



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
DESIGN DE AMBIENTES

NICOLY RUBIA BENTO DOS SANTOS

**DO IMAGINÁRIO AO PAPEL: TERESA BICUDA EM UMA OBRA
INFANTOJUVENIL COM ILUSTRAÇÕES**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Goiânia
2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Nicololy Rubia Bento dos Santos

Título do trabalho: Do imaginário ao papel: Teresa Bicuda em uma obra infantojuvenil com ilustrações

2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento [X] SIM [] NÃO¹

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.



Documento assinado eletronicamente por **Nicololy Rubia Bento Dos Santos, Discente**, em 03/07/2025, às 15:16, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rosane Costa Badan, Professor do Magistério Superior**, em 04/07/2025, às 09:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5480988** e o código CRC **C0280F51**.

Referência: Processo nº 23070.034632/2025-13

SEI nº 5480988

NICOLY RUBIA BENTO DOS SANTOS

**DO IMAGINÁRIO AO PAPEL: TERESA BICUDA EM UMA OBRA
INFANTOJUVENIL COM ILUSTRAÇÕES**

Trabalho apresentado no Curso de Design de Ambientes, da Universidade Federal de Goiás, como parte dos requisitos necessários à aprovação no Trabalho de Conclusão de Curso orientado pela Professora Dr. Rosane Costa Badan.

Goiânia
2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do
Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Santos, Nicolý Rubia Bento dos
Do Imaginário ao Papel [manuscrito] : Teresa Bicuda em uma
Obra Infantojuvenil com Ilustrações / Nicolý Rubia Bento dos Santos. -
2025.
XC, 90 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Rosane Costa Badan.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design de
Ambientes, Goiânia, 2025.

Bibliografia.
Inclui lista de figuras.

1. lendas. 2. releitura. 3. livro. 4. design. 5. folclore. I. Badan,
Rosane Costa, orient. II. Título.

CDU 658.5



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Aos três dias do mês de julho do ano de 2025 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “Do imaginário ao papel: Teresa Bicuda em uma obra infantojuvenil com ilustrações”, de autoria de Nicoly Rubia Bento dos Santos, do curso de Design de Ambientes, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pela prof.^a Rosane Costa Badan - orientadora (FAV/UFG) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: prof. Edgar Silveira Franco (FAV/UFG) e prof. Flávio Gomes de Oliveira (FAV/UFG) . Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final de 10,0, tendo sido o TCC considerado aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Rosane Costa Badan, Professor do Magistério Superior**, em 15/07/2025, às 17:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Edgar Silveira Franco, Professor do Magistério Superior**, em 12/08/2025, às 17:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Flavio Gomes De Oliveira, Professor do Magistério Superior**, em 15/08/2025, às 11:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **5502933** e o código CRC **8E6C8F11**.

AGRADECIMENTOS

Uau... nem consigo acreditar que esta jornada está chegando a uma conclusão. Durante toda essa trajetória, eu tive a sorte de contar com pessoas incríveis, que me ajudaram de todas as formas possíveis.

Primeiramente, quero agradecer à Nicolý do passado que persistiu e, mesmo sem dormir algumas noites, nunca deixou de se divertir no caminho.

Agradeço ao meu pai, por estar sempre disposto a me ajudar, mesmo que isso significasse atravessar a cidade inteira atrás de um papel especial para aquarela. Também agradeço ao meu irmão, Pietro, por me ouvir falando sobre a Teresa Bicuda por horas e horas.

Também sou grata aos meus amigos da faculdade — Giselle, Maria, Bernardo e Mauro — por me ouvirem reclamar, noite após noite, das dores na coluna por desenhar demais, e por compartilharem momentos que tornaram essa jornada muito mais leve.

Aos amigos da vida — Anna, Meilin, Saulo, Isa, João, Bicampeão de Ludo e tantos outros —, meu carinho e gratidão por todo o apoio, auxílio e amor que recebi nos momentos em que mais precisei.

Não poderia deixar de agradecer aos meus animais de estimação, Horácio Bento, Picolino e Ana Catarina, que tantas vezes dormiram no meu colo enquanto eu passava horas no computador.

Sou muito grata aos meus professores e minha banca avaliadora, que me auxiliaram no processo e aceitaram fazer parte dessa aventura comigo.

E, especialmente, minha imensa gratidão à minha professora e orientadora, Rosane Badan. Sem ela, eu certamente não teria chegado até aqui, muito menos com o orgulho que sinto hoje. Obrigada por ser esse humano incrível, paciente e inspirador, que sempre me ajudou a encontrar soluções, até mesmo nas horas em que tudo parecia não ter saída.

A todos vocês, meu mais sincero obrigado por acreditarem em mim.

"Ninguém jamais fez história sendo igual a todo mundo."

(P.T Barnum)

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS.....	7
INTRODUÇÃO.....	11
1. Lendas e Mitos.....	22
1.1. O Folclore Goiano.....	22
1.2. A Lenda da Tereza Bicuda.....	26
1.3. A Literatura Infantojuvenil.....	35
2. Análises e Processos: Das Narrativas aos Personagens.....	40
2.1. Arquétipos Diacrônicos e Sincrônicos: Análises e Analogias.....	40
2.2. Construção de Design de Personagem.....	49
2.3. Construções e Ajuste: Como fazer um Livro Infantojuvenil?	57
3. Desenvolvimento do Livro.....	62
3.1. Fundamentação do Conceito.....	62
3.2. Processo de Criação dos Personagens Secundários e do Universo da Ação.....	68
3.3. Diagramação e Formatação Gráfica.....	76
3.4. Resultados.....	80
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	84
REFRÊNCIAS.....	85

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 — Cena da série <i>Sítio do Picapau Amarelo</i> (1977-2007).....	11
Figura 2 — Personagem Katniss Everdeen da saga Jogos Vorazes.....	18
Figura 3 — Personagem Hermione Granger da saga Harry Potter.....	18
Figura 4 — Pé de Garrafa ilustrado por J. Lanzellotti.....	24
Figura 5 — <i>Arranca-Línguas</i> ilustrado por J. Lanzellotti.....	25
Figura 6 — <i>Negro-D'água</i> ilustrado por J. Lanzellotti.....	25
Figura 7 — Capa do livro <i>Tereza Bicuda</i> (1988) da autora Ciça Fittipaldi.....	26
Figura 8 — Cena do filme <i>Edward Mãos de Tesoura</i> (1990).....	29
Figura 9 — Arte conceitual da animação Hércules.....	30
Figura 10 — Esquema da Jornada do Herói.....	31
Figura 11 — Ilustração da heroína Miss Fury.....	37
Figura 12 — Capa da Mulher Aranha ilustrada por Milo Manara.....	38
Figura 13 — À esquerda, uma representação do conto de Branca de Neve, conforme narrado pelos Irmãos Grimm, e à direita, uma cena da animação <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> (1937).....	41
Figura 14 — Imagem promocional do filme <i>A princesa e o sapo</i> (2009).....	43
Figura 15 — Concept Art do filme <i>ParaNorman</i> (2012).....	44
Figura 16 — Representação de Ártemis ilustrada por Frata Soares.....	45
Figura 17 — Cena do filme <i>Tainá: Uma Aventura na Amazônia</i> (2001), que deu origem à personagem.....	46
Figura 18 — Personagem Bibiana na novela <i>O tempo e o vento</i> (2014).....	47
Figura 19 — Ilustrações da personagem Ana Teresa.....	51
Figura 20 — Ilustrações da personagem Ana Teresa.....	51
Figura 21 — Ilustrações do rosto da personagem Teresa Bicuda.....	52
Figura 22 — Ilustrações do rosto da personagem Teresa Bicuda.....	52
Figura 23 — Ilustrações do rosto da personagem Ana Teresa.....	53
Figura 24 — Ilustrações do rosto da personagem Ana Teresa.....	53
Figura 25 — Ilustrações das roupas da personagem Teresa Bicuda.....	54
Figura 26 — Personagem Bibiana na novela <i>O tempo e o vento</i> (2014).....	54
Figura 27 — Ilustrações da personagem Teresa Bicuda.....	56

Figura 28 — Ilustrações da personagem Teresa Bicuda.....	56
Figura 29 — Página 11 do livro <i>O Gato Preto em quadrinhos</i> , ilustrado por Diogo Henrique Oliveira e Hugo Matsubayashi.....	59
Figura 30 — Página do livro <i>A invenção de Hugo Cabret</i> (2011).....	60
Figura 31 — Cena do filme <i>Nosferatu</i> de 1922.....	63
Figura 32 — <i>Brainstorm</i> do projeto.....	64
Figura 33 — <i>Moodboard</i> das principais palavras do projeto.....	65
Figura 34 — <i>Moodboard</i> das principais palavras do projeto.....	65
Figura 35 — <i>Moodboard</i> das principais palavras do projeto.....	65
Figura 36 — <i>Moodboard</i> do projeto.....	66
Figura 37 — Matriz Morfológica do projeto.....	67
Figura 38 — Reestilização de Teresa Bicuda.....	68
Figura 39 — Design da personagem Abigail.....	70
Figura 40 — Design da personagem Abigail.....	70
Figura 41 — Figurino da novela <i>O tempo e o vento</i> (2014).....	71
Figura 42 — Ilustrações das cores da vestimenta de Abigail.....	71
Figura 43 — Ilustração do processo de desenho da Abigail.....	72
Figura 44 — <i>Briefing</i> e ilustração do design dos personagens.....	73
Figura 45 — <i>Briefing</i> e ilustração do design dos personagens.....	73
Figura 46 — Ilustração dos elementos visuais do livro.....	74
Figura 47 — Ilustrações da cabana de Teresa Bicuda.....	75
Figura 48 — Ilustrações da cabana de Teresa Bicuda.....	75
Figura 49 — Ilustrações da Capela de Nossa Senhora do Rosário.....	75
Figura 50 — Ilustrações da Capela de Nossa Senhora do Rosário.....	75
Figura 51 — <i>Storyboard/Thumbnails</i> do livro.....	77
Figura 52 — <i>Storyboard/Thumbnails</i> do livro.....	77
Figura 53 — <i>Book Dummy</i> do livro, realizado no Photoshop.....	78
Figura 54 — Tipografia autoral descartada.....	79
Figura 55 — Página do livro com ilustração.....	80
Figura 56 — Página do livro com ilustração.....	81
Figura 57 — Página do livro com ilustração.....	82

RESUMO

As lendas brasileiras são repletas de histórias originais e únicas, que refletem a rica diversidade cultural do país. Embora muitas sejam amplamente conhecidas e celebradas, outras, por mais fascinantes que sejam, permanecem ocultas para grande parte da população atual. Este trabalho de TCC tem como objetivo não apenas criar uma releitura da lenda goiana Tereza Bicuda, mas também desenvolver um livro infantojuvenil com ilustrações inspiradas nessa história. Para alcançar esta meta, serão realizadas pesquisas detalhadas a partir da aplicação de uma metodologia de design de produto no processo criativo. Essa abordagem visa garantir que o produto final seja não apenas fiel à essência da lenda, mas acessível para o público de jovens leitores. Por fim, pretende-se produzir uma obra envolvente e inovadora, para que a nova geração tenha a oportunidade de explorar e se entreter com o rico patrimônio cultural de Goiás, além de contribuir com a educação cultural, a conscientização sobre a importância do folclore brasileiro e sobre o empoderamento feminino.

Palavras-chave: lendas; releitura; livro; design; folclore.

ABSTRACT

Brazilian legends abound with original and unique stories that reflect the country's rich cultural diversity. While many of these tales are widely known and celebrated, others —no matter how fascinating— remain hidden from much of today's population. This TCC aims not only to create a new interpretation of the Goiás legend Teresa Bicuda but also to develop an illustrated children's and young adult book based on this narrative. To achieve this goal, detailed research will be conducted using a product design methodology throughout the creative process. This approach seeks to ensure that the final work remains faithful to the legend's essence while remaining accessible to young readers. Ultimately, the project intends to produce an engaging and innovative work that offers a new generation the opportunity to explore and enjoy Goiás's rich cultural heritage, while also contributing to cultural education, raising awareness of the importance of Brazilian folklore, and promoting women's empowerment.

Keywords: legends; reinterpretation; children's book; design; folklore.

INTRODUÇÃO

O Brasil possui uma riqueza cultural diversa, principalmente quando o assunto são as lendas e mitos regionais, que são de extrema importância para o fortalecimento da preservação da identidade nacional. De acordo com a análise de Jean-Pierre Bayard (1957, p.8), “a lenda, mais verdadeira que a história, é um precioso documento: ela exara a vida do povo, comunica-lhe um ardor de sentimentos que nos comove mais do que a rigidez cronológica de fatos consignados”. Em outras palavras, é a partir dessas histórias que os valores, tradições e crenças de uma comunidade são repassados de geração em geração, de forma que as singularidades e expressões de um povo e local continuem preservadas.

Sabendo disso, atualmente existem algumas narrativas culturais que se tornaram conhecidas pelo público geral a partir da mídia, como é o caso das lendas folclóricas brasileiras. Entre elas está o Saci Pererê (Figura 1), personagem nacional que herdou grande reconhecimento público através das obras de Monteiro Lobato, desde *Saci Pererê: O resultado de um inquérito* (1918) até a contemporaneidade com as séries de televisão *Sítio do Picapau Amarelo* (1977-2007). Essas e outras histórias foram muito disseminadas a partir de livros, filmes e até mesmo quadrinhos.

Figura 1 — Cena da série *Sítio do Picapau Amarelo* (1977-2007).



Fonte: Memória Globo, 2021.

No entanto, enquanto algumas narrativas foram amplamente compartilhadas no território nacional, outras lendas e mitos regionais não são tão conhecidos pelos cidadãos brasileiros. Portanto, como observado por Thaís da Silva Malaquias (2022):

As narrativas folclóricas, tão ricas em representatividade cultural através da oralidade genuinamente popular, vêm sendo acessadas e lembradas ao longo do tempo na data comemorativa de 22 de agosto. Geralmente, as narrativas são colocadas em evidência nesta data como um momento saudosista realizado no espaço escolar, tornando-se uma atividade pedagógica de valorização cultural, mas esta valorização torna-se superficial e agregada a uma visão de cultura hierarquizada onde o popular só aparece uma vez no ano. Por este contato superficial e problemático com o folclore na infância e adolescência, a população tende a banalizar o assunto, não reconhecendo a importância de discussões políticas e sociais que permeiam as narrativas folclóricas (MALAQUIAS, 2022, p. 10).

Em muitos casos, as lendas goianas são situações exemplares deste fato que, com o passar dos anos, podem ter sido esquecidas ou deixadas de lado pelo imaginário popular da grande maioria; mesmo que carreguem tradições e valores tão importantes quanto as mais conhecidas histórias folclóricas. Em um estudo acerca das lendas goianas e da preservação da identidade cultural, Gisela Genaro Rodrigues (2018) argumenta com a seguinte afirmação:

Não conhecer e não repassar essas lendas faz com que sua importância seja desmerecida no processo de formação da identidade cultural desta sociedade. Devemos lembrar que elas são partes fundamentais para a sua existência, pois narram as histórias pela perspectiva do indivíduo e do seu grupo. (RODRIGUES, 2018, s/p).

Nesse sentido, vê-se necessário o entendimento e diferenciação acerca dos termos “lenda” e “mito”. A palavra “lenda” deriva do latim *legenda*, que significa história ou coisas para serem lidas. Por outro lado, “mito” vem do grego *Mythós*, que significa discurso, mensagem. Entre outras características, as diferenças se devem principalmente em sua estrutura, já que as lendas são relatos folclóricos com intenção de explicar acontecimentos misteriosos e sobrenaturais, enquanto os mitos são narrações fantásticas usadas para explicar fatos da realidade e fenômenos naturais que não eram compreendidos no passado.

Para ilustrar tal conceito, Mircea Eliade (2020, p. 9) explica que o mito “é sempre, portanto, a narrativa de uma ‘criação’: ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser. O mito fala apenas do que realmente ocorreu, do que se manifestou plenamente.”

Por sua vez, Cascudo (2001, p. 511), no *Dicionário do Folclore Brasileiro* (2023), relata que a lenda é um “episódio heroico ou sentimental com elemento maravilhoso ou sobrenatural,

transmitido e conservado na tradição oral e popular”. Dessa maneira, é evidente que os mitos e lendas são essenciais na formação da identidade de uma população e as narrativas goianas carregam uma parte dessa essência.

Isso posto, verifica-se que a importância da divulgação de tais contos se estende desde questões educacionais até o entretenimento da população, principalmente, em relação aos jovens cidadãos, que frequentemente expressam desinteresse pela preservação cultural. Isso ocorre porque “a tradição pode ser mal vista pelos mais jovens como antiquada” (RODRIGUES, 2018, s/p), ou seja, uma parcela da população pode reconhecer as lendas e mitos como triviais e sem muita importância no caráter identitário nacional. Em vista disso, justifica-se a necessidade do público infantojuvenil de estar apto a consumir essas histórias, para que a preservação do patrimônio cultural goiano seja repassada entre as gerações.

