterizado como um ser adulto de cor esverdeada, dentes pontudos e amarelados, cabelo e olhos vermelhos, e seus característicos pés ao contrário. No livro *O Curupira*, é possível ver as características impostas ao personagem (fig. 14).

Figura 13 - Caracterização do *Curupira* em *Xuxa e o Tesouro da Cidade Perdida*



Disponível em: <<https://culturamix.com/>>. Acesso em: 29 out. 2021.

Figura 14 - O mito ilustrado no livro infantil "O Curupira"



Fonte: O Curupira, Maria Thereza Cunha de Giacomo, 1975, p. 5 - 16.

3 A SEMIÓTICA NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS FICCIONAIS

Apresentados os personagens folclóricos brasileiros, com os quais este estudo tomará formato, conhecidos primeiramente pela cultura popular e moldados conforme o passar dos anos e mudanças na sociedade, se torna possível chegar ao entendimento de tamanha importância que o desenvolvimento das histórias possui, dentro da literatura, quando entra em contato com sua forma adaptada no meio audiovisual. Aqui, neste seguinte capítulo, será possível manter o foco nos personagens do folclore da literatura de Monteiro Lobato, sendo eles o *Saci*, *Cuca*, *Iara* e *Curupira*, estes inseridos no seriado *Cidade Invisível* da plataforma de *streaming Netflix*. Visualizando as características que carregam consigo, será possível verificar como se dá o reconhecimento dos mesmos por meio da imaginação do telespectador, a partir do conhecimento visual que este já possui, diretamente conectado com as questões do imaginário. Complementando estas questões, serão adicionados também os estudos semióticos, de forma a ser feito o entendimento de como a adaptação do escrito para a forma visual pode ser claramente entendida por meio de seus símbolos únicos e excepcionais dos próprios personagens.

3.1 SEMIÓTICA E ESTÉTICA

Os estudos semióticos envolvem o entendimento dos signos, teoria de Charles Peirce, onde aqui é apresentada e esclarecida por Lucia Santaella:

Um signo intenta representar, em parte pelo menos, um objeto que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinante do signo, mesmo se o signo representar seu objeto falsamente. Mas dizer que ele representa seu objeto implica que ele afete uma mente, de tal modo que, de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatamente devido ao objeto. Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o objeto, pode ser chamada o Interpretante (SANTAELLA, 1983, p. 35).

Desse modo, é possível identificar a influência do interpretante quando falamos sobre significados, fenômenos e sentidos, sendo este o centro do estudo semiótico, e seu objeto de investigação sendo as linguagens existentes no contexto a ser analisado (SANTAELLA, 1983). Ainda segundo a autora, a semiótica não se trata de língua, nosso idioma materno, a linguística, mas sim é sendo compreendida como um campo

de estudos bastante vasto se tratando de linguagem, não se restringindo apenas a comunicação verbal, mas também abraçando a linguagem sonora e visual (SANTAELLA, 2019). Assim, aqui se tem prioridade no desenvolvimento audiovisual, e dentro do contexto da semiótica podemos destacar o conhecimento sobre os símbolos, partindo do entendimento dos fenômenos e a *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade*.

Todo e qualquer indivíduo presencia o que é denominado “fenômeno”, que pode se apresentar de inúmeras maneiras, sejam corpóreas ou não, generalizando questões físicas e mentais, percebidas e sentidas de maneira interna ou externa, englobando tudo que é possível internalizar. Assim, a consciência de cada indivíduo ocasiona um signo, esse pensamento que se concentra entre nós e os fenômenos. A percepção de cada um e sua própria e original interpretação se coloca entre essa consciência e o que é percebido por nós, a partir de uma compreensão sógnica onde possuímos esse entendimento (SANTAELLA, 1983).

Com os estudos sobre *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade*, os fenômenos passaram a ser presenciados. A referida autora apresenta a conceituação do modelo designado por Peirce.

Primeiridade é a categoria que dá à experiência sua qualidade distintiva, seu frescor, originalidade irrepitível e liberdade em relação a qualquer elemento segundo. O azul de um certo céu, sem o céu, a mera e simples qualidade do azul, que poderia também estar nos seus olhos, só o azul, é aquilo que é tal qual é, independente de qualquer outra coisa. Secundidade é aquilo que dá à experiência seu caráter factual, de luta e confronto. Terceiridade corresponde à camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, através da qual representamos e interpretamos o mundo (SANTAELLA, 1983, p. 31).

Na figura 15, é possível visualizar a representação da terminologia em uma cena do seriado *Grey's Anatomy*, trazido anteriormente, aplicando a imagem os três termos. Para o entendimento, na *primeiridade*, utiliza-se a cor azul, que pode remeter a leveza, ou ao céu (HELLER, 2013). O azul, segundo Heller (2013) retrata questões intelectuais, unido da cor branca, as cores da inteligência, onde se insere a concentração e a ciência, de forma que se colocam em destaque (fig. 15). Já para a *secundidade* ser notada, fenômeno que se divide entre o sentir e o existir, precisa estar personificada, ser uma matéria, e estar referente a sua qualidade de sentir, a *primeiridade*. A cor azul inserida nas vestimentas de trabalho dos médicos a concretiza, tendo assim o signo e o fenômeno, coexistindo. Após reconhecer essa

junção entre signo e objeto, deve-se existir um conciliador, chamado de interpretante. A união dos três resulta na formação da significação. Em conjunto com as duas definições, a tríade pode ser complementada com a *terceiridade*, indispensável para uma conclusão de interpretação a partir da sensação do objeto (SANTAELLA, 1983). A *primeiridade* e a *secundidade* já podem ser notadas na figura 15, usada como referência para ilustrar a tríade.

Figura 15 - Representação visual da tríade no seriado *Grey's Anatomy*



Disponível em: <<https://imdb.com/>>. Acesso em: 30 set. 2021.

Em conclusão, a *terceiridade* se encontra na representação e ao que o receptor interpreta no mundo, pensando em signo, podendo encontrar desde contos de fadas infantis até grandes marcas de consumo alimentício. A *terceiridade* aqui pela cor azul nos remete ao hospital, mas também pode remeter aos sentidos da cor azul, mencionado anteriormente, unindo os três conceitos em apenas um cenário.

Trazendo outra visão do campo semiótico com estudos voltados também para fenômenos sógnicos, pode-se igualmente considerar as observações de Eco (1976 apud NOTH, 1996), que conduziu seus estudos com base na filosofia, literatura, e artes, tendo destaque sob as questões voltadas para a estética. A conceituação de Eco (1976 apud NOTH, 1996, p. 193) define semiótica como um programa de pesquisa que "estuda todos os processos culturais como processos de comunicação". O mencionado autor expõe uma distinta definição de signo:

A semiótica se preocupa com tudo o que pode ser tomado como signo. Um signo é tudo aquilo que pode ser tomado como substituindo significativamente outra coisa. Esta outra coisa não precisa necessariamente existir ou estar realmente em algum lugar no momento em que um signo o representa. Assim, a semiótica é, em princípio, a disciplina que estuda tudo que pode ser usado com o objetivo de mentir (ECO, 1976 apud NOTH, 1996, p. 193-194).

Sintetizando seu entendimento de semiótica, Eco (1976 apud NOTH, 1996) desenvolveu uma organização a partir da teoria dos códigos, onde estes mantêm sua base no meio cultural. O mencionado autor estabeleceu os códigos como um “sistema de unidades significantes, com regras de combinação e transformação” (NOTH, 1996, p. 195-196). Em síntese, um código é estruturado pelas distintas regras determinadas por uma cultura. Eco também se atém à questão dos fenômenos sógnicos, conceito esclarecido por Santaella (1983) onde qualquer ser pode internalizá-lo, seja de maneira física ou mental, de forma a diversificá-los e dividi-los em questões comunicativas, sons, linguagem, e as artes. Os códigos ainda foram caracterizados em vagos, fracos, incompletos, preliminares e contraditórios. Essa divisão para Eco (1976 apud NOTH, 1996) é uma maneira efetiva de demonstrar que cada código, na sua singularidade, compreende dois sistemas de estruturas, o primeiro sendo um plano de expressão e o segundo um plano de conteúdo. O autor apresenta como exemplo desses dois correlatos sistemas, o semáforo, que foca primeiramente no plano de expressão, onde é reconhecido pelas informações visuais contidas, sendo as cores "vermelho", "amarelo", e "verde", visto que cada cor contém seu particular significado. Por conseguinte, é viável contemplar-se os dois sistemas estruturados, concluindo que a partir da significação das cores, é efetivada uma interpretação e, dessa forma, a expressão e o conteúdo citados por Eco (1976 apud NOTH, 1996) podem ser percebidos.

Ainda, apoiando-se nas três categorias intituladas como a *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade*, onde Peirce reuniu os signos, vislumbra-se que as mesmas vão de encontro às questões que se conectam com a conceituação de *ícone*, *índice* e *símbolo*, e contrastando e caracterizando as duas tríades, são perceptíveis as interligações entre elas. Segundo a afirmação de Coelho Neto (1983), a *primeiridade* abarca o que é sensitivo e qualitativo, juntamente com o *ícone*. A *secundidade* corresponde ao que se refere em nível de experiência, de algo ou algum evento, tendo relação com o *índice*, e posteriormente tem-se a *terceiridade*, que

compete a mente e o pensamento, valendo-se assim do *símbolo* (COELHO NETO, 1983).

Santaella (1983) faz o entendimento dos mesmos afirmando que o ícone se apresenta como a característica se utilizando de texturas, abstrações, luzes. Ele é o que é, é aquilo que parece ser, funcionando como o que repercute o objeto. Já o índice é aquele que se contrasta diretamente com o objeto, sendo o que estimula a atenção no indivíduo. Ele tem como intuito indicar, construindo conexões dentro de uma experiência, podendo vir em formato visual ou sonoro. Concluindo a divisão, delimita-se o significado de símbolo, que conseqüentemente une o ícone e o índice consigo, e assim confirma o que traz Santaella (1983, p. 42), tomando as escrituras de Peirce como base: “um símbolo não pode indicar uma coisa particular; ele denota uma espécie (um tipo de coisa). E não apenas isso. Ele mesmo é uma espécie e não uma coisa única”. Por conclusão, o símbolo não se relaciona diretamente com o que está representando, é somente uma imaterialização de algo concreto.

Partindo dessa elucidação dos três conceitos citados, utilizamos dos estudos da estética de Umberto Eco para se correlacionarem. Eco (1976 apud NOTH, 1996) observa que a estética pode ser encontrada junto aos fenômenos sógnicos, denominados códigos, colocado no contexto de semiótica do texto, que seriam os códigos culturais mais restritos. De maneira que seja possível compreender sua definição e abrangência, Santaella (2019) esclarece a origem dos termos:

O nome *estética* vem do grego *aisthesis*. No seu sentido original, significa sentir. A raiz grega *aisth*, no verbo *aisthanomai*, quer dizer "sentir". É preciso ficar claro o significado de "sentir" na origem grega desse verbo. Trata-se do sentir que decorre da percepção sensível. Em outras palavras, refere-se a uma reação ou a um feixe de reações que são despertadas pela sensibilização dos nossos sentidos (SANTAELLA, 2019, p. 20).

A estética é um ramo da filosofia que se destina ao estudo do belo, sendo a mesma definida como beleza, aparência harmoniosa, se atendo exclusivamente da estética facial e física e, de acordo com Santaella (2019, p. 26), é limitada a “um campo de estudos que tem por objeto o belo, ou seja, objetos que encarnam a qualidade da beleza”. Diante dessa afirmação, fica nítida que a definição de estética se resume a criações feitas pelo ser humano e definidas como belo pelo mesmo, mas a beleza pode estar igualmente ligada à natureza, exibindo encantadores e delicados traços.

Utilizando o conceito que é usado para construir o significado da palavra, a beleza está associada a algo considerado belo, mas o que é, estritamente, belo? Inicialmente, há delimitações que auxiliam a estabelecer o que seria, ou não, belo. É de extrema importância atentar-se a padrões históricos e culturais quando se busca esclarecer esta definição. Santaella (2019) assegura que existem pontos durante toda história onde o que uma distinta cultura conhece por belo, pode não vir a ser aceito por uma diferente cultura. Para compreender melhor o que de fato é beleza, algo em comum deve haver. Assim como o nome, a estética também teve início visual baseado na Grécia, onde seu ideal estético é visto em estátuas e pinturas, e vai de encontro à palavra grega *Kalón*, que, como afirmado por Eco (2017), apenas de modo grosseiro pode ser traduzida para “belo”, carregando consigo o significado de algo que agrada, que atrai o olhar e a admiração. O objeto que é visto como belo faz com que o admirador sinta deleite, acionando principalmente a visão, por ter aspectos perspectiveis envolvidos nos sentidos. Se tratando de corpo e imagem física, não se pode abordar apenas sobre o que o indivíduo vê, mas as qualidades que são transmitidas. Santaella (2019) assegura que a beleza é constituída por duas partes interligadas, sendo que a primeira faz referência as qualidades no algo que é caracterizado como belo, e a segunda foca nos efeitos da sensibilidade que essas qualidades despertam.

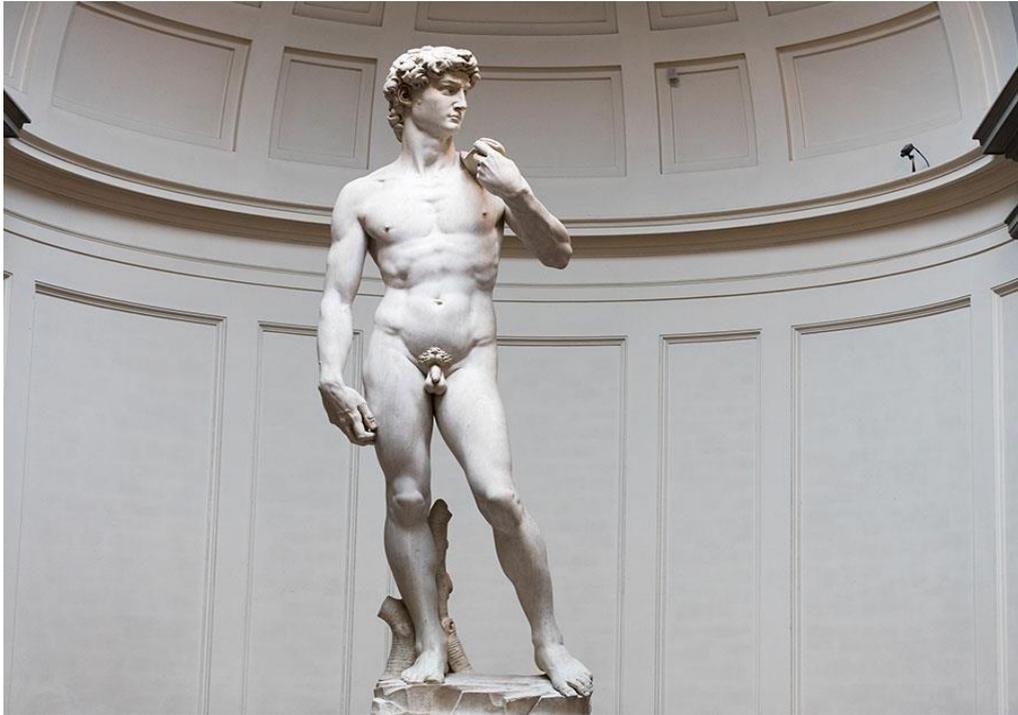
Para o reconhecimento do belo se tratando do corpo humano, as esculturas homenageando deuses, filósofos, e tantas outras figuras, ilustram a questão de proporção. Nos estudos de Eco (2017) estão conceituados alguns dos detalhes perceptíveis que artistas almejavam em busca da representação harmoniosa do conceito do “belo”.

Um dos primeiros requisitos da boa forma era a justa proporção e simetria. Assim, o artista criava iguais os olhos, igualmente distribuídas as tranças, iguais os seios e de justeza equivalente pernas e braços, iguais e rítmicas as dobras da veste, simétricos os ângulos dos lábios erguidos no típico sorriso vago que caracteriza tais estátuas (ECO, 2017, p. 73-74).

Na figura 16, onde pode-se contemplar a escultura renascentista “*Davi*”⁸, são bastante presentes as questões envolvendo a proporção.

⁸ “Davi” é uma obra-prima renascentista feita entre 1501 e 1504 por Michelangelo. A estátua de mármore com 4,10 metros de um homem nu em pé representa o herói bíblico Davi, da história “Davi e Golias”. Disponível em: <<http://blogdalux.blogspot.com/>>. Acesso em: 21 abr. 2021.

Figura 16 - Herói bíblico *Davi*



Disponível em: <<https://britannica.com/>>. Acesso em: 21 abr. 2021.

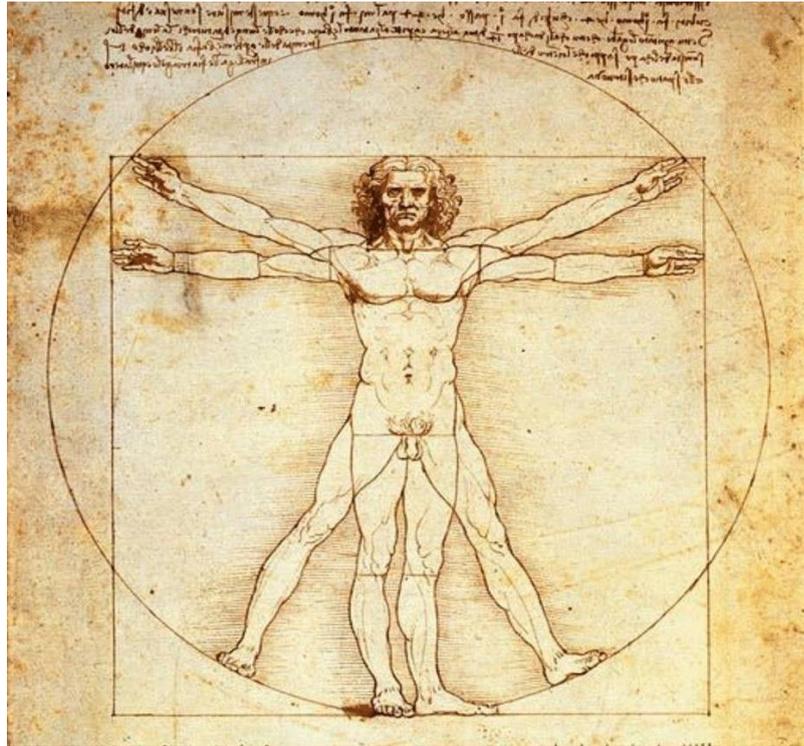
Os escultores, diferente dos matemáticos, dentro de seu trabalho exigiam não uma questão numérica⁹, mas sim estavam atentos às exigências do visual, preocupando-se em como a escultura seria enxergada. Utilizando-se da preocupação de como a escultura seria representada, o arquiteto Vitrúvio, trazido por Eco (2017), diferencia a proporção da eurtmia, onde a primeira é a aplicação técnica do princípio de simetria, e a segunda se refere a adaptação das proporções às necessidades da visão, que seria o foco dos escultores. É nitidamente visível a harmonia no *Homem Vitruviano*¹⁰, trazida na figura 17, obra de Leonardo da Vinci, representando todas as questões que abrangem o termo da estética, o equilíbrio, a beleza, a harmonia e, principalmente, as proporções. Reforçando aquilo que já disse Eco sobre a estética, Berenson (1972) fala também sobre as proporções, dizendo que a figura humana, com todas suas partes, quando unidas, forma a fantasia de que o físico do indivíduo se mantém e se adapta muito bem aos valores estéticos. “Para o pleno efeito desta

⁹ Introduzido por Eco (2017), Pitágoras sustentou a visão estético-matemática, pois acredita que todas as coisas no universo seguem uma ordem. Ocorreu primeiramente as proporções para os sons musicais, assim a harmonia das canções, e logo após a proporção arquitetônica, onde é encontrada a proporção áurea, esta considerada perfeita. Fonte: História da Beleza, Umberto Eco, 2017.

¹⁰ Também conhecido como “O Homem de Vitruvius”, a obra de Leonardo da Vinci mostra o conceito da “proporção divina”, trazendo um homem nu, com membros abertos de maneira simétrica, representando o ideal do equilíbrio, das proporções e harmonias do corpo humano. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/>>. Acesso em: 21 abr. 2021.

imaginária auto substituição, o nu é preferível. É apenas através do nu que a identificação é completa e instantânea, como nas estatuas gregas” (BERENSON, 1972, p. 83).

Figura 17 - *Homem Vitruviano*



Disponível em: <<https://significados.com.br/>>. Acesso em: 21 abr. 2021.

Aprofundando sobre o nu ser preferencial para mostrar as proporções estéticas, o autor coloca que é a partir da nudez que padrões são definidos e a beleza atribuída, mas o nu, mesmo assim, não vem a representar o despido, se tratando apenas de um “produto” desenvolvido primeiramente pelos egípcios chegando a arte renascentista, onde o formato estético tomou formato pela arte. Sendo por assim arte, os indivíduos se identificam com facilidade as proporções, estas livres de defeitos (BERENSON, 1972).

Visto a representação ideal física proposta pelos artistas da época e o que seria considerado belo aos seus olhos, é perceptível também a beleza escondida nos considerados desproporcionais, contradizendo Berenson (1972) sendo agora repleto de defeitos, assim sendo a beleza do feio. Relembrado por Eco (2017, p. 131), cada cultura tem seus próprios entendimentos acerca do que é belo e feio, e muito da diferença dessas representações era vista na mitologia grega, sendo ela “rica de figuras tais como faunos, ciclopes, quimeras e minotauros”. O feio é

critérios visto como algo repugnante e a arte poderia transformá-lo e torná-lo aceitável. Eco (2017) ainda traz a seguinte afirmativa para um melhor entendimento do feio:

Várias teorias estéticas, da antiguidade à idade média, veem o feio como uma antítese do belo, uma desarmonia que viola as regras daquela proporção sobre a qual se fundamenta a beleza, tanto física quanto moral, ou uma falta que retira de um ser aquilo que, por natureza, deveria ter (ECO, 2017, p. 133).

Além dos seres mitológicos, as figuras simbólicas para os povos também eram representadas nas pinturas, onde o artista colocaria em exposição a sua beleza (ECO, 2017). Conforme a evolução e mudança das artes, as próprias representações sofriam mudanças acompanhando os conceitos de belo e feio definidos pelos anos. O rosto de Jesus, figura religiosa e representada como bela, obteve diversas dessas modificações sendo conduzidas e repintadas conforme a estética foi se moldando, assim como Lúcifer, o anjo caído, e a representação estética do inferno pintada na obra dos irmãos *Linbourg* (fig. 18), que traz para a visão algo que causa perturbação ao espectador, onde a mesma sensação pode ser sentida na pintura de Giovanni da Modena, intitulada *Afresco do Inferno* (fig. 18), onde é retratada a dor e sofrimento, que se tornaram pontos centrais pela sensibilidade cristã contida nos símbolos religiosos (ECO, 2017).

Figura 18 – Retratação do sofrimento pela pintura



Fonte: História da beleza, Umberto Eco, 2017, p. 134 - 137

Além das figuras que se tornam símbolos, o feio se encontra em características pertencentes aos seres da mitologia grega, agregando igualmente faunos, cinocéfalos e pigmeus, todos apresentando deformações físicas específicas do gênero do qual estão classificadas conforme tais características. No livro *Crônicas de Nuremberg*, é possível visualizar a ilustração da época feita a partir do que se sabia sobre os seres mitológicos, como é trazido na figura 19.

Figura 19 - *As Crônicas de Nuremberg*



Fonte: A História da Beleza, 2017, p. 139

Se tratando claramente de criaturas desenhadas ocupando-se de histórias contadas, ouvidas e passadas adiante, esteticamente não se encaixam nos conceitos que o belo coloca, e fisicamente teriam aparência exótica demais para representarem as proporções tão harmoniosas que os artistas gregos retratavam. Dito ainda por Eco (2017), a presença mística deveria ser desvendada, pois o belo deve contrastar com algo oposto a ele, e elucida dois diferentes caminhos a serem seguidos.

De um lado, inserindo-os na grande tradição do simbolismo universal. Partindo de São Paulo, para quem as coisas sobrenaturais são vistas assim em *aenigmaté*, isto é, de forma alusiva e simbólica, infere-se a ideia de que cada ser mundano, animal, planta ou pedra que seja, tem uma significação moral (que nos ensina sobre virtudes e vícios) ou alegórica, ou seja, simboliza, através de sua forma ou de seus comportamentos, realidades sobrenaturais. (ECO, 2017, p. 143).