Em seu livro *Imagens e Símbolos*, Mircea Eliade (1952, p.13) explica que “cada ser histórico transporta consigo uma grande parte da humanidade anterior à história”. Em outras palavras, cada indivíduo de uma comunidade carrega o legado daqueles que vieram antes dele, e estão repletos com a herança de costumes e crenças de seus antepassados, mesmo que não tenham conhecimento disso. Nesse sentido, uma das grandes maneiras de sustentar esse legado entre as gerações é a partir da propagação de lendas e mitos de um povo.

Sob esse ponto de vista, a região goiana está repleta de narrativas cativantes, que ajudam a revisitar contextos históricos, sociais e culturais da região. Uma dessas histórias é a lenda Tereza Bicuda, que carrega uma trama conduzida no município de Goiás, Jaraguá. Embora essa história tenha sido objeto de alguns pesquisadores brasileiros ao longo dos anos, como da escritora Ciça Fittipaldi,¹ muitas vezes, a lenda em específico é desconsiderada da mentalidade coletiva, o que inclui o público adolescente.

Com o desenvolvimento da tecnologia e a predominância das mídias digitais, cada vez mais a tradição oral de transmissão está ficando em segundo plano. É evidente, principalmente entre os jovens, que lhes falta esse conhecimento tradicional que acaba não chegando aos meios que estão em maior uso atualmente. É preciso retomar esse elo. (RODRIGUES, 2018, s/p).

¹ Ciça Fittipaldi, ilustradora, escritora e artista gráfica brasileira, atuou como professora na Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (UFG). Em 1988, publicou uma das versões mais reconhecidas da lenda de Tereza Bicuda, no livro intitulado Tereza Bicuda. Sua adaptação apresenta uma abordagem mais sombria e trágica da história, enriquecida por ilustrações expressivas, nas quais o horror é transmitido por meio de um simbolismo denso e carregado.

Nesse caso, por mais que já existam alguns produtos midiáticos em relação a Tereza Bicuda, muitos deles não foram disseminados de maneira efetiva para a comunidade jovem, em uma proposta cativante e atrativa. Assim, a ideia de transformar a lenda em uma narrativa com elementos contemporâneos, enquanto se junta com a identidade cultural goiana, se faz para que o leitor infantojuvenil desenvolva um desejo de consumir as obras tradicionais com maior determinação. Ademais, evidencia-se o objetivo de reforçar ideais de empoderamento feminino e a quebra de estereótipos e padrões equivocados frequentemente associados às representações femininas na mídia contemporânea.

Dessa forma, na fundamentação do presente projeto, alguns autores vão ser essenciais para construir a base da teoria acadêmica. Este referencial teórico tem o escopo de trabalhar os mitos e lendas, a narrativa da Tereza Bicuda e o desenvolvimento de um livro infantojuvenil com ilustrações.

No que concerne ao contexto conceitual acerca das lendas e mitos, este trabalho recebe o apoio das obras de Câmara Cascudo, um dos principais autores folcloristas capazes de ilustrar este cenário. Segundo Alves (2013, p.149), Câmara Cascudo “foi o pesquisador mais proeminente do movimento folclorista, responsável por um dos maiores trabalhos de coleta e registro etnográficos realizados no século XX.”

Segundo a análise de Cascudo (2001, p.12), “o conto popular revela informação histórica, etnográfica, sociológica, jurídica e social. É um documento vivo, denunciando costumes, ideias, mentalidades, decisões e julgamentos”. Em outras palavras, o autor acredita na importância de se manter viva as tradições culturais através das narrativas folclóricas brasileiras, assim como defende a base deste projeto. Assim, é de grande relevância que suas obras como *Dicionário do Folclore Brasileiro* (2023) e *Geografia dos Mitos Brasileiros* (2023) colaborem com o desenvolvimento teórico aqui apresentado.

Ademais, a escritora e ilustradora Ciça Fittipaldi também se mostra fundamental para a pesquisa. Suas obras envolvem as mais variadas lendas e mitos brasileiros, mas aquela que deve servir de base principal é o livro de sua autoria *Tereza Bicuda* (1988).

Isso ocorre porque, por mais que a história da lenda já tenha sido contada em outras publicações, a narrativa de Fittipaldi se caracteriza como uma das mais completas. Conforme indica Abravomich no posfácio do livro:

Pelo menos nove versões existem dos causos que Tereza Bicuda viveu. Ciça Fittipaldi pesquisou todas elas, contadas nos interiores de Goiás, cada uma dum jeito. E, de tudo o que ouviu, montou a sequência dessa história. E o fez de modo bellissimo (FITTIPALDI. 1988. p. 46).

Dessa forma, o valor da obra evidencia a relevância da personagem e estimula sua trajetória, além de transformar a narrativa com elementos linguísticos contemporâneos, o que facilita o entendimento da história. Tendo em mente o supracitado, este projeto pretende expandir a lenda de maneira semelhante ao que Ciça Fittipaldi fez em suas pesquisas.

Por fim, durante a etapa de desenvolvimento do projeto será de suma importância adotar as obras da autora sueca Maria Nikolajeva, extraíndo referências de *Livro Ilustrado: Palavras e Imagens e de Poder, Voz (2011)* e *Subjetividade na Literatura Infantil (2011)*. A partir deles é possível entender as diferenças entre livros infantojuvenis que capturam a essência do público alvo e os que não conseguem o feito com sucesso. Além disso, essas obras esclarecem o significado da imagem dentro das histórias e como as ilustrações podem mudar o ponto de vista de seus leitores, estudo que se torna essencial para o entendimento da concepção da história.

Em um artigo sobre o resumo da publicação *Livro Ilustrado: Palavras e Imagens (2013)*, Cavicchioli explica:

Nikolajeva e Scott destacam que, embora os estudos acadêmicos sobre literatura infantil venham abordando os livros ilustrados, poucas análises enfocam a dinâmica do livro ilustrado, o modo como texto e imagem, duas formas diferentes de comunicação, operam juntas para criar uma forma distinta de todas as demais. (CAVICCHIOLI, 2013. p.1).

Em vista disso, é notório que a relação entre a construção da personagem da Tereza Bicuda, a história original da lenda e sua releitura sejam analisadas didaticamente, para que o público alvo tenha intenção clara de consumir o produto previsto.

A partir deste tema, o presente projeto tem como objetivo geral resgatar uma lenda goiana que se tornou esquecida com o passar do tempo pela população contemporânea brasileira. Afinal, por que isso acontece? Atualmente, em um mundo globalizado, onde informações e influências externas estão cada vez mais presentes no dia a dia dos cidadãos, as tradições culturais de uma região aparentam ser ultrapassadas. Ao invés de abraçar as heranças e riquezas que o passado pode oferecer, existem aqueles que desconsideram seu patrimônio em prol do avanço tecnológico e da modernização.

Delbem (2007) busca refletir acerca do assunto em seu artigo *Folclore, Identidade e Cultura*:

Acreditamos que o preconceito em relação às manifestações folclóricas, fato notado principalmente no estado de São Paulo, advém do processo de urbanização, muito rápido, sofrido por esse estado, onde o novo homem, membro de um sistema capitalista, gerado pela sociedade industrial, não poderia cultivar valores que não expressassem a “cultura erudita”. Afinal, como São Paulo seria a “locomotiva do Brasil”? O novo homem paulista teria que se distanciar ao máximo do personagem de Monteiro Lobato, o Jeca Tatu, pois ele significava o atraso, do qual São Paulo precisava fugir em nome do “progresso”. (DELBEM, 2007, p.5).

Nesse sentido, é imprescindível a consciência de que o progresso só é construído a partir das tradições, e que sua valorização é fundamental para o desenvolvimento do ambiente localizado em questão.

Por outro lado, há também aqueles que se dirigem à cultura como algo inerte, inalterável, o que pode ser um pensamento equivocado. Isso porque, por mais que seja crucial apoiar-se na memória histórica, também é essencial a observação de que mudanças são inevitáveis. De forma semelhante pensa Santos (2006):

Vejam o caso de eventos tradicionais, que por serem tradicionais podem convidar a serem vistos como imutáveis. Apesar de se repetirem ao longo do tempo e em vários lugares, não se pode dizer que esses eventos sejam sempre a mesma coisa. Assim, o carnaval brasileiro, por exemplo, tanto se transformou do início do século para cá, quanto se realiza de modo diverso em São Paulo, Rio de Janeiro, Salvador ou Recife. O fato de que as tradições de uma cultura possam ser identificáveis não quer dizer que não se transformem, que não tenham sua dinâmica. Nada do que é cultural pode ser estanque, porque a cultura faz parte de uma realidade onde a mudança é um aspecto fundamental. (SANTOS, 2006, p. 47).

A partir de tais definições, nota-se que as lendas também possuem papel importante no crescimento e evolução de uma região. Pois é através de tais narrativas que os ensinamentos e valores culturais são preservados e valorizados. Por meio das lendas é possível conectar a população com suas raízes, com o ensino de valores históricos e sociais e a mistura entre passado e presente. Segundo Bayard (2002, p. 8), “o estudo do folclore mundial - que reflete a atividade, pensamento de uma época e de um povo - é, pois, o estudo da humanidade”. Dessa forma, pode-se dizer que a partir das heranças históricas e culturais de um local, o conhecimento de seus antepassados reflete e influencia sua contemporaneidade, construindo uma evolução formada a partir do pretérito.

Sob esse ponto de vista, para alcançar o objetivo geral foram definidos três objetivos específicos para guiar as ações do projeto. O primeiro deles consiste em nutrir a consciência do público jovem em relação à preservação dos valores e tradições culturais por meio das lendas goianas; ou seja, a conscientização torna-se essencial, pois o conhecimento acerca das tradições locais permite que os jovens desenvolvam maior conexão com sua identidade histórica. Nas palavras de Silva (s/d) “O resgate às raízes culturais de uma região poderá despertar no indivíduo a motivação e o interesse sobre a sua própria cultura, tornando-o um cidadão mais sensível e consciente da importância de suas raízes para preservação de sua história”.

Desse modo, essa realidade conduz o indivíduo ao pensamento de que os jovens, ao se familiarizarem com o folclore e tradições de sua história, possam entender melhor a identidade da comunidade em que vivem e a importância de preservá-la para as futuras gerações.

O segundo objetivo específico visa compreender obras literárias voltadas para o público juvenil, que abordem aspectos de empoderamento feminino e promovam elementos de igualdade de gênero. É notório que a inclusão de personagens femininas fortes nas narrativas contemporâneas não apenas enriquece o conteúdo do produto, mas também serve como uma forma de inspirar e motivar jovens leitores a reconhecerem o valor das mulheres em suas comunidades.

Para exemplificar essa situação, Fernandes (2023) narra que:

É importante ter personagens femininas fortes na literatura porque elas oferecem modelos positivos para as meninas e mulheres. Elas mostram que as mulheres podem ser tão corajosas e inteligentes quanto os homens e que podem superar obstáculos difíceis. (FERNANDES, 2023, s/p).

Ademais, o mercado de entretenimento atual se mostra recheado de exemplos práticos dessa situação, com personagens femininas cativantes e bem desenvolvidas. No meio de vários casos, entre as figuras mais populares estão as personagens de sagas conhecidas da cultura pop contemporânea, como a personagem Katniss Everdeen (Figura 2) da série de livros e filmes *Jogos Vorazes* (2012-2015) e Hermione Granger (Figura 3) da coleção de *Harry Potter* (2001-2011).

Figura 2 — Personagem Katniss Everdeen da saga Jogos Vorazes.



Fonte: Gshow, 2024.

Figura 3 — Personagem Hermione Granger da saga Harry Potter.



Fonte: Rolling Stone Brasil, 2019.

Por fim, o último objetivo relevante para o presente projeto é reforçar a importância da criação de narrativas e personagens em produtos midiáticos no campo do design. Isto é, deixar claro que a forma como as histórias são contadas e apresentadas pode impactar significativamente a recepção do público.

Assim como uma história envolvente, um produto, imagem ou local bem projetado se desenrola ao longo do tempo. Ajuda a criar memórias e estabelecer conexões. Contém personagens, objetivos, conflitos e vívidos cenários sensoriais. (LUPTON, 2020, p. 21).

A partir do exposto, a proposta é construir uma obra material ilustrada acerca das lendas goianas, em específico da releitura da lenda Tereza Bicuda. Desse modo, torna-se crucial definir uma metodologia para guiar a construção e desenvolvimento do design de personagens e produção narrativa.

Uma vez que o projeto prevê diferentes processos de desenvolvimento, optou-se pela adoção de métodos distintos para auxiliar nas diversas etapas de criação projetual. O primeiro

deles é a influência da estrutura criativa de Joseph Campbell com a “Jornada do Herói”, advinda do livro *O Herói de Mil Faces* (1949), que se tornou essencial para a organização da cadeia narrativa e da linha do tempo dos fatos para a releitura da lenda. A partir da composição do ciclo a ser percorrido pelo protagonista nas histórias que seguem esse planejamento, o sistema de criação se torna mais simplificado e coeso. Ademais, a metodologia do roteirista estadunidense Blake Snyder (2024) interfere na construção da narrativa ao separar o processo criativo em etapas práticas e versáteis.

Para a parte de design de personagens utiliza-se o livro *Fundamentals of Character Design* (BISHOP, 2020) como base de planejamento, pois, a partir de suas etapas a produção das formas, cores e conceitos dos indivíduos fictícios se tornam mais dinâmicos. Em segundo lugar, o autor e ilustrador Andrew Loomis (2011) complementa a visão artística com métodos e fundamentos voltados para a anatomia humana e estilização de figuras.

Por fim, para a construção prática do produto o livro *How to be a Children's Book Illustrator* (3DTotal Publishing, 2021) serve de base como metodologia e processos estratégicos voltados para o público jovem na literatura ilustrada. A partir da estratégia de hierarquia visual, simbolismo e ação na narrativa, a criação do design literário é abordada, com influência e técnicas estruturais dos livros infantis.

Com isso em mente, é imprescindível citar os tópicos e conteúdos que serão abordados durante a proposta do trabalho:

O primeiro capítulo do presente projeto estrutura os conceitos iniciais da pesquisa acerca da importância da preservação cultural na identidade brasileira, em especial as lendas e mitos goianos. Além deste assunto, também aborda a origem da lenda Tereza Bicuda e as principais obras realizadas a partir de sua influência. Em seguida, evidencia os principais fatores que levaram à reestruturação da narrativa original, assim como os elementos cotidianos e atuais que foram implementados na nova história. Por fim, apresenta o papel da literatura infantojuvenil na mentalidade contemporânea e como essas narrativas auxiliam na educação e consciência do público jovem, assim como o papel das mulheres e as representações femininas no mundo literário.

O segundo capítulo apresenta a análise e analogias de arquétipos traduzidos para produtos de mídia. Também relata sobre a construção e redesign da personagem principal e como seus elementos se desenvolvem a partir das metodologias apresentadas anteriormente. Ao

final do capítulo são discutidos os principais tipos de construções literárias voltadas ao público jovem, com ênfase nas que incorporam ilustrações e outros elementos visuais, analisando, ainda, como o presente projeto se propõe a subverter ou estabelecer relações com tais aspectos.

Em última instância, o desenvolvimento do livro é a base do terceiro capítulo, que se inicia com a fundamentação do conceito, seguido das etapas de criação dos personagens secundários e cenários da história. A seguir, é construído os principais elementos de página e a diagramação e formação do projeto, acompanhados do processo de rascunho e *book dummy* da obra literária.

Ao desenvolver um produto que une design e narrativa, pretende-se proporcionar uma experiência envolvente e acessível, capaz de capturar a atenção da população mais jovem. Junto a este cenário, é essencial que durante o desenvolvimento do projeto os elementos de igualdade de gênero e liberdade de expressão estejam presentes e se mostrem no percurso. Assim, o resgate das lendas, que fortalece a construção da identidade cultural e promove a valorização das tradições de um ambiente ou povo, pode ser realizado de forma cativante, para que não caia no esquecimento da população.

Tendo em mente os tópicos acima, ao abordar a releitura contemporânea da lenda da Tereza Bicuda, almeja-se não apenas a produção de um livro com ilustrações, mas também a geração de impactos significativos no público-alvo a partir dele. Espera-se que esta obra contribua para o enriquecimento cultural da população e promova a valorização das narrativas goianas.

Procura-se despertar o interesse profundo dos jovens leitores pela cultura folclórica, além de estimular a criatividade e incentivar que novas interpretações de lendas e mitos históricos sejam realizadas, para que mantenha viva as tradições e crenças brasileiras a partir da disseminação no entretenimento midiático. Nesse cenário, o livro *Arte na Educação Básica (2019)* explica a importância das representações literárias artísticas na educação infantojuvenil:

Em conexão com o ambiente escolar, as narrativas visuais possibilitam trabalhar questões da experiência formadora de cada indivíduo, que por sua vez são constituídas por imagens ou referências imagéticas dispersas. (COSTA. 2019, p. 19).

Portanto, os resultados esperados vão além da simples produção de um livro com ilustrações, e sim busca criar um diálogo entre o passado e presente, arte e educação, através da

preservação do patrimônio cultural goiano e da conscientização sobre o papel das mulheres na sociedade contemporânea.

1. Lendas e Mitos

1.1. O Folclore Goiano

A preservação do patrimônio cultural, em suas diversas formas, é fundamental para a construção e manutenção da identidade de um povo. No Brasil, a cultura popular representa não apenas tradições que conectam as pessoas a um passado rico e diverso, mas também reflexos e valores, crenças e práticas que moldam a herança nacional. Nas palavras de David Lowenthal (1998, p.83): “Relembrar o passado é crucial para nosso sentido de identidade: saber o que fomos confirma o que somos”, ou seja, a partir das tradições e crenças passadas, é possível não apenas desenvolver, mas também sustentar o progresso e o avanço de uma comunidade.

Nesse sentido, o folclore ganha força ao carregar muito dos elementos identitários nacionais consigo. Tais aspectos culturais são disseminados com os mais diversos intuitos no Brasil, desde ensinamentos religiosos até o entretenimento. Assim, é imprescindível ressaltar a importância deste conceito no desenvolvimento sociocultural contemporâneo.

A palavra folclore tem origem no inglês, resultando da junção das palavras *folk*, que significa povo, e *lore*, que significa conhecimento. De acordo com capítulo I da *Carta do Folclore Brasileiro* (1995), organizado pela Comissão Nacional de Folclore, a definição do vocábulo “é o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social”. Em outras palavras, é a base das tradições de uma população, onde suas memórias e costumes se perpetuam por gerações.

Ademais, é correto afirmar que uma manifestação folclórica é algo inacabável e constante. Não apenas o pretérito, mas as práticas contemporâneas também estão interligadas a tal conceito. Segundo Carlos Brandão, em seu livro *O que é folclore* (1994):

O folclore é vivo. Ele existe existente, em processo. No interior da cultura, no meio da vida e dos sonhos de vida das pessoas, grupos e classes que o produzem, o folclore é um momento de cultura e aquilo que não foi ele, há um século e meio atrás, pode estar sendo ele agora. (BRANDÃO, 1982, p. 48).

Em meio a esse conceito, vale ressaltar que a preservação da cultura pode ser realizada por meio da disseminação do folclore nacional. Este cenário se torna visível, inclusive, na região centro-oeste, em especial no território goiano. Nesse quesito, é notório que o estado de

Goiás seja repleto de representações folclóricas e socioculturais que enriquecem seu patrimônio. Desde as danças, culinária, até as lendas e mitos carregam consigo os principais conhecimentos e práticas regionais. Alguns desses elementos são, por exemplo, a vida cotidiana dos cidadãos, seus dialetos e figuras de linguagens locais, modos de vestir e agir e, até mesmo, suas superstições.

Por outro lado, por mais que o estado goiano esteja recheado de aspectos identitários e únicos, ainda há uma carência por parte da população acerca da conservação de tais costumes.

Com tamanha diversidade, é bastante curioso o fato da pouca disseminação das bases e dos aspectos da cultura goiana. Em parte, talvez isso se ocorra em virtude da perda da convivência das novas gerações com seus antepassados, sobretudo os que ainda residem na zona rural e pratiquem as atividades de produção agropastoril. Outro motivo pode ser devido à falta de materiais que forneçam a divulgação e mesmo o ensino-aprendizagem dos aspectos da cultura goiana, uma vez que os livros didáticos geralmente apresentam relatos e exemplos das regiões em que são produzidos e/ou mais populosas. (TARLEY et al. 2016, p. 14).

Assim, ao notar que a divulgação do folclore brasileiro se torna cada vez mais importante nos dias atuais, as lendas e mitos goianos recebem destaque ao serem capazes de preservar esses aspectos por gerações.

Tal como os outros estados brasileiros, Goiás possui inúmeras histórias de caráter simbólico-imagético, ou seja, estórias que são repassadas pela população por tanto tempo que acabam se tornando parte da cultura local. Vale notar que o símbolo sustenta a definição além do primeiro contato, que carrega um conjunto de significados mais profundos, muitas vezes ligados a experiências coletivas, espirituais ou psicológicas. Para Eliade (1992, p. 66), “Graças aos símbolos, o Mundo se torna ‘transparente’, suscetível de ‘revelar’ a transcendência”. Ou seja, a partir desse conceito é possível revelar mais do que a superfície aborda, pois se considera a linguagem universal para abrir novas perspectivas.

O símbolo não somente torna o Mundo “aberto”, mas também ajuda o homem religioso a alcançar o universal. Pois é graças aos símbolos que o homem sai de sua situação particular e se “abre” para o geral e o universal. Os símbolos despertam a experiência individual e transmudam na em ato espiritual, em compreensão metafísica do Mundo. (ELIADE, 1992, p.102).

A partir disso, nota-se que algumas narrativas goianas que carregam símbolos que representam o território brasileiro foram compartilhadas por meio de livros, documentários,

músicas e outros meios de comunicação, o que aumentou sua popularidade. Entre as principais lendas e mitos que ajudam a reconhecer os valores e tradições locais da região, pode-se citar:

- Pé de Garrafa: Conta o mito que o Pé de Garrafa é um ser que vive nas matas, metade animal e metade humano. Seu corpo é coberto por pelos e possui apenas um pé, que deixa uma pegada redonda, pois tem o formato de fundo de garrafa. A narrativa relata que a criatura se lança contra caçadores e aprisiona sua alma, fazendo com que a vítima fique sem vontade de viver.

Figura 4 — Pé de Garrafa ilustrado por J. Lanzellotti.



Fonte: livro 'Estórias e lendas de Goiás e Mato Grosso' (LACERDA, R. e MELLO, A., 1963, p.83).

- Arranca-línguas: Um primata gigante que ataca os gados em Goiás, matando-os a murros e arrancando suas línguas para se alimentar. Câmara Cascudo (2015) informa que as imprensas goianas, cariocas e mineiras registraram essa lenda em várias matérias sobre os assombrados depoimentos de fazendeiros.

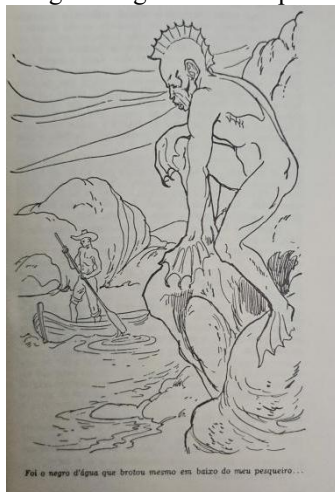
Figura 5 — Arranca-Línguas ilustrado por J. Lanzellotti.



Fonte: livro 'Estórias e lendas de Goiás e Mato Grosso' (LACERDA & MELLO., 1963, p.289).

- Negro-D'água: A lenda diz que a criatura habita as margens dos rios dos cerrados. É um ser negro, com o cabelo raspado e mãos e pés de pato. Aparece para canoieiros e pescadores, tentando virar suas canoas e fazê-los afogar-se.

Figura 6 — Negro-D'água ilustrado por J. Lanzellotti.



Fonte: livro 'Estórias e lendas de Goiás e Mato Grosso' (LACERDA, R. e MELLO, A., 1963, p.101).

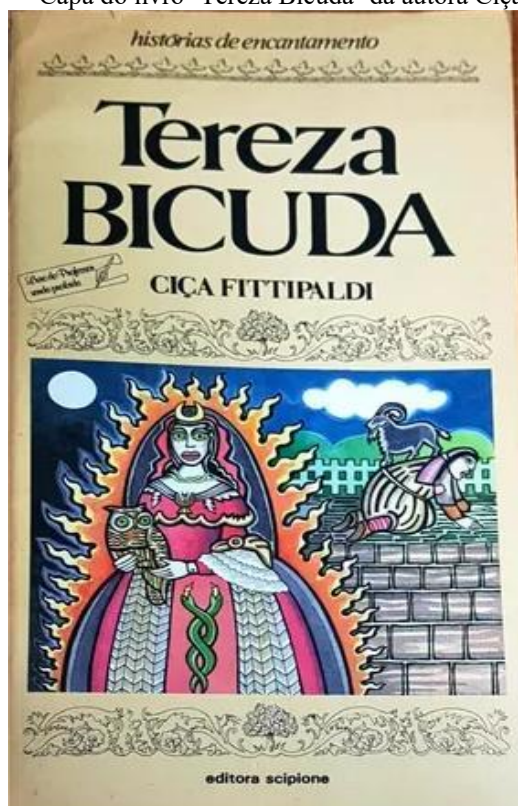
Essas narrativas e outras lendas são encontradas em *Estórias e Lendas de Goiás e Mato Grosso*, de 1963, categorizadas por Regina Lacerda e Anísio Mello.

Diante do exposto, pode-se notar que alguns elementos principais do cotidiano da civilização goiana estão presentes nas narrativas folclóricas, principalmente os mais antigos. Além de carregar símbolos propriamente regionais, como a localização e costumes locais, as lendas e mitos também ajudam o leitor a compreender sobre a mentalidade das pessoas da época em que a história se passa. Um exemplo muito claro dessa perspectiva é a lenda da Tereza Bicuda.

1.2. A lenda da Tereza Bicuda

Quando o assunto são lendas é notório que, ao longo dos anos, sua estrutura se transforme de várias maneiras, conforme é repassada pela população. Enquanto algumas possuem o corpo do texto mais constante e coerente, outras podem acabar ganhando diversos significados e diferenças em suas versões. Esse é o caso da lenda da Tereza Bicuda.

Figura 7 — Capa do livro ‘Tereza Bicuda’ da autora Ciça Fittipaldi.



Fonte: Mercado Livre, 2024.

Uma das mais famosas histórias culturais do estado de Goiás, Tereza Bicuda, já foi material de estudo acadêmico, objeto de vídeos da Internet, protagonista de livros teóricos e, principalmente, personagem da tradição oral da cidade de Jaraguá de Goiás.

Seu vasto conhecimento está concentrado, principalmente, na cidade de origem, onde foi repassado por gerações como uma narrativa assustadora para causar medo e disciplina aos mais jovens cidadãos.

No documentário acerca da lenda disponível no Youtube, realizado por Jordana Barbosa (2012), uma das moradoras locais de Jaraguá, comenta: “minha mãe passava medo em ‘nóis’, contava que era uma mulher que levava as crianças lá pro morro”. Neste mesmo vídeo, nota-se também o saber da comunidade local de que há diversas versões para a narrativa, inclusive, nomes diferentes para a personagem, que pode ser chamada de Maria Bicuda por alguns.

Ademais, outras versões da lenda podem ser encontradas em livros, como *Estórias e Lendas de Goiás e Mato Grosso* (LACERDA, R. e MELLO, A., 1963), *Tereza Bicuda* (FITTIPALDI, 1988) e *Histórias Populares de Jaraguá - Tereza Bicuda* (VALADARES e LIMA, 1983).

Uma das versões principais conta que Tereza era uma mulher cruel e descrente, que morava em Jaraguá de Goiás durante o período colonial. Costumava montar em cima de sua mãe, que era constantemente maltratada pela filha. Certo dia, Tereza morreu e foi enterrada na Capela de Nossa Senhora do Rosário. Por três noites seguidas seu fantasma gritava, exigindo que a tirassem daquele lugar. Ela saía do túmulo e percorria as ruas com as vestes pingando labaredas de fogo e enxofre. Para se livrar do fantasma, os homens mais corajosos da cidade desenterraram o corpo e o jogaram na Serra de Jaraguá. Lá Tereza Bicuda ficou, mas toda a região passou a ser assombrada.

Seguindo esta base, as variações da lenda são infinitas. Uma parcela da população jaraguense acredita que a protagonista era rica, orgulhosa e usava roupas extravagantes, enquanto para outros era uma mulher extremamente necessitada e sem recursos financeiros. Em certas interpretações era relacionada ao demônio, e por isso era descrente. Há também as versões de que Tereza sofria de alcoolismo, morava nas ruas ou trabalhava como profissional do sexo para se sustentar.

Acerca de seu nome também há transformações dependendo de quem conta. De acordo com o relato contado por Florípia Lopes Gonçalves “Tereza tinha lábios grossos, aquele tipo

assim bem grosseiro, e por isso era chamada de Tereza Bicuda” (VALADARES, I. e LIMA, N., 1983).

Por outro lado, para a historiadora Dulce Madalena Rios Pedroso:

Tereza era negra, filha de escravos. Filha de Lourenço Bicudo, que era escravo da Família Bicudo de Andrade. A historiadora explicou que durante o século XVIII e XIX era comum os sobrenomes das mulheres serem flexionados de acordo com o gênero. (SIQUEIRA, L. et al. 2017, s/p).

Ou seja, o próprio nome pelo qual a personagem é conhecida pode ser apenas um apelido, e não seu nome verdadeiro, dependendo da versão. Tereza Bicuda é uma personagem em meio a inúmeras histórias que se diferem entre si. Com tantas versões, é desafiador dar um sentido único a sua personalidade, características ou justificativa para suas ações. Isso porque seus motivos não são explicitados em momento algum, mesmo que em algumas interpretações seja possível perceber um padrão que a mostra como uma mulher rejeitada pela sociedade em que vivia: “Era uma ofensa à consciência das velhas beatas, que diariamente frequentavam as igrejas e capelas de Jaraguá. O terror da meninada vadia. Os homens, não a temendo, desprezavam-na” (LACERDA, R. e MELLO, A., 1963, p.113).

No entanto, por mais que existem várias narrativas diferentes, alguns elementos gerais que se repetem ou se completam podem ser extraídos para formar uma única estrutura.

A partir das versões originais supracitadas, percebe-se uma inconsistência nos fatos principais da história que se transformou em lenda, o que dificulta ter uma imagem sólida para a protagonista atualmente.

No geral, a figura de Tereza Bicuda é de uma mulher perversa e ignorante que maltrata sua mãe. A personagem não segue as regras aplicadas pelos ideais sociais e religiosos da época em que vive e, talvez por isso, ficou conhecida como alguém cruel, maldosa e, em muitas das vezes, considerada louca. Em poucos casos, como a versão de Fittipaldi (1988), a protagonista ganha maior complexidade para justificar seus malfeitos, mas não o bastante para humanizá-la. Entretanto, como a personagem é fictícia e a história varia dependendo de quem a conta, muitas vezes cabe à interpretação pessoal os motivos reais de suas ações durante a trama. Assim, fica claro que a narrativa carece de uma mudança em sua estrutura, através de uma releitura, a fim de trazer maior coesão para a história.

Nas palavras de Austin Kleon (2012, p.15): “O que um bom artista entende é que nada vem do nada. Todo trabalho criativo é construído sobre o que veio antes. Nada é totalmente original”. Sendo assim, entende-se que toda obra necessita de referências para existir, e que toda referência, por sua vez, também precisou de outras fontes.

Este ciclo tornou possível as releituras das obras mais conhecidas atualmente, como a história original *Romeu e Julieta* (1597), de William Shakespeare, que serviu de inspiração para incontáveis produções, sejam elas audiovisuais, na literatura ou na ilustração. Ou ainda a narrativa fantástica do *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, que deu origem a filmes como *Van Helsing* (2004) e personagens com filme homônimo como *Edward Mãos de Tesoura* (1990) (Figura 8).

Figura 8 — Cena do filme *Edward Mãos de Tesoura* (1990).



Fonte: Canto dos Clássicos, 2019.

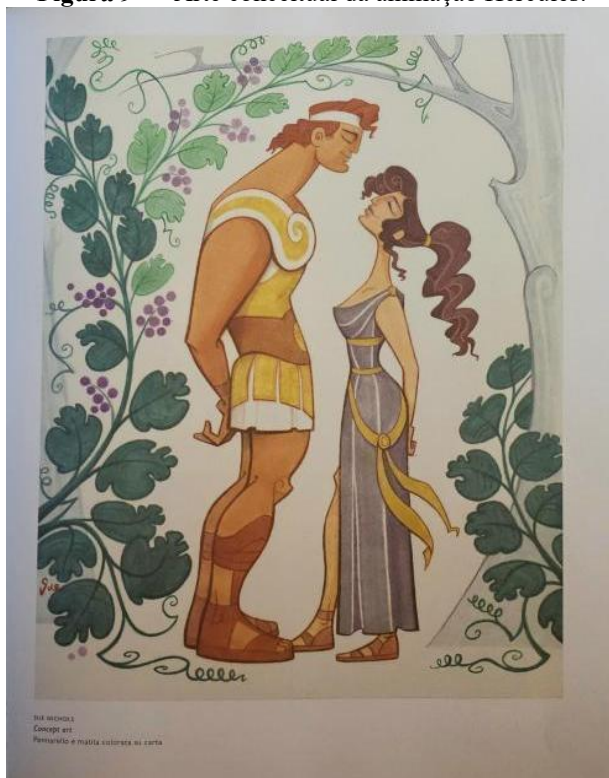
As vantagens de reimaginar uma obra com liberdade criativa são muitas, pois ao considerar a essência principal da história e a veracidade dos fatos fundamentais, os detalhes adicionados podem mudar a história completamente, mesmo que conservando sua natureza original. Exemplos claros estão presentes na mitologia grega, que carregam uma diversidade imensa de narrativas heroicas e de caráter simbólico. O conjunto desses contos foi alvo de algumas releituras famosas na contemporaneidade, como o filme *Hércules* (1997) da empresa *Walt Disney Studios*, que reimagina a história popular grega em uma versão animada voltada para o público mais jovem (Figura 9).