Em conclusão, essas criaturas entendidas como o oposto do belo visto até aqui, diante da tríade de Santaella (1983), colocamos a aparência estética desproporcional ao definido como belo dessas como “símbolo do feio”. Pés voltados para trás, rostos desfigurados e cabelos de fogo são características visíveis nos personagens dos mitos folclóricos da cultura popular, como trazido anteriormente.

3.2 A IMAGEM E A IMAGINAÇÃO COMO CANAL PARA A PERCEPÇÃO

Os padrões do considerado belo para Eco (2017) e seu conceito de feio fazem considerações a imaginação de indivíduos. Pela crença popular, o imaginário de cada um está apto a fazer alterações corporais em personagens a partir do seu ponto de vista e desejo.

Fazendo parte de criações difusas, elementos sobrenaturais constituem uma série de contos imaginários, ou até mesmo lendas. A teoria da imaginação se inicia conhecendo a imagem, resolução dada por Sartre (2008, p. 13) baseado nos estudos de Descartes, onde a imagem é explicada por ser "uma coisa corporal, é o produto da ação dos corpos exteriores sobre nosso próprio corpo por intermédio dos sentidos". A relação entre imagem e imaginação se dá a partir da compreensão entre as duas, como ainda confirmou Sartre (2008, p. 13) dizendo que "é o entendimento, aplicado à impressão material produzida no cérebro, que nos dá uma consciência da imagem". Utilizando esse conhecimento, é ainda acrescentado à vinculação entre imagem e imaginação, a consciência, de maneira que quando uma imagem é formada em nossa mente com referência de um objeto visto e absorvido por nós, este mesmo objeto é resultado da consciência atual do indivíduo, sendo possível transcrever as características dessa mesma imagem para um outro indivíduo tal qual ela está gravada na consciência, mas somente se a mesma não tiver sofrido nenhuma alteração. Nota-se que na tentativa de lembrar algo ou alguém, é visto o custo para isso, pois a consciência, ao mesmo tempo em que armazena as imagens, deixa escapar certos detalhes, de forma que não é mais plausível a visualização como era anteriormente (SARTRE, 1996). Ademais, Sartre (1996) avança suas conclusões recorrendo a Hume, que explana o que é chamado de *ilusão da imanência*:

Formar a ideia de um objeto e formar uma ideia, simplesmente, é a mesma coisa, com o fato de se referir a um objeto sendo apenas para a ideia uma denominação extrínseca, da qual ela não carrega, em si mesma, nenhuma marca, nenhum traço. Ora, como é impossível formar a ideia de um objeto que seja dotado de quantidade e de qualidade, e que, portanto, não o seja em nenhum grau preciso nem de uma nem de outra, segue-se que é igualmente impossível formar uma ideia que não seja limitada e circunscrita nesses dois pontos (HUME, 1739 apud SARTRE, 1996, p. 17).

Em síntese elucidativa, lê-se Sartre (1996):

Minha ideia atual da cadeira só se refere de fora a uma cadeira existente. Não é a cadeira do mundo exterior, a cadeira que eu acabo de perceber; não é essa cadeira de palha e de madeira que permitirá distinguir minha ideia das ideias de mesa ou de tinteiro. No entanto, minha ideia atual é por certo uma ideia de cadeira, o que é que isso quer dizer, senão que, para Hume, a ideia de cadeira e a cadeira na ideia são uma só e mesma coisa? Ter uma ideia da cadeira, é ter uma cadeira na consciência. Prova de que o que vale para o objeto vale para a ideia. Se o objeto deve ter uma quantidade e uma qualidade determinadas, a ideia deve possuir também essas determinações (SARTRE, 1996, p. 17).

Integrado por um diferente estudioso o que já é sabido, Durand (2012) traz como sua concepção de ideias, a partir de diversos autores, que a imaginação seria falsa e idealizadora de erros, sendo colocada como “pecado para o espírito” e retratada como sendo a “infância da adolescência”. Diversas questões do imaginário são vistas pelo viés da psicologia e etnologia, essas ora se complementando, ora se contrariando. A denominação do termo imaginário nunca foi certa, sendo adaptada em meios como fantasia, imagem, signo, símbolo, mito, ícone e ídolo por distintos estudiosos do tema (DURAND, 1993). O referido autor divide a consciência em duas diferentes perspectivas de interpretação, sendo uma direta, e a oposta, indireta. A ideia da consciência direta seria quando o objeto em si se coloca presente no espírito, podendo ser apenas uma sensação ou algo perceptível, de modo que o conceito da indireta se dá quando “por esta ou por aquela razão, a coisa não pode apresentar-se em carne e osso, sensibilidade, como por exemplo na recordação da nossa infância, na imaginação das paisagens [...] ou na representação de um além da morte” (DURAND, 1993, p. 7). Elucidando, a ideia da concepção de consciência indireta é apresentada quando o que está ausente se materializa na consciência por uma imagem. Durand (1993) busca entendimento nos estudos dos signos de Santaella (1983), reorganizando-os em arbitrários, que abrangem uma realidade significativa e apresentável, e os alegóricos, que ao contrário da arbitrária, a realidade é dificilmente apresentável, de forma que os mesmos necessitam concretizar um objeto da realidade e seu significado. O símbolo é colocado como um conceito inverso da ideia de signo alegórico, sendo que a alegoria é algo abstrato que procura se concretizar para alcançar a figura desejada, enquanto o símbolo já é percebido e se torna uma ponte para outras ideias e objetos (DURAND, 1993).

Somando as informações constatadas e compreendidas abrangendo signos, imagem, consciência e imaginário, adentramos no conceito cinematográfico, onde a

linguagem audiovisual transmite ao receptor informações das mesmas, possibilitando a percepção visual, sendo essa percepção o processo da informação que adentra nosso globo ocular por meio da luz (AUMONT, 1993). O autor entende que exista uma busca visual, onde os indivíduos procuram características fixas para encontrar objetos, dependendo de seu grau de entendimento sobre os detalhes que esse objeto buscado apresenta. Para entendimento da relação entre imagem e seu espectador utilizando-se de conceitos concretos, Aumont confere afirmações de Arnheim para explanação de um valor de representação, colocando que a imagem representativa faz jus às coisas concretas e reais, enquanto a imagem simbólica é colocada para a representação de coisas abstratas, que não necessariamente existem, e a imagem que serve de signo, esta quando seu foco de conteúdo não é visto por ela (AUMONT, 1993).

A imagem tem por função primeira garantir, reforçar, reafirmar e explicitar nossa relação com o mundo visual: ela desempenha papel de descoberta do visual. Essa relação é essencial para nossa atividade intelectual: o papel da imagem é permitir que essa relação seja aperfeiçoada e mais bem dominada (AUMONT, 1993, p. 81).

A imagem se desdobra em dois pontos, de maneira possível correlaciona-las com as teorias de imaginação, sendo o reconhecimento e a rememoração, e mais à frente, e não menos significativa, a representação. Reconhecer algo ou alguém está inteiramente ligado às funções de raciocínio e ao intelecto do indivíduo que identifica algo que é possível se ver no real, já a rememoração está atada às funções sensoriais, entendida como profunda, se preocupando com o visível (AUMONT, 1993). A rememoração conquistada a partir da imagem é denominada esquema, algo que segue sendo memorável apesar de constantes modificações. Como exemplo, são ditas as obras e pinturas egípcias, onde suas reproduções durante os séculos mantiveram elementos típicos, como os faraós e suas divindades, pois continuam vinculados ao real. Nas artes cristãs, em busca de uma maior dramatização das obras, um pequeno elemento como a auréola, localizada diretamente na cabeça da divindade, veio a se tornar um símbolo ligado à santidade e, dessa forma, foi sendo tratado como um elemento real. Uma imagem nunca pode representar tudo, e o papel do espectador é completar suas lacunas com suas próprias projeções com base na consciência individual, vinculando totalmente a imaginação, o que, por conclusão, coloca o indivíduo como “quem *faz* a imagem” (AUMONT, 1993, p. 90).

A representação opera juntamente aos conceitos de imagem e ilusão, ambas voltadas para o imaginário único do indivíduo, sendo este espectador o responsável pela percepção da imagem. A ilusão, acompanhada da ideia do errado e da mentira, se abastece de objetos não criados pelos homens, com embasamento em mitos, seres irrealis e considerados grotescos, definição já trazida por Eco (2017) onde tais criaturas não pertencem ao considerado normal, esteticamente falando.

Mas a ilusão que decerto nos interessa é a que foi produzida deliberadamente em uma imagem. Ora, além das condições psicológicas e perceptivas, essa ilusão funcionará mais ou menos bem segundo as condições culturais e sociais nas quais ocorre. Em regra geral, a ilusão será tanto mais eficaz quanto mais for buscada nas formas de imagens socialmente admitidas, até desejáveis - o que quer dizer que a finalidade da ilusão é claramente codificada socialmente. Pouco importa, aliás, o objeto exato da ilusão: em muitos casos, trata-se de tornar a imagem mais crível como reflexo da realidade (é o caso da imagem cinematográfica, cuja força de convicção documental provém, em grande parte, da perfeita ilusão que é o movimento aparente: para os contemporâneos da invenção do Cinematógrafo, essa ilusão foi recebida, antes de tudo, como garantia do naturalismo da imagem de filme); em outros casos, a ilusão será buscada para induzir um estado imaginário particular, para provocar mais a admiração do que a crença (AUMONT, 1993, p. 98-99).

Para o cinema conquistar a ilusão fictícia desejada, é necessário um conhecimento prévio e um entendimento básico sobre a sinopse do filme apresentado que o indivíduo contém. Por exemplo, se o mesmo desconhece os contos folclóricos originados da região sul do país, certamente desconhecerá o personagem *Saci*, presente em obras da literatura e audiovisuais do Brasil, quais as suas características mais marcantes, e a imagem do mito como símbolo de algo. Ainda citando Aumont (1993), o clone, a reprodução, a réplica, nunca será exatamente igual a sua cópia. Dito isso, o problema da ilusão não está em confundir uma arte com a realidade, mas "trata-se não de criar um objeto que seja a réplica de outro, mas de um objeto — a imagem — que duplique as aparências do primeiro" (AUMONT, 1993, p. 102). Neste âmbito, Gombrich (1999) traz um caso sobre a substituição, uma diferente designação do termo representativo, afirmando que a representação não se faz pelas características linguísticas, mas sim pelas iguais funções. "É provável que o primeiro cavaleiro de pau não fosse de modo algum uma imagem. Era apenas uma vara que foi qualificada de cavalo porque se podia montar nela" (GOMBRICH, 1999, p. 4). Partindo dessa teoria, o que se faz comum entre o símbolo, descrito por Santaella, e o objeto simbolizado não é sua forma, seu exterior, como uma peça teatral, e sim sua

inconfundível função (GOMBRICH, 1999). Dessa forma, preocupa-se com o conceito e as afirmações que permeiam a representação, sendo esta a ação onde um chamado “representante” ocupará o lugar do que está representando no lugar do original. Uma elucidação disso é a peça de teatro, onde determinado ator vem a representar um personagem, mas este indivíduo não é o personagem propriamente dito, ele apenas se mantém na função de personagem utilizando gestos, palavras e características do representado por algumas horas onde o espectador pode, desse modo, vir a compreender qual o personagem que o ator está encenando. Entretanto, cada indivíduo tem sua original imaginação sobre um específico personagem, sendo confrontada com uma representação já formada do personagem original (AUMONT, 1993).

3.3 RELAÇÃO DA PERCEPÇÃO VISUAL DOS PERSONAGENS NA SUA REPRESENTAÇÃO

Vista a influência da imaginação original de cada indivíduo na composição de um personagem qualquer, o cinema faz parte deste universo que envolve a semiótica, pois confere aos receptores a linguagem audiovisual, tornando possível a adaptação de outras linguagens às suas, se encaixando nas novas opiniões que cercam a cultura moderna, sendo possível buscar características específicas no imaginário e ligadas com essa diferente adaptação de todo e qualquer personagem.

Todo e qualquer filme desperta diferentes emoções, pois o que é transmitido a um indivíduo pelas grandes telas é considerado, também, arte. Quando se escreve uma história, seja ela para compor na literatura ou ser assistida em grandes telas, ela não se forma sem ter quem compor, o que torna o personagem um fator extremamente importante em toda e qualquer história para construir a base do que se busca retratar. Aumont e Marie (2003) em seu dicionário teórico e crítico de cinema, colocam o significado de personagem:

A etimologia grega do termo latino *persona* designava a máscara, ou seja, o papel interpretado pelo ator. Este era claramente destacado de sua "personagem", da qual era apenas o executante e não a encarnação. A evolução do teatro ocidental é marcada por uma inversão completa dessa perspectiva, identificando a personagem cada vez mais com o ator que a encarna, e transformando-o em uma entidade psicológica e moral, encarregada de produzir no espectador um efeito de identificação.
[...]

Distinguem-se duas grandes dimensões da personagem de filme: o ser e o fazer da personagem, ou seja, a atribuição de traços físicos, os do ator, seu traje, sua maquiagem, seus traços psicológicos e morais significados por seus atos e suas falas, seus gestos e seu comportamento. A diferenciação, por contraste, complementaridade, oposição, similitude, com os outros personagens (AUMONT; MARIE, 2003, p. 226).

Dessa forma, a criação de um personagem se inicia quando o autor da obra literária, teatral ou audiovisual se baseia na forma do ser humano, adicionando as características que o irão compor, suas vestes, cores e seu enredo. Não há necessidade deste personagem ser baseado em um indivíduo pré-existente, mas sim a de reunir na ficção objetos coerentes para expor o que lhe foi definido (PALLOTTINI, 1989). Quando um personagem é construído de forma ficcional, este pode atingir, fisicamente, algo que não faz parte da realidade (ou pelos menos da realidade que é conhecida) e torná-la crível, mantendo como sempre suas características que a tornam quem ela é. Pallottini (1989) acrescenta que é possível criar uma fada, não excluindo dela a possibilidade de ter asas e voar, sendo essa a consequência das fadas retratadas nos contos e, dentro desse contexto, elas se mantêm plausíveis.

A primeira forma de saber quem é o personagem em questão é a partir da aparência física, para somente após o conhecermos internamente e entendermos seu funcionamento (PALLOTTINI, 1989). Finalmente, é possível elucidar que um personagem é construído seguindo características já impostas a ele possuir, também uma imitação, e a recriação de traços de uma persona já existente, criado por um autor qualquer. Quando esse personagem em questão é representado, sofre algumas mudanças em sua forma física, mas seus traços característicos, que transformam o personagem em quem ele é, seguem intactos nas adaptações, pensadas em formatos diferentes para o receptor estar apto a conectar o que está vendo com questões já enraizadas no seu imaginário (PALLOTTINI, 1989).

Após a leitura deste capítulo, entendessemos como os padrões estéticos influenciam no conhecimento das artes, estátuas e personagens, estes que vem definindo o belo há anos, e como essas informações se instalam no imaginário de cada indivíduo, e se moldam, unidos das experiências e visões do mesmo. Os estudos expostos serão utilizados para o desenvolvimento da análise proposta pela autora. Fatores estéticos serão indispensáveis para construir e compreender a adaptação contemporânea de personagens antigos da literatura inseridos em um novo mundo, e

os símbolos e características que estes carregam que possibilitam ser reconhecidos em qualquer adaptação.

4 A ANÁLISE DO SERIADO CIDADE INVISÍVEL

Segundo o dicionário online Michaelis, a palavra “invisível” significa aquilo “que não se deixa ver; que não aparece por pertencer ao domínio da imaginação”¹¹. Quando é falado sobre folclore, lendas e mitos, certos personagens são trazidos à tona em cada indivíduo. Aqui, o termo faz parte do título original da série *Cidade Invisível*, onde os elementos, como as características principais dos personagens e os objetos e vestes que tornam os mesmos quem eles são e carregam sua essência, podem ser facilmente relacionados e concluir com entendimento. O fator dos contos e personagens serem ficcionais e virem de histórias da literatura e também da cultura popular, faz jus a essa invisibilidade que nomeia o seriado dentro de um novo mundo, onde as lendas foram colocadas e precisaram encontrar um modo de viver na contemporaneidade.

Nesse referido capítulo, adentramos diretamente na análise, após descrever sobre estudos que irão tornar a mesma possível. Serão utilizados personagens específicos, os que participam igualmente da literatura infantil de Monteiro Lobato e do seriado *Cidade Invisível*.

4.1 O SERIADO CIDADE INVISÍVEL

Cidade Invisível é um seriado brasileiro que reuniu personagens folclóricos da literatura de Monteiro Lobato em um contexto diferente do que estão acostumados a serem retratados nas lendas e mitos contados em diferentes estados do Brasil. A série é do serviço de *streaming Netflix*, tendo o lançamento de sua primeira temporada no dia cinco de fevereiro de 2021 na plataforma, contando com oito episódios do gênero de fantasia, entrando no top 10 de títulos disponíveis mais assistidos da plataforma em mais de 60 países. Em função da ótima aceitação, foi divulgada em dois de março a confirmação de sua renovação para uma segunda temporada pelo próprio protagonista, Marcos Pigossi, no perfil do *Twitter* da *Netflix*¹².

¹¹ Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/>>. Acesso em: 25 out. 2021.

¹² Sobre o seriado *Cidade Invisível*. Disponível em: <<https://sanatoriogeek.com/>>. Acesso em: 21 out. 2021.

O enredo da série foca na vida do fiscal ambiental *Eric*, interpretado por Marcos Pigossi, ator já conhecido em novelas da Rede Globo, a partir do momento que encontra um boto morto na praia, e luta com a morte de sua mulher, Gabriela. A partir de conexões sendo feitas e pessoas novas entrando na sua rede de contatos, *Eric* conhece um mundo misterioso que envolve criaturas mitológicas do folclore brasileiro, só conhecidas por meio de histórias da cultura popular brasileira. Dentre os personagens que iremos ter atenção para desenvolver esta análise estão o *Saci*, a *Cuca*, *Iara*, e *Curupira*, todos referenciados no capítulo dois deste trabalho e conhecidos na literatura infantil.

4.2 ADAPTAÇÃO DOS PERSONAGENS DA LITERATURA À SÉRIE – A NARRATIVA

A nova proposta audiovisual da plataforma *Netflix* inseriu os mitos folclóricos em um mundo contemporâneo, onde sua verdadeira face pode, ou não, ser aceita em tempos atuais, por ser diferente do físico humano que a sociedade está acostumada. Pensando nisso, foi necessária a adaptação dos mesmos dentro desta narrativa, revelando alguns comportamentos dos mesmos para a adaptação ser reconhecida nesse novo formato. Aqui veremos a inserção de cada personagem na narrativa, em cenas que para nós fazem perceber algumas relações com alguns personagens folclóricos, estes que já estavam incluídos no já citado *Sítio do Pica Pau Amarelo*. Primeiramente focando na literatura, Monteiro Lobato ilustrou os personagens de uma maneira mais infantil em seus livros, tendo sido uma série que segue conhecida nos tempos atuais, sendo levado como comparativo, por quem leu as obras, nas novas adaptações dos mesmos. Já com foco no audiovisual, o *Sítio* trazia cores vibrantes e tons coloridos para o público da TV Globo, e faces divertidas a personagens como a *Cuca*, onde a mesma é um réptil. Na narrativa que é buscada analisar, os personagens saídos de suas moradas definidas pelas lendas, são colocadas em similares para viver escondidos, tomando precauções para não revelar sua verdadeira face, onde a história que transcorre em oito episódios, revela uma narrativa seriada de construção bastante geniosa, sabendo fazer ligações entre personagens folclóricos e indivíduos humanos considerados normais pela sociedade.

4.2.1 *Isac, o Saci na ocupação*

Inserido na narrativa do seriado, o *Saci*, em sua primeira aparição, é representado como um jovem negro, pobre, vivendo de caridade em uma ocupação localizada na Lapa, bairro do Rio de Janeiro, cidade onde o seriado é gravado, e atende pelo nome de *Isac*, um anagrama¹³ bastante interessante com seu original nome folclórico.

Já no primeiro episódio, é possível captar alguns elementos inseridos na narrativa do personagem que buscam características depositadas no nosso imaginário, como explicado anteriormente, que relembram e se conectam com o mito do *Saci*, como o novo formato da carapuça vermelha do personagem, elemento que será analisado mais adiante segundo as perspectivas propostas para a realização deste trabalho. Na figura 20, é possível ser visualizada a primeira inserção do mito na série *Cidade Invisível*, já introduzido na zona urbana.

Figura 20 - *Isac, o Saci*



Fonte: *Cidade Invisível, Queria muito que você estivesse aqui* (T1E1, 2021).

No *Sítio do Pica Pau Amarelo*, o tio *Barnabé* conta a *Pedrinho* sobre as peripécias do “Duende Lobatiano” quando adentra uma ou qualquer casa pelas redondezas onde vive, dizendo que “tudo que numa casa acontece de ruim é sempre arte do *Saci*” (LOBATO, 1982, p. 13). O seriado relembra essa característica marcante, como mostrado na Figura 21, onde o personagem entra na casa do

¹³ Um anagrama é um jogo de palavras. Pode ser construído através da alteração das letras de uma mesma palavra. Ex.: *Saci* = *Isac*. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/>>. Acesso em: 28 out. 2021.

protagonista Eric em busca de um objeto inserido no enredo da série, mas antes toma a decisão de bagunçar a cozinha, mantendo sua essência.

Figura 21 - As peripécias do Saci



Fonte: *Cidade Invisível, Queria muito que você estivesse aqui* (T1E1, 2021).

No segundo episódio da série, *Luna*, filha do protagonista *Eric*, após seu encontro com o *Saci* na cozinha de casa e um acontecimento importante sobre a estética do mito, que será analisada nos próximos capítulos, busca em um livro sobre o folclore brasileiro como capturar o *Saci* utilizando uma garrafa de vidro e farinha de fubá¹⁴, como pode ser possível visualizar na figura 22, o que deixa bastante claro quem *Isac* representa dentro do contexto popular das lendas.

¹⁴ O fubá é um produto composto por grãos de milho moídos. É um tipo de farinha que absorve mais água. Na cozinha, é usado para fazer bolos, sopas, mingau, biscoitos e polenta. Disponível em: <<https://loja.caldobom.com.br/>>. Acesso em: 28 out. 2021.

Figura 22 - Como capturar Saci



Fonte: *Cidade Invisível, É um caminho sem volta* (T1E2, 2021).

Com esses indícios e acontecimentos durante os dois primeiros episódios da série brasileira, o telespectador que está a par e obteve conhecimento prévio sobre o folclore brasileiro anteriormente de iniciar a exibição do seriado, possivelmente consegue fazer conexões entre o personagem na literatura, e/ou o mito nas lendas e a adaptação do mesmo neste mundo contemporâneo.

4.2.2 *Inês, a feiticeira do Cafofo Bar*

A bruxa com aparência reptiliana pouco assustadora para a adaptação televisiva do *Sítio do Pica Pau Amarelo* voltada para o público infantil, quando inserida em um novo enredo dentro da cidade, é totalmente humana, mas ainda mantém seus encantamentos. Interpretada pela atriz Alessandra Negrini, a denominada “papona” por Cascudo (1954), tem seu foco iniciado no episódio dois do seriado, já dando pistas bastante claras sobre qual mito do folclore representa. Proprietária de um bar na Lapa, visto na figura 23, no mesmo bairro em que reside o *Saci*, representando a caverna onde mora a bruxa na literatura de Monteiro Lobato (1982), é conhecida como *Inês* e carrega entre todas as suas características, borboletas, para a realização de alguns feitiços.