Passaram quase um ano pesquisando mitologia, explorando fontes literárias e cinematográficas, até criar sua própria versão de Hércules, dificilmente parecia uma continuação natural do mito: “Descobrimos que não havia uma versão definitiva para

a lenda de Hércules, mas muitas, muitas histórias diferentes. [...] Eles pegaram os mitos anteriores e os reinventaram”. (MUDEC, 2020, p.60).

A versão animada transformou muitos pontos importantes da história e, mesmo que tenha seguido sua estrutura base, interferiu no sentido da obra ao direcioná-la para um outro público. Por exemplo, a inclusão dos personagens Hades e Pégaso na narrativa são fictícias, pois não fazem parte do mito original, mas foram adicionados para entretenimento e desenvolvimento da trama. Ademais, o estilo do filme da *Disney* adota um tom mais leve e humorístico em comparação ao conto original, que possui caráter sombrio e trágico. Essas mudanças foram essenciais para tornar a história mitológica mais acessível e adequada para o público infantojuvenil.

Figura 9 — Arte conceitual da animação Hércules.



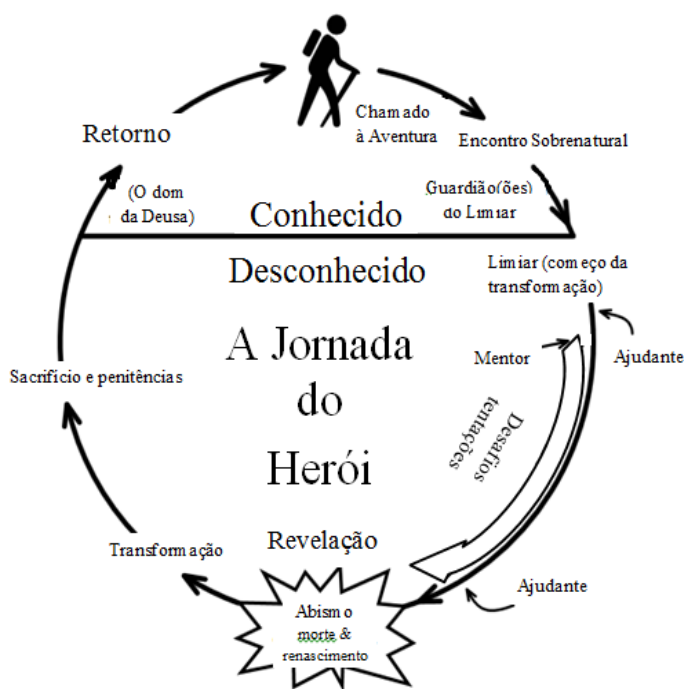
Fonte: livro '*Disney - L'arte di raccontare storie senza tempo*'.

A partir dessas definições, chegou-se à conclusão de que, para transformar a lenda da Tereza Bicuda em uma narrativa complexa, seria necessário reconstruir sua estrutura central com base nos elementos das versões existentes. Para isso, apesar de não ser o único sistema existente, foi utilizado o esquema “Jornada do Herói”, de Joseph Campbell (1949). Campbell

foi um dos pioneiros no estudo das estruturas narrativas heroicas, com seu livro *O Herói de Mil Faces* (1949). Por anos, o autor viajou o mundo colhendo dados e ouvindo versões diferentes de lendas e mitos existentes, nas mais variadas línguas. A partir desse estudo, foi capaz de definir arquétipos de personagens e, principalmente, fórmulas de organização de tramas. Assim, a Jornada do Herói construída por Campbell se define em três momentos básicos, sendo eles a partida, a iniciação e o retorno, que, por sua vez, dividem-se nas seguintes etapas, resumidamente:

O protagonista começa em um mundo comum, recebe um chamado para a aventura, encontra um mentor, atravessa desafios e inimigos e passa por uma provação que culmina em uma transformação pessoal. Após a conquista, ele retorna ao seu mundo original, trazendo um novo conhecimento ou elixir que beneficia sua comunidade. Essa estrutura revela temas universais de crescimento, coragem e autodescoberta que são utilizados até os dias atuais nos mais diversos enredos (Figura 10).

Figura 10 — Esquema da Jornada do Herói.



Fonte: Tarot e Cinema, 2012.

A partir dessa análise, realizou-se um estudo de caso sobre a trama da Tereza Bicuda, com a divisão sistemática dos elementos principais que caracterizam a lenda e componentes

adicionais para ampliar a jornada da protagonista. Assim, em resumo, a releitura da narrativa ganha a seguinte composição:

Ana Teresa nasceu em uma noite silenciosa de sexta-feira 13, sob uma lua nova e os olhos condenatórios do avô coronel. Ainda nos primeiros choros, foi rejeitada pela própria família e entregue, quase em segredo, aos braços de sua avó Luza, uma mulher misteriosa e mística. Foi com ela, em meio à mata densa da serra, que Teresa cresceu em sintonia com a natureza, aprendendo a escutar os sussurros das árvores e a cuidar de feridas com ervas e paciência. Ali, longe dos muros sociais de Jaraguá, encontrou abrigo e identidade.

Com o tempo, porém, a saúde de Luza começou a enfraquecer, e o desejo de Teresa por reencontrar sua mãe, figura ausente em sua vida, passou a crescer como uma raiz incômoda. Contra os avisos da avó, a jovem desceu a serra e partiu em direção à vila. Sua mãe, Abigail, agora empobrecida e amargurada, a recebeu com surpresa e cálculo: viu na beleza da filha uma oportunidade de resgatar o prestígio perdido, e prometeu ajuda, desde que Teresa aceitasse moldar-se aos costumes da sociedade local, à espera do padre Alberto, cuja benção se tornava a única esperança de cura para Luza.

Nos dias que se seguiram, Teresa foi vestida, instruída e silenciada. A cada nova regra aprendida, uma parte sua parecia se perder, mas ela seguia firme, acreditando no retorno e na promessa de salvação. Enquanto isso, a cidade a observava com desconfiança. Os olhares cobiçavam sua aparência, mas condenavam seu modo de ser. Apenas Eugene, uma das jovens damas da vila, parecia enxergar algo além da máscara social, como um possível reflexo, um respiro. Mas mesmo isso era mantido à distância.

Quando enfim o padre chegou, revelou que o prometido auxílio era apenas fachada para um acordo de casamento com Von Stein, o estrangeiro arrogante que Teresa desprezava. E tudo fora um plano de Abigail. Traída por todos os lados, a jovem recusou publicamente o destino imposto e fugiu, rompendo com a cidade e consigo mesma.

Mas seu retorno à serra foi brutal, pois encontrou o corpo sem vida de sua avó, deixada ao abandono na antiga cabana. Teresa voltou à vila atrás de respostas, mas foi encurralada e perseguida pelos cidadãos, resultando em sua morte trágica. Mas seu espírito não se calou.

Na madrugada fria, Ana Teresa voltou como um espectro vingador, carregando nas mãos o peso de sua história, assombrando os que tentaram silenciá-la. Por três noites ela os aterrorizou, até que, no terceiro dia, um grupo de meninas, liderado por Eugene, decidiu levá-la de volta à serra. Em um gesto de coragem e reparo, devolveram seu corpo à terra onde cresceu. Desde então, Teresa Bicuda não é apenas uma fantasma. Sua imagem tornou-se símbolo de força e coragem. É uma lembrança viva de resistência e um eco entre as montanhas, chamando outras vozes a se erguerem também.²

Percebe-se, portanto, que a releitura da lenda ressignificou muitos pontos da história original. Essa transformação foi sintomática para compreender melhor as personagens e suas ações, assim como a linha do tempo para a trama.

Como já explicado anteriormente, a jornada classificada por Joseph Campbell (1949) divide-se em etapas, que podem ser misturadas e subvertidas dependendo das escolhas do autor. Dessa forma, a “Jornada do Herói” desenvolve um papel importante na construção da narrativa da seguinte forma:

- A Partida: o mundo comum de Ana Teresa é a serra, onde ela vive em harmonia com a natureza e sob os cuidados de sua avó Luza. O chamado para a aventura acontece quando sua avó adoece e Teresa sente a necessidade de procurar a mãe em Jaraguá. A recusa inicial do chamado parte de Luza, que alerta Teresa sobre os perigos do mundo exterior.
- A Iniciação: ao cruzar o limiar para Jaraguá, Teresa adentra um novo mundo, marcado por normas sociais rígidas, aparências e religiosidade opressiva. Sua mentora inicial é a avó, que lhe transmite sabedoria. No entanto, ao chegar à vila, ela recebe nova figura materna: Abigail, sua mãe, que assume o papel ambíguo de anti-mentora ou antagonista.

² A narrativa completa se encontra nas referências deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Os aliados são escassos, mas Eugene se revela como uma presença sutil. Os inimigos personificados nas figuras sociais, no padre Alberto e no próprio Von Stein. O grande desafio de Teresa é resistir às forças que tentam moldá-la, mantendo sua essência viva em um ambiente que busca apagá-la.

- A Provação Suprema: o ponto de maior conflito ocorre quando Teresa descobre que foi prometida em casamento ao homem que despreza. A traição da mãe, aliada ao silêncio coletivo e à manipulação do padre, marca a queda simbólica da protagonista. Em vez de aceitar, Teresa rompe com tudo e foge, sendo perseguida e morta.
- O Retorno: a etapa do retorno adquire múltiplas leituras. Teresa retorna como espírito, mas também retorna à natureza no final da narrativa. Assim, sua jornada se encerra com a reintegração ao mundo de onde veio.

Dessa maneira, a reescrita da narrativa ganhou um caráter mais otimista em relação à original, apesar de manter o tom trágico, além de introduzir elementos contemporâneos, como temas de liberdade de expressão e de igualdade de gênero. Por exemplo, ao final da história, para se livrarem do horror que algumas versões da lenda original narram, não foram os ‘homens mais corajosos’ que jogaram o corpo sem vida da protagonista da serra. Ao invés disso, foram as jovens mulheres que, ao se identificarem com sua jornada, decidiram ajudá-la a encontrar a paz, enterrando-a. Ao final, Tereza Bicuda não era a vilã da lenda, mas sim uma personagem rebelde e incompreendida, alguém à frente de seu tempo.

Nesse sentido, surge a necessidade de uma mudança no nome da personagem, para evidenciar a transformação da narrativa. Essa mudança pode se relacionar ao simbolismo da história, um sinal sutil que pode fazer grande diferença na consciência coletiva. Dessa forma, levou-se em consideração que o nome Tereza, com a letra “z”, se refere às versões originais, enquanto Teresa, com a letra “s”, à releitura da obra. Assim, a minúscula diferenciação demonstra que, por mais que ainda seja a mesma personagem, as mudanças foram significativas para reimaginá-la, mudando até mesmo seu nome em prol do desenvolvimento da narrativa.

A partir das primeiras estruturas da reescrita, é necessário adequar a nova estória ao público alvo e ao produto que será elaborado neste presente trabalho.

1.3. A literatura infantojuvenil

A literatura está presente na vida humana há milhares de anos, como nas obras e tradições de várias culturas antigas. Desde a Antiguidade, surgiram os mais variados gêneros e categorias para as histórias escritas, com o objetivo de catalogar os tipos de ambientes, personagens e sensações que o texto pode levar o espectador a ter. Entretanto, mesmo com tantas diferenças, ainda é possível notar a importância da leitura na contemporaneidade. Segundo a ensaísta e crítica literária brasileira Nelly Novaes Coelho (2000, p.15) “é ao livro, à palavra escrita, que atribuímos a maior responsabilidade na formação da consciência de mundo das crianças e jovens”. Isso posto, nas últimas décadas, a literatura infantil começou a ser ponderada com maior cuidado pelos estudiosos, pesquisadores e população geral, pois se tornou clara a sua relevância na formação e consciência dos jovens.

Desde os anos 70/80, as experiências, debates e propostas para reformas educacionais vem se multiplicando de maneira significativa, principalmente no âmbito da língua e da literatura. E com especial cunho polêmico na área da Literatura Infantil. (COELHO, 2000, p.15).

É importante destacar que os livros voltados para o público mais jovem muitas vezes possuem características similares em sua estrutura, além de temas que se completam e se assemelham. Um desses casos é a jornada universal que é o caminho para a vida adulta, em que o protagonista criança percorre diversos desafios enquanto descobre a própria maturidade. Nas palavras de Nikolajeva (2023, p. 68): “Crescer é o tema central da literatura infantil”. Em outras palavras, esse tipo de literatura foca nas mudanças físicas e mentais que seus personagens precisam enfrentar durante seu crescimento, mesmo que o enredo não seja necessariamente sobre isso. Um grande exemplo pode ser visto na saga de livros *Harry Potter* (1997), em que o protagonista precisa lidar com ações e situações fantásticas enquanto aprende a crescer e se ajustar na sociedade em que vive.

Nota-se, assim, que a fantasia se mostra um recurso narrativo importante para a literatura infantil. Aqui, as crianças podem ser elevadas aos adultos, ser mais poderosas e espertas, diferente do que normalmente acontece no mundo real, em que podem ser tratadas com inferioridade pelos grupos mais velhos. “A fantasia pode empoderar uma criança

protagonista de uma maneira que a chamada prosa realista é incapaz” (NIKOLAJEVA, 2023, p.57).

Outra característica importante deste recurso é sua forma de distorcer a realidade para satisfazer os desejos do autor. Assim, o impossível se torna possível, e a imaginação pode ser expandida. Nessa relação, Nikolajeva (2023, p. 57) ainda acrescenta que a literatura fantástica pode “questionar as relações de poder existentes, sem necessariamente destruir a ordem real do mundo”. Dessa maneira, fica claro que a literatura infantil é essencial para a formação individual. No que concerne a isto, em seu livro *O conto de fadas*, Coelho (1987, p.75) explica: “Não há dúvida de que, sem esse mar de narrativas maravilhosas, que cobrem a humanidade desde a origem dos tempos, a vida na Terra teria sido bem diferente.”

A partir das narrativas fictícias infantis é possível tratar de temas complexos de forma mais leve, trazendo uma simplificação na fala e auxiliando no entendimento dos jovens leitores acerca de tais temas. Esses sentidos são explicados através do simbolismo, que significa uma representação não literal dos acontecimentos, no qual objetos, palavras e imagens possuem significados ocultos e/ou abstratos. De acordo com o livro *Dicionário dos Símbolos* (1982, p.11), dos autores franceses Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, o símbolo, “ao afastar-se do significado convencional, abre caminho à interpretação subjetiva. [...] O símbolo supõe uma ruptura de plano, uma descontinuidade, uma passagem e uma outra ordem”. Em resumo, é a busca por um sentido mais profundo por trás daquilo que é visto na primeira instância.

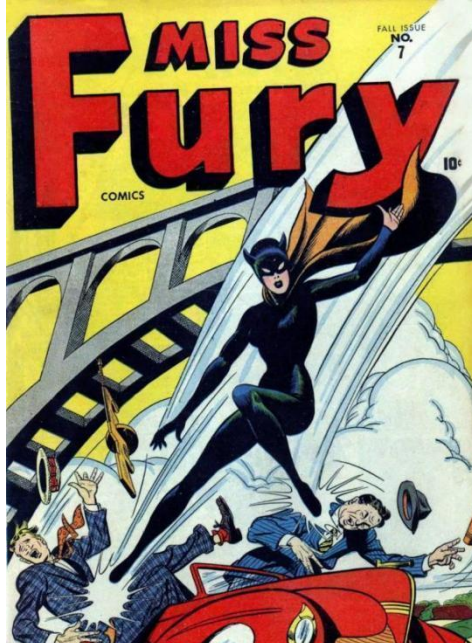
Assim, a narrativa infantil ganha força ao ter liberdade criativa para expor temas sociais, físicos e mentais complexos em forma de símbolos e representações alegóricas. Nikolajeva complementa esse conceito ao escrever que:

O modo fantástico permite que o escritor para crianças lide com importantes questões psicológicas, éticas e existenciais de maneira um pouco distanciada, o que com frequência se mostra mais eficiente com os leitores jovens do que o realismo direto. (2023, p.57).

Embora a literatura infantojuvenil tenha avançado na incorporação desses temas, ainda persistem lacunas em sua abordagem, sobretudo nas pautas feministas e de igualdade de gênero. Essas falhas tornam-se evidentes já antes do início da leitura, quando a própria autoria feminina é alvo de discriminação.

June Tarpé Mills criou, em 1941, a personagem Miss Fury, que teria sido a primeira super-heroína dos quadrinhos. A quadrinista foi quem roteirizou e ilustrou a história e assinava apenas o sobrenome, como uma estratégia para atrair os leitores homens. (MESSIAS, CRIPPA, 2017, p.3).

Figura 11 - Ilustração da heroína Miss Fury.



Fonte: PaperDragon, 2021.

Durante grande parte do século XX, era mais recorrente que, ao notar que a escritora de um livro era uma mulher, o imaginário coletivo rodeava-se de estereótipos forçados em relação ao conteúdo do produto. Isso ocorria porque, de maneira generalista, era disseminado que as histórias construídas por mulheres eram voltadas apenas para o público feminino, enquanto aquelas escritas por homens eram universais.

A convenção diz que a escrita masculina é orientada pela ação, e a escrita feminina, pelas personagens; que a escrita masculina foca em acontecimentos externos e na aventura do herói, enquanto a feminina se preocupa com os relacionamentos e autoreflexão. [...] O gênero literário masculino é a aventura, e o feminino, a história de amor.” (NIKOLAJEVA, 2023, p.177).

Além deste cenário, embora existam diversas protagonistas femininas em livros infantojuvenis, o estereótipo masculino ainda domina o mercado editorial:

De acordo com pesquisas da UnB, o perfil dos escritores brasileiros publicados no Brasil ainda é o mesmo desde 1965: mais de 70% são homens. Os personagens na

literatura nacional, por exemplo, também são sobre o universo masculino: 60% dos livros são protagonizados por homens. (MODELLI, 2018, s/p).

Dentro das narrativas, o problema se intensifica ainda mais. Muitas vezes, ao abordar personagens mulheres, escritores do mundo todo se deixam levar pelas imagens e características pré-concebidas pela sociedade em relação a figuras desse gênero, tornando-as clichês e sem desenvolvimento satisfatório para o leitor. Isso pode causar estranhamento e falta de empatia por parte do espectador, o que diminui as chances de voltar a consumir produtos de temas semelhantes.

Esse efeito torna-se evidente no universo dos quadrinhos, em que o público-alvo — seja leitor da versão digital ou do exemplar impresso — está continuamente exposto a generalizações e preconceitos em relação ao que é interpretado como “feminino” de maneira geral. “Por mais que seja um lugar aceitável para as masculinidades alternativas, a cultura nerd também fetichiza narrativas da masculinidade normativa, com base na força de heróis de quadrinhos e sexualização dos corpos femininos” (ABRECHT, 2012, p. 37, *tradução livre realizada pelo autor*).

Figura 12 — Capa da Mulher Aranha ilustrada por Milo Manara.



Fonte: Universo HQ, 2014.

Na ilustração de Milo Manara (Figura 12), é possível perceber uma sexualização no corpo da personagem principal. O uniforme extremamente colado e o posicionamento do seu corpo remetem a uma posição considerada sexual. A exploração da sensualidade e beleza padronizada foram elementos utilizados na construção desta capa, que gerou um episódio

polêmico para a empresa *Marvel Studios*, em que foi acusada de machismo pelo público geral feminino.

Isto posto, fica claro que mudanças no setor literário são necessárias, a fim de transformar uma cultura e mentalidade populares, principalmente, do público infantojuvenil. Nesse sentido, Nikolajeva (2023, p.144) adiciona que “é comum destacar que a construção de gênero na ficção para leitores adolescentes reflete mudanças e expectativas sociais”.

Assim, o objetivo do presente projeto defende a construção de um livro infantojuvenil que colabore com a quebra de padrões generalistas e clichês em relação às histórias envolvendo protagonistas mulheres. Para tanto, a personagem feminista da Teresa Bicuda³ foi concebida para subverter os estereótipos tradicionais do gênero, utilizando simbolismo a fim de veicular mensagens complexas por meio de uma trama simples e acessível. Para que isso seja possível, é necessária uma análise do desenvolvimento de narrativas através das analogias entre arquétipos, uma construção aprofundada acerca do design da personagem e pesquisas sobre referências visuais em obras infantojuvenis similares.

³ Teresa Bicuda, escrita com a letra “s” e não “z” no nome Teresa, corresponde já a personagem feminista idealizada pela autora do presente TCC.

2. Análises e Processos: Das Narrativas aos Personagens

2.1. Arquétipos Diacrônicos e Sincrônicos: Análises e Analogias

As lendas e histórias populares, como a de Tereza Bicuda, possuem uma flexibilidade única que lhes permite ser reinterpretadas e adaptadas ao longo do tempo, de acordo com o contexto histórico e cultural. As diferentes versões dessas narrativas, seja por meio da oralidade ou da adaptação, são transformadas para diferentes formatos de mídia, como o cinema e a literatura infantojuvenil. Nesse cenário, é possível observar como elementos centrais dessas histórias, como o sobrenatural, o mistério e o caráter moral das narrativas, se mantêm ao longo do tempo, mas também se modificam, criando novas formas de engajamento com o público. Para melhor compreensão das mudanças narrativas durante a releitura de Teresa Bicuda, é imprescindível a análise acerca das obras que influenciaram e condicionaram a estória, como os contos de fadas.

Como exposto no livro *Disney - L'arte di raccontare storie senza tempo* (2020, p. 149), “os contos de fadas são histórias que começam com ‘era uma vez’, nas quais aparecem elementos mágicos e personagens folclóricos pertencentes ao reino da fantasia”. Normalmente são histórias fantásticas, que usam do lúdico para atrair a atenção do público, em geral o infantojuvenil.

Já para Bettelheim (2018, p. 421), “Cada conto de fadas é um espelho mágico que reflete alguns aspectos de nosso mundo interior e dos passos exigidos por nossa evolução da imaturidade à maturidade.” Isto é, são uma forma inconsciente de lidar com o consciente, pois através dos relatos fantásticos é possível simbolizar situações reais e cotidianas. Para Bettelheim, essa é a maior virtude da literatura infantil, “para que uma história realmente prenda a atenção do jovem, deve entretê-lo e despertar a sua curiosidade. Contudo, para enriquecer a sua vida, deve estimular-lhe a imaginação.” (2018, p.11).

Dessa forma, através da reescrita da narrativa de Tereza Bicuda, é possível notar alguns elementos identitários de contos de fadas, como personagens fortes e heroicos (tal como a própria protagonista), a perda dos responsáveis de maneira trágica (como o pai e a avó de Bicuda) e o sobrenatural introduzido de forma mística (a transformação em espírito).

Esses temas são utilizados com vigor em algumas das histórias infantis mais conhecidas atualmente, como a personagem Branca de Neve (Figura 13). Inicialmente uma narrativa popular passada por gerações através da oralidade, esse conto ganhou força ao ser recontado pelo irmãos Jacob e Wilhelm Grimm, no século XIX, através do livro *Kinder-und Hausmärchen* (*Contos de Fadas para o Lar e as Crianças*, 1812). A versão original da história, entretanto, apresentava um caráter significativamente mais sombrio e aterrorizante do que as versões amplamente divulgadas na contemporaneidade. Durante a releitura para o filme ‘Branca de Neve e os Sete Anões’ (1937), da empresa *Walt Disney Studios*, as alterações na estrutura narrativa foram essenciais para realocar o público-alvo. Esses ajustes seguiram desde a personalidade dos personagens até o resultado final da animação: “A mudança feita na conclusão da história proporcionou uma solução mais romântica” (MUDEC, 2020, p.151).

Figura 13 — À esquerda, uma representação do conto de Branca de Neve, conforme narrado pelos Irmãos Grimm, e à direita, uma cena da animação Branca de Neve e os Sete Anões (1937).



Fonte: GuiaDisney+Brasil, 2023.

A partir dessa nova narrativa, a protagonista incorporou uma personalidade mais ativa, assim como os anões, que receberam maior destaque na releitura. Além disso, seus pais faleceram de forma trágica antes mesmo do filme ter início, e a rainha possui uma poderosa magia a seu dispor através de uma origem inexplicável. Esses elementos são recorrentes em contos de fadas amplamente conhecidos e encontram paralelo na reescrita da lenda Teresa Bicuda.

Ademais, nos contos de fadas mais tradicionais, é comum a presença de certos elementos arquetípicos, como personagens que representam o bem e o mal, o uso de magia ou

feitiçarias, a presença de provas ou desafios a serem superados, e a ideia de uma transformação ou redenção. “A efabulação básica do conto de fadas expressa os obstáculos ou provas que precisam ser vencidas, como um verdadeiro ritual iniciático, para que o herói alcance sua auto-realização existencial.” (COELHO, 1987, p. 13). Estes elementos, de certa forma, também estão presentes na releitura de Teresa Bicuda, ainda que a história seja contextualizada e adaptada para a realidade cultural de Goiás.

Além dos contos de fadas, a reescrita da narrativa apresenta diversas similaridades com outros elementos recorrentes na construção de estórias. Dentre esses elementos, destaca-se, assim como diversas tramas contemporâneas, a abordagem de padrões dos personagens. Conforme exposto por Snyder em sua obra ‘Salve o gato’:

É como em qualquer coisa relacionada à tentativa de comunicar uma ideia. O “quem” é a nossa porta de entrada. Nós, o público, nos concentramos e nos projetamos no “quem”. [...] O “quem” nos dá alguém com quem nos identificar. (SNYDER, 2024, p. 75).

Os protagonistas das grandes narrativas muitas vezes são padronizados. Sendo assim, Snyder aponta que existem arquétipos para cada tipo de herói. Vale lembrar que arquétipos são:

Padrões universais, o resíduo psíquico do desenvolvimento evolutivo humano que se acumulam em consequência de repetidas experiências ao longo de muitas gerações no inconsciente coletivo. Eles são representações simbólicas de aspectos fundamentais da experiência humana (ROCHA; BROGNOLI. 2023, s/p).

Seja ‘o galã’, a ‘criança inteligente e engenhosa’ ou ainda a ‘garota boa e inocente’, todos possuem características que moldam uma parte de sua personalidade e do seu físico, e podem ser utilizadas em qualquer tipo de história (SNYDER, 2024). Para Teresa Bicuda (SANTOS, 2025), o aproveitamento deste recurso foi inspirado em algumas personagens conhecidas que possuem arquétipos similares à protagonista da lenda. São elas a figura de Tiana, da animação ‘A princesa e o Sapo’ (2009), o espírito de Aggie, do stop-motion ‘ParaNorman’ (2012) e a própria Bicuda das versões originais da lenda.

Assim como muitas das heroínas contemporâneas, é comum notar um desenvolvimento interno e um empoderamento pessoal na personagem da releitura (Figura 14). Tal como Tiana (2009), Teresa Bicuda é determinada e sonhadora, e foca em conquistar seus objetivos através

do esforço pelos seus direitos. Dessa forma, esse tipo de personagem é um arquétipo que foge dos padrões convencionais que muitos estão acostumados em relação às personagens femininas. Durante um grande período histórico, as mulheres eram representadas como submissas e inferiores aos homens nas grandes histórias midiáticas. Nas próprias adaptações de alguns contos de fadas da empresa *Disney*: “São todas princesas que vivem, passivamente, à espera do tão famoso príncipe encantado que irá encontrá-las e resgatá-las.” (ACOSTA, 2019, p.7). Por outro lado, a princesa Tiana foi uma das primeiras a quebrar o estereótipo de ‘donzela em perigo’ com maestria, subvertendo a ideia da princesa tradicional, além de transformar a trama em uma história de empoderamento feminino. Esses elementos são fundamentais para a releitura da narrativa de Teresa Bicuda, que percorre a jornada de amadurecimento da protagonista e sua visão de mundo.

Figura 14 — Imagem promocional do filme *A princesa e o sapo* (2009).



Fonte: Recreio, 2023.

Para a construção de uma narrativa coesa e envolvente foram utilizadas diversas referências, abrangendo diferentes formas e gêneros. A fim de atingir um público juvenil por meio de estruturas narrativas fundamentadas no terror, o filme de animação em stop-motion *ParaNorman* (2012) foi adotado como uma fonte primordial de inspiração (Figura 15). A trama acompanha Norman, um garoto com habilidade de ver e falar com os mortos. Quando a cidade de *Blithe Hollow* é ameaçada por uma maldição ancestral, Norman precisa usar seus poderes para impedir que um grupo de zumbis, incluindo a vingativa bruxa Aggie, cause destruição.

Porém, com o passar da história, o protagonista descobre que Aggie possui um trágico passado. Na trama, ela foi uma jovem acusada injustamente de bruxaria e morta pela população de *Blithe Hollow*, uma cidade fictícia no filme. Aggie se torna um espírito que procura se vingar daqueles que a condenaram. Esta estrutura foi essencial para entender a base ficcional da releitura da lenda.

O filme conta uma história predominantemente assustadora de forma simples e coesa, com uma linguagem acessível e universal. Este é um dos objetivos do presente projeto, que busca realizar uma obra ficcional acerca da origem de Bicuda de forma lúdica, porém sem retirar sua essência trágica. Ademais, a personagem de Aggie foi fonte de inspiração para muitos momentos da narrativa de Bicuda, que, assim como ela, também foi injustamente acusada pelos cidadãos de sua cidade natal e perseguida. De modo semelhante ocorreu sua volta do mundo dos mortos, que também procurava por vingança e justiça.

Figura 15 — Concept Art do filme *ParaNorman* (2012).



Fonte: CharacterDesignReference, 2018.

Outrossim, a maior referência para a reescrita da lenda é a sua própria origem. Como supracitado, as versões anteriores da narrativa diferenciam muito entre si, semelhante a outros diversos mitos e lendas regionais. A partir delas, observou-se certos elementos importantes para permanecer na narrativa, como sua volta dos mortos de maneira trágica, e outros que poderiam ser esquivados, como as torturas físicas e psicológicas que Teresa realizava com sua mãe.

Sob esse ponto de vista, também existem outras narrativas culturais que apresentam semelhanças e que funcionam como fontes de inspiração para sua reinterpretação. Dentre essas, pode-se citar o mito de Ártemis, da mitologia grega; Tainá, a guerreira da Amazônia; e Maria Mulambo, figura do folclore afro-brasileiro.

Os mitos gregos são materiais ricos em informação cultural e essenciais para o entendimento do período histórico em que foram criados. A disseminação de tais narrativas se mostrou determinante no processo criativo de inúmeros filmes, séries, livros dentre outras manifestações artísticas. Entre os mitos mais disseminados, encontra-se Ártemis, a deusa da caça, da castidade, da vegetação e dos animais selvagens (Figura 16). Sua relação com a lenda de Teresa Bicuda se inicia com sua própria essência de liberdade e independência. Na história, Ártemis era uma “deusa vingativa e justa. Ela punia os homens que agiam com maldade” (MORALES, 2024, p.22). Como deusa da caça e das florestas, Ártemis era a protetora da vida selvagem, dos animais e das árvores, assim como Bicuda, que possui uma força vital e conexão com a natureza. A deusa é conhecida por sua independência, sendo uma caçadora virgem que rejeita as normas sociais de sua época, de modo análogo à Teresa.

Figura 16 — Representação de Ártemis ilustrada por Frata Soares.



Fonte: MultiRio, 2016.

Da mesma forma, a personagem fictícia Tainá recorre a um estilo inspirador de jornada. A personagem é uma jovem indígena que vive na Amazônia e se envolve em várias aventuras,

sempre com foco na preservação ambiental, na cultura indígena e no respeito pela natureza. Tainá é retratada como uma heroína corajosa e inteligente, que luta para proteger sua terra e seus valores. Ela foi criada para representar a força, a sabedoria e a resiliência, tendo sempre em mente a proteção da natureza e de sua cultura. De modo análogo, Bicuda também preza por tais ideais, mesmo que sejam de estados brasileiros distintos. Tainá foi objeto de filmes (Figura 17), livros e séries animadas desde o começo do século atual, tornando-se um ícone cultural, especialmente no Brasil.

Figura 17 — Cena do filme *Tainá: Uma Aventura na Amazônia*, que deu origem à personagem.



Fonte - Globo Filmes, 2013.