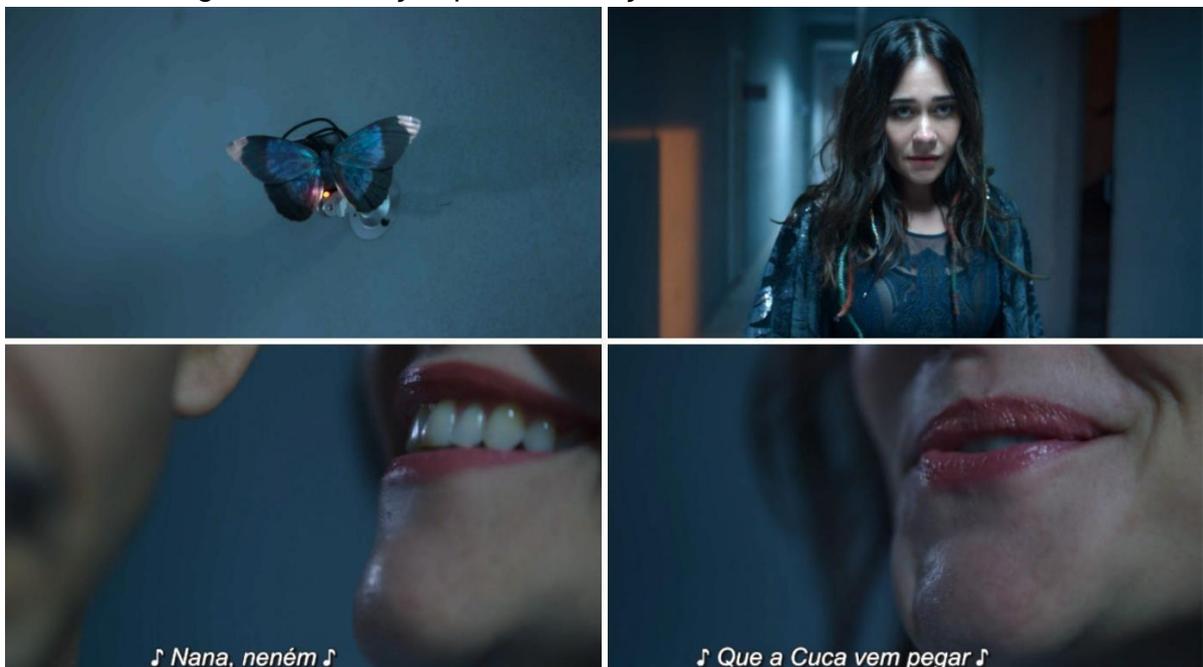
Figura 23 - O bar e as borboletas



Fonte: *Cidade Invisível, É um caminho sem volta* (T1E2, 2021).

A popular cantiga de ninar cantarolada para amedrontar crianças é colocada na cena da figura 24, como um dos encantos da feiticeira. Inês é a personagem que mantém boa parte dos outros mitos reunidos e se mantém informada sobre os acontecimentos que moldam o enredo da série.

Figura 24 - Canção para a criança dormir ou se amedrontar?



Fonte: *Cidade Invisível, É um caminho sem volta* (T1E2, 2021).

A *Cuca*, no primeiro episódio, não é reconhecida de imediato, por ser apresentada apenas nos minutos finais e sem demonstrar características da bruxa, apenas seu primeiro contato com o personagem *Saci*. Já quando o foco do segundo episódio é voltado para a personagem, fica claro quem ela representa na narrativa e no folclore.

4.2.3 A cantora *Camila*

Conhecida como *Camila* no seriado *Cidade Invisível*, a sereia indígena já começa a expor suas características no episódio dois, e começando a mostrar com clareza o mito folclórico que a mesma representa. Sua primeira aparição acontece no piloto¹⁵ da série, mas sem demais explicações. É uma jovem adulta de pele negra, alta e magra, assim podendo ser vista na figura 25, e trabalha no bar da *Cuca*, o *Cafófo*.

Figura 25 - *Camila* e *Eric* conversando na praia



Fonte: *Cidade Invisível*, *Queria muito que você estivesse aqui* (T1E1, 2021).

As características de *Camila* e a adaptação do personagem folclórico *Iara* iniciam no episódio dois, quando a personagem é colocada cantando em uma noite no bar, e conforme foi apresentado anteriormente, através de seu harmônico canto, a

¹⁵ “Piloto” é o nome designado ao primeiro episódio de um seriado, funcionando como modelo para os próximos episódios que forem exibidos. Dependendo da aceitação do público após sua estreia, a série pode seguir com sua exibição ou ser cancelada. Disponível em: <<https://www.tertulianarrativa.com/>>. Acesso em: 28 out. 2021.

sereia atrai homens que se afogam no fundo do mar, como podemos ver na elaboração da figura 26. Nessa cena, sua característica mais marcante se mantém em foco até os minutos finais, onde o telespectador que ainda estava em dúvida sobre quem é a *Camila*, se dá por satisfeito quando a resposta da pergunta vem à tona tanto pelo desenvolvimento da personagem na narrativa quanto pela característica do canto e a expressão de *Eric*, sendo encantado pela mulher, e logo é levado por ela até a praia, para o fundo do mar.

Figura 26 - Encantamento da *Iara*



Fonte: *Cidade Invisível, É um caminho sem volta* (T1E2, 2021).

4.2.4 O deficiente *Iberê*

O personagem interpretado por Fábio Lago, visto na figura 27, inicia o enredo do seriado, já estando presente nos minutos iniciais do episódio piloto, sendo o primeiro mito folclórico descoberto pelos telespectadores, e de muita importância no contexto da narrativa. *Iberê*, seu nome no mundo contemporâneo, vive na ocupação, onde também reside *Isac*, o *Saci*.

Figura 27 - Fábio Lago, o *Curupira Iberê*



Fonte: *Cidade Invisível, Você não vai acreditar em mim* (T1E5, 2021).

Apesar do *Curupira* iniciar a série, *Iberê* só começa a ter foco no quarto episódio, onde o fogo, elemento que representa o personagem, ganha a cena quando o mesmo vê um indivíduo maltratando um cachorro, pois o mito, como dito por Alves; Pereira (2007) é conhecido como aquele que protege as matas e dos animais. Esta pode ser vista na elaboração na figura 28.

Figura 28 - O elemento fogo



Fonte: *Cidade Invisível, A cuca vai pegar* (T1E4, 2021).

Conhecendo esses quatro personagens e sua narrativa individual no seriado, em determinadas cenas e, conforme a história vai se desenvolvendo a partir do *plot*¹⁶ principal já inserido no início do primeiro episódio, os mesmos se reúnem e desenvolvem os *plots* secundários. Como na obra literária, onde os mitos moravam nas redondezas do *Sítio*, os seres folclóricos ocupam moradas próximas e no mesmo bairro e cidade, facilitando a comunicação entre eles. A série trabalhada vai apresentando um pouco sobre cada personagem durante a narrativa, mostrando a característica de cada personagem e como cada um vai sendo incorporado à história a partir da relação entre eles mesmos, vendo como principal sua estética e características, estas que são o foco do presente trabalho e serão analisadas no capítulo a seguir, correlacionando os estudos de autores vistos anteriormente.

4.3 A ESTÉTICA DOS PERSONAGENS FOLCLÓRICOS E SEU RECONHECIMENTO NA SÉRIE

Neste capítulo, é encontrado o foco do estudo e o que de fato encantou a autora, fazendo a mesma desenvolver uma análise sobre a estética. Esta é a peça fundamental para reconhecer os personagens na narrativa vista anteriormente, sobre o seriado *Cidade Invisível*. O belo e o feio, trabalhados no capítulo três, são opostos, e representam a beleza e a feiura conforme o padrão estabelecido durante os anos e pelas mudanças dentro da sociedade. Como trazido anteriormente por Eco, que fez grande estudo sobre as questões físicas, cada cultura define o que seria feio ou belo a ela, como forma de “encaixar” os indivíduos na mesma. A aparência de personagens folclóricos e mitológicos como os que serão trabalhados não faz parte do físico humano, justamente por apresentar anomalias e não ser bem visto no contexto que foram inseridos por já terem uma definição de algo repugnante, diferente de um padrão estético considerado normal, sendo este normal mais aceito como o belo, ou um padrão já conhecido socialmente, e estarem diretamente ligados ao oposto da beleza que Eco nos explica. Dessa forma, foi preciso elaborar uma maneira de disfarçar fisicamente os mitos, fazendo adaptações que seriam aceitas no mundo contemporâneo, por estarem mais próximos do que a sociedade aceita como normal

¹⁶ O termo *plot twist* já é antigo na história do cinema. Em inglês, *plot* significa enredo, e dentro de um filme, série, ou livro, é comum que o roteiro seja desenvolvido a partir dele para construir a história completa. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/>>. Acesso em: 01 nov. 2021.

e que nos desafia a pensar nestas adaptações como parte da narrativa na série, sendo que precisamos desvendar, a partir de determinados elementos visuais, qual personagem folclórico o personagem está representando nela. Além do foco estético, será por meio da perspectiva da semiótica que analisaremos os elementos simbólicos apresentados na série, estes possíveis de serem percebidos como parte específica de cada personagem, e que também fazem parte de quem o personagem é, sendo de uso exclusivo dele.

4.3.1 O *Saci* com duas pernas

Um dos mitos mais conhecidos e lembrados quando é falado em folclore, é o *Saci*, o menino negro, perneta, e que usa uma carapuça vermelha na cabeça. Porém, desta vez o personagem, adaptado das obras de Monteiro Lobato, ganhou uma perna e modificações em objetos que carregam sua simbologia e permitem o mesmo ser reconhecido na narrativa de *Cidade Invisível*.

Segundo os estudos sobre o que é o símbolo dentro da semiótica, esses guiados pela tríade da *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade*, onde a última se vale pelo *símbolo*, guiado pelo *ícone* e pelo *índice*, vimos anteriormente que o símbolo denota algo, não mostrando algo particular. Por conclusão, o símbolo não se relaciona diretamente com o que está representando, é somente uma imaterialização de algo concreto. Visando a série, um dos símbolos do *Saci* é sua carapuça vermelha, que, pensando na definição de símbolo, representa em sua lenda “ter o *Saci* na sua mão”, ou seja, quem dele roubá-la pode exigir favores. Um exemplo de personagem mítico que podemos fazer relação é o *Papai Noel*, pois ele também usa um gorro vermelho como parte representativa do seu ser. No momento que lembramos o personagem *Saci*, o imaginário de cada indivíduo pode trazer a carapuça, uma perna só e a vestimenta vermelha, o que também se encaixa na representação do *Papai Noel*, este que usa um gorro e vestimentas da cor vermelha. Durante os festejos de natal, é comum ver pessoas usando somente touca vermelha, e isto remete à figura do “bom velhinho”.

Outro personagem é a *Chapeuzinho Vermelho*, trazida de um conto infantil clássico sobre uma menina que veste uma capa vermelha com capuz e vai sozinha “pela estrada a fora levar doces para sua vovozinha”, até encontrar com o lobo mau e dar sequência na história, sendo uma personagem bastante conhecida na introdução

de histórias clássicas para as crianças. Para Heller (2013), o tom vermelho faz referência a estes personagens, dizendo que ambos *Papai Noel* e *São Nicolau*¹⁷ usam vestes da referida cor. O personagem de *Papai Noel* e a personagem da literatura *Chapeuzinho Vermelho* podem ser vistos utilizando a vestimenta vermelha na cabeça (fig. 29), sendo este seu símbolo, algo pelo qual buscamos em nossos imaginários e relembramos os mesmos.

Figura 29 - Personagens compartilhando do mesmo símbolo: a touca



Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <<https://br.freepik.com/>>. Acesso em: 02 nov. 2021.

Retornando aos símbolos do *Saci*, assim como os personagens vistos anteriormente (fig. 28), a cor vermelha está igualmente em suas vestes e em sua carapuça. Na adaptação seriada, o personagem teve esses símbolos modificados para encaixar em uma nova representação do mesmo. Assim, a carapuça se tornou um pano vermelho desbotado amarrado na testa de *Isac*, como parte de sua vestimenta, e o restante de sua roupa foi alterada por uma calça, para esconder a prótese na perna — que será analisada adiante —, e uma camiseta com listras pretas e vermelhas, como podemos ver na figura 30. Mesmo que modificados visualmente, a cor vermelha permanece nas vestimentas como um símbolo que relaciona o personagem *Isac* com o *Saci*.

¹⁷ Nicolau, bondoso com as crianças e fazedor de milagres, foi bispo da Igreja Católica de Mira e transformado em papai universal, onde ofereceu às crianças presentes e brinquedos, se tornando o bom velhinho. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese>>. Acesso em: 02 nov. 2021.

Figura 30 - A adaptação das vestimentas do *Saci*



Fonte: *Cidade Invisível, Queria muito que você estivesse aqui* (T1E1, 2021).

Partindo para o quesito físico e levando em conta os símbolos relacionados com o personagem anteriormente, relembramos as proporções que Umberto Eco frisou para representar a beleza, e os corpos desfigurados para o feio, assim podemos relacionar a não proporção do corpo do *Saci*, o ser mítico do folclore e da literatura de Lobato. Na série, de uma perna só, ele foi adaptado ao personagem *Isac* com uma prótese. Antes mesmo dos espectadores chegarem na cena onde o *Saci* “perde” sua perna, os símbolos como a carapuça e a cor vermelha já foram devidamente apresentados e com fácil percepção visual, pois para que o espectador comece a perceber que os personagens estão relacionados com os personagens folclóricos, é fornecida a descrição dos mesmos na sinopse da série. Assim, ao assisti-la, pode ser feita as relações entre os personagens, pois a narrativa oferta os elementos visuais de cada personagem e nós, como espectadores, vamos conectando-o a partir do que já conhecemos de cada personagem, o *Saci*, nesse caso. Os símbolos, características sobre o *Saci* foram levadas em consideração e mostradas, como na cena da figura 20, onde o mito folclórico faz travessuras na cozinha da casa pertencente ao personagem principal da série, *Eric*. No final desta mesma cena e no mesmo cenário, *Isac* tenta fugir e acaba caindo no chão, revelando assim a prótese em sua perna, e a deixando na casa, fugindo pulando em um pé só, cenas vistas na figura 31.

Figura 31 - A real face do personagem *Isac*



Fonte: *Cidade Invisível, Queria muito que você estivesse aqui* (T1E1, 2021).

No episódio piloto da série *Cidade Invisível*, já se é sabido com bastante clareza as adaptações feitas para compor o *Saci* do folclore brasileiro. Por meio do imaginário do espectador, este que já possui uma imagem fixa sobre quem é o *Saci* e quais elementos são capazes de fazer o personagem ser percebido em qualquer adaptação dele, é possível unir esta imagem imaginária e a adaptação do *Saci*, de forma a ser visualizada a conexão entre eles, sendo que a imagem base registrada na imaginação sobre o mito dá formato físico e lembra o personagem apresentado aos poucos e com pistas alternadas sobre ele dentro desta nova proposta de narrativa. As referências e características conhecidas primeiramente na literatura infantil de Lobato também são essenciais para reconhecê-lo, e a produção audiovisual para o mesmo público, o *Sítio do Pica Pau Amarelo*.

4.3.2 A *Cuca* não é mais jacaré

A canção de ninar da bruxa elaborada para fazer as crianças dormirem segue com a mesma função no seriado *Cidade Invisível*. A cena em particular, visualizada na figura 23, é o ponto principal na descoberta da *Cuca* na pele da personagem *Inês*. A adaptação da jacaré na série era de grande importância, pela mesma ter sido criada na literatura como um réptil, e na adaptação audiovisual do *Sítio* continuou sendo da cor verde e uma expressão menos assustadora, como vimos no capítulo 4.2.2.

A entidade aparece pela primeira vez no episódio um, quando a personagem *Camila* vem ao seu encontro comunicar sobre o policial *Eric* ter encontrado e levado outro personagem folclórico, o boto cor de rosa, para descobrir o que teria acontecido com o mesmo e, nos minutos finais, quando *Saci* também lhe traz informações, o que esclarece que *Inês* seja uma importante personagem dentro da narrativa. A *Cuca*, além de ser um jacaré, também é uma bruxa, o que foi bastante evidenciado no enredo da série, sendo reforçado como por exemplo pela cantiga de ninar, onde o cantarolar enfeitiçava e fazia a pessoa dormir. Foi utilizado como símbolo do mito uma borboleta de tons escuros, combinando com suas vestimentas que envolviam vestidos longos e de cores que relembram o azul escuro e o preto, além de diversos anéis, colares e pulseiras dispostos no pescoço, dedos e pulsos da personagem, visualizados na figura 32. Em um diálogo entre *Inês*, *Camila* e *Iberê*, no episódio seis intitulado “*Coisa de criança*”, a própria personagem fala sobre o termo usado para se designar a ela, comentando: “Sempre me chamam de bruxa, mas assombração é a primeira vez”.

Figura 32 - A *Cuca* na narrativa seriada



Fonte: *Cidade Invisível, Queria muito que você estivesse aqui* (T1E1, 2021); *É um caminho sem volta* (T1E2, 2021).

Na literatura e na adaptação audiovisual infantil para a televisão, a bruxa vivia em uma caverna de pedra onde realizava seus feitiços em um caldeirão, e onde manteve a personagem *Narizinho* presa em uma das histórias de Monteiro Lobato. Na adaptação seriada, o bar que é dona conta com um escritório que remete a caverna já mostrada em cenas da produção audiovisual do *Sítio do Pica Pau Amarelo* (fig. 32), sendo outro ponto de ligação entre a forma de jacaré e a humana, sendo a

personagem quase sempre apresentada em cenas que está no interior do bar. Na figura 33, pode ser notada a relação entre as cenas do programa infantil do *Sítio do Pica Pau Amarelo*, onde na primeira é vista Inês em sua caverna adaptada para a produção seriada, e ao lado a feiticeira jacaré mexendo em seu caldeirão dentro da caverna, que nos remete à bruxa.

Figura 33 - A adaptação da *Cuca* no mesmo contexto



Fonte: *Cidade Invisível, A Cuca vai pegar* (T1E4, 2021). Disponível em: <<http://huntersoflegends.blogspot.com/>>. Acesso em: 10 nov. 2021.

O caldeirão inserido nessa narrativa e presente na cena que revela a “caverna da *Cuca*”, pode ser visto como um símbolo, e no imaginário de cada indivíduo pode ser correlacionado com a bruxaria. Este é utilizado para fazer a mistura de elementos responsáveis por realizar um feitiço requerido pela feiticeira, sendo essa sua maior função. Dentro dos conhecimentos deste mundo místico, o caldeirão também representa os quatro elementos da natureza, sendo um símbolo central¹⁸. Na figura 34, vemos duas produções audiovisuais sobre o mundo bruxo que trazem consigo cenas com caldeirão, com o intuito de realizar poções mágicas para enfeitiçar alguém. Personagens ficcionais como a bruxa *Hermione Granger*, da série de filmes *Harry Potter*, na produção de 2002, *A Câmara Secreta*, e as bruxas *Winnie e Mary*, de *Hocus Pocus*, produção de 1993 da *Disney*, conhecido no Brasil como *Abracadabra*, sendo escolhido para reprisar na programação da Rede Globo na época dos festejos de *halloween*.

¹⁸ Sobre os símbolos das bruxas. Disponível em: <<https://www.dicionariodesimbolos.com.br/>>. Acesso em: 03 nov. 2021.

Figura 34 - *Hermione* e as bruxas *Winnie* e *Mary* compartilhando do mesmo símbolo: o caldeirão



Disponível em: <<https://imdb.com/>>. Acesso em: 03 nov. 2021.

A grande mudança visível na adaptação da personagem foi, de fato, o físico da mesma. A bruxa que lembra um réptil, sendo esta a imagem base que temos dessa lenda do folclore brasileiro na imaginação, precisou representar ainda essa entidade que usufrui de poderes, mas como uma velha feiticeira humana para ser inclusa na narrativa, igualmente como os demais personagens folclóricos dos quais contracena durante os acontecimentos da série, sendo o aspecto da feitiçaria o complemento para descobrir quem Inês seria de fato. Assim, vemos que o principal símbolo dela é o caldeirão, mas sem deixar de lado que a narrativa nos leva a perceber também que *Inês* na verdade é a *Cuca*.

4.3.3 A sereia sem cauda

Uma terceira personagem que também sofreu alterações para adentrar no mundo da série foi *Iara*, sendo conhecida como *Camila*, e durante a narrativa, a característica que guia seu personagem folclórico é o canto, ficando em foco na cena vista na figura 25, quando o protagonista *Eric* é enfeitiçado e levado diretamente para o mar, deixando clara a essência do mito. Quando é falado em sereia, o que nos vem à mente é um ser metade humano e metade peixe que vive nos mares. As sereias são popularmente vistas como perigosas, com o intuito de atrair homens ao fundo da

água e mata-los. A cauda seria seu símbolo, e a forma de reconhece-la fisicamente, pois o rosto da mesma vai de bondoso a desfigurado de uma obra ficcional à outra.

Na figura 35, são trazidas duas distintas sereias na sua personagem conforme o enredo que estão inseridas, *Ariel* e uma das sereias do filme *Piratas do Caribe*.

Figura 35 - As protagonistas que vivem no mar



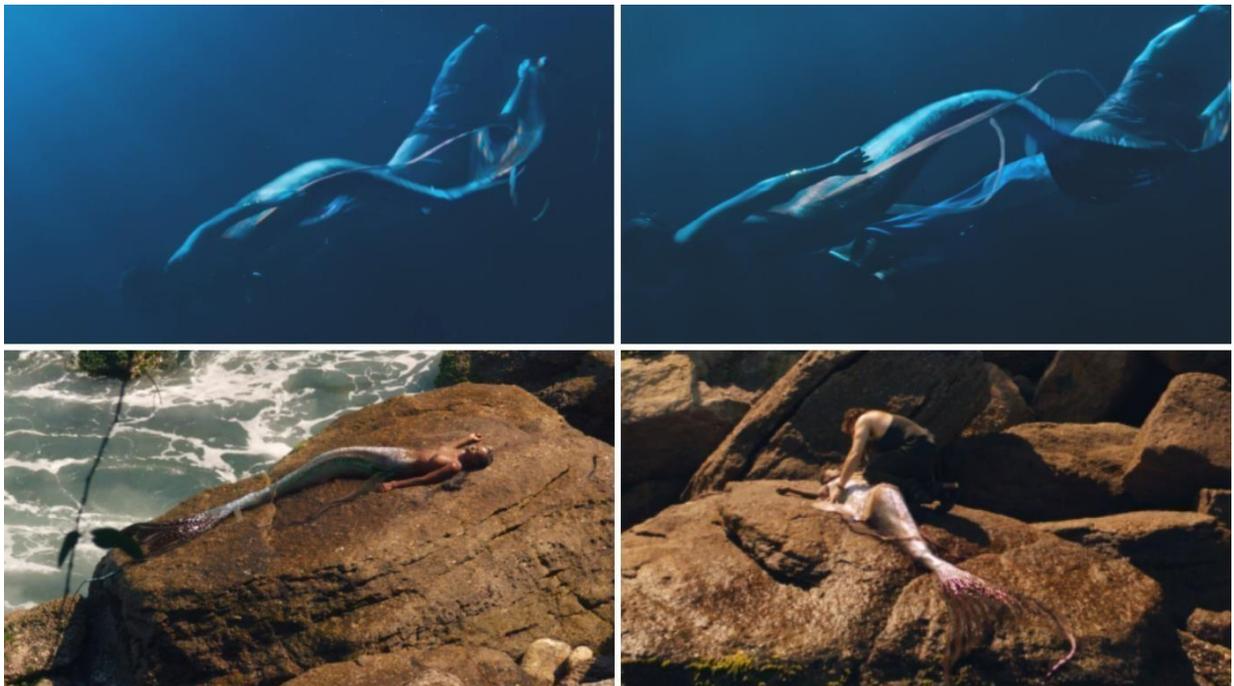
Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <<https://imdb.com/>>. Acesso em: 03 nov.2021.

Ariel (fig. 35), a protagonista do clássico infantil e uma das famosas princesas da *Disney*, vive com seu pai, o *Rei Tritão*, suas irmãs, e se envolvendo em aventuras com o peixe *Linguado* e o caranguejo *Sebastião* na animação de 1989. Por ser conhecido também como um conto de fadas, *Ariel* tem características de uma jovem gentil, e sua estética contém um rosto com proporções bem desenhadas e iguais, sem exageros, sendo sua aparência harmoniosa, segundo o que é dito sobre beleza por Eco. Inserida em um filme infantil, usa um sutiã de conchas, estas sendo consideradas também um símbolo de quem busca representar as criaturas com calda. Já as sereias do filme *Piratas do Caribe* não fazem uso deste mesmo item, por ser um filme voltado para adultos e buscar representar algo mais real e que se encaixaria melhor no que condiz uma humana como peixe. No filme, diferente da *Pequena Sereia*, as sereias têm escamas pelo tronco, braços e rosto no que seria sua parte humana, assim relacionando com os centauros, presenças igualmente místicas que carregam, fisicamente, elementos diretamente relacionados com as sereias, corpo metade humano e metade cavalo. As sereias do filme *Piratas do Caribe* também não apresentam uma feição amistosa, e possuem dentes caninos pontudos para o específico uso de matar os homens que se enfeitiçam por seu canto.

No segundo episódio da série *Cidade Invisível*, já é descoberta a lenda que *Camila* representa, a da sereia *Iara* quando, após encantar o personagem *Eric*, o leva

para o fundo do mar, assim substituindo suas pernas humanas por uma longa cauda de peixe. Após *Iara* levar *Eric* enfeitiçado para o mar, seu encantamento não funciona, e o homem se salva e acorda na areia da praia, e *Camila* é dada por falta pela personagem *Inês*, e convoca o personagem secundário *Tutu*¹⁹ para procura-la. Logo que ele a encontra, o espectador pode visualizar sua metade peixe e o não uso de vestimenta para cobrir os seios, mantendo a ideia de uma criatura mais realista em sua metade humana, igual o corpo de uma mulher de padrão estético considerado belo e proporcional, podendo ser visto na figura 36.

Figura 36 - *Camila* como a sereia *Iara*



Fonte: *Cidade Invisível, É um caminho sem volta* (T1E2, 2021); *Eles estão entre nós* (T1E3, 2021).

Assim, as sereias estão presentes em várias obras da literatura e produções audiovisuais, e seu tipo de cauda e adornos na parte humana mudam conforme a narrativa que elas são colocadas. Em filmes infantis, como a *Pequena Sereia*, são desenhadas como belas e jovens moças, e nas produções feitas para o público adolescente, como a narrativa seriada de 78 episódios divididos em três temporadas, *H2O: Meninas Sereias*, de 2006²⁰, eram meninas humanas que quando entravam em

¹⁹ O Tutu, personagem vivido por Jimmy London, conhecido por ser vocalista da banda de rock Matanza, representa a lenda do Tutu Marambá que vem da família dos papões, como a Cuca. Na série foi escolhida uma versão menos conhecida, onde apresenta a forma de porco do mato. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/>>. Acesso em: 08 nov. 2021.

²⁰ Sobre o seriado de televisão *H2O: Meninas Sereias* (*H2O: Just Add Water*). Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 08 nov. 2021.

contato com a água, sua cauda surgia, igualmente como acontece com *Camila*, que se mantém com pernas até adentrar na água com um homem enfeitiçado. Por fim, seu símbolo sendo a cauda de peixe e conchas nos seios representam e relembram as sereias, sendo estes dois as imagens base contidas no imaginário, e a parte humana seguindo a estética do belo, uma mulher com membros proporcionais. Fazendo a conexão entre seus símbolos e o entendimento do belo, é possível chegar no entendimento de que *Camila* representa o mito da *Iara*.

4.3.4 O *Curupira* cadeirante

Apesar dos três personagens anteriormente trabalhados estarem nas obras de Monteiro Lobato, o *Curupira* não obteve muitas formas adaptadas dele mesmo. Com foco na literatura, foi trazido pela *Turma da Mônica*, coleção de gibis criado por Maurício de Sousa, onde apresenta uma série de livros infantis sobre as lendas brasileiras, e um deles é dedicado ao menino com pés voltados para trás (fig. 37).

Figura 37 - Ilustração do *Curupira* por Maurício de Sousa



Fonte: *Curupira*, Maurício de Sousa, 2015, p. 44.

O mito em questão é o causador principal do *plot* que une os acontecimentos da série, formando sua narrativa, a partir do momento que persegue e mata um dos caçadores que buscavam fazer mal aos animais que vivem na mata e que o personagem *Iberê* protege. Dentro da narrativa, os pés voltados para trás causariam

reações desagradáveis a todos indivíduos que o vissem e, por essa razão, o mito foi representado no seriado como um cadeirante, visto na figura 38, este sendo um homem pobre que reside em uma ocupação na Lapa, mesmo lugar que está *Isac*, sendo que o perneta cuida do personagem *Iberê* durante a história.

Figura 38 - Deficiência como forma de esconder sua real estética



Fonte: *Cidade Invisível, Você não vai acreditar em mim* (T1E5, 2021); *Coisa de criança* (T1E6, 2021).

Fisicamente, é perceptível a semelhança do *Curupira* com os seres abomináveis descritos nas *Crônicas de Nuremberg*, em especial o *Abarimon* (fig. 6), que apresenta a semelhança com o *Curupira* nos pés, sendo sua anomalia e o causador do humanoide não se encaixar nos requisitos necessários para representar o belo, este podendo ser o símbolo de reconhecimento do personagem. Nas cenas da figura 39, no episódio final do seriado, quando já está descoberto pelos espectadores os mitos *Saci*, *Cuca* e *Iara*, é a vez do personagem *Iberê*, que ao encontrar o vilão da narrativa, resolve deixar o egoísmo de lado e salvar os outros mitos folclóricos, se levantando da cadeira de rodas e revelando sua verdadeira aparência.

Figura 39 - Estética do personagem *Iberê* como *Curupira*



Fonte: *Cidade Invisível, É muito maior do que a gente* (T1E7, 2021).

Na última imagem das cenas (fig. 38), se vê a cadeira de rodas, que antes era ocupada por *Iberê*, pegando fogo, mostrando que a adaptação física da lenda feita para a sua inclusão no mundo contemporâneo termina, assim o fogo pode vir representar outra questão estética e simbólica para o personagem no folclore e agora na série, os cabelos de fogo.

Nos minutos finais da primeira temporada do seriado, é revisto o personagem com suas características estéticas originais, estas na figura 40, que já esteve presente no episódio piloto da série, inserido dentro da mata perseguindo o espírito do caçador que matou neste episódio, sendo que para essa caça, era necessário estar no seu próprio físico.

Figura 40 - O elemento fogo



Fonte: *Cidade Invisível, É muito maior do que a gente* (T1E7, 2021).

Dessa forma, seu símbolo é representado por seus cabelos de fogo, como uma tocha acesa, e seus pés voltados para trás coexistem como seu símbolo e parte essencial da estética do mito para ser reconhecido. São poucos e talvez nulos outros personagens literários ou de produções audiovisuais que compartilham dos dois elementos ao mesmo tempo, mas sozinho, os cabelos de fogo estão presentes no personagem *Hades*, na figura 41, do filme infantil da *Disney*, *Hércules*, de 1997, representando o deus mitológico do mesmo nome, era o deus do mundo subterrâneo, seguindo a mitologia grega, e dentro da animação entre seus poderes estava o domínio e controle do elemento fogo, este queimando no alto de sua cabeça.

Figura 41 - *Hades* na animação *Hércules*

Disponível em: <<https://imdb.com/>>. Acesso em: 08 nov. 2021.

Finalizando, é chegado ao consenso de quais são seus símbolos e as características que compõe esse personagem mais oculto dentro das produções

cinematográficas, mas não menos interessante que os diversos mitos folclóricos trabalhados, sendo sua adaptação física no mundo contemporâneo do seriado bem construída, a partir de que o personagem *Iberê*, por estar em uma cadeira de rodas, já aciona a dúvida sobre o que o mesmo esconde para estar com as pernas cobertas. Assim, dentre os mitos folclóricos conhecidos, é buscado na imaginação o ser mítico que mantém uma característica única nos membros inferiores, lembrando a imagem dos pés virados para atrás como símbolo base registrado no imaginário do espectador e chegando na descoberta de quem realmente é o personagem *Iberê*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do tema desenvolvido nesta pesquisa, sendo ele a adaptação de personagens folclóricos da literatura de Monteiro Lobato para o audiovisual na série *Cidade Invisível*, foi proposta a questão norteadora: “De que forma personagens literários adaptados em produções audiovisuais são percebidos a partir da sua estética?”, a qual buscamos responder e, da mesma forma, percebemos que a partir dos capítulos estruturados no presente trabalho, alcançamos o objetivo geral que era compreender como os personagens do folclore literário do *Sítio do Pica Pau Amarelo* são percebidos quando adaptados para a narrativa contemporânea *Cidade Invisível*.

Buscando chegar na resolução desta questão, foram usados como forma de pesquisa, métodos bibliográficos e representações dos personagens na literatura e em algumas produções audiovisuais em que os seres míticos correlacionados com criaturas folclóricas estão inseridos, buscando base semiótica para o encontro dos símbolos e a estética com foco na realização da adaptação dos personagens. Assim, a fim de alcançar a resposta proposta para o desenvolvimento deste estudo, o mesmo foi dividido em partes para melhor entendimento do leitor, comparando e correlacionando as questões uma a uma.

Iniciando com a inserção da história do cinema no segundo capítulo, o desenvolvimento dos filmes e das grandes telas nos auxiliou a entender como o audiovisual teve seu início, assim chegando a aparição de uma nova tecnologia, a televisão, trazendo consigo o horário nobre, a TV aberta e os canais responsáveis por colocar as primeiras narrativas seriadas no aparelho, como o programa *Os Trapalhões*, grande sucesso de comédia nacional. Os filmes saídos das telas do cinema chegaram às locadoras e conforme o mundo tecnológico evoluía, podemos alcançar as plataformas de divulgação de filmes e seriados de nosso interesse, os serviços pagos de *streaming*, aqui com foco maior a *Netflix*, produtora do seriado que foi trabalhado. Logo, chegou-se até a literatura, esta que nos proporcionou o conhecimento dos personagens *Saci*, *Cuca*, *Iara* e *Curupira*, estes que fazem parte das histórias do *Sítio do Pica Pau Amarelo*, e que estão inseridos também na série brasileira.

No terceiro capítulo, foram apresentados os métodos de estudo que iriam ser utilizados na análise, sendo a semiótica e a estética os principais, como forma do leitor entender alguns de seus conceitos e como estes auxiliariam para o desenvolvimento da análise que veio adiante. Na semiótica, diante do estudo dos signos, o foco foi a tríade da *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade*, podendo ser visualizada na cena do seriado *Grey's Anatomy* (fig. 14) anteriormente, como forma de ilustrar os conceitos unidos em uma única imagem e tornar possível a inserção da mesma na análise da simbologia dos personagens. Este trio se correlaciona com o que é ícone, índice e símbolo, sendo este último utilizado para a análise semiótica dos personagens do folclore.

Já na estrutura estética, o belo esteve em cena, apresentando suas proporções, seus membros iguais e a disposição alinhada dos corpos humanos como retratou Leonardo da Vinci em sua obra *O Homem Vitruviano* (fig. 16) mostrando beleza, proporção, harmonia e equilíbrio. Mas o foco ainda foi seu oposto, o feio, e desproporcional, as criaturas míticas e com corpos físicos não aceitos pela sociedade, retratados como estrutura ausente de beleza. No mesmo capítulo, para conectar os estudos do símbolo semiótico com elementos físicos estéticos, foi acrescentado um terceiro pilar, o imaginário. As imagens base armazenadas na imaginação dos indivíduos nos sugerem ligações entre os três estudos, tornando possível reconhecer personagens fora do seu cenário habitual, inseridos em um diferente contexto, e adaptados para o mesmo, com mudanças visíveis, mas com dicas de quem o personagem representa dentre os mitos folclóricos, sendo esse reconhecimento a proposta que foi analisada.

Por meio deste estudo, a pretensão desde o início era reconhecer os personagens folclóricos, estes inseridos em diferentes narrativas, pelas suas características comportamentais e físicas e, utilizando os estudos semióticos e estéticos, foi possível desenvolver uma pesquisa apropriada para esclarecer como esse reconhecimento é possível. Assim, dentro do capítulo da análise, foi buscado primeiramente, através de seus símbolos únicos dentro da narrativa, descrever os mitos no novo contexto, focando em como se comportam, vivem e agem dentro da narrativa antes mesmo de analisá-los esteticamente. Conforme a análise foi sendo desenvolvida, alguns pontos chamaram a atenção, como a inserção de personagens que fazem parte de contos populares, e a forma como a sociedade decide o que se encaixa no que é belo e se pode ou não ser aceito dentro deste convívio entre corpos

humanos normais. Os estereótipos estiveram presentes durante o enredo, como o menino negro vivendo em uma ocupação, onde o *Saci*, nomeado *Isac*, foi inserido, mostrando o cuidado com *Iberê*, o *Curupira* adaptado em uma cadeira de rodas, pois seus pés voltados para trás não se enquadram na estética contemporânea. Já a *Cuca*, uma vez que não seria viável apresentá-la com suas escamas de jacaré e uma peruca loira dentro do contexto urbano da cidade, teve sua estética baseada no corpo humano e atende pelo nome de *Inês*, mas suas vestimentas e adornos remetiam a objetos e tecidos que compõem a figura de uma feiticeira usaria, e seu escritório atrás do bar que gerencia nos faz a ilusão da caverna da *Cuca do Sítio do Pica Pau Amarelo*. Por fim, o mito *Iara* pode caminhar pela cidade, sendo que sua cauda só aparece quando adentra o mar, tendo pernas no lugar, como uma estética humana comum. *Camila*, nome designado a ela na narrativa, é a cantora do bar de *Inês*, sendo esta uma das formas de reconhecimento da lenda folclórica.

Concluindo, a análise da série *Cidade Invisível* foi possível de ser desenvolvida, e a forma que os personagens analisados puderam ser reconhecidos, visando sua estética, foram pelo seu físico, adaptado na série, mas que ficaram claros de serem reconhecidos no decorrer do enredo, suas roupas, cores e símbolos que foram tirados da literatura e inseridos na produção audiovisual, assim sendo possível de ser realizado o reconhecimento dos mesmos. A construção da narrativa foi demasiada importante na inserção das adaptações dos mitos na história, conseguindo mantê-los unidos nesta nova realidade, podendo ser percebida pelos olhos da semiótica e pelas mudanças estéticas que existem e se renovam a tantos anos, sendo esta questão forte no mundo tecnológico que vivemos, mas buscando atualmente quebrar esse tabu. Dentro da área de publicidade e propaganda, um novo olhar e interpretação do que já existe pode ser a chave para mudanças e adaptações inteligentes, se adequando ao contexto inserido, com foco nos estudos estéticos e semióticos das disciplinas cursadas que abordam sobre os mesmos assuntos, girando em torno de questões físicas e da simbologia que encontramos em anúncios publicitários de um produto específico.

REFERÊNCIAS

A CUCA VAI PEGAR (Temporada 1, ep. 4). Cidade Invisível [Seriado]. Direção: Carlos Saldanha. Brasil: Produtora Prodigio Films, 2021. 1 DVD (45 min.), son., color.

ADOROCINEMA. **AMÁCIO MAZZAROPI.** Disponível em: <https://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-544057/biografia/>. Acesso em: 25 ago. 2021.

ALVES, Maria José de Castro; PEREIRA, Maria Antonieta (org.). **Lendas e Mitos do Brasil.** Belo Horizonte: A Tela e o Texto, 2007.

A PEQUENA SEREIA. Direção: Ron Clements, John Musker. USA: Walt Disney Pictures, Silver Screen Partners IV, Walt Disney Animation Studios, 1989. 1.

ARANTES, Antonio Augusto. **O que é cultura popular.** São Paulo: Brasiliense, 1981. (Coleção Primeiros Passos 103).

AUMONT, Jacques. **A imagem.** São Paulo: Papyrus, 1993. (Coleção ofício da arte e forma).

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema.** São Paulo: Papyrus, 2003. Tradução de: Eloisa Araújo Ribeiro.

BBC NEWS BRASIL. **A história de São Nicolau:** o bispo que inspirou Papai Noel. 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-55191768>. Acesso em: 02 nov. 2021.

BERENSON, Bernard. **Estética e História.** São Paulo: Perspectiva, 1972. (Coleção Debates).

BLOG DA LUX. **As Dez Esculturas Mais Famosas.** Disponível em: <https://blogdalux.blogspot.com/2011/06/as-dez-esculturas-mais-famosas.html>. Acesso em: 21 abr. 2021.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é folclore.** 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1984. (Coleção Primeiros Passos 60).

BRASIL ESCOLA. **Breve História da Televisão.** Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/historiag/breve-historia-televisao.htm>. Acesso em: 25 ago. 2021.

BRITANNICA. **How a Rejected Block of Marble Became the World's Most Famous Statue.** Disponível em: <https://www.britannica.com/story/how-a-rejected-block-of-marble-became-the-worlds-most-famous-statue>. Acesso em: 21 abr. 2021.

CAIXOLA FILMES. **Cinemas Antigos**. 2011. Disponível em: <http://caixolafilmes.blogspot.com/2011/04/cinemas-antigos.html>. Acesso em: 24 ago. 2021.

CALDO BOM. **Qual a diferença entre fubá e farinha de milho?** Disponível em: <https://caldobom.com.br/blog/diferenca-entre-fuba-e-farinha-de-milho.html>. Acesso em: 28 out. 2021.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 10. ed. Rio de Janeiro: Edioro, 1954. (Coleção Terra Brasilis).

CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos mitos brasileiros**. São Paulo: Global, 2012.

COELHO NETO, J. Teixeira. **Semiótica, informação e comunicação**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1983.

COISA DE CRIANÇA (Temporada 1, ep. 6). Cidade Invisível [Seriado]. Direção: Carlos Saldanha. Brasil: Produtora Prodigio Films, 2021. 1 DVD (45 min.), son., color.

CULTURA MIX. **A Lenda do Caipora ou Curupira**. 2012. Disponível em: <https://cultura.culturamix.com/literatura/a-lenda-do-caipora-ou-curupira>. Acesso em: 29 out. 2021.

DICIONÁRIO DE SÍMBOLOS. **Bruxas**. Disponível em: <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/bruxas/>. Acesso em: 03 nov. 2021.

DURAND, Gilbert. **A Imaginação Simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1993. (Perspectivas do homem).

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

ECO, Umberto. **História da beleza**. 6. ed. Rio de Janeiro: Record, 2017.

ELES ESTÃO ENTRE NÓS (Temporada 1, ep. 3). Cidade Invisível [Seriado]. Direção: Carlos Saldanha. Brasil: Produtora Prodigio Films, 2021. 1 DVD (45 min.), son., color.

É MUITO MAIOR DO QUE A GENTE (Temporada 1, ep. 7). Cidade Invisível [Seriado]. Direção: Carlos Saldanha. Brasil: Produtora Prodigio Films, 2021. 1 DVD (45 min.), son., color.

É UM CAMINHO SEM VOLTA (Temporada 1, ep. 2). Cidade Invisível [Seriado]. Direção: Carlos Saldanha. Brasil: Produtora Prodigio Films, 2021. 1 DVD (45 min.), son., color.

FANTÔMAS. Direção: Louis Feuillade. Intérprete: René Navarre. França: Société des Etablissements L. Gaumont, 1913. 1.

FREEPIK. **Little Red Riding Hood**. Disponível em: https://br.freepik.com/fotos-gratis/close-up-no-chapeuzinho-vermelho_20031615.htm#page=1&query=little%20red%20riding%20hood&position=42&from_view=search. Acesso em: 02 nov. 2021.

FREEPIK. **Santa Claus**. Disponível em: https://br.freepik.com/fotos-gratis/homem-fantasiado-de-papai-noel-piscando-o-olho_11817896.htm#page=1&query=santa%20claus&position=3&from_view=search. Acesso em: 02 nov. 2021.

FLICK, Uwe. **Introdução à metodologia de pesquisa**. Porto Alegre: Penso, 2013. Tradução de: Magda Lopes.

GLOBO. **Sítio do Pica Pau Amarelo - 2ª versão**. Memória Globo. Disponível em: <https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/infantojuvenil/sitio-do-picapau-amarelo-2a-versao/>. Acesso em: 09 set. 2021.

GOMBRICH, Ernst Hans. **Meditações sobre um cavaleiro de pau: e outros ensaios sobre a teoria da arte**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1999.

GREY'S Anatomy. Direção: Shonda Rhimes. Intérprete: Chandra Wilson, Ellen Pompeo. USA: ABC Signature, 2005. 1.

HARRY Potter e a Câmara Secreta. Direção: Chris Columbus. Intérprete: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson. UK - Scotland: 1492 Pictures, Heyday Films, Warner Bros., 2002. 1.

HASTINGS, Reed; MEYER, Erin. **A regra é não ter regras: a Netflix e a cultura da reinvenção**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020. 352 p.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: GG, 2013.

HÉRCULES. Direção: Ron Clements, John Musker. USA: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Feature Animation Paris, 1997. 1.

HOCUS Pocus. Direção: Kenny Ortega. Intérprete: Bette Midler, Sarah Jessica Parker, Kathy Najimy. USA: Touchwood Pacific Partners 1, Walt Disney Pictures, 1993. 1.

HUNTERS OF LEGENDS. **Lenda da Cuca: quem é e origem da cuca. Quem é e origem da Cuca**. 2017. Disponível em:

<http://huntersoflegends.blogspot.com/2017/07/lenda-da-cuca.html>. Acesso em: 10 nov. 2021.

HYPENESS. **O Saci é indígena**: origem parte da cultura guarani e lendas têm grande influência africana. Origem parte da cultura Guarani e lendas têm grande influência africana. 2021. Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2020/11/o-saci-indigena-jaxy-jatere/>. Acesso em: 21 out. 2021.

IMDB. **H2O: Meninas Sereias**. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0491603/?ref_=tt_mv_close. Acesso em: 08 nov. 2021.

JOVEM NERD. **Quem é o Tutu, o que é o Corpo-Seco e outras questões de Cidade Invisível**: especialista em folclore, andriolli costa nos ajudou a responder as principais perguntas sobre a série. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/quem-e-o-tutu-o-que-e-o-corpo-seco-e-outras-questoes-de-cidade-invisivel/>. Acesso em: 08 nov. 2021.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico**: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1992.

LOBATO, Monteiro. **O Saci**. 35. ed. São Paulo: Brasiliense, 1982.

LOBATO, Monteiro. **O Sacy Pererê**: resultado de um inquérito. São Paulo: Seção de Obra de O Estado de São Paulo, 1918.

LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. **A Hora do Cinema Digital**: democratização e globalização do audiovisual. São Paulo: Imprensa Oficial, 2009. (Coleção Aplauso).

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. São Paulo: Papyrus, 2014. 304 p.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MEMÓRIAS CINEMATOGRAFICAS. **Os 70 Anos da TV Tupi do Rio de Janeiro, Canal 06**. 2021. Disponível em: <https://www.memoriascinematograficas.com.br/2021/01/os-70-anos-da-tv-tupi-do-rio-de-janeiro.html>. Acesso em: 25 ago. 2021.

MICHAELIS. **Invisível**. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/modernoportugues/busca/portugues-brasileiro/invisivel>. Acesso em: 25 out. 2021.

MINHA SÉRIE FAVORITA. **Sitcom, Seriado E Série – Qual A Diferença?** Disponível em: <https://minhaseriefavorita.com/sitcom-seriado-serie-diferenca/>. Acesso em: 17 ago. 2021.

NOTH, Winfried. **A semiótica no século XX**. São Paulo: Annablume, 1996. (Coleção E).

OPERA MUNDI. **Hoje na História**: 1905 - 'Nickelodeon' de Pittsburgh introduz o cinema nos EUA. 2011. Disponível em: <https://operamundi.uol.com.br/historia/12822/hoje-na-historia-1905-nickelodeon-de-pittsburgh-introduz-o-cinema-nos-eua>. Acesso em: 24 ago. 2021.

OS TRAPALHÕES. Direção: Paulo Aragão Neto. Intérprete: Renato Aragão, Dedé Santana, Mussum, Zacarias. Brasil: Rede Globo de Televisão, Rede Record, TV Excelsior, TV Tupi, 1969. 1.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia**: a construção do personagem. São Paulo: Ática, 1989. (Série Fundamentos).

PIRATAS DO CARIBE: Navegando em Águas Misteriosas. Direção: Rob Marshall. Intérprete: Johnny Depp, Penélope Cruz, Ian McShane. USA - UK: Walt Disney Pictures, Jerry Bruckheimer Films, Moving Picture Company (MPC), 2011. 1.

QUERIA MUITO QUE VOCÊ ESTIVESSE AQUI (Temporada 1, ep. 1). Cidade Invisível [Seriado]. Direção: Carlos Saldanha. Brasil: Produtora Prodigio Films, 2021. 1 DVD (45 min.), son., color.

REINA, Alessandro. **Teorias do cinema**. Curitiba: Intersaberes, 2019. (Série Teoria e Prática das Artes Visuais).