Nesse quesito, a figura de Maria Mulambo também é similar aos ideais propostos pela releitura da lenda. Conhecida por outros nomes como Dona Mulambo, é uma pombagira das religiões Umbanda e Quimbanda, considerada como uma entidade Exu poderosa. A história de Maria Mulambo é marcada por um enredo trágico, no qual ela sofre opressão e humilhação por parte de seu marido, um homem consideravelmente mais velho, que a desprezava por não conseguir engravidar. Essa situação era um motivo de vergonha e reprovação social entre as mulheres da época em que se passa a narrativa. Porém, ela também era muito querida pelo povo por ser extremamente generosa. No entanto, em determinado momento, Maria decide fugir com um jovem por quem se apaixona e, ao engravidar, revela que seu esposo era infértil. Movido por raiva e vergonha, o marido a persegue e ordena que ela seja afogada, vestindo roupas sujas e rasgadas. No entanto, ao encontrar seu corpo próximo ao rio, o amante de Maria nota que

flores haviam brotado ao redor dela, e que as vestes em que foi lançada desapareceram, sendo substituídas por trajes de rainha adornados com joias.

Essa versão da história introduz a personagem de forma forte, transformando-a em referência crucial para a narrativa da Teresa Bicuda. “Acredita-se, então, em Maria Mulambo como uma expressão da mulher guerreira que suportou terríveis humilhações e agressões, e todos esses símbolos a tornam uma manifestação de luta pela liberdade e esforço” (COPPINI, 2018, s/p). Assim como Maria Mulambo, Teresa Bicuda também emerge de um passado de dor e opressão, mas não se limita a ele. Ambas as figuras compartilham a trajetória de mulheres cujas histórias foram inicialmente marcadas por opressão e silêncio forçado. No entanto, é justamente nesse lugar de repressão que se origina sua potência. Enquanto Maria Mulambo é perseguida e morta de forma cruel, mas transforma-se em entidade reverenciada, Teresa Bicuda, mesmo após sua morte trágica, retorna como presença sobrenatural poderosa, transgressora e memorável.

Em última instância, como influência tanto conceitual quanto física da personagem, “Bibiana” (Figura 18), figura principal da novela brasileira *O tempo e o vento* (2014), se compara e influencia a narrativa de Teresa Bicuda ao revelar uma protagonista empoderada e diferente do comum da época em que vive. Ademais, seus trajes também foram referência importante para o visual gráfico do atual projeto.

Ela se metia nas conversas de homens cultos sobre política, filosofia e literatura, e os olhava nos olhos numa época em que as mulheres baixavam a cabeça diante de um homem. Era forte, corajosa, culta e linda. Vestia-se muito bem, era rica e tocava cítara. Uma verdadeira rock star em 1850. Pro povo de Santa Fé, era uma estrangeira em todos os sentidos; estranha e diferente de todas as mulheres. Despertava ao mesmo tempo medo e um fascínio magnético em todos. Ninguém tirava os olhos dela, que olhava pra tudo com um olhar gelado de estátua. (HELENA, 2017, s/p)

Figura 18 — Personagem Bibiana na novela *O tempo e o vento* (2014).



Fonte: Rede Globo, 2013.

Dito isso, para construir a nova narrativa da Teresa Bicuda, há diversas etapas a serem seguidas para torná-la valiosa e significativa, desde o seu conceito até a parte gráfica. Entretanto, uma das fases mais determinantes da criação é o desenvolvimento do caráter dos personagens.

Todo filme, mesmo peças complexas como *Pulp Fiction*, “estrelado” por John Travolta, ou Crimes e pecado, “estrelado” por Woody Allen, tem que ter um personagem principal. Tem que ser sobre alguém. Tem que ter uma ou duas pessoas principais que possamos identificar, nas quais possamos focar nossa atenção e pelas quais possamos torcer - e alguém que possa carregar o tema do filme. (SNYDER, 2024, p.77).

Embora seja de suma importância a aparência física das figuras da narrativa, camadas conceituais são tão valiosas quanto. Em *How to be a Children's Book Illustrator* (2021), a editora *3Dtotal Publishing* expõe que “personagens e suas histórias são as partes dos livros em que os leitores tendem a se concentrar e lembrar mais. Portanto, é importante que eles sejam atraentes.” (tradução livre realizada pela autora, 2021, p. 29). Percebe-se, então, que a relevância de um personagem é uma carta essencial para o apego à história, e quanto mais o público se identificar e se conectar com ele, mais especial ele se torna na memória coletiva.

A origem dos personagens vem de muito antes da invenção da escrita, em que as histórias eram disseminadas oralmente ao redor do mundo. Tais figuras eram repassadas em formas de narrativas cotidianas na era pré-histórica.

A invenção da escrita provocou profundas mudanças intelectuais e sociais, transformou uma sociedade oral em uma sociedade escrita, considerada por alguns antropólogos como o abandono da mente selvagem. O livro e o texto impresso constituíram uma importante força na evolução cultural e o hábito de ler começou a representar uma poderosa força de mudança social. (REIS, 2019, p. 7).

Mais tarde, muitos personagens se tornaram lendas, mitos e figuras culturais e religiosas, e com o auxílio da escrita foram compartilhadas pelo mundo inteiro. Os livros, como fonte de informação, serviram de grande apoio para compartilhar histórias e personagens marcantes, além de serem relevantes para a criação de inúmeros arquétipos e estereótipos, como aqueles de heróis e as jovens damas em perigo, que são esquematizados até os dias atuais.

A partir da análise de arquétipos, é imprescindível compreender os fatores que visam tornar a personagem Bicuda cativante para o público, e como as analogias podem ajudar a transformar a moça Tereza na figura da heroína Teresa (SANTOS, 2025) em sua nova narrativa.

2.2. Construção de Design de Personagem

A construção do design da personagem Teresa Bicuda foi realizada em diversas partes. Inicialmente, o livro *Como se Cria* (2015) desempenhou um papel fundamental nas primeiras etapas da pesquisa, sobretudo por meio do conceito de *Briefing* (do inglês *brief*), que significa “resumo” ou “instruções”. No design, esse termo é muito utilizado nas primeiras fases projetuais, quando se busca uma maior compreensão teórica.

O *Briefing* no design é visto como um documento completo das necessidades e restrições do projeto, com informações sobre o produto, mercado, (público-alvo e concorrência) diferenciais a serem explorados como: custo, tecnologia, apelo estético, entre outros. Este documento apresenta-se como um guia estratégico para o designer e/ou para a equipe de projeto. (PAZMINO, 2015, p. 22).

Através desse conceito, surgiu a necessidade de realizar um esquema de perguntas acerca da protagonista, para que se revelasse suas motivações, conflitos, interesses e principais objetivos dentro da narrativa. Alguns dos tópicos foram:

- Qual o nome completo da personagem?

Resposta: Ana Teresa de Jaraguá.

- Quem são seus aliados e rivais?

Resposta: Seus principais aliados são sua avó Luza e Eugene. Seus rivais são o povo jaraguaense, o padre Alberto, Von Stein e sua mãe, Abigail.

- Quais são os desafios sociais ou culturais que Ana Teresa enfrenta no contexto de sua história?

Resposta: A personagem luta para continuar fiel a si mesma e às suas próprias escolhas, mesmo com as rígidas tradições sociais e religiosas da cidade.

- Quais são os interesses pessoais de Teresa (hobbies, paixões, interesses intelectuais ou espirituais)?

Resposta: Escalar árvores e nadar em rios, observar os astros, ler sobre alquimia e aventuras

- Quais são suas principais qualidades e defeitos?

Resposta: Bicuda é muito ambiciosa, impulsiva e curiosa, mas também pode ser imprevisível, cabeça-quente e teimosa.

- Existe algum sonho ou ambição pessoal que Ana Teresa tenha?

Resposta: Conhecer sua mãe e conquistar sua liberdade para explorar, sem ser aprisionada por regras e ideais que não valoriza;

- Como é a aparência física de Teresa?

Resposta: Uma menina jovem, alta, com a pele negra e olhos castanhos, cabelos cacheados (geralmente preso em três coques altos) e roupas com bordados da flora do cerrado.

- Qual seu objetivo principal?

Resposta: Sobreviver em uma sociedade que não a aceita e achar uma cura ao sofrimento de seus entes queridos.

Perguntas similares a essas servem para ajudar a aprofundar a compreensão acerca da protagonista e permitir escolhas mais acertadas sobre seu design dentro da narrativa. A ideia é explorar os múltiplos aspectos de sua personalidade, seus conflitos internos e externos, e como esses elementos se interligam com seus objetivos, valores e o impacto da trama. Ademais, é fundamental compreender os elementos que podem tornar a personagem memorável graficamente para o público que vivencia sua narrativa, além de justificar seu apelo. Existem muitas teorias a respeito da transformação de um personagem em uma grande e única figura. Para Jean Ann Wright (2005):

Diferentes tipos de histórias possuem diferentes tipos de personagens. Personagens realistas são frequentemente encontrados em histórias modernas e em dramas, sendo multidimensionais. Esses personagens possuem sentimentos e atitudes assim como pessoas reais. Podemos perceber o que os motiva. Eles agem como pessoas que conhecemos. (*tradução livre realizada pela autora*, 2005, p. 65).

Nesse sentido, durante o laboratório de *Design na (Cons)Ciência do Desenho*, em 2022, ministrado pela professora Rosane Badan, foram realizados os primeiros esboços acerca da aparência física da personagem:

Figuras 19 e 20 — Ilustrações da personagem Ana Teresa.



Fonte: Desenhos autorais digitalizados pela autora, 2022.

Durante esse período, a narrativa que fundamentava a aparência da personagem era construída a partir de uma perspectiva distinta da vigente no momento atual. As versões originais da lenda serviram como base para a criação desta primeira interpretação, evidenciada principalmente pelas expressões faciais da personagem, que transmitiam o horror e a maldade inexplicável da protagonista tradicional. O designer Randy Bishop relata que “quando um personagem está com raiva, o foco está na área entre as sobrancelhas e os olhos. Todos os músculos se contraem em direção a essa área.” (*tradução livre realizada pela autora*, 2020, p. 168). Dessa forma, pode-se perceber nos desenhos de 2022 (Figuras 19 e 20) o enfoque nas emoções negativas de Teresa, principalmente a raiva, o medo e a crueldade, e como isso interfere em sua aparência física.

Por outro lado, essa primeira versão se mostrou com um desenvolvimento não tão satisfatório em sua construção, pois a personagem não havia sido consolidada ainda.

Figuras 21 e 22 — Ilustrações do rosto da personagem Teresa Bicuda.



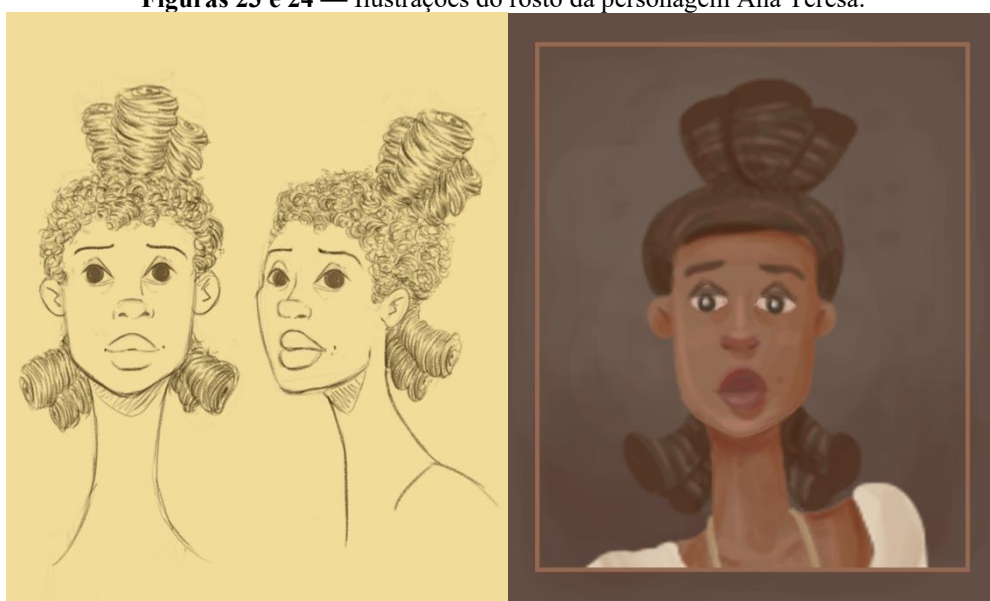
Fonte: Desenhos autorais digitalizados pela autora, 2022.

Na variante do processo posterior (Figuras 21 e 22), Ana Teresa ganhou um caráter completamente oposto ao anteriormente citado. Suas feições se tornaram mais suaves e seus traços menos exagerados, transformando sua aparência por completo. Vale notar que neste momento do desenvolvimento, as habilidades da ilustradora em relacionar o design de personagens às suas respectivas características ainda estavam em progresso.

Para a versão da protagonista, desenvolvida no início de 2024, foi realizada uma vasta pesquisa em relação ao seu rosto. Desse modo, a escolha das feições faciais de Teresa Bicuda foi pautada em um compromisso com a representação autêntica e respeitosa de uma personagem negra. Buscou-se incorporar características faciais que são comumente associadas a pessoas pretas, como o formato dos lábios, nariz e estrutura óssea, com o objetivo de evidenciar sua identidade étnica e cultural. Essa escolha não apenas reforçou a ligação de Ana Teresa com sua origem, mas também contribuiu para a valorização da diversidade e da pluralidade de representações dentro do universo da história. Como inspiração principal, foram utilizados os designs de personagem da princesa Tiana, da animação *A princesa e o Sapo* (2009), e em ilustrações originais da Doutora Rosane Badan.

O cabelo de Teresa Bicuda foi objeto de muitas mudanças ao longo do projeto. Desde cor, textura e comprimento, suas variadas alternativas gráficas culminaram em um estilo exótico e diferente. Três mechas se alinham na parte de cima de sua cabeça, e quatro deslizam sobre seus ombros (Figuras 23 e 24). O número de três mechas foi aplicado para simbolizar as três fases da vida de Bicuda durante a narrativa: sua vida, morte e pós-morte. Conforme a protagonista cresce, maiores seus cachos ficam, como simbologia de uma árvore em crescimento. Para as cores da pele, foram utilizados tons mais quentes, enquanto para o cabelo, tons mais frios, com o objetivo de trazer um contraste e diferenciação nos valores da ilustração.

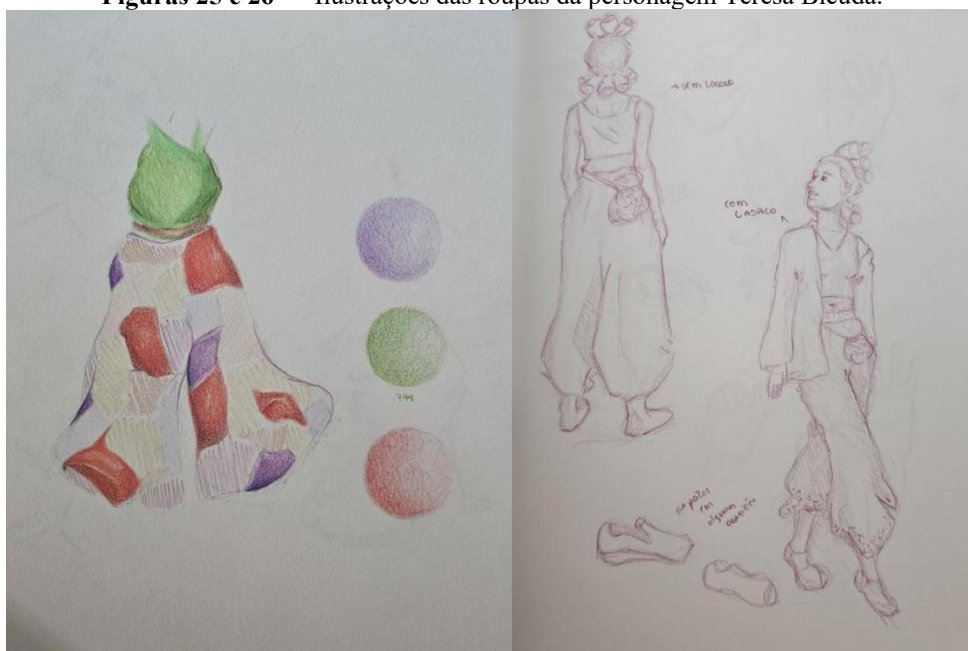
Figuras 23 e 24 — Ilustrações do rosto da personagem Ana Teresa.



Fonte: Desenhos digitais autorais, 2024.

As escolhas das roupas da protagonista também foram amplamente discutidas e projetadas ao longo do percurso projetual. Nas primeiras fases, o estilo de Bicuda se mostrava moderno, com características a frente de seu tempo, assim como a mentalidade da personagem. Suas cores eram vivas, mas sem muito contexto além daquele de destacar Teresa das outras pessoas que deveriam conviver ao seu redor na narrativa (Figura 25). Além disso, um dos elementos que a personagem constantemente carregava consigo era uma bolsa ou pochete, para carregar objetos como lápis, papel, flores que colhia no campo e livros de bolso (Figura 26).

Figuras 25 e 26 — Ilustrações das roupas da personagem Teresa Bicuda.



Fonte: Desenhos autorais digitalizados pela autora, 2023.

Nas versões de 2024, o design da personagem passou por inúmeras transformações, e o processo continuou se aperfeiçoando. Em primeira análise, a paleta de cores foi escolhida com base em dois fatores principais: a identidade e a percepção emocional. A escolha da cor violeta vai além da simples apreciação: seu significado se constrói a partir de diferentes simbologias, algumas das quais presentes no livro *A psicologia das cores* (2021), de Eva Heller. Segundo a autora, “violeta é a cor dos sentimentos ambivalentes. As pessoas mais a rejeitam do que apreciam” (p.360, 2021). Da mesma maneira que a protagonista, a cor violeta é rara, uma das mais difíceis de se encontrar na natureza, por isso elas se destacam. Esse elemento também simboliza o poder, uma vez que imperadores e reis da Antiguidade o adotavam como emblema de grandiosidade. Ademais, o amarelo é uma cor primária no sistema de pigmentos, ou seja, um tom que não pode ser obtido pela combinação de outras cores. Por isso, é considerado único, servindo como referência para as demais. O amarelo, segundo Heller (2021, p. 152) é “a cor mais ambígua de todas”, pois pode significar tanto o perigo quanto a paz. Esta cor representa a luz e o sol, mas também representa cautela e insegurança. Bicuda é uma personagem complexa, que possui momentos bondosos e confiantes, mas também carrega uma luta interna, durante os quais precisa ser cautelosa em suas ações e falas.

Seguindo esse raciocínio, a paleta principal de Ana Teresa estabelece uma relação com sua narrativa e personalidade, de modo que a simbologia esteja presente mesmo quando ocorre a mistura das cores. De acordo com os acordes cromáticos explicitados no livro de Heller (2021), a cor violeta possui significados distintos de acordo com os pigmentos que a acompanham. No conjunto de violeta, laranja e amarelo, o sentido visual carrega uma interpretação de ‘inconformismo’ e esse valor é essencialmente importante para a trama da personagem. Outro acorde são as cores violeta, prata e preto que, aliadas, podem associar a ‘magia’, outro ponto relevante para a representação visual da narrativa. A paleta de cores principal da personagem, portanto, varia entre as cores violeta, laranja e amarelo, e os detalhes podem incluir as cores marrom, preto e creme.

Os trajes dos personagens devem servir a vários propósitos: contar ao público algo sobre quem é o personagem (status, riqueza, ocupação), onde o personagem está (tempo, lugar e cenário) e adicionar interesse visual ao design. O uso inteligente do traje pode manipular a silhueta, a linguagem das formas e a estrutura do personagem. (BISHOP et al, 2020, p. 216).

As texturas e estampas também representam seus papéis nas roupas de Teresa, principalmente em questões de identificação e singularidade. Com inspiração nos trajes femininos brasileiros do século XIX, as mangas bufantes, tecidos presos ao corpo e saias longas ditam e caracterizam a escolha de estilo da protagonista. Ao mesmo tempo, revelam seu visual distinto dos demais personagens ao quebrar alguns dos critérios restritos de vestimentas que eram utilizados na época, como criolina e espartilho.

A escolha por tecidos mais leves e fluidos, como o linho e o algodão, reflete uma leveza de espírito, contrastando com as roupas pesadas e estruturas comuns da época, que simbolizavam as limitações impostas às mulheres. Além disso, a utilização de estampas florais sutis nas mangas ou saias de Ana Teresa pode ser vista como um reflexo de sua conexão com a natureza e sua personalidade vibrante, criando uma imagem visual que é ao mesmo tempo sofisticada e livre. Ao contrário de outras personagens, que utilizam trajes mais convencionais, lisos e rígidos, as roupas de Teresa sugerem uma liberdade de expressão, alinhada à sua busca por identidade e autonomia dentro de um contexto social limitado. Esse contraste se intensifica quando comparado aos outros personagens femininos, cujos trajes mais tradicionais reforçam suas posições dentro das normas sociais, enquanto Teresa desafia essas convenções através de seu estilo único.

Como acessório, o colar que Bicuda utiliza durante sua vida adulta faz menção à sua mãe, que lhe entregou num ato de afeto. Teresa o usa como forma de lembrança e honra à sua família.

Além disso, as expressões faciais de Ana Teresa revelam uma personalidade forte, com momentos de raiva motivados pela justiça e situações desagradáveis que ela precisa passar, como as idas à igreja em que é forçada a participar. “O propósito de uma expressão deve sempre ser claro, mesmo que seja apenas sutil, para garantir que tudo no rosto contribua para demonstrar a emoção escolhida.” (BISHOP et al, 2021, P.186).

Figura 27 e 28 — Ilustrações da personagem Teresa Bicuda.



Fonte: Desenhos digitais autorais, 2024.

Os elementos supracitados foram essenciais para tornar o design da personagem de Teresa Bicuda relacionável com sua personalidade e história, de forma que seus desejos, expressões e relações fossem identificáveis a partir de sua aparência física (Figuras 27 e 28). A partir disso, torna-se imprescindível entender a estrutura que o produto do presente projeto pretende seguir, e como sua construção se vincula à narrativa da lenda jaraguense Teresa Bicuda.

2.3. Construções e Ajustes: Como fazer um Livro Infantojuvenil?

“A arte de contar e ouvir histórias é uma prática de suma importância para a preservação da memória da sociedade e para a formação de leitores.” (CALCI, 2014, p. 06). Como visto anteriormente, os livros literários são de extrema fundamentação para o desenvolvimento da mentalidade do público infantojuvenil, além de serem alvo notório de entretenimento e diversão. Entretanto, no mundo dos livros ilustrados voltados para esse público, existe uma série de construções padronizadas que ganham força ao serem consumidas com muito mais vigor do que outras menos utilizadas. Embora o presente projeto não utilize esse tipo de mídia, considera-se necessário destacar algumas de suas características para aprofundar a compreensão acerca do processo de desenvolvimento de um livro infantojuvenil.

Entre as construções de alto consumo e que representam uma literatura ilustrada alternativa, os mangás, as *comics* (quadrinhos) e os *graphic novels* (romances gráficos) se destacam como categorias principais diretamente ligadas ao público jovem adulto e adolescente, o que pode ser explicada por uma combinação de fatores culturais e de mercado.

Os livros ilustrados têm um grande potencial para subverter o poder e questionar a ordem existente. Os dois níveis narrativos, o verbal e o visual, permitem o contraponto e a contradição entre as estruturas de poder apresentadas por palavras e imagens. (NIKOLAJEVA, 2023, p.227).

O mercado editorial voltado para o público jovem, nas últimas décadas, passou por uma mudança radical. A crescente popularidade das *comics*, mangás e *graphic novels* culminou no aumento da demanda por esse tipo de mídia. Isso ocorreu por fatores como o aumento da tecnologia e digitalização dessas narrativas que atualmente podem ser encontradas facilmente na internet, à distância de um clique. O professor doutor Edgar Franco, um dos pioneiros nos estudos de quadrinhos digitais no Brasil, classifica o termo “HQtrônico” como sendo “todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia” (2011, p.02). Ou seja, a essencialidade da internet propõe ainda mais alternativas para o leitor que possa se entreter à base de novos elementos gráficos e tecnológicos, a partir das HQtrônicas.

As mídias, o entretenimento e a informação de modo geral migraram para o ciberespaço, ocasionando mudanças estruturais na forma como estes conteúdos são

produzidos, distribuídos e consumidos. Assim como ocorreu com a música e os filmes, as histórias em quadrinhos não ficaram de fora desta mudança. (KRENING, 2015, p.03).

Subsequentemente, o final do século XX e começo do século XXI foi marcado por inúmeras representações cinematográficas inspiradas em narrativas literárias, em especial aquelas voltadas ao mundo dos quadrinhos. A empresa *Marvel Studios* é uma das mais destacadas neste sentido atualmente, com a construção de um universo de filmes, séries e animações complexas acerca de seus personagens e tramas literários voltados ao público jovem. “A nona arte provou ser versátil: foi do papel para as telas da TV, do cinema e do computador, tornando-se um dos produtos transmidiáticos mais rentáveis e queridos da atualidade” (LOPES, 2020, s/p). Assim, nota-se que esse caráter transmídia enriquece a popularidade desse tipo de literatura.

Outrossim, por mais que as tramas desse tipo de mídia normalmente acompanhem personagens heroicos, há também uma crescente visibilidade em narrativas de diferentes gêneros literários. Hoje em dia, os quadrinhos, por exemplo, abordam uma ampla variedade de gêneros, como ficção científica, fantasia, drama, terror, romance e não-ficção. Isso ampliou a base de fãs para além dos tradicionais leitores de super-heróis, atraindo pessoas com diferentes interesses. Exemplo claro é o livro *O Gato Preto em quadrinhos* (2007), que expõe a clássica narrativa popular de terror do autor Edgar Allan Poe em formato de HQ (Figura 29).

Figura 29 — Página 11 do livro *O Gato Preto em quadrinhos*, ilustrado por Diogo Henrique Oliveira e Hugo Matsubayashi.

Figura 29 — Página 11 do livro *O Gato Preto em quadrinhos*



Fonte: Página digitalizada pela autora, 2024.

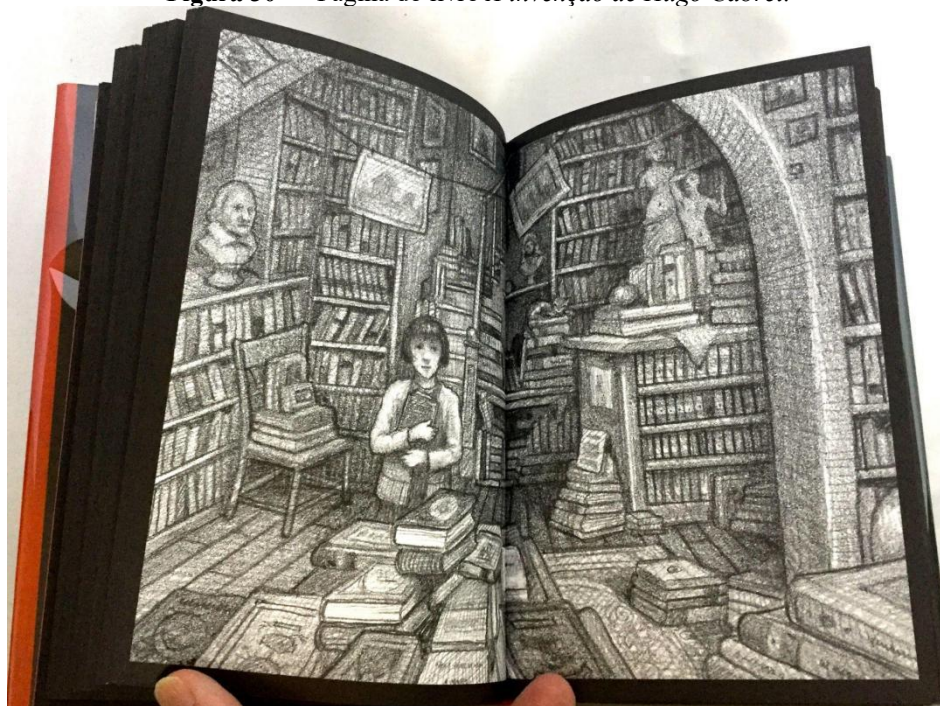
Pode-se notar, portanto, que uma base literária voltada para o público infantojuvenil referenciada em uma dessas três categorias possui grandes chances de reconhecimento. Por outro lado, como dito anteriormente, o presente projeto não se caracteriza em nenhuma delas por completo.

Com influência em uma literatura com ilustrações de forma alternativa, o livro de Teresa Bicuda tem como objetivo uma estrutura diferente daquelas propostas na maioria dos quadrinhos e mangás. Por um lado, os quadrinhos têm como elementos principais uma narrativa visual guiada a partir de quadros, balões de falas e, em alguns casos, as onomatopeias. Por outro, os mangás também são vistos como histórias em quadrinhos, mas são originárias no Japão e possuem certas singularidades, como a leitura que é feita da direita para a esquerda, e um estilo artístico bem característico, como grandes olhos e expressões exageradas. Entre outros elementos, o livro de Bicuda pretende realizar alguns ajustes nos atributos estruturais característicos desse tipo de mídia, que normalmente são o centro de atenção dos jovens que consomem literatura ilustrada.

Livros com ilustrações mais independentes ou artísticas, com uma abordagem abstrata ou conceitual, podem não ser uma escolha natural para o público jovem adulto e adolescente,

mas existem algumas exceções. Um exemplo claro é o famoso livro *A invenção de Hugo Cabret* (2007), que reúne elementos narrativos textuais com imagens gráficas de forma intrigante, relacionando a imagem como mais do que apenas acessório da trama, mas como recurso essencial para a experiência (Figura 30).

Figura 30 — Página do livro *A invenção de Hugo Cabret*.



Fonte: Amazon, 2020.

Na leitura da história de Ana Teresa, as imagens são propostas de maneira decisiva para o entretenimento. Com ilustrações bem desenvolvidas e cativantes, o objetivo é fazer o leitor se demorar em cada página, mesmo depois de já ter lido o texto acompanhante, para apreciar a composição e formatação. As artes se apresentam de forma dinâmica com o texto, em alguns momentos preenchendo páginas por inteiro, sem o uso de balões de fala. Neste processo, a clareza visual precisa ser testada ainda nos rascunhos, mas a expectativa é que a atração pelos detalhes presentes nestas artes consiga revelar os simbolismos e até mesmo os *easter eggs* (ou “ovos de páscoa”, em português), que significam “mensagens escondidas” ou “referências ocultas”.

Por mais que as abordagens de quadrinhos, *mangás*, *graphic novels* e similares sejam atraentes e visivelmente populares, a escolha por uma trama mais interativa e uma leitura

imersiva foi crucial para a narrativa. Por outro lado, em alguns momentos, os fatores que caracterizam algumas dessas literaturas podem auxiliar no desenvolvimento visual do projeto, como o fato de, tanto nas HQs quanto no livro da Teresa Bicuda, a arte desempenha um papel fundamental na emotividade e na atmosfera da história. Dessa forma, a próxima fase contempla o projeto literário em si, baseando-se através do conceito para a construção dos personagens secundários e cenários da narrativa, assim como as etapas de desenvolvimento do livro.

3. Desenvolvimento do livro

A partir do exposto, percebe-se que o entendimento da cultura local contribui para a valorização e estimula o progresso da região (LÓSSIO; PEREIRA, 2007), especialmente através do resgate de tradições e costumes advindos das lendas e mitos. Nesse contexto, o desenvolvimento do livro com ilustrações baseado na releitura da lenda Tereza Bicuda enfatiza a transmissão de tais valores na contemporaneidade, além de adicionar elementos e discussões pertinentes ao público infantojuvenil, como ideais de empoderamento feminino e liberdade de expressão.

Nesse sentido, para que o resultado final estruture-se além da estética visual e cativa o leitor com técnicas fundamentadas no design de produtos, é necessário avançar por uma fase adicional a fim de desenvolver o conceito do projeto. Isso posto, através da explicação da abordagem metodológica, o presente capítulo pretende abordar a estratégica de fundamentação do conceito, através do *brainstorm* (CIALINI, 2014) e *moodboard* (PAZMINO, 2015). Ademais, é explicitado o partido adotado no corpo do produto, para que dialogue com o tema e a narrativa de forma contínua e coesa. Com o avanço da teoria, a parte prática volta a ser enfatizada através do design dos demais personagens da trama e da criação de mundo e cenários. Por fim, a estrutura criativa do livro será montada a partir de *storyboards* (GLEBAS, 2009) e *thumbnails* (BISHOP, 2020), com o propósito de concluir um *book dummy* do produto como resultado final do atual projeto.

De acordo com Pazmino (2015), o conceito é essencial para a compreensão do significado do produto, mas existem alguns processos para se chegar até ele. A seguir, será relatado o método de exploração utilizado para o livro com ilustrações inspirado na releitura da lenda da Tereza Bicuda.

3.1 Fundamentação do Conceito

Mesmo que subjetivas, as narrativas existem através de uma ideia principal que estrutura a base de seus acontecimentos e, através dela, é possível ver a história de forma resumida (SNYDER, 2024). Ou seja, o conceito de um projeto pontua suas principais singularidades e

define seu escopo, além de, em alguns casos, introduzir categorias para seu desenvolvimento. Como exemplo pode-se citar o filme *Nosferatu* (Figura 31), produzido em 1922, que define seu conceito no expressionismo alemão, apoiando-se no horror e na realidade fictícia dos vampiros (FRAGA, 2024).

Figura 31 — Cena do filme *Nosferatu*, de 1922.



Fonte: Cinema das Trevas, 2024.