RICCO, Flávio; VANNUCCI, José Armando. **Biografia da Televisão Brasileira**. São Paulo: Matrix, 2017.

SADOUL, Georges. **História do Cinema Mundial**: das origens a nossos dias. Porto Alegre: Martins Livreiro, 1963. 646 p.

SAI de Baixo. Direção: Larry David, Jerry Seinfeld. Produção: Luis Gustavo, Daniel Filho. Intérprete: Aracy Balabanian, Luis Gustavo, Marisa Orth, Miguel Falabella. São Paulo: Núcleo Daniel Filho, Núcleo Denis Carvalho, Núcleo Jorge Fernando, 1996. 1.

SANATÓRIO GEEK. **Cidade Invisível 2ª temporada**: data de estreia na *Netflix* e tudo que você precisa saber. 2021. Disponível em: <https://sanatoriogEEK.com/2-temporada-de-cidade-invisivel-data-na-netflix>. Acesso em: 21 out. 2021.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983. (Coleção Primeiros Passos 103).

SANTAELLA, Lucia. **Estética & Semiótica**. Curitiba: Intersaberes, 2019. (Série Excelência em Jornalismo).

SANTANA, Denise Eduarda Roberto Fernandes de. **Análise de plataformas de streaming de vídeos e sua relação com TIC no ensino de ciências para a educação básica**. 2020. 48 f. Monografia (Especialização) - Curso de Especialista em Tecnologia, Comunicação e Técnicas de Ensino, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2020. Cap. 24.

SARTRE, Jean-Paul. **A imaginação**. 666. ed. Porto Alegre: L&Pm Pocket, 2008. 144 p. Tradução de: Paulo Neves.

SARTRE, Jean-Paul. **O imaginário**: psicologia fenomenológica da imaginação. São Paulo: Ática, 1996.

SEABRA, Rodrigo. **Renascença**: a série de tv no século XXI. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

SEINFELD. Direção: Larry David, Jerry Seinfeld. Intérprete: Jerry Seinfeld, Julia Louis-Dreyfus, Michael Richards. USA - New York: Castle Rock Entertainment, West-Shapiro, 1989. 1.

SIGNIFICADOS. **O que é um anagrama**. Disponível em: <https://www.significados.com.br/anagrama/>. Acesso em: 28 out. 2021.

SIGNIFICADOS. **Significado do Homem Vitruviano**. Disponível em: <https://www.significados.com.br/homem-vitruviano/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

SOBRE SAGAS. **Caracterização da Cuca faz com que a série seja alvo de críticas**. 2021. Disponível em: <https://sobresagas.com.br/cidade-invisivel-caracterizacao-da-cuca-faz-com-que-a-serie-seja-alvo-de-criticas/>. Acesso em: 21 out. 2021.

SOUSA, Maurício de. **Curupira**: Turma da Mônica. São Paulo: Girassol, 2015. (Lendas Brasileiras).

TECH MUNDO. **O que é Plot Twist?**: entenda o recurso narrativo de filmes e séries. Entenda o recurso narrativo de filmes e séries. 2020. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/205280-plot-twist-entenda-o-recurso-narrativo-filmes-series.htm>. Acesso em: 01 nov. 2021.

TERTÚLIA NARRATIVA. **Pilotos**: como escolher a melhor forma de apresentar o universo da série? Como escolher a melhor forma de apresentar o universo da série? Disponível em: <https://www.tertulianarrativa.com/pilotos>. Acesso em: 28 out. 2021.

TODA MATÉRIA. **Lenda da Cuca**. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/lenda-da-cuca/>. Acesso em: 08 maio 2021.

TRISTEZA DO JECA. Direção: Amácio Mazzaropi. Intérprete: Amácio Mazzaropi, Geny Prado, Roberto Duval. Brasil: PAM Filmes, 1961. 1.

THE X Files. Direção: Chris Carter. Intérprete: David Duchovny, Gillian Anderson. USA - Canadá: Ten Thirteen Productions, 20th Century Fox Television, 1993. 1.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2. ed. São Paulo: Papyrus, 1994. (Coleção ofício da arte e forma). Tradução de: Marina Appenzeller.

VOCÊ NÃO VAI ACREDITAR EM MIM (Temporada 1, ep. 5). Cidade Invisível [Seriado]. Direção: Carlos Saldanha. Brasil: Produtora Prodigio Films, 2021. 1 DVD (45 min.), son., color.

Anexo A – Projeto – Trabalho de Conclusão de Curso I

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

LAURA GARBIN POLIDORO

**ADAPTAÇÃO VISUAL DA LITERATURA ÀS NARRATIVAS SERIADAS: ANÁLISE
ESTÉTICA E SEMIÓTICA DE PERSONAGENS FOLCLÓRICOS NA SÉRIE
CIDADE INVISÍVEL**

CAXIAS DO SUL

2021

LAURA GARBIN POLIDORO

**ADAPTAÇÃO VISUAL DA LITERATURA ÀS NARRATIVAS SERIADAS: ANÁLISE
ESTÉTICA E SEMIÓTICA DE PERSONAGENS FOLCLÓRICOS NA SÉRIE
CIDADE INVISÍVEL**

Projeto de Trabalho de Conclusão de
Curso apresentado como requisito para
aprovação na disciplina de TCC I.

Orientadora Prof.^a Ma. Flóra Simon da
Silva

CAXIAS DO SUL

2021

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	92
2	TEMA	94
2.1	DELIMITAÇÃO DO TEMA.....	94
3	JUSTIFICATIVA	95
4	QUESTÃO NORTEADORA	97
5	OBJETIVOS	98
5.1	OBJETIVO GERAL.....	98
5.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	98
6	METODOLOGIA	99
7	REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	101
7.1	A SEMIÓTICA E A COMUNICAÇÃO	101
7.2	A IMAGEM CINEMATOGRAFICA.....	106
7.3	A ESTÉTICA	108
7.4	O IMAGINÁRIO	114
7.4.1	Cinema e imaginação.....	116
7.5	O CINEMA E OS SERIADOS.....	119
7.5.1	Construção do personagem	123
7.6	O FOLCLORE	125
7.6.1	Saci	127
7.6.2	Cuca	129
7.6.3	Iara	130
7.6.4	Curupira	132
8	ROTEIRO DOS CAPÍTULOS	135
9	CRONOGRAMA	136

1 INTRODUÇÃO

São variadas as formas como cada indivíduo inicia o desenvolvimento do seu próprio imaginário, e uma delas foi buscada e inserida neste trabalho, as histórias, por meio da literatura. É a partir dela, como tantas outras, que é possível absorvermos características e símbolos ligados aos personagens inseridos nessas histórias, sejam livros clássicos ilustrados ou mesmo as lendas a nós transmitidas por nossos avós para algo começar a se desenvolver no imaginário. Os estudos de Peirce sobre a semiótica contribuíram pontualmente em todas as significações envolvidas nas representações dos personagens nessas histórias.

Este projeto de conclusão de curso aborda os assuntos de imaginação e representação, que podem ser visualizados a partir dos conceitos de Sartre, pois é notável que a representação está diretamente conectada com a imaginação, buscando todo e qualquer objeto percebido e armazenado na consciência de cada indivíduo, e ambas podem ser visualizadas em suas produções audiovisuais. O mesmo se trata de uma pesquisa, onde para a realização desta foram buscados autores como Umberto Eco, Lúcia Santaella, Ferdinand de Saussure, entre outros, com o intuito de compreender seus estudos e conectá-los diretamente com a proposta do trabalho.

O cinema brasileiro e suas obras não são famosas como as produções estrangeiras e, por vezes, nem mesmo apreciadas pelos próprios brasileiros, e este não reconhecimento pode estar equivocado. A própria autora deste projeto não se deixava deleitar por filmes nacionais, pois existe um certo “preconceito” e estereótipos que os envolvem, como o excessivo uso de palavrões e a apelação à nudez, e essa interpretação precisa ser deixada para trás, pois os mesmos aspectos estão em filmes norte-americanos, por exemplo. Já é sabido que o cinema brasileiro não tem tanta influência, não é tão conhecido e até não possui tanto prestígio quanto os grandes centros de produção do audiovisual. Entretanto, mesmo diante desse cenário, o audiovisual brasileiro carrega grandes e famosas produções como *O Auto da Compadecida*, *Deus é brasileiro*, *Cidade de Deus* e o recente sci-fi *Bacurau*, que foram reconhecidas e prestigiadas tanto nacionalmente quanto internacionalmente. A desenvolvedora desta pesquisa, como grande fã e apreciadora de seriados de televisão desde a adolescência, foi unânime na escolha da série a ser trabalhada,

Cidade Invisível, onde há atores conhecidos pelas novelas da televisão aberta, e possui esse olhar voltado para algo exclusivo daqui, dessas regiões. A recente série voltada para a cultura popular foca diretamente no folclore, este que tem grande peso, e seus personagens são lembrados de acordo com características já conhecidas.

Por fim, o que se busca neste projeto é entender como se dá essa relação entre receptor, imaginação, e representações visuais de personagens quando adaptados, e para a resolução desta proposta, os mesmos devem estar envolvidos pelos estudos da semiótica.

2 TEMA

Adaptação de personagens folclóricos da literatura para o audiovisual.

2.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA

A construção visual dos personagens folclóricos do Sítio do Pica Pau Amarelo e sua representação no seriado da Netflix *Cidade Invisível*.

3 JUSTIFICATIVA

Qualquer indivíduo que teve contato com as fábulas infantis quando criança, foi instigado em algum momento a trabalhar a imaginação. É nela que as histórias narradas primeiramente pelos pais ganham suas cores e os insere nessas criações. Toda e qualquer imagem captada se mantém armazenada na consciência de cada indivíduo, e à medida que o ser humano se desenvolve, as mais marcantes são facilmente lembradas.

Durante o andamento do curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda, a autora deste projeto adquiriu aprendizados nas disciplinas que envolveram os estudos da semiótica, pela visão de Peirce, Eco e Barthes, assim também como a opinião dos públicos, as sociedades e de que é de extrema importância conhecer as diferentes culturas quando proposto trabalhar com a divulgação de todo e qualquer material publicitário.

O imaginário dos receptores é de extrema importância nessa significação, onde ficam armazenadas todas as representações de todo e qualquer objeto, como aprendido semioticamente. Assim, os mitos do folclore brasileiro nasceram com o visual literário de Monteiro Lobato, e foram se modificando através do audiovisual e do cinema contemporâneo, mantendo suas características mais marcantes. As produções para as plataformas de *streaming* se atém a essas questões no próprio roteiro, para idealizar uma diferente, mas igualitária, representação.

O Google Acadêmico e a Biblioteca Virtual da Universidade de Caxias do Sul, assim como a internet, foram locais de imensa ajuda para a coleta de dados e informações para a construção deste trabalho, tendo seu foco em assuntos de semiótica, cinema e imaginário. Dentro do Portal da Agência Experimental de Comunicação da UCS, o Frispit, é possível verificar os muitos trabalhos de conclusão de curso e monografias onde abrangem os mais diversos assuntos. O citado site também serviu como um grande apoio, especialmente para elucidar o desenvolvimento da produção deste trabalho científico.

Falar sobre a cultura folclórica é de extrema importância, trazer à tona seus costumes e partes dela que os brasileiros tantas vezes desconhecem. Neste referido trabalho, como será possível visualizar, na obra audiovisual estudada, encontram-se os símbolos do folclore deste Brasil, de forma que o estudo pode ser amplamente analisado e aproveitado pelos autores citados. Foi possível, assim, explorar a área

semiótica e de que maneira as diferentes culturas definem esses mitos, assim como representá-los dentro de um seriado de televisão com o foco visual, da beleza de Umberto Eco, com tendência a imensa divulgação publicitária não só dentro do Brasil.

4 QUESTÃO NORTEADORA

De que forma percebemos diferenças ou semelhanças visuais nos personagens do Sítio do Pica Pau Amarelo quando são adaptados da literatura para o seriado da Netflix Cidade Invisível?

5 OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GERAL

Entender como o espectador percebe os personagens do folclore literário do Sítio do Pica Pau Amarelo quando adaptados para a narrativa contemporânea Cidade Invisível.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Verificar como a semiótica funciona juntamente a imagem;
- b) Identificar personagens que estão relacionados com folclore dentro da literatura;
- c) Compreender como os personagens do Sítio do Pica Pau Amarelo estão relacionados com o seriado Cidade Invisível;
- d) Analisar o seriado Cidade Invisível em busca de compreender como as representações visuais dos personagens funcionam;

6 METODOLOGIA

Para a construção do presente trabalho, algumas questões foram solucionadas e resolvidas para o desenvolvimento do mesmo, de forma que foi possível aproveitar as elucidações que foram surgindo. O avanço da pesquisa seguiu por fases explicativas, desenrolando-se à medida que transcorria o tema. A pesquisa bibliográfica foi de muita importância nas construções de conexões entre tantos assuntos que o tema em questão aborda. Esta pesquisa, dentre os demais métodos utilizados para produção científica, se torna fundamental pois traz para o olhar do pesquisador os materiais já existentes pertinentes aos aspectos que se propõe pesquisar em publicações, livros, revistas ou declarações. Em resumo, a pesquisa bibliográfica tem como finalidade “colocar o pesquisador em contato direto com tudo aquilo que foi escrito sobre determinado assunto” (LAKATOS; MARCONI, 1992, p. 43). Assim, se deu por meio da finalidade básica de pesquisa e de cunho descritivo, atendo-se principalmente aos estudos semióticos de Peirce, trazido por Santaella (1983) e do imaginário, por Sartre (2008), entre os demais estudiosos que foram utilizados. No referente projeto, foram usados mecanismos qualitativos onde, segundo Flick (2013), o método é aberto, teórico, interpretativo e tem sempre um ponto final como objetivo de desenvolvimento, assim complementando a discussão do tema na interpretação de afirmativas, sendo feita a coleta de dados específicos do assunto, assim como a análise fílmica, com foco também na estética de Umberto Eco (2017).

A pesquisa transcorreu em três etapas. Primeiramente, foram trazidos estudos sobre a semiótica, a estética e o imaginário, devidamente explicados para melhor entendimento dos leitores sobre os mesmos. Duarte e Barros (2005) afirmam que “trabalhar semioticamente um objeto de pesquisa significa relacioná-lo com o maior e o mais significativo número e natureza de possibilidades que ele comporta, buscando compreendê-lo em movimento, dinâmico e operante” (DUARTE; BARROS, 2005, p. 203).

Após, se deu a abertura sobre os assuntos cinema e a estrutura das séries de televisão, seguidos pela cultura popular e suas tradições, com foco totalmente voltado ao folclore brasileiro e seus personagens, descrevendo suas principais características e lendas.

Por fim, com a percepção de que analisar um filme “é despedaçar, descosturar, desunir, extrair, separar, destacar e denominar materiais que não se percebem

isoladamente 'a olho nu', pois se é tomado pela totalidade” (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 1994, p. 15) e, após isolar todos esses elementos, serão feitas conexões entre eles para visualizar como os mesmos se associam e se transformam em um só (VANOYE; GOLLOT-LÉTÉ, 1994). Esta mesma análise será uma grande aliada para chegarmos nas elucidações das dúvidas inicialmente estabelecidas por este projeto.

7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

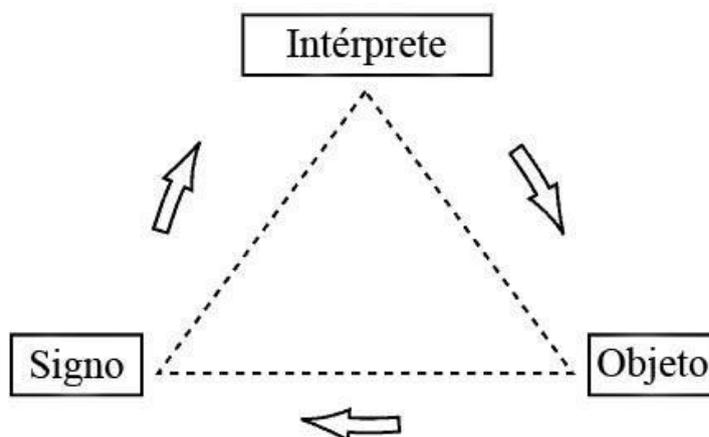
7.1 A SEMIÓTICA E A COMUNICAÇÃO

A semiótica, por se tratar de uma ciência que investiga fenômenos, significados e sentidos, além da produção destes, utiliza como seu objeto de investigação as linguagens existentes no contexto a ser analisado (SANTAELLA, 1983). Ainda segundo a autora, a semiótica não se trata de língua, nosso idioma materno, a linguística, mas sim é entendida como um campo de estudos bastante vasto se tratando de linguagem, não se restringindo apenas a comunicação verbal, mas também abraçando a linguagem sonora e visual. Assim, a semiótica, como ciência, busca compreender todas suas divisões que vão do polo artístico, como a dança e as artes, até as leituras que podemos realizar no dia a dia, como os textos e informações que podem ser recebidos por meio do celular (SANTAELLA, 2019). O estudo da semiótica procura, também, o entendimento dos signos, teoria concebida por Peirce e citada por Santaella.

Um signo intenta representar, em parte pelo menos, um objeto que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinante do signo, mesmo se o signo representar seu objeto falsamente. Mas dizer que ele representa seu objeto implica que ele afete uma mente, de tal modo que, de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatamente devido ao objeto. Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o objeto, pode ser chamada o Interpretante. (PEIRCE apud SANTAELLA, 1983, p. 35).

Ainda acompanhando a ideia de signo concebida pelo autor, encontramos o conceito de *relação triádica* de signos, como ilustrado na figura 1:

Figura 1 – Relação Triádica de Peirce



Fonte: LEGAY, L. (2004).

Dentro do gráfico exposto, é possível observar a ligação entre os conceitos de signo, inserido em um primeiro plano, o objeto em segundo e o interpretante em terceiro. Um signo é aquilo que representa algo para um indivíduo, abrangendo toda e qualquer coisa que se manifeste. Para o indivíduo, esse signo produzirá na mente (ou semiose) dessa pessoa um signo correspondente a ele mesmo, pois, sem ele, se torna improvável conhecer o objeto. Esse segundo signo originado na mente do receptor recebe a dominação de interpretante (COELHO NETO, 1983).

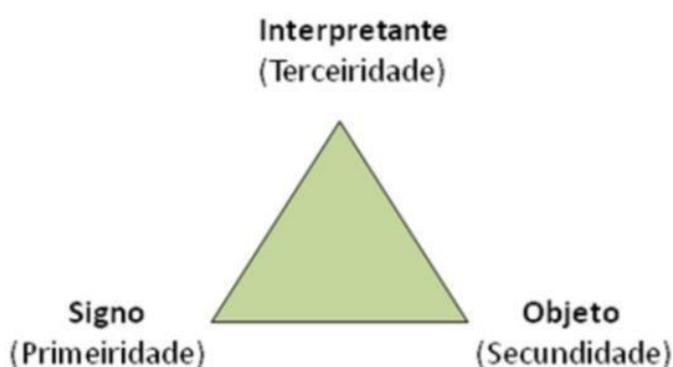
Ainda analisando a teoria dos signos e de que forma ela pode ser vivenciada, constata-se que todo e qualquer indivíduo presencia o que é denominado “fenômeno”, que pode se apresentar de inúmeras maneiras, sejam corpóreas ou não, generalizando questões físicas e mentais, percebidas e sentidas de maneira interna ou externa, englobando tudo que é possível internalizar. Com base na concepção introduzida, em síntese, se tratando de fenômenos, de maneira que possamos saber e entender toda e qualquer coisa, a consciência de cada indivíduo ocasiona um signo, esse pensamento que se concentra entre nós e os fenômenos. A percepção de cada um e sua própria e original interpretação se coloca entre essa nossa consciência e o que é percebido por nós, a partir de uma compreensão sógnica onde possuímos esse entendimento (SANTAELLA, 1983).

Foi a partir da terminologia de Primeiridade, Secundidade e Terceiridade que esses fenômenos puderam ser presenciados (SANTAELLA, 1983). A referida autora apresenta a conceituação do modelo designado por Peirce.

Primeiridade é a categoria que dá à experiência sua qualidade distintiva, seu frescor, originalidade irrepitível e liberdade em relação a qualquer elemento segundo. O azul de um certo céu, sem o céu, a mera e simples qualidade do azul, que poderia também estar nos seus olhos, só o azul, é aquilo que é tal qual é, independente de qualquer outra coisa. Secundidade é aquilo que dá à experiência seu caráter factual, de luta e confronto. Terceiridade corresponde à camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, através da qual representamos e interpretamos o mundo. (SANTAELLA apud PEIRCE, 1983, p. 31).

Na figura 2, é possível realizar o entendimento da tríade utilizando o mesmo modelo de gráfico, construído por Peirce, interligando os signos.

Figura 2 – Colocação dos componentes na tríade



Fonte: Adaptado de COELHO NETO, J. Teixeira (1983).

A *primeiridade* se trata de algo singular, onde a experiência que é transmitida pode ser sentida e percebida pelo indivíduo como algo único, pois remete às concepções que são conservadas em mente, podendo ser, por exemplo, no formato de imagens, diretamente ligadas à consciência (SANTAELLA, 1983). Justificando a afirmação, "trata-se, pois, de uma consciência imediata tal qual é. Nenhuma outra coisa senão pura qualidade de sentir. A qualidade da consciência imediata é uma impressão *in totum*, indivisível, não analisável, inocente e frágil" (SANTAELLA, 1983, p. 27). Sendo a *primeiridade* algo puro, do sentir, uma abstração, a *secundidade* é o que pode-se chamar de concreto. É quando se tem o signo e o fenômeno, se tratando basicamente em existir e ser capaz de separar nós e o outro, tendo um objeto e suas características, coexistindo. Após reconhecer essa junção entre signo e objeto, deve existir um conciliador, chamado de interpretante. A união dos três resulta na formação da significação. Em conjunto com as duas definições, a tríade pode ser complementada com a *terceiridade*, indispensável para uma conclusão de interpretação a partir da sensação do objeto (SANTAELLA, 1983).

Ainda, apoiando-se nas três categorias intituladas como a *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade*, onde Peirce reuniu os signos, vislumbra-se que as mesmas vão de encontro às questões que se conectam com a conceituação de *ícone*, *índice* e *símbolo*, e contrastando e caracterizando as duas tríades, é perceptível interligações entre elas. Segundo a afirmação de Coelho Neto (1983), a *primeiridade* abarca o que é sensitivo e qualitativo, juntamente com o *ícone*. A *secundidade* corresponde ao que se refere a nível de experiência, de algo ou algum evento, tendo relação com o *índice*, e posteriormente tem-se a *terceiridade*, que compete a mente e o pensamento, valendo-se assim do *símbolo* (COELHO NETO, 1983). Seguindo essas relações e as afirmações concebidas por Pierce (2005) é possível um melhor entendimento das mesmas e seus significados.

Um ícone é um signo que se refere ao objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios, caracteres que ele igualmente possui quer um tal objeto realmente existe ou não. [...] Um índice é um signo que se refere ao objeto que denota em virtude de ser realmente afetado por esse objeto. Portanto, não pode ser um qualissigno²¹, uma vez que as qualidades são o que são independentemente de qualquer outra coisa. [...] Um símbolo é um signo que se refere ao objeto que denota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de ideias gerais que opera no sentido de fazer com que o símbolo seja interpretado como se referindo aquele objeto. Assim, é, em si mesmo, uma lei ou tipo geral, ou seja, um legissigno²². Como tal, atua através de uma réplica (PEIRCE, 2005, p. 52).

De forma possível efetivar a compreensão dessas três divisões amplas dos signos, Santaella (1983) faz o entendimento dos mesmos afirmando que o ícone se apresenta como a característica se utilizando de texturas, abstrações, luzes, ele é o que é, é aquilo que parece ser, funcionando como o que repercute o objeto. Já o índice é aquele que se contrasta diretamente com o objeto, sendo o que estimula a atenção no indivíduo. Ele tem como intuito indicar, construindo conexões dentro de uma experiência, podendo vir em formato visual ou sonoro. Concluindo a divisão, delimitase o significado de símbolo, que conseqüentemente une o ícone o índice consigo, e assim confirma Santaella (1983) tomando as escrituras de Peirce como base “um símbolo não pode indicar uma coisa particular; ele denota uma espécie (um

²¹ “Qualissigno: é uma qualidade que é um signo. Não pode realmente atuar como signo até que se corporifique”. (PEIRCE, 2005, p. 52).