De modo análogo, a proposta atual visa estabelecer um conceito que dialogue com o tema e a narrativa pré-estabelecida anteriormente. Cria-se, destarte, a necessidade de organização de palavras através do *Brainstorm*, que, segundo Cialini (2014), é definida como uma geração de opções criativas e termos relacionados ao caso, com o objetivo de encontrar soluções e avaliar as ideias.

Com o auxílio dos sites *Canva*, *Pinterest* e a releitura da lenda jaraguense de Teresa Bicuda presente Trabalho de Conclusão de Curso, foram escolhidas 243 palavras relacionadas ao projeto, e, dentre elas, 15 foram salientadas como principais para a construção do conceito (Figura 32). Não obstante, 5 termos se sobressaíram em relação aos demais, são eles: “livro”, “ilustração”, “trágico”, “empoderamento” e “releitura”.

Figura 32 — *Brainstorm* do projeto



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Segundo Pazmino (2015, p. 162), o *moodboard*, ou “painel semântico”, ajuda na “definição e visualização do significado do produto”, além de auxiliar nos aspectos simbólicos. Foram realizados *moodboards* para alguns dos principais termos relacionados à presente pesquisa, como forma de interpretação referente aos sentidos das palavras. Assim, para expandir a imaginação e ampliar a temática, algumas das palavras utilizadas foram:

- Fantasia (Figura 33): Que recebeu referências no Impressionismo e na Arte Nouveau, além de inspirações nas obras de Giuseppe Arcimboldo.
- Ilustração (Figura 34): Influenciada pelo artista Norman Rockwell e técnicas de composição.
- Arrepiante (Figura 35): Que recebeu caráter simbólico como aqueles presentes em obras do Barroco e Expressionismo.

Figura 33, Figura 34 e Figura 35 — Moodboard das principais palavras do projeto.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

A partir do painel semântico é possível conectar elementos externos ao trabalho proposto, como expressões, inspirações, símbolos, cores, formas e o próprio conceito (PAZMINO, 2015). Para ilustrar as principais ideias a respeito do atual projeto, foram recolhidas 6 fotografias de referência (Figura 36). Na imagem seguinte, é possível notar influências artísticas do romantismo, que valoriza emoções intensas, drama e composição dinâmica com temas referentes à morte, sofrimento e heroísmo trágico. Ademais, o cenário relacionado às moradias do interior de Goiás enfatiza a tradição cultural. Por fim, os livros com ilustrações representam o tema central do projeto, com caráter arrepiante, com o propósito de elaborar um design apoiado na abordagem semântica.

Figura 36 — Moodboard do projeto.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Nesse sentido, através da análise relacionada à coleta de dados e dos *moodboards* foi possível sintetizar a ideia da frase conceito para a pesquisa: A reinterpretação da lenda de Tereza Bicuda em formato de livro, integrando uma representação visual impactante por meio de ilustrações que ressaltam os ideais de empoderamento feminino, ao mesmo tempo em que preservam o tom trágico e arrepiante da história original. A partir desta, a frase oficial do conceito é: “*A arrepiante releitura da lenda Tereza Bicuda, que enaltece ideais de empoderamento feminino.*”

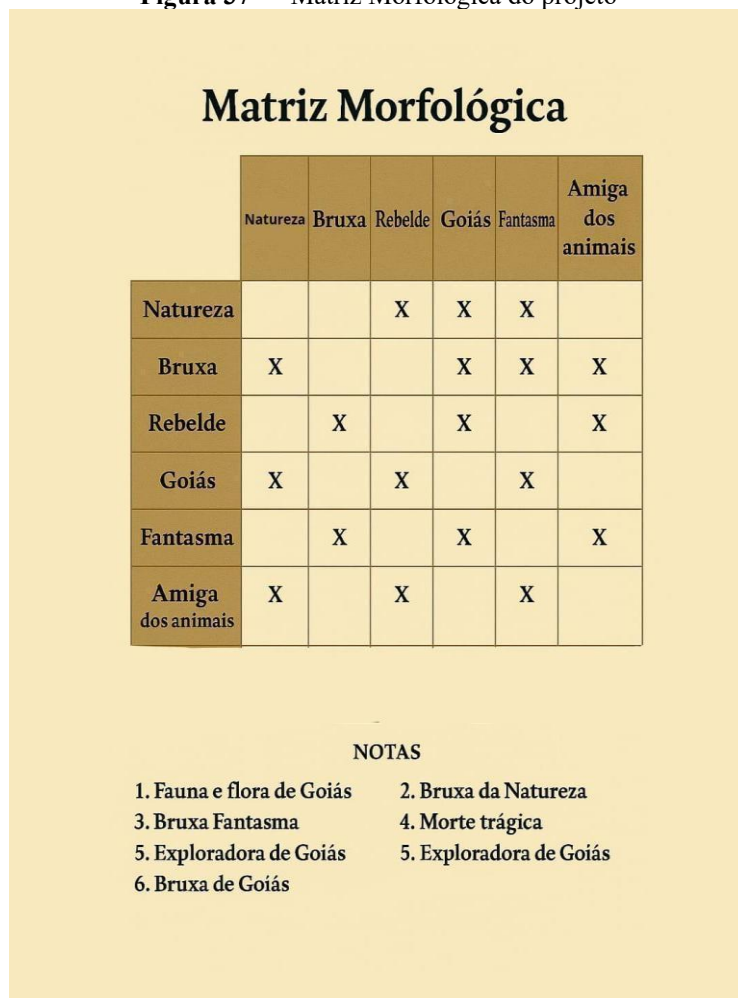
Com o conceito estabelecido, tornou-se necessária a construção da matriz morfológica do projeto (Figura 37), partindo das principais características que cercam a protagonista da história.

O uso da matriz morfológica no processo de inovação de produtos oferece vários benefícios, como gerar um grande número de ideias, identificar combinações únicas que podem não ser óbvias à primeira vista e promover uma abordagem sistemática para a resolução de problemas. (MANJÓN, s/p, 2024, tradução livre realizada pela autora).

No presente trabalho, a matriz foi de fundamental importância para perceber novas composições e arranjos que o projeto pode seguir não apenas na personagem, mas em todo seu

desenvolvimento. Por exemplo, ao juntar as palavras “bruxa” e “Goiás”, levantou-se a hipótese de introduzir elementos regionais fisiológicos e conceituais no escopo da narrativa que sejam voltados ao fantástico e sobrenatural, mas que tenham base na cultura goiana.

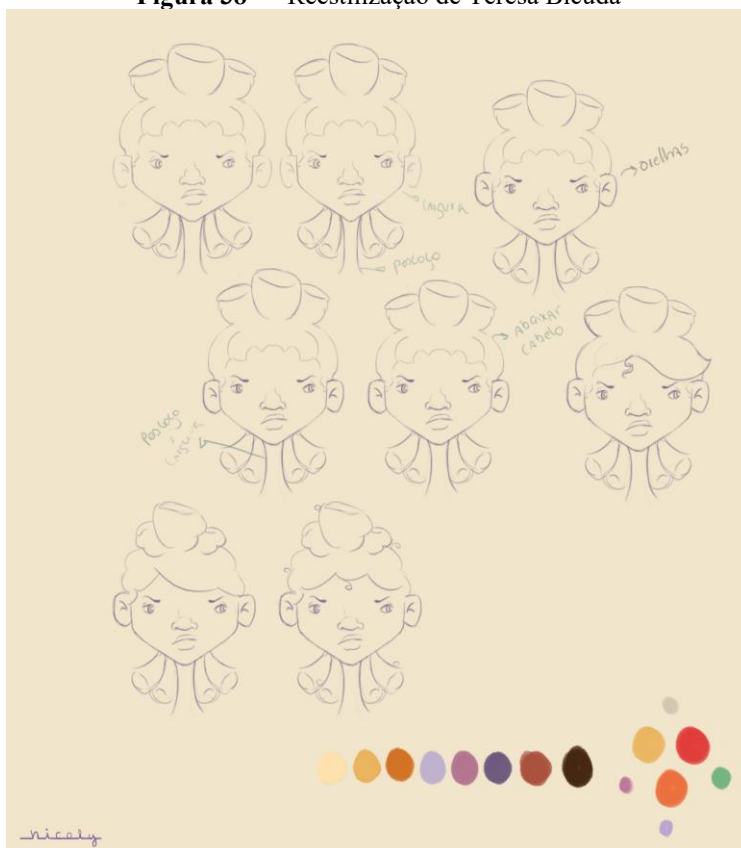
Figura 37 — Matriz Morfológica do projeto



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

A partir desta nova perspectiva acerca do projeto, tornou-se relevante reavaliar o design da personagem Teresa Bicuda. Assim, foi reconsiderado principalmente o estilo gráfico da protagonista, que seria a base de reestruturação para os demais personagens da narrativa. Entre muitas ilustrações, algumas se destacaram entre as demais (Figura 38), com um visual atípico ao usual, mas mantendo as principais características que compõem seu rosto e personalidade, como os coques na cabeça e as sobrancelhas curvadas em tom de insatisfação.

Figura 38 — Reestilização de Teresa Bicuda



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

“Desenhe seu personagem quantas vezes puder, com diferentes poses e expressões, para ajudar a conhecer ele melhor” (3D Publishing, 2021, p.14). A partir desse contexto, após múltiplas experimentações visuais constatou-se que a nova proposta de estilização conferia à personagem uma aparência excessivamente infantilizada, ainda que apresentasse qualidades gráficas relevantes. Nesse sentido, a reavaliação do processo fortaleceu a configuração visual anteriormente concebida para a protagonista, reafirmando a pregnância das formas já previamente estabelecidas.

Com o estilo gráfico do rosto de Teresa definido, tornou-se fundamental a estruturação oficial dos demais personagens da trama e o planejamento do cenário.

3.2 Processo de criação dos Personagens Secundários e do Universo da Ação

Estabelecer o tom de um projeto visual é um dos primeiros passos para garantir coesão na narrativa e estética. Em *How to be a children 's book Illustrator* (2021), a editora 3D Publishing cita que o tom de um livro pode mudar durante seu escopo para refletir certas cenas da narrativa a partir da transformação visual, especialmente através do uso das cores. Nesse sentido, a escolha da paleta de cores desempenha papel essencial no livro de Teresa Bicuda, uma vez que pretende guiar a percepção do espectador e contribuir diretamente para a construção de um universo coerente, dividido entre cenas impactantes e lúdicas.

O uso de cores desempenha um papel incrivelmente importante na manutenção do engajamento do seu público. O estilo e as cores das ilustrações ajudam a conduzir o leitor pela narrativa, por isso é importante que a paleta de cores escolhida permaneça consistente em todo o livro. Se você tiver diferentes paletas de cores espalhadas por páginas diferentes, a consistência será quebrada. Isso dificulta o processamento do que está acontecendo na narrativa pelo leitor, pois cada página parecerá parte de uma história diferente. (3D PUBLISHING, 2021, p.31, tradução livre realizada pela autora).

Uma vez que a paleta de cores de Bicuda varia, principalmente, entre as cores violeta, laranja e amarelo, para evidenciar seu traço de inconformista (HELLER, 2021), a paleta geral do projeto também se apoia nessas cores, para formar uma base gráfica identitária em seu desenvolvimento. Ademais, as cores verde, bordô e creme também fazem parte do conjunto de identidade visual, para compor as cenas e as vestimentas dos principais personagens, apoiando-se em tons análogos aos da protagonista. A partir desse ponto, e com a elaboração de um cronograma voltado às principais etapas de desenvolvimento do livro, deu-se início à concepção gráfica dos demais personagens que compõem a narrativa.

Embora Teresa Bicuda assuma o papel de protagonista na narrativa, outras figuras desempenham funções igualmente relevantes na construção da complexidade e dramaticidade da trama, como é o caso de Abigail, sua mãe. De acordo com o *briefing*, como antagonista principal, Abigail (ou “filha do coronel”, como também é chamada na estória) é uma mulher controladora, mas muito inteligente, que sonha em voltar à sua ascensão social em Jaraguá e, para isso, precisa ensinar “novos modos” (comportamentos sociais) à filha. Como é uma personagem que simboliza o oposto de Bicuda, seus trajés e feições também devem representar tais características.

A análise de silhueta (Figura 39 e 40) revelou formas pontiagudas e esguias, com cabelos projetados para cima e um rosto alongado, marcado por um queixo proeminente.

Segundo Bishop (2020, p. 54) “triângulos e ângulos agudos são frequentemente utilizados na criação de personagens vilanescos, mas também podem ser usados para simbolizar força e confiança”, ou seja, as formas de Abigail enaltecem sua personalidade, ao mesmo tempo que dinamizam sua estrutura e criam uma identidade visual própria.

Figura 39 e 40 — Design da personagem Abigail.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

As fontes de inspiração para as roupas da personagem foram diversas, desde trajes comumente utilizados no Brasil final do século XIX até referências de figurino de novelas nacionais que se passam por volta da mesma época, como *Sinhá Moça* (2006) e *O tempo e o Vento* (2014) (Figura 41).

Figura 41 — Figurino da novela O tempo e o vento (2014).



Fonte: Era Vitoriana, 2017.

Para a paleta de cores, optou-se por tons mais escuros, como o bordô e o preto (Figura 42), para simbolizar o poder/perigo e a sofisticação/trágico (BISHOP, 2020), respectivamente, através de pequenos desenhos simplificados da personagem.

Figura 42 — Ilustrações das cores da vestimenta de Abigail.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

A ilustração base oficial de Abigail revelou-se satisfatória uma vez que conseguiu refletir com precisão sua personalidade forte, elegante e marcada por um senso de autoridade, aspectos fundamentais para o papel que desempenha na narrativa (Figura 42):

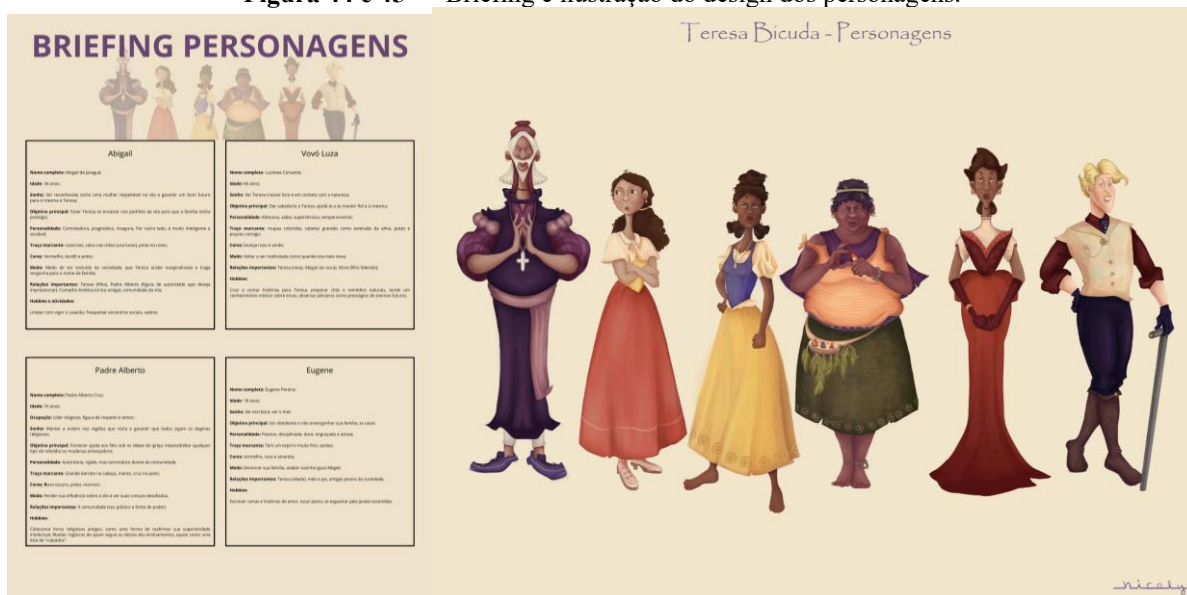
Figura 43 — Ilustração do processo de desenho da Abigail.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Com uma metodologia similar — passando pelo *briefing*, estudo de formas, silhuetas, experimentação e definição do rosto, vestimentas e, por fim, os acessórios e expressões —, os demais personagens da trama foram construídos de maneira dinâmica, priorizando a identidade visual. Entre os principais, destacam-se as figuras de Vovó Luza, Eugene, Padre Alberto e Von Stein:

Figura 44 e 45 — Briefing e ilustração do design dos personagens.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

O processo de desenvolvimento dos personagens culminou no resultado demonstrado na Figura 43. Cada personagem foi concebido em poses que refletem suas características narrativas e psicológicas, reforçando seus papéis na história. A mãe de Teresa, por exemplo, foi representada com uma postura rígida e uma silhueta fortemente simétrica, enfatizando seu caráter severo e controlador. Já o personagem Von Stein, desenhado com um porte ereto, expressão ativa e acessórios de vestimenta típicos da aristocracia, transmite seu perfil esnobe e arrogante. Elementos simbólicos também foram integrados nas formas básicas dos personagens, como o padre, cuja silhueta remete