²² “Legissigno: é uma lei que é um signo. Normalmente, esta lei é estabelecida pelos homens. [...] Não é um objeto singular, porém um tipo geral que, tem-se concordado, será singular”. (PEIRCE, 2005, p. 52).

tipo de coisa). E não apenas isso. Ele mesmo é uma espécie e não uma coisa única” (SANTAELLA, 1983, p. 42. Por conclusão, o símbolo não se relaciona diretamente com o que está representando, é somente uma imaterialização de algo concreto.

Trazendo outra visão do campo semiótico, pode-se igualmente considerar as observações de Eco (1996), que conduziu seus estudos com base na filosofia, literatura, e artes, tendo destaque sob as questões voltadas para a estética. A conceituação de Eco (1996) define semiótica como um programa de pesquisa que "estuda todos os processos culturais como processos de comunicação" (ECO, 1996, p. 193). O mencionado autor expõe uma distinta definição de signo:

A semiótica se preocupa com tudo o que pode ser tomado como signo. Um signo é tudo aquilo que pode ser tomado como substituindo significativamente outra coisa. Esta outra coisa não precisa necessariamente existir ou estar realmente em algum lugar no momento em que um signo o representa. Assim, a semiótica é, em princípio, a disciplina que estuda tudo que pode ser usado com o objetivo de mentir. (NOTH apud ECO, 1996, p. 193-194).

Sintetizando seu entendimento de semiótica, Eco (1996) desenvolveu uma organização a partir da teoria dos códigos, onde esses códigos mantêm sua base no meio cultural. O mencionado autor estabeleceu os códigos como um “sistema de unidades significantes, com regras de combinação e transformação” (NOTH, 1996, p. 195-196). Em síntese, um código é estruturado pelas distintas regras determinadas por uma cultura. Eco também se atém à questão dos fenômenos sógnicos, conceito esclarecido por Santaella (1983) onde qualquer ser pode internalizá-lo, seja de maneira física ou mental, de forma a diversificá-los e dividi-los em questões comunicativas, sons, linguagem, e as artes. Os códigos ainda foram caracterizados em vagos, fracos, incompletos, preliminares e contraditórios. Essa divisão para Eco (1996) é uma maneira efetiva de demonstrar que cada código, na sua singularidade, compreende dois sistemas de estruturas, o primeiro sendo um plano de expressão e o segundo um plano de conteúdo. O autor apresenta, como exemplo desses dois correlatos sistemas, o semáforo, que foca primeiramente no plano de expressão, onde é reconhecido pelas informações visuais contidas, sendo as cores "vermelho", "amarelo", e "verde", visto que cada cor contém seu particular significado. Por conseguinte, é viável contemplar-se os dois sistemas estruturados, concluindo que a partir da significação das cores, é efetivada uma interpretação, e dessa forma, a expressão e o conteúdo citados por Eco (1996) podem ser percebidos.

7.2 A IMAGEM CINEMATOGRAFICA

O cinema faz parte do universo que envolve a semiótica pois confere aos receptores a linguagem audiovisual. Todo e qualquer filme desperta diferentes emoções, dependendo de sua única e original interpretação. O que é transmitido a um indivíduo pelas grandes telas é considerado, também, arte. Dessa forma, é reforçado o que evidencia Martin (2005) sobre o leque de entendimentos que o cinema proporciona para cada realizador, conforme seu estilo, transformando o cinema em um “meio de comunicação, de informação, de propaganda, o que não constitui, evidentemente, uma contradição da sua qualidade de arte” (MARTIN, 2005, p. 22). Quando se compreendeu que o cinema é uma forma de comunicação por meio, não só visual, mas também da linguagem, Ferdinand de Saussure adotou como ponto inicial de sua pesquisa a inserção da linguística na semiótica, afirmando que “a língua é um sistema de signos que exprimem ideias, e é comparável, por isso, à escrita, ao alfabeto dos surdos-mudos, aos ritos simbólicos, às formas de polidez, aos sinais militares etc.” (SAUSSURE, 2006, p. 24). A linguística captada aqui não é senão parte de um conjunto de ciências, dentre psíquicas e sociais, onde Saussure questiona e constata uma definição ampla do que seria a língua.

Mas o que é a língua? Para nós, ela não se confunde com a linguagem; é somente uma parte determinada, essencial dela, indubitavelmente. É ao mesmo tempo, um produto social da faculdade de linguagem e um conjunto de convenções necessárias, adotadas pelo corpo social para permitir o exercício dessa faculdade nos indivíduos. [...] A língua é um todo por si e um princípio de classificação. Desde que lhe demos o primeiro lugar entre fatos da linguagem, introduzimos uma ordem natural num conjunto que não se presta a nenhuma outra classificação. (SAUSSURE, 2006, p. 17).

Esse formato de comunicação pela fala exige o entendimento dos processos mentais para a formação de palavras afim de transmiti-las a um receptor pelo uso físico do indivíduo, a boca projetando a fala (SAUSSURE, 2006). Na figura 3, é observável e compreensível como esse fenômeno se dá.

Figura 3 – Conjunto da linguagem



Fonte: SAUSSURE, Ferdinand de (2006).

Para o ato da fala existir, é fundamental a presença de dois indivíduos, no mínimo, para preencher o que Saussure (2006) denomina como circuito. Como ilustrado na Figura 3, observa-se os dois indivíduos, intitulados A e B, falando, sendo que o início deste circuito encontrasse no cérebro do indivíduo A, onde “os fatos de consciência, a que chamaremos conceitos, se acham associados às representações dos signos linguísticos ou imagens acústicas que servem para exprimi-los” (SAUSSURE, 2006, p. 19), de forma possível concretizar-se em palavras. Continuando o entendimento, o indivíduo dito como A, sendo considerado ponto de partida, têm seu cérebro realizando uma transmissão fonética da imagem aos órgãos; após, são propagadas, por meio da boca do indivíduo, ondas sonoras responsáveis pela construção e fidelização da fala, de A até B, de forma que este segundo indivíduo faça a captação com o ouvido, constatando-se que todo o processo é tão somente físico. Logo, assimilada a mensagem pelo receptor B, esse mesmo circuito faz a versão oposta à do indivíduo A, onde o início se concentra no ouvido do receptor da mensagem, chegando ao cérebro, reconhecendo a imagem e concretizando o conceito enviado. O mesmo se repetirá se o indivíduo B fala (SAUSSURE, 2006).

Compreendendo-se o que temos por linguagem e de que forma ela se desenvolve, adentramos na imagem cinematográfica, em busca de esclarecer sua definição nos valendo dos estudos de Barthes (1984), por termos o entendimento de que o audiovisual também se reconhece dentro do campo linguístico. O autor explana observações feitas através da fotografia, assim dizendo:

Observei que uma foto pode ser objeto de três práticas (ou de três emoções, ou de três intenções): fazer, suportar, olhar. O *Operator* é o fotógrafo. O

Spectator somos nós, que compulsamos, nos jornais, nos livros, nos álbuns, nos arquivos, coleções de fotos. E aquele ou aquela que é fotografado, é o alvo, o referente, espécie de pequeno simulacro²³, de *eídolon* emitido pelo objeto, que de bom grado eu chamaria de *Spectrum* da fotografia, porque essa palavra mantém, através de sua raiz, uma relação com o "espetáculo" e a ele acrescenta essa coisa um pouco terrível que há em toda fotografia: o retorno do morto. (BARTHES, 1984, p. 20).

Tomando como base a citação exposta, é compreensível que a imagem fotografada integrasse dois lados que, ao mesmo tempo, não estão tão conectados: a vertente química e a vertente física. A ordem química tem seu foco na ação da luz, já a ordem física tem a ver com a formação da imagem por meio da câmera (BARTHES, 1984). Assim sendo, as considerações expostas se fizeram possíveis serem percebidas em função da *era da comunicação*, dita por Santaella (2019), iniciada na Primeira Revolução Industrial, onde foi desenvolvido o primeiro meio de comunicação, o telégrafo ²⁴. Com o avanço da tecnologia, e conseqüentemente dos meios de comunicação, além do surgimento das câmeras e aperfeiçoamento das muitas técnicas fotográficas, “a maior parte dessas tecnologias, que tiveram como precursor o cinema, não são estritamente visuais, mas audiovisuais” (SANTAELLA, 2019, p. 85).

7.3 A ESTÉTICA

A estética é um ramo da filosofia que se destina ao estudo do belo, sendo a mesma definida como beleza, aparência harmoniosa, se atendo exclusivamente da estética facial e física, e, de acordo com Santaella (2019) é limitada a “um campo de estudos que tem por objeto o belo, ou seja, objetos que encarnam a qualidade da beleza” (SANTAELLA, 2019, p. 26). Diante dessa afirmação, fica nítida que a definição de estética se resume a criações feitas pelo ser humano e definidas como belo pelo mesmo, mas a beleza pode estar igualmente ligada a natureza, exibindo encantadores e delicados traços. Ainda, é observado por Eco (1996) que a estética pode ser encontrada junto aos fenômenos sógnicos, denominados códigos, colocado no contexto de semiótica do texto, que seriam os códigos culturais mais restritos. De

²³ Simulacro é a imitação feita sobre algo, uma representação que engana por transmitir algo como real, sendo na realidade falsa. Jean Baudrillard desenvolveu a ideia baseando-se no avanço nos meios de comunicação, de forma que a realidade deixou de existir e as pessoas passaram dar mais importância às representações sobre a realidade que são entregues pela mídia. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/>>. Acesso em: 24 abr. 2021

²⁴ Conteúdo produzido pelo site Brasil Escola sobre a Revolução Industrial. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/>>. Acesso em: 25 abr. 2021

maneira que seja possível compreender sua definição e abrangência, a mencionada autora esclarece a origem dos termos.

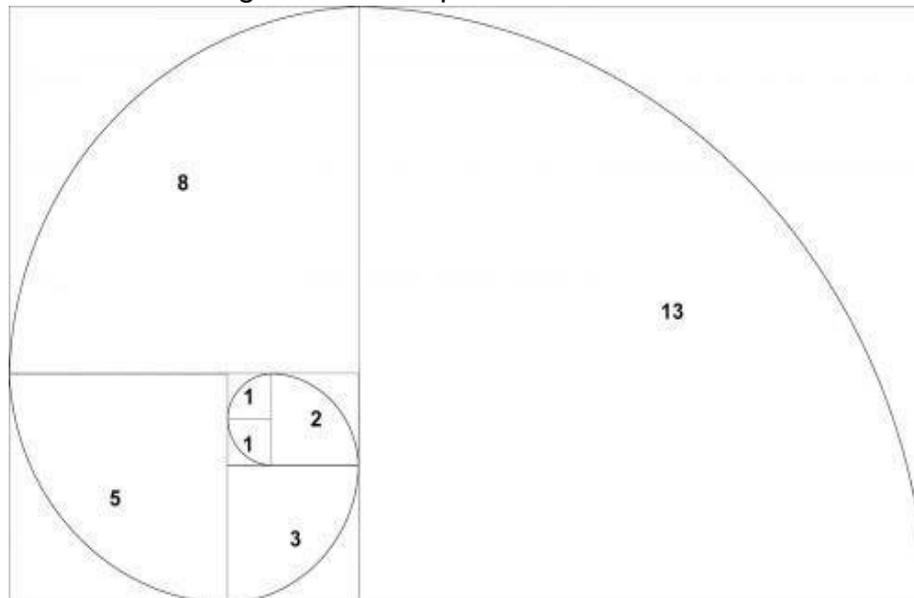
O nome *estética* vem do grego *aisthesis*. No seu sentido original, significa sentir. A raiz grega *aisth*, no verbo *aisthanomai*, quer dizer "sentir". É preciso ficar claro o significado de "sentir" na origem grega desse verbo. Trata-se do sentir que decorre da percepção sensível. Em outras palavras, refere-se a uma reação ou a um feixe de reações que são despertadas pela sensibilização dos nossos sentidos. (SANTAELLA, 2019, p. 20).

Utilizando o conceito que é usado para construir o significado da palavra, a beleza está associada a algo considerado belo, mas o que é, estritamente, belo? Inicialmente, há delimitações que auxiliam a estabelecer o que seria, ou não, belo. É de extrema importância atentar-se a padrões históricos e culturais quando se busca esclarecer esta definição. Santaella (2019) assegura que existem pontos durante toda história onde o que uma distinta cultura conhece por belo, pode não vir a ser aceito por uma diferente cultura. Para compreender melhor o que de fato é beleza, algo em comum deve haver. Assim como o nome, a estética também teve início visual baseado na Grécia, onde seu ideal estético é visto em estátuas e pinturas, e vai de encontro a palavra grega *Kalón*, que, como afirmado por Eco (2017), apenas de modo grosseiro pode ser traduzida para "belo", e carrega consigo o significado de algo que agrada, que atrai o olhar e a admiração. O objeto que é visto como belo faz com que o admirador sinta deleite, acionando principalmente a visão, por ter aspectos perspectiveis envoltos nos sentidos. Se tratando de corpo e imagem física, não se pode abordar apenas sobre o que o indivíduo vê, mas as qualidades que são transmitidas. Santaella (2017) assegura que a beleza é constituída por duas partes interligadas, sendo que a primeira faz referência as qualidades no algo que caracterizado como belo, e a segunda foca nos efeitos da sensibilidade que essas qualidades despertam.

Assim como a estética ativa questões corpóreas e do sentir, acrescenta também em seu todo os números. Para toda e qualquer coisa que o ser humano olhe, algo belo será harmônico, proporcional, afirmativa que é acordada por uma grande abrangência de pensamentos e preferências. Introduzido por Eco (2017), Pitágoras sustentou a visão estético-matemática, pois acredita que todas as coisas no universo seguem uma ordem. Ocorreu primeiramente as proporções para os sons musicais,

assim a harmonia das canções, e logo após a proporção arquitetônica, onde é encontrada a proporção áurea²⁵, esta considerada perfeita.

Figura 4 – A sequência de Fibonacci



Disponível em: <<https://significados.com.br/>>. Acesso em: 21 abr. 2021.

Levando à frente a visão de Pitágoras e seus seguidores, no momento que dois opostos são colocados em comparação, somente um representa o belo e o harmonioso, enquanto o segundo oposto se destaca como o ruim, o erro. Explanado por Eco (2017) “a harmonia não é ausência, mas equilíbrio de contrastes” (ECO, 2017, p. 72). Para o reconhecimento do belo se tratando do corpo humano, as esculturas homenageando deuses, filósofos, e tantas outras figuras, ilustram a questão de proporção. Nos estudos de Eco (2017) estão conceituados alguns dos detalhes perceptíveis que artistas almejavam em busca da representação harmoniosa do conceito do “belo”.

Um dos primeiros requisitos da boa forma era a justa proporção e simetria. Assim, o artista criava iguais os olhos, igualmente distribuídas as tranças, iguais os seios e de justeza equivalente pernas e braços, iguais e rítmicas as dobras da veste, simétricos os ângulos dos lábios erguidos no típico sorriso vago que caracteriza tais estátuas (ECO, 2017, p. 73-74).

²⁵ Leonardo Fibonacci descobriu uma sequência de números infinita onde sua divisão consiste sempre na aproximação do número 1,6180 (o “número de ouro”). A proporção áurea é representada pela letra grega Phi (ϕ). Disponível em: <<https://www.significados.com.br/>>. Acesso em 21 abr. 2021.

Na figura 5, onde pode-se contemplar a escultura renascentista “Davi”²⁶, é bastante presente o que os pitagóricos apresentaram se tratando de proporção.

Figura 5 – Herói bíblico Davi



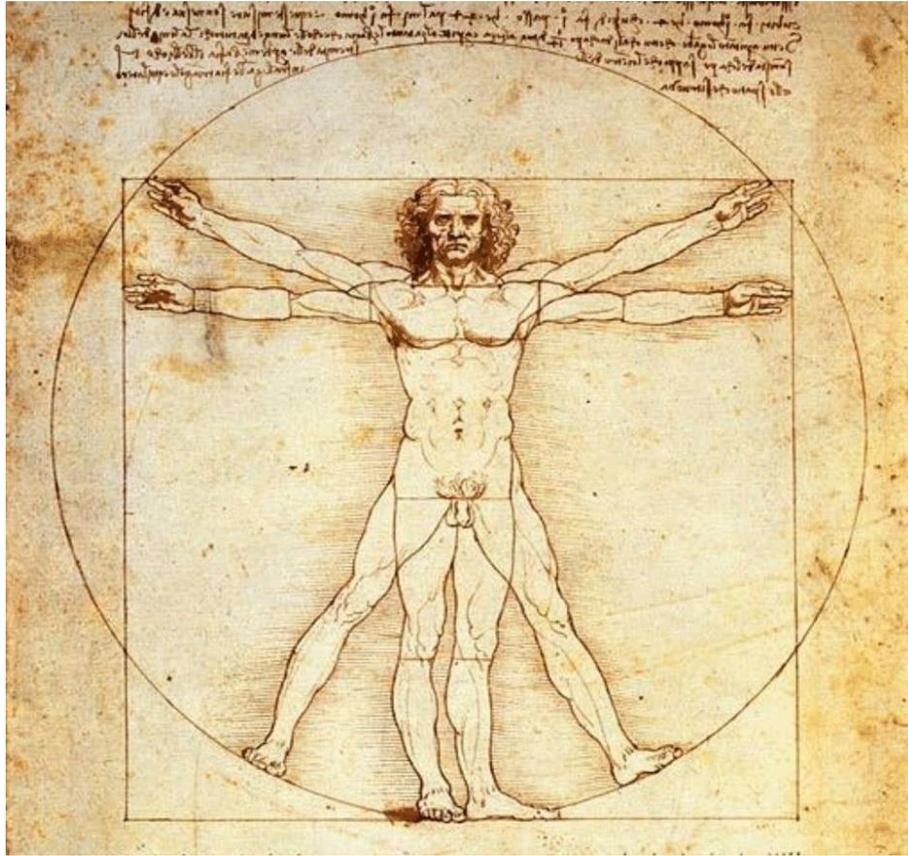
Disponível em: <<https://britannica.com/>>. Acesso em: 21 abr. 2021.

Os escultores, diferente dos matemáticos, dentro de seu trabalho exigiam não uma questão numérica, mas sim estavam atentos às exigências do visual, preocupando-se em como a escultura seria enxergada. Utilizando-se da preocupação de como a escultura seria representada, o arquiteto Vitrúvio, trazido por Eco (2017), diferencia a proporção da eurtmia, onde a primeira é a aplicação técnica do princípio de simetria, e a segunda se refere a adaptação das proporções às necessidades da visão, que seria o foco dos escultores. É nitidamente visível a harmonia no “Homem Vitruviano”²⁷, obra de Leonardo da Vinci, representando todas as questões que abrangem o termo da estética, o equilíbrio, a beleza, a harmonia e, principalmente, as proporções.

²⁶ “Davi” é uma obra-prima renascentista feita entre 1501 e 1504 por Michelangelo. A estátua de mármore com 4,10 metros de um homem nu em pé representa o herói bíblico Davi, da história “Davi e Golias”. Disponível em: <<http://blogdalux.blogspot.com/>>. Acesso em: 21 abr. 2021.

²⁷ Também conhecido como “O Homem de Vitruvius”, a obra de Leonardo da Vinci Mostra o conceito da “proporção divina”, trazendo um homem nu, com membros abertos de maneira simétrica, representando o ideal do equilíbrio, das proporções e harmonias do corpo humano. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/>>. Acesso em: 21 abr. 2021.

Figura 6 - Homem Vitruviano



Disponível em: <<https://significados.com.br/>>. Acesso em: 21 abr. 2021.

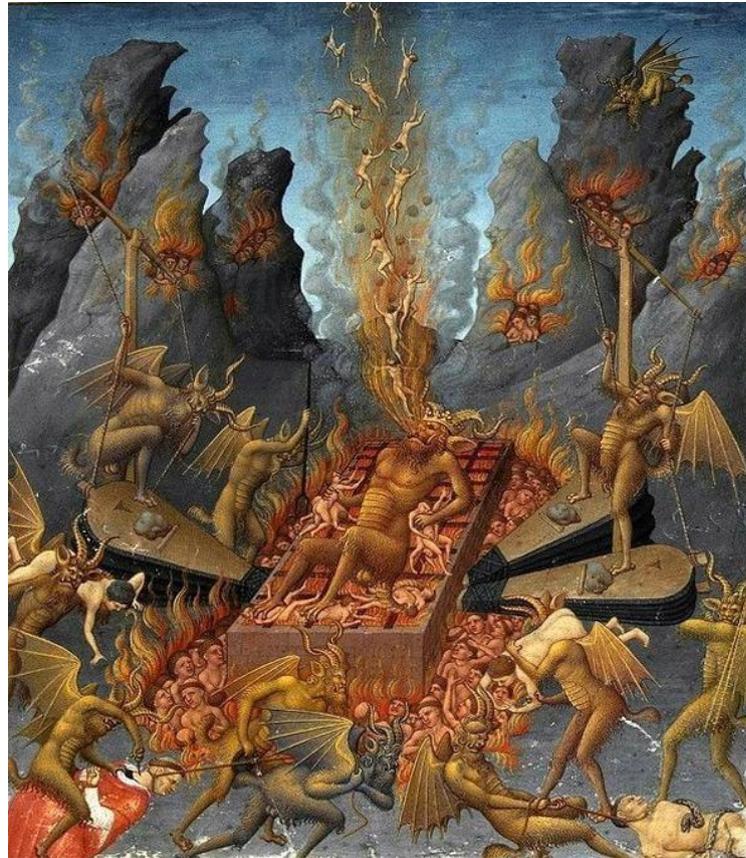
Visto a representação ideal física proposta pelos artistas da época e o que seria considerado belo aos seus olhos, é perceptível também a beleza escondida nos considerados desproporcionais, ou seja, a beleza do feio. Relembrado por Eco (2017) cada cultura tem seus próprios entendimentos sobre o que é belo e feio, e muito da diferença dessas representações era vista na mitologia grega, sendo ela “rica de figuras tais como faunos, ciclopes, quimeras e minotauros” (ECO, 2017, p. 131). O feio é criteriosamente visto como algo repugnante e a arte poderia transformá-lo e torná-lo aceitável. Eco (2017) ainda traz a seguinte afirmativa para um melhor entendimento do feio:

Várias teorias estéticas, da antiguidade à idade média, veem o feio como uma antítese do belo, uma desarmonia que viola as regras daquela proporção sobre a qual se fundamenta a beleza, tanto física quanto moral, ou uma falta que retira de um ser aquilo que, por natureza, deveria ter (ECO, 2017, p. 133).

Além dos seres mitológicos, as figuras simbólicas para os povos também eram representadas nas pinturas, onde o artista colocaria em exposição a sua beleza (ECO, 2017). Conforme a evolução e mudança das artes, as próprias representações sofriram

mudanças acompanhando os conceitos de belo e feio definidos pelos anos. O rosto de Jesus, figura religiosa e representada como bela, obteve diversas dessas modificações sendo conduzidas e repintadas conforme a estética foi se moldando, assim como Lúcifer, o anjo caído, e a representação estética do inferno pintada na obra dos irmãos Linbourg (fig. 7), que traz para a visão algo que causa perturbação ao espectador (ECO, 2017).

Figura 7 – Lúcifer no inferno



Fonte: ECO, Umberto (2017).

Além das figuras que se tornam símbolos, o feio se encontra em características pertencentes aos seres da mitologia grega, agregando igualmente faunos, cinocéfalos e pigmeus, todos apresentando deformações físicas específicas do gênero do qual estão classificadas conforme tais características. No livro **Crônicas de Nuremberg**, é possível visualizar a ilustração da época feita a partir do que se sabia sobre os seres mitológicos, como é trazido na Figura 8.

Figura 8 – As Crônicas de Nuremberg



Fonte: ECO, Umberto (2005).

Se tratando claramente de criaturas desenhadas ocupando-se de histórias contadas, ouvidas e passadas adiante, esteticamente não se encaixam nos conceitos que o belo coloca, e fisicamente teriam aparência exótica demais para representarem as proporções tão harmoniosas que os artistas gregos retratavam. Dito ainda por Eco (2017) a presença mística deveria ser desvendada, pois o belo deve contrastar com algo oposto a ele, e elucida dois diferentes caminhos a serem seguidos.

De um lado, inserindo-os na grande tradição do simbolismo universal. Partindo de São Paulo, para quem as coisas sobrenaturais são vistas assim em *aenigmaté*, isto é, de forma alusiva e simbólica, infere-se a ideia de que cada ser mundano, animal, planta ou pedra que seja, tem uma significação moral (que nos ensina sobre virtudes e vícios) ou alegórica, ou seja, simboliza, através de sua forma ou de seus comportamentos, realidades sobrenaturais (ECO, 2017, p. 143).

7.4 O IMAGINÁRIO

Fazendo parte de criações difusas, elementos sobrenaturais constituem uma série de contos imaginários, ou até mesmo lendas. A teoria da imaginação se inicia conhecendo a imagem, resolução dada por Sartre (2008) baseado nos estudos de Descartes, onde a imagem é explicada por ser "uma coisa corporal, é o produto da ação dos corpos exteriores sobre nosso próprio corpo por intermédio dos sentidos" (SARTRE, 2008, p. 13). A relação entre imagem e imaginação se dá a partir da compreensão entre as duas, como ainda confirmou Sartre (2008) dizendo que "é o entendimento, aplicado à impressão material produzida no cérebro, que nos dá uma consciência da imagem" (SARTRE, 2008, p. 13). Utilizando esse conhecimento, é ainda acrescentado à vinculação entre imagem e imaginação, a consciência, de maneira que quando uma imagem é formada em nossa mente com referência de um objeto visto e absorvido por nós, este mesmo objeto é resultado da consciência atual

do indivíduo, sendo possível transcrever as características dessa mesma imagem para um outro indivíduo tal qual ela está gravada na consciência, mas somente se a mesma não tiver sofrido nenhuma alteração. Nota-se que na tentativa de relembrar algo ou alguém, é visto o custo para isso, pois a consciência, ao mesmo tempo que armazena as imagens, deixa escapar certos detalhes, de forma que não é mais plausível a visualização como era anteriormente (SARTRE, 1996). Ademais, Sartre (1996) avança suas conclusões recorrendo a Hume, que explana o que é chamado de *ilusão da imanência*:

Formar a ideia de um objeto e formar uma ideia, simplesmente, é a mesma coisa, com o fato de se referir a um objeto sendo apenas para a ideia uma denominação extrínseca, da qual ela não carrega, em si mesma, nenhuma marca, nenhum traço. Ora, como é impossível formar a ideia de um objeto que seja dotado de quantidade e de qualidade, e que, portanto, não o seja em nenhum grau preciso nem de uma nem de outra, segue-se que é igualmente impossível formar uma ideia que não seja limitada e circunscrita nesses dois pontos (HUME ANO apud SARTRE, 1996, p. 17).

Em síntese elucidativa, lê-se Sartre (1996):

Minha ideia atual da cadeira só se refere de fora a uma cadeira existente. Não é a cadeira do mundo exterior, a cadeira que eu acabo de perceber; não é essa cadeira de palha e de madeira que permitirá distinguir minha ideia das ideias de mesa ou de tinteiro. No entanto, minha ideia atual é por certo uma ideia de cadeira, o que é que isso quer dizer, senão que, para Hume, a ideia de cadeira e a cadeira na ideia são uma só e mesma coisa? Ter uma ideia da cadeira, é ter uma cadeira na consciência. Prova de que o que vale para o objeto vale para a ideia. Se o objeto deve ter uma quantidade e uma qualidade determinadas, a ideia deve possuir também essas determinações (SARTRE, 1996, p. 17).

Integrado por um diferente estudioso o que já é sabido, Durand (2012) traz como sua concepção de ideias a partir de diversos autores que a imaginação seria falsa e idealizadora de erros, sendo colocada como “pecado para o espírito” e retratada como sendo a “infância da adolescência”. Diversas questões do imaginário são vistas pelo viés da psicologia e etnologia, essas ora se complementando, ora se contrariando. A denominação do termo imaginário nunca foi certa, sendo adaptada em termos como fantasia, imagem, signo, símbolo, mito, ícone e ídolo por distintos estudiosos do tema (DURAND, 1993). O referido autor divide a consciência em duas diferentes perspectivas de interpretação, sendo uma direta, e a oposta, indireta. A ideia da consciência direta seria quando o objeto em si se coloca presente no espírito, podendo ser apenas uma sensação ou algo perceptível, de modo que o conceito da

indireta se dá quando “por esta ou por aquela razão, a coisa não pode apresentar-se em carne e osso, sensibilidade, como por exemplo na recordação da nossa infância, na imaginação das paisagens [...] ou na representação de um além da morte” (DURAND, 1993, p. 7). Elucidando, a ideia da concepção de consciência indireta é apresentada quando o que está ausente se materializa na consciência por uma imagem. Durand (1993) busca entendimento em conceitos trazidos anteriormente por Santaella (1983) abordando a terminologia da *primeiridade*, *secundidade* e *terceiridade* na composição dos fenômenos, estudados por Peirce, onde Coelho Neto (1983) construiu ligações entre a tríade de Peirce e os conceitos de ícone, índice e símbolo, sendo este último relacionado com a *terceiridade*, referindo-se a mente e ao pensamento. Este componente do trio se encaixa de forma certa no conceito do imaginário, onde Alleau (1976) descreve-o:

O símbolo foi muitas vezes definido como um sinal, seja de reconhecimento, formado, por exemplo, por duas metades de um objeto partido que se juntam, ou, mais tarde, qualquer sinal, senha, sinete, insígnia, palavra de ordem, seja convencional - como, por exemplo, os sinais utilizados pelos lógicos e matemáticos e pelas diversas disciplinas científicas – ou analógico e capaz de evocar uma relação entre uma imagem concreta e uma ideia abstrata (ALLEAU, 1976, p. 43).

Assim, o citado autor emprega a importância da linguística, explicada por Saussure (2006) entre indivíduos, sendo a imagem representada em nossa consciência uma forma de se comunicar com o outro.

Ainda utilizando os estudos dos signos, Durand (1993) reorganiza-os em arbitrários, que abrangem uma realidade significativa e apresentável, e os alegóricos, que ao contrário da arbitrária, a realidade é dificilmente apresentável, de forma que os mesmos necessitam concretizar um objeto da realidade e seu significado. O símbolo é colocado como um conceito inverso da ideia de signo alegórico, sendo que a alegoria é algo abstrato que procura se concretizar para alcançar a figura desejada, enquanto o símbolo já é percebido e se torna uma ponte para outras ideias e objetos (DURAND, 1993).

7.4.1 Cinema e imaginação

Somando as informações constatadas e compreendidas abrangendo signos, imagem, consciência e imaginário, adentramos no conceito cinematográfico, onde a

linguagem audiovisual transmite ao receptor informações das mesmas, possibilitando a percepção visual, sendo essa percepção o processo da informação que adentra nosso globo ocular por meio da luz (AUMONT, 1993). O autor entende que exista uma busca visual, onde os indivíduos procuram características fixas para encontrar objetos, dependendo de seu grau de entendimento sobre os detalhes que esse objeto buscado apresenta. Para entendimento da relação entre imagem e seu espectador utilizando-se de conceitos concretos, Aumont confere afirmações de Arnheim para explanação de um valor de representação, colocando que a imagem representativa faz jus as coisas concretas e reais, a imagem simbólica é colocada para a representação de coisas abstratas, que não necessariamente existem, e a imagem que serve de signo, esta quando seu foco de conteúdo não é visto por ela (AUMONT, 1993). Mas quem capta todas essas informações senão o chamado *espectador*, já abordado por Barthes (1984) se referindo ao próprio indivíduo como uma das três emoções estabelecidas na fotografia, onde traz consigo seus valores, suas crenças, apontamentos, tradições e sentimentos agrupados, assim pode-se perceber que a imagem parte de questões ligadas a simbologia.

A imagem tem por função primeira garantir, reforçar, reafirmar e explicitar nossa relação com o mundo visual: ela desempenha papel de descoberta do visual. Essa relação é essencial para nossa atividade intelectual: o papel da imagem é permitir que essa relação seja aperfeiçoada e mais bem dominada (AUMONT, 1993, p. 81).

A imagem se desdobra em dois pontos, de maneira possível correlaciona-las com as teorias de imaginação, sendo o reconhecimento e a rememoração, e mais à frente, e não menos significativa, a representação. Reconhecer algo ou alguém está inteiramente ligado às funções de raciocínio e ao intelecto do indivíduo que identifica algo que é possível se ver no real, já a rememoração está atada às funções sensoriais, entendida como profunda, se preocupando com o visível (AUMONT, 1993). A rememoração conquistada a partir da imagem é denominada esquema, algo que segue sendo memorável apesar de constantes modificações. Como exemplo, são ditas as obras e pinturas egípcias, onde suas reproduções durante os séculos mantiveram elementos típicos, como os faraós e suas divindades, pois continuam vinculados ao real. Nas artes cristãs, em busca de uma maior dramatização das obras, um pequeno elemento como a auréola, localizada diretamente na cabeça da divindade, veio a se tornar um símbolo ligado à santidade e, dessa forma, foi sendo

tratado como um elemento real. Uma imagem nunca pode representar tudo, e o papel do espectador é completar suas lacunas com suas próprias projeções com base na consciência individual, vinculando totalmente a imaginação, o que, por conclusão, coloca o indivíduo como “quem *faz* a imagem” (AUMONT, 1993, p. 90).

A representação opera juntamente aos conceitos de imagem e ilusão, ambas voltadas para o imaginário único do indivíduo, sendo este espectador o responsável pela percepção da imagem. A ilusão, acompanhada da ideia do errado e da mentira, se abastece de objetos não criados pelos homens, com embasamento em mitos, seres irrealis e considerados grotescos, definição já trazida por Eco (2017) onde tais criaturas não pertencem ao considerado normal, esteticamente falando.

Mas a ilusão que decerto nos interessa é a que foi produzida deliberadamente em uma imagem. Ora, além das condições psicológicas e perceptivas, essa ilusão funcionará mais ou menos bem segundo as condições culturais e sociais nas quais ocorre. Em regra geral, a ilusão será tanto mais eficaz quanto mais for buscada nas formas de imagens socialmente admitidas, até desejáveis - o que quer dizer que a finalidade da ilusão é claramente codificada socialmente. Pouco importa, aliás, o objeto exato da ilusão: em muitos casos, trata-se de tornar a imagem mais crível como reflexo da realidade (é o caso da imagem cinematográfica, cuja força de convicção documental provém, em grande parte, da perfeita ilusão que é o movimento aparente: para os contemporâneos da invenção do Cinematógrafo, essa ilusão foi recebida, antes de tudo, como garantia do naturalismo da imagem de filme); em outros casos, a ilusão será buscada para induzir um estado imaginário particular, para provocar mais a admiração do que a crença (AUMONT, 1993, p. 98-99).

Para o cinema conquistar a ilusão fictícia desejada, é necessário um conhecimento prévio e um entendimento básico sobre a sinopse do filme apresentado que o indivíduo contém. Por exemplo, se o mesmo desconhece os contos folclóricos originados do Sul, certamente desconhecerá o personagem Saci, presente em obras da literatura e audiovisuais do Brasil, quais as suas características mais marcantes, e o mito como símbolo. Ainda citando Aumont (1993), o clone, a reprodução, a réplica, nunca será exatamente igual a sua cópia. Dito isso, o problema da ilusão não está em confundir uma arte com a realidade, mas “trata-se não de criar um objeto que seja a réplica de outro, mas de um objeto — a imagem — que duplique as aparências do primeiro” (AUMONT, 1993, p. 102). Neste âmbito, Gombrich (1999) traz um caso sobre a substituição, uma diferente designação do termo representativo, afirmando que a representação não se faz pelas características linguísticas, mas sim pelas iguais funções. “É provável que o primeiro cavaleiro de pau não fosse de modo algum uma

imagem. Era apenas uma vara que foi qualificada de cavalo porque se podia montar nela” (GOMBRICH, 1999, p. 4). Partindo dessa teoria, o que se faz comum entre o símbolo, descrito por Santaella, e o objeto simbolizado não é sua forma, seu exterior, como uma peça teatral, e sim sua inconfundível função (GOMBRICH, 1999). Dessa forma, preocupa-se com o conceito e as afirmações que permeiam a representação, sendo esta a ação onde um chamado “representante” ocupará o lugar do que está representando no lugar do original. Uma elucidação disso é a peça de teatro, onde determinado ator vem a representar um personagem, mas este indivíduo não é o personagem propriamente dito, ele apenas se mantém na função de personagem utilizando gestos, palavras e características do representado por algumas horas onde o espectador pode, desse modo, vir a compreender qual o personagem que o ator está encenando. Entretanto, cada indivíduo tem sua original imaginação sobre um específico personagem, sendo confrontada com uma representação já formada do personagem original (AUMONT, 1993).

7.5 O CINEMA E OS SERIADOS

Moldado por diferentes percepções ao longo dos anos, o termo “cinema” pode remeter facilmente, em nossa consciência, à representação da imagem de uma sala com diversas poltronas numeradas, luminosidade baixa, uma tela enorme à frente, e pipocas, mas essa forma de lazer tão escolhida entre diversas opções abrange uma imensidão de significados únicos. Já foi e segue sendo entretenimento (sendo sua primeira utilidade quando criado), indústria, arte, e agora, objeto de pesquisa.

O cinema, assim como toda e qualquer forma de arte, é capaz de despertar admiração, curiosidade, espanto e também estranheza. Muito mais do que apenas imagens em movimento, há no cinema um ideal construtivo, algo pensado e, muitas vezes, jeito para fazer pensar (REINA, 2019, p. 24).

A primeira exibição ao público foi realizada na França, no Grand Café de Paris, no dia 28 de dezembro de 1895. Um dos mais icônicos filmes exibidos foi a *Chegada do Trem à Estação de Ciotat*, originado pelos irmãos Lumière, com aproximadamente um minuto de duração, e que transmitia a imagem de uma quantidade de pessoas esperando o trem chegar à estação (REINA, 2019). Com a evolução e desenvolvimento das práticas e materiais cinematográficos, novos filmes foram produzidos, e a cada produção, era notável a evolução de elementos que podem ser

visualizados nos dias atuais. O francês George Méliès apresentou o primeiro filme com uma construção narrativa, a *Viagem à Lua*, de 1902, esse já com 13 minutos de duração.

Figura 9 – *Chegada do Trem à Estação de Ciotat e Viagem à Lua*



Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <<https://imdb.com/>>. Acesso em: 25mai. 2021.

O então autor Ismail Xavier (1983) fala que a interação presenciada na tela se dá de fora para dentro, de forma que o que captamos acrescenta diretamente no nosso imaginário. Tudo que está ao nosso redor enquanto o filme acontece encontra caminho em nossos sentidos visuais e auditivos, mas não apenas isso, como tanto penetra na memória enquanto a mesma prossegue criando suas próprias ideias. Toda narrativa segue um início, um meio e um fim. Sem o começo, não sabemos o que está acontecendo na história, e se esta é desconhecida, não será possível compreender o desfecho, concluindo-se que o segundo ato depende do primeiro, e o terceiro depende do segundo, construindo a narrativa, e isso é que faz com que a experiência cinematográfica conquiste contato profundo com o receptor (XAVIER, 1983).

O Brasil não se demorou a também projetar filmes, sendo que um ano após a exibição na França, os brasileiros receberam os aparelhos para essa possibilidade. A exibição foi realizada no Cinematographo Parisiense²⁸ em 1896, no Rio de Janeiro. O primeiro filme transmitido na sessão, criado pelos irmãos Lumière, foi *A saída dos trabalhadores da fábrica Lumière*, também com a duração de um minuto (REINA, 2019).

²⁸ Hoje “Teatro Glauber Rocha” em homenagem a um grande nome do cinema brasileiro e precursor do Cinema Novo. Conhecido pelo seu premiado filme *Deus e o diabo na terra do sol* (1964). Disponível em: <<https://cpdoc.fgv.br/>>. Acesso em: 25 mai. 2021.

Figura 10 – Cena de *A saída dos trabalhadores da fábrica Lumière*

Disponível em: <<https://imdb.com/>>. Acesso em: 25 mai. 2021.

Os filmes brasileiros foram evoluindo e a quantidade de obras crescendo. O gênero ficção científica, que anteriormente integrou a *Viagem à Lua*, se encaixou em meio aos enredos. Com o tempo, criou-se o cinema cantado em São Paulo, pois como os filmes não eram possibilitados de captar sons, atrás da tela onde o filme estaria sendo projetado, se alinhavam diversos cantores para executar a parte sonora do filme. Sem mais tardar, uma nova tecnologia possibilitou as exibições cinematográficas emitirem sons, surgindo o cinema falado, e em 1930, se popularizou a chanchada, um novo gênero do cinema, envolvendo comédia e música, se tratando de um humor ingênuo e popular. Esse gênero serviu para uma construção de identidade, visando a cultura, quando Amácio Mazzaropi construiu o conhecido personagem Jeca Tatu trazendo a personificação do caipira. A produção *Tristeza de Jeca* de 1961, foi o primeiro de seus filmes a ser transmitido na televisão, se tornando um grande marco, tanto em sua carreira, quanto na história do cinema nacional. Na TV Excelsior, um de seus grandes destaques foi o quarteto *Os Trapalhões*, grupo responsável por atingir grandes bilheterias no cinema.

O movimento Cinema Novo trouxe uma nova cara às produções brasileiras, saindo um pouco do gênero chanchada, com o intuito de reconstruir a visão cinematográfica focando em questões críticas e estéticas, buscado diretamente apresentar símbolos nacionais referentes as crenças dos brasileiros. Dentro desse

movimento, o filme *O Pagador de Promessas* foi então indicado para o Oscar de melhor filme estrangeiro por mostrar exatamente isso, símbolos contidos na cultura brasileira.

Essa obra de Anselmo Duarte conta a história de Zé do Burro, que fez a promessa de carregar uma cruz de sua casa até a Igreja de Santa Bárbara, em Salvador, no estado da Bahia. [...] E qual elemento desse filme mais interessa ao nosso estudo? Essa obra evidencia o forte sincretismo religioso presente em nosso país. [...] De uma hora para outra, Zé transforma-se numa espécie de mártir ao ser descrito pela imprensa local de Salvador como um símbolo de resistência e luta (REINA, 2019, p. 133).

Assim como *Os Trapalhões*, a televisão foi a pioneira de diversos programas de entretenimento. Seabra (2016) fala que com o progresso do cinema e a melhoria dos filmes, tanto internacionais quanto os nacionais, as produções puderam começar a se diversificar. As obras dramáticas e o horário nobre mantinham seu público por perto, mas foi no meio americano que os seriados de televisão ganharam identidade. Até esse ponto, já é sabido do que se trata o cinema, mas do que se trata uma série?

É fácil e tentador pensar que a definição é óbvia, mas, afinal, a série da qual queremos falar é um programa de TV que se diferencia da minissérie e da telenovela, não é um especial, não é *soap opera*, não é um *reality show*, *game show* ou *talk show* e não tem caráter jornalístico (SEABRA, 2016, p. 21).

Resumidamente, uma série de televisão segue um roteiro, uma narrativa, contando o percurso de personagens expostos e seus acontecimentos entre os mesmos. Diferente de um filme, o seriado não prevê uma data para término da história, e sim se divide em uma determinada quantidade de episódios agrupados por temporadas e que, conforme a aprovação do público, as mesmas podem ser renovadas para realização de novas temporadas. Os episódios contratados pelo canal onde a série é transmitida são exibidos semanalmente, em horário noturno, pois o público que busca atingir é o adulto (SEABRA, 2016). Cada canal que tem um seriado em seu catálogo tende a seguir um mesmo estilo de história, de forma que o espectador se identifique não só com a série, mas também com outras histórias contratadas por ele, mantendo assim um público. Tudo isso é possibilitado pela elaboração de um roteiro criteriosamente constituído e escrito, abordando um assunto específico e utilizando seus elementos, fazendo com que os fãs de séries busquem seus temas de interesse, afinidade ou identificação dentro dessa narrativa e acompanhem-na durante todas suas renovações. Muitas vezes, a temática envolvida

em um seriado já pode ser percebida na própria abertura, com foco na música tema e fontes estilizadas (SEABRA, 2016). Um exemplo de narrativa que seguiu sua premissa do começo ao fim foi *Breaking Bad* (Figura 11), criado por Vince Gilligan em 2008, contendo cinco geniais temporadas e enorme aprovação do público, trazendo a história de um professor de química que após descobrir um câncer começa a produzir e vender metanfetamina²⁹. Da mesma forma que se encontram histórias totalmente centradas, em outros seriados, o episódio da semana é quase sempre um mistério, como *Friends* (Figura 11), um grupo de seis amigos que se reúnem em um café durante dez temporadas nos anos 90, e nos dias atuais prossegue viva na memória dos fãs (SEABRA, 2016).

Figura 11 – Cenas dos seriados *Friends* e *Breaking Bad*



Fonte: Imagem elaborada através de imagens disponíveis em: <<https://imdb.com/>>. Acesso em: 27 mai. 2021.

7.5.1 Construção do personagem

Quando se escreve uma história, ela não se forma sem ter quem compor, o que torna o personagem um fator extremamente importante em toda e qualquer história para construir a base do que se busca retratar. Aumont e Marie (2003) em seu Dicionário teórico e crítico de cinema colocam o significado de personagem:

A etimologia grega do termo latino *persona* designava a máscara, ou seja, o papel interpretado pelo ator. Este era claramente destacado de sua "personagem", da qual era apenas o executante e não a encarnação. A evolução do teatro ocidental é marcada por uma inversão completa dessa perspectiva, identificando a personagem cada vez mais com o ator que a encarna, e transformando-o em uma entidade psicológica e moral, encarregada de produzir no espectador um efeito de identificação. [...] Distinguem-se duas grandes dimensões da personagem de filme: o ser e o

²⁹ IMDB sobre *Breaking Bad*. Disponível em: <<https://www.imdb.com/>>. Acesso em: 27 mai. 2021.

fazer da personagem, ou seja, a atribuição de traços físicos, os do ator, seu traje, sua maquiagem, seus traços psicológicos e morais significados por seus atos e suas falas, seus gestos e seu comportamento. A diferenciação, por contraste, complementaridade, oposição, similitude, com os outros personagens (AUMONT; MARIE, 2003, p. 226).

Dessa forma, a criação de um personagem se inicia quando o autor da obra literária, teatral ou audiovisual se baseia na forma do ser humano, adicionando as características que o irão compor, suas vestes, cores e seu enredo. Não há necessidade deste personagem ser baseado em um indivíduo pré-existente, mas sim há de reunir na ficção objetos coerentes para expor o que lhe foi definido (PALLOTTINI, 1989). Quando um personagem é construído de forma ficcional, este pode atingir, fisicamente, algo que não faz parte da realidade (ou pelos menos da realidade que é conhecida) e torná-la acreditável, mantendo como sempre suas características que a tornam quem ela é. Pallottini (1989) acrescenta que é possível criar uma fada, não excluindo dela a possibilidade de ter asas e voar, sendo essa a consequência das fadas retratadas nos contos, e dentro desse contexto, elas se mantem plausíveis.

A primeira forma de saber quem é o personagem em questão é a partir da aparência física, para somente após o conhecermos internamente e entendermos seu funcionamento (PALLOTTINI, 1989). Adentrando fisicamente no ficcional, Santaella (2019) já confirma que o significado adentro da palavra *estética* quer dizer *sentir*, e isto pode ser entendido a partir da percepção trazida junto ao personagem, assim despertando nossas reações envoltas ao que captamos, e o desconhecimento entre a diferenciação do feio e do belo acaba influenciando os receptores de algumas culturas, como Eco (2017) explana que o conceito de belo transporta a admiração, e a partir dessas duas definições, um personagem pode, ou não, ser aceitos pelas diferentes personalidades de quem os prestigia.

Finalmente, é possível elucidar que um personagem é construído seguindo características já impostas a ele possuir, também uma imitação, e a recriação de traços de uma persona já existente, criado por um autor qualquer.

Quando esse personagem em questão é representado, sofre algumas mudanças em sua forma física, mas seus traços característicos, que transformam o personagem em quem ele é, seguem intactos nas adaptações, pensadas em formatos diferentes para o receptor estar apto a conectar o que está vendo com questões já enraizadas no seu imaginário (PALLOTTINI, 1989).

7.6 O FOLCLORE

Folk-lore, folklore, ou folclore fazem parte da cultura popular e das crenças brasileiras. Muitos autores curiosos sobre o assunto colocam a cultura popular como folclore sendo um apanhado de objetos, práticas e concepções que são vistas como tradicionais desta mesma cultura, em especial com cunho religioso e também estético, como compreendido sua importância na cultura pelos estudos de Umberto Eco³⁰ (ARANTES, 1981). A definição do que seria o folclore difere de um indivíduo para outro, sendo reproduções feitas pelo homem como tradição, e às vezes somente uma pequena parte dessas tradições. Também vai de opiniões que expõe que seu domínio seria grande o bastante para estar aos pés da cultura, e terceiras que afirmam que o folclore nem sequer existe (BRANDÃO, 1984).

A cultura popular são as nossas tradições, mas quem é esse povo? São divididos em duas visões: a primeira se referindo a massa, e a segunda com foco no espaço onde se integram as tradições. Se é construída essa relação entre cultura popular e tradição, é notável que os contos inseridos nas mesmas só seriam de qualidade se prosseguissem de acordo com o passado apesar das evoluções concebidas durante os anos. Dessa forma, o povo que viveu essa época antiga onde todos os objetos que fazem parte do grupo tradicional tomaram formato, acreditam que os mesmos perderam seu significado, e atualmente não poderão mais ser compreendidos, pois empobreceram, e seu significado em torno das histórias se tornou apenas uma curiosidade (ARANTES, 1981).

Procurando-se "reproduzir" objetos e práticas supostamente cristalizados no tempo e no espaço, acaba-se por "produzir" versões modificadas, no mais das vezes esquemáticas, estereotipadas e, sobretudo, inverossímeis (aos olhos dos produtores originais) dos eventos culturais com os quais se pretende constituir o patrimônio de todos. Embora se procure ser fiel à "tradição", ao "passado", é impossível deixar de agregar novos significados e conotações ao que se tenta reconstituir. Isso é inevitável, porque a própria reconstituição é informada por e é parte de uma reflexão sobre a história da cultura e da arte que, em grande medida, escapa aos produtores "populares" da cultura (ARANTES, 1981, p.19).

Os elementos base das tradições, quando se busca reproduzi-los, segue os moldes já concretos de toda a massa, mantendo o que torna a lenda ela mesma, de forma possível serem aceitos pela cultura já determinada (ARANTES, 1981).

³⁰ História da beleza, Umberto Eco, 2017.

Complementando a fala de Arantes, Cascudo (1954) garante que o folclore considera inalteráveis os fatores característicos de uma crença, e dessa afirmativa fica lúcido que as mesmas podem ser abandonadas quando seu significado se perde. É completamente acertado admitir que cada povo existente venera sua única e original cultura, fazendo a manutenção de tudo que envolve a mesma, dentre eles hábitos, crenças, superstições, a gastronomia, o modo de se comunicar e agir com os demais, pois onde estiver o ser humano, estará também um berço folclórico (CASCUDO, 1954).

Referidos pesquisadores do termo supostamente agregaram uma diferenciação entre *folclore* e *Folclore*, sendo o substantivo com sua inicial maiúscula significando aquilo que estuda as crenças populares, e o portador da inicial minúscula se atem aos saberes do povo, e a partir da fundação da Sociedade de Folclore, um de seus muitos objetos de busca e definição foram as narrativas, e inseridos nesse contexto, estão as lendas, os contos e os mitos do folclore (BRANDÃO, 1984).

A lenda folclórica se constrói dentro de um ambiente geográfico, assim as histórias sobre criaturas míticas brasileiras nasceram em regiões do Norte e Nordeste. Cascudo (1954) situou-se em um entendimento que conferia ao conceito de lenda ser uma circunstância envolvendo acontecimentos feitos por entidades, reais ou não, que são passadas de boca a boca na tradição popular. As mudanças dentro das histórias são pequenas, dependendo a região onde se fixa, pois é diretamente vinculada a um local. Esses contos sobre seres míticos não são totalmente biográficos, pois se alternam entre relatos de quem afirma que já pôs os olhos em um Saci que pulava no meio da mata, e também tido como apenas uma lenda fantasiosa, como condiz com sua denominação (CASCUDO, 1954).

Os personagens inseridos nesses contos tratam de seres imaginados pela tal cultura popular, desenvolvidos diretamente no imaginário tomando como base uma imagem visualizada, e assim, sentida. Podendo ser guiado por Aumont (1993), no quesito da representação, de algo totalmente abstrato, o foco se torna o símbolo. A rememoração é algo tido para manter vivo os contos da cultura popular, pois é por meio desta que os mesmos vão adiante em encontro das novas gerações. Cada indivíduo tem sua única e exclusiva imaginação, e o espectador é diretamente responsável por ligar uma imagem já captada (um menino negro, um humano perneta)

e acrescentar neste a simbologia que transforma essas características no Saci, unidos do imaginário (AUMONT, 1993).

7.6.1 Saci

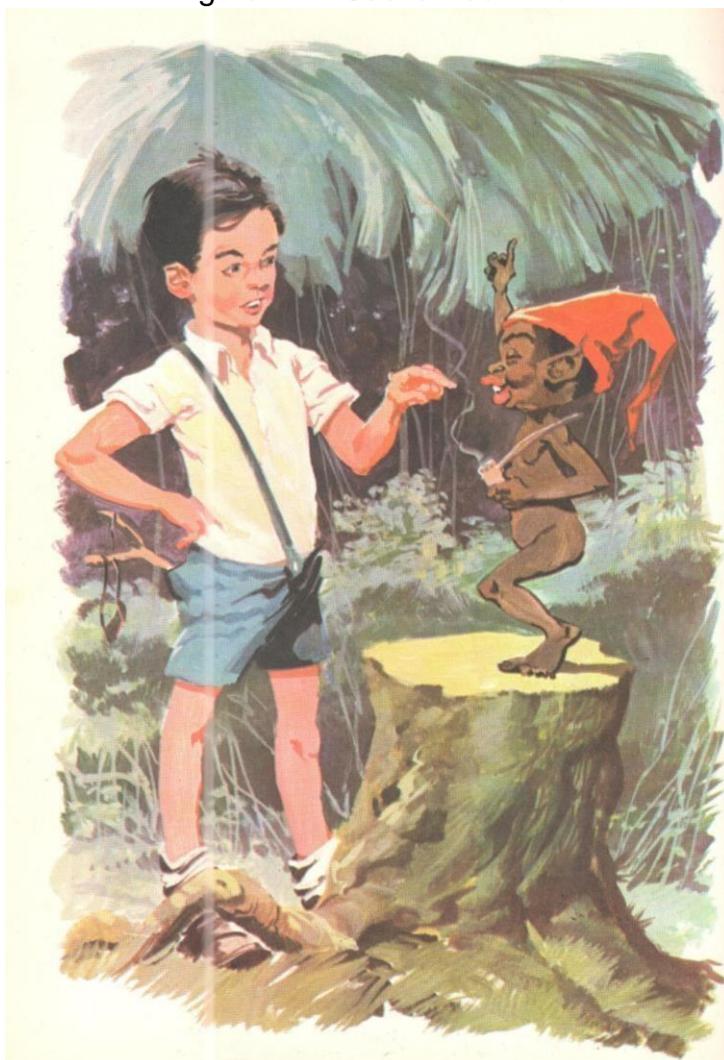
Uma das lendas do folclore brasileiro mais famosa, focada na parte Sul do país, é a do Saci-Pererê: um menino negro, de uma perna só, com um cachimbo na boca e um gorro vermelho na cabeça, e se qualquer indivíduo pegar o acessório, o Saci deverá obedecê-lo (CASCUDO, 2012). O referido autor também descreve o menino como uma “entidade maléfica em muitas, graciosa e zombeteira noutras oportunidades” (CASCUDO, 1954, p. 794). Durante a escravidão, o mito do Saci era contado e recontado para as crianças pelas amas-secas e pelos caboclos, com o intuito de amedrontá-las (ALVES; PEREIRA, 2007). Devido à preocupação sentida em função da cultura estar perdendo suas raízes, Monteiro Lobato, interessado em figuras como o Saci, começou um movimento para inclusão de personagens do gênero folclórico e seus elementos em estudos artísticos, pois em sua percepção “faunos, sátiros e bacantes poderiam ser facilmente substituídos por personagens nossas como o Caipora, o Boitatá, a lara e, especialmente, o Saci” (LOBATO, 1918, p. 6).

Denominado como “O Duende Lobatiano”, e inserido na literatura brasileira infantil por Lobato, o Saci foi personagem do *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, o grande medo do personagem Pedrinho, assim caracterizado pelo personagem Tio Barnabé:

O saci é um diabinho de uma perna só que anda solto pelo mundo, armando renações de toda sorte e atropelando quanta criatura existe. Traz sempre na boca um pitinho aceso, e na cabeça uma carapuça vermelha. A força dele está na carapuça, como a força de Sansão estava nos cabelos. Quem consegue tomar e esconder a carapuça de um saci fica por toda vida senhor de um pequeno escravo. [...] Azeda o leite, quebra a ponta das agulhas, esconde as tesourinhas de unha, embaraça os novelos de linha, faz o dedal das costureiras cair nos buracos, bota moscas na sopa, queima o feijão que está no fogo, gora os ovos das ninhadas. [...] Tudo que numa casa acontece de ruim é sempre arte do saci (LOBATO, 1982, p. 13).

O conto imaginado pela fantasia popular tem seu nome se referindo a uma ave, mas também denominada *Sem-fim*, pois suga a alma dos mortos. Cascudo (2012) explana que “a superstição popular faz dessa ave uma espécie de demônio, que pratica malefícios pelas estradas, enganando os viajantes com as notas de seu canto e fazendo-os perder o rumo” (CASCUDO, 2012, p. 112).

Figura 12 – Saci e Pedrinho



Fonte: LOBATO, Monteiro (1993).

Seguindo a inserção do folclore em leituras infantis, o menino perneta foi rememorado nas revistas em quadrinhos da Turma da Mônica, criado por Maurício de Souza, e também foi protagonista de um dos livros da coleção Lendas Brasileiras, fazendo travessuras com seu redemoinho no sítio do caipira Chico Bento, sendo essa outra característica que acompanha o mito, o “encontro de dois ventos. No Sul do Brasil é o Saci-Pererê o responsável pelos remoinhos. Salta no meio dos ventos e roda, gira, corcoveia, arrebatando folhas, garranchos, poeiras” (CASCUDO, 1954, p. 771). Desde quando foi retratado nas histórias de Monteiro Lobato, o saci sofreu alterações em sua imagem, mantendo suas características básicas para seu reconhecimento a partir do que está armazenado no imaginário de cada um (SARTRE, 1996). O Sítio foi reinventado a partir da literatura diretamente para o audiovisual,

transformado em série de televisão, e se manteve na leitura pelas inúmeras edições de gibis, lidos por crianças, jovens e adultos.

7.6.2 Cuca

A cuca, segundo o **dicionário do folclore brasileiro**, é o “papão feminino, fantasma informe, ente vago, ameaçador devorando as crianças, papon” (CASCUDO, 1954). A lembrança desta entidade é trazida e utilizada pelos adultos para colocar medo nas crianças desobedientes. A cuca é similar ao que é conhecido como uma feiticeira, pensada sendo poderosa e má, mas suas características físicas foram bastante modificadas em meio aos contos, lendas e programas de televisão. Na literatura infantil de Monteiro Lobato, a cuca vive em uma horrenda caverna, onde é encontrada por Pedrinho, em uma montanha feita de pedras (LOBATO, 1982).

Súbito, ao dobrarem uma curva, viram lá num canto a rainha. Estava sentada diante duma fogueira, de modo que a claridade das chamas permitia que as “folhagens” lhe vissem a carantonha em toda a sua horrível feiura. Que bicha! Tinha cara de jacaré e garras nos dedos como os gaviões. Quanto à idade, devia andar para mais de três mil anos. Era velha como o tempo (LOBATO, 1982, p. 40).

A bruxa é retratada como um jacaré. O *Sítio do Pica-Pau Amarelo*³¹ quando ganhou as telinhas, saindo apenas do conto literário e sua estética ficando de acordo com a imaginação, montando-a com as características descritas nos contos, pensou em uma versão menos assustadora para os telespectadores mirins, acrescentando um aspecto mais infantil, colocando uma cabeleira loira na bruxa e roupas características a de uma feiticeira.

³¹ É uma série de livros escrita por Monteiro Lobato, e representa a literatura infantil do Brasil. A série foi adaptada para a televisão, sendo as produções da Rede Globo. Disponível em: Wikipedia. Acesso em: 08 mai. 2021.

Figura 13 – A Cuca, Pedrinho e Saci



Fonte: LOBATO, Monteiro (1982).

Sua canção de ninar segue sendo uma das mais conhecidas e cantadas pelos pais com o intuito de fazer suas crianças dormirem: “*Nana neném que a Cuca vem pegar, papai foi pra roça, mamãe foi trabalhar.*”³²

7.6.3 Iara

O conto da sereia enfeitiçadora de homens que carrega seu nome literário, é de mesma forma conhecida pela denominação “mãe-da-água”. A sereia, conhecida no Brasil por Iara, é de origem europeia, com cabelos loiros, alva, metade mulher e

³² Conteúdo produzido pelo site Toda Matéria sobre a Cuca. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/>>. Acesso em: 08 mai. 2021.

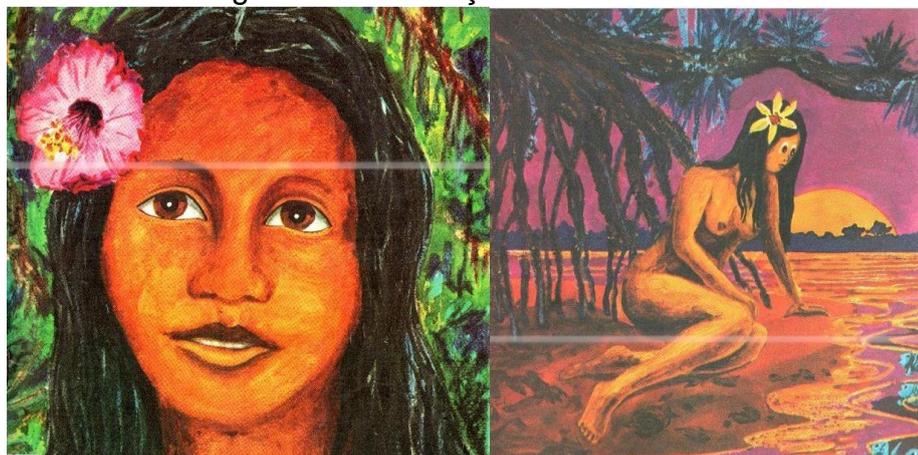
metade peixe, que através de seu harmônico canto, atraem homens que se afogam no fundo do mar. Os indígenas não estavam de acordo com a representação que o ser transmitia, de cunho sexual, por representar uma "mãe", onde sua função estaria relacionada ao "cuidar". Na lenda folclórica brasileira, a lara é uma bela sereia morena de longos cabelos nadando nos rios (CASCUDO, 1954). Na história infantil de Lobato (1982), a aventura de Pedrinho e Saci em busca de Narizinho, raptada pela horrenda bruxa Cuca, continua em busca de um fio de cabelo da lara, para desfazer o encanto da megera, seguindo o caminho que levava uma grande cachoeira.

– Vamos à cachoeira onde mora a lara – disse. – Essa rainha das águas costuma aparecer sobre as pedras nas noites de lua. É muito possível que possamos surpreendê-la a pentear os seus lindos cabelos verdes com o pente de ouro que usa. – Dizem que é criatura muito perigosa – murmurou Pedrinho. – Perigosíssima – declarou o saci. – Todo cuidado é pouco. A beleza da lara dói tanto na vista dos homens que os cega e os puxa para o fundo d'água. A lara tem a mesma beleza venenosa das sereias (LOBATO, 1982, p. 42).

[...]

Uma ninfa de deslumbrante beleza, em repouso numa pedra verde de limo, a pentear com um pente de ouro os longos cabelos verdes cor do mar. Mirava-se no espelho das águas, que naquele ponto formavam uma bacia de superfície parada. Em torno dela centenas de vaga-lumes descreviam círculos no ar; eram a coroa viva da rainha das águas. Joia bela assim, pensou Pedrinho, nenhuma rainha da terra jamais possuiu (LOBATO, 1982, p. 43).

Figura 14 – Ilustração da sereia lara



Fonte: GIACOMO, Maria Thereza Cunha de (1974).

Figura 15 – Pedrinho e Iara



Fonte: LOBATO, Monteiro (1993).

7.6.4 Curupira

Este mito representa aquele que é o protetor das matas e dos animais, o Curupira. É retratado como um menino, ou um anão, com cabelos de fogo e os pés contrários a seu corpo. Como defendente da natureza em que vive, castiga quem ousa atacar as florestas. Voltados para trás, seus pés confundem o caminho dos caçadores, que seguem suas pegadas na direção contrária e não sabem mais encontrar o trajeto para casa (ALVES; PEREIRA, 2007). Pedrinho, enquanto caminha pela mata, seguido da companhia do saci, adquire mais conhecimento sobre o mito presenciado com seus próprios olhos:

– O Curupira! – sussurrou o saci, quando um vulto apareceu. – Veja... Tem cabelos e pés virado para trás. – Parece um menino peludo – murmurou Pedrinho. – E é isso mesmo. É um menino peludo que toma conta da caça nas florestas. Só admite que os caçadores cacem para comer. Aos que matam por matar, de malvadeza, e aos que matam fêmeas com filhotes que ainda não podem viver por si mesmos, o Curupira persegue sem dó. – Bem feito! Mas como os persegue? – De mil maneiras. Uma das maneiras é disfarçar-se em caça e ir iludindo os caçadores até que eles se percam no mato e morra de fome. Outra maneira é transformar em caça os amigos, os filhos ou a mulher do caçador, de modo que sejam mortos por ele mesmo (LOBATO, 1993, p. 28).

O Curupira é denominado sendo o demônio da floresta, e sua existência foi assimilada a acontecimentos misteriosos nas matas, como caçadores desaparecidos e perdidos e medos sentidos de sons assustadores. Os moradores que vivem dos materiais encontrados na mãe natureza, presenteiam a entidade com fumo e bebidas alcoólicas, para evitar quaisquer perigos que possam sofrer. Fisicamente, é perceptível a semelhança do curupira com os seres abomináveis descritos nas Crônicas de Nuremberg no livro de Umberto Eco (2017), em especial o Abarimon (Figura 16), que apresenta a semelhança com o Curupira nos pés, sendo sua anomalia e o causador do humanoide não se encaixar nos requisitos necessários para representar o belo. O mito é representado no filme “Xuxa e o Tesouro da Cidade Perdida” (IMDB) de 2004, do gênero de ficção e aventura. Caracterizado como um ser adulto de cor esverdeada, dentes pontudos e amarelados, cabelo e olhos vermelhos, e seus característicos pés ao contrário.

Figura 16 – O mito ilustrado no livro infantil “O Curupira”



Fonte: GIACOMO, Maria Thereza Cunha de (1975).

8 ROTEIRO DOS CAPÍTULOS

1 INTRODUÇÃO

2 CINEMA, LITERATURA E CULTURA

2.1 DO CINEMA AOS SERIADOS 2.2 LITERATURA E CULTURA POPULAR

2.2.1. Os personagens folclóricos na literatura de Monteiro Lobato

3 SEMIÓTICA E IMAGINÁRIO

3.1 A SEMIÓTICA NA CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS FICCIONAIS

3.2 A IMAGINAÇÃO COMO CANAL PARA A PERCEPÇÃO 3.3 RELAÇÃO DA PERCEPÇÃO VISUAL DOS PERSONAGENS NA SUA REPRESENTAÇÃO

4 A ANÁLISE DO SERIADO CIDADE INVISÍVEL

4.1 A SÉRIE 4.2 A ADAPTAÇÃO DA LITERATURA PARA O SERIADO

4.3 AS CARACTERÍSTICAS FIÉIS DOS PERSONAGENS

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

6 REFERÊNCIAS

9 CRONOGRAMA

Quadro 1 – Cronograma

Defesa do Trabalho de Conclusão de Curso em 2021/4					
Atividades	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Revisão e reestruturação do projeto TCC I	X				
Produção do capítulo 2	X				
Correção do capítulo 2		X			
Produção do capítulo 3		X			
Revisão dos capítulos 2 e 3			X		
Desenvolvimento do capítulo 4, análise do filme, série Cidade Invisível			X		
Finalização dos capítulos, revisão e entrega do TCC II				X	
Defesa do TCC II					X

Fonte: Autora (2021)

REFERÊNCIAS

- ALLEAU, René. **A ciência dos símbolos**: contribuição ao estudo dos princípios e dos métodos da simbólica geral. Lisboa: Edições 70, 1976. (Perspectivas do homem).
- ALVES, Maria José de Castro; PEREIRA, Maria Antonieta (org.). **Lendas e Mitos do Brasil**. Belo Horizonte: A Tela e o Texto, 2007.
- ARANTES, Antonio Augusto. **O que é cultura popular**. São Paulo: Brasiliense, 1981. (Coleção Primeiros Passos 103).
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. São Paulo: Papyrus, 1993. (Coleção ofício da arte e forma).
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papyrus, 2003. Tradução de: Eloisa Araújo Ribeiro.
- BARTHES, Roland. **A Câmara Clara**: notas sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é folclore**. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1984. (Coleção Primeiros Passos 60).
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 10. ed. Rio de Janeiro: Edioro, 1954. (Coleção Terra Brasilis).
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos mitos brasileiros**. São Paulo: Global, 2012.
- COELHO NETO, J. Teixeira. **Semiótica, informação e comunicação**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1983.
- DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.
- DURAND, Gilbert. **A Imaginação Simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1993. (Perspectivas do homem).
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- ECO, Umberto. **História da beleza**. 6. ed. Rio de Janeiro: Record, 2017.
- FLICK, Uwe. **Introdução à metodologia de pesquisa**. Porto Alegre: Penso, 2013. Tradução de: Magda Lopes.

GIACOMO, Maria Thereza Cunha de. **A lenda da lara**: folclore da amazônia. 10. ed. São Paulo: Edições Melhoramentos, 1974. (Coleção Lendas Brasileiras). Ilustrações de: Heinz Budweg.

GIACOMO, Maria Thereza Cunha de. **O Curupira**: lenda indígena. 15. ed. São Paulo: Edições Melhoramentos, 1975. (Coleção Lendas Brasileiras). Ilustrações de: Heinz Budweg.

GOMBRICH, Ernst Hans. **Meditações sobre um cavaleiro de pau**: e outros ensaios sobre a teoria da arte. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1999.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do trabalho científico**: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1992.

LEGAY, L. (2004) Trois principes technologiques pour inventer les réseaux d'intelligence collective. Disponível em: <http://ru3.com/luc>. Acesso em junho de 2004.

LOBATO, Monteiro. **O Saci**. 35. ed. São Paulo: Brasiliense, 1982.

LOBATO, Monteiro. **O Sacy Pererê**: resultado de um inquérito. São Paulo: Seção de Obra de O Estado de São Paulo, 1918.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

NOTH, Winfried. **A semiótica no século XX**. São Paulo: Annablume, 1996. (Coleção E).

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia**: a construção do personagem. São Paulo: Ática, 1989. (Série Fundamentos).

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. Tradução de: José Teixeira Coelho Neto.

REINA, Alessandro. **Teorias do cinema**. Curitiba: Intersaberes, 2019. (Série Teoria e Prática das Artes Visuais).

SANTAELLA, Lucia. **Estética de Platão a Peirce**. São Paulo: Experimento, 1994.

SANTAELLA, Lucia. **Estética & Semiótica**. Curitiba: Intersaberes, 2019. (Série Excelência em Jornalismo).

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983. (Coleção Primeiros Passos 103).

SARTRE, Jean-Paul. **A imaginação**. 666. ed. Porto Alegre: L&Pm Pocket, 2008. 144 p. Tradução de: Paulo Neves.

SARTRE, Jean-Paul. **O imaginário**: psicologia fenomenológica da imaginação. São Paulo: Ática, 1996.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Cultrix, 2006. Organizado por Charles Bally, Albert Sechehaye; Colaboração de Albert Riedlinger.

SEABRA, Rodrigo. **Renascença**: a série de tv no século XXI. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2. ed. São Paulo: Papyrus, 1994. (Coleção ofício da arte e forma). Tradução de: Marina Appenzeller.

XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**: antologia. 5. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1983. (Coleção arte e cultura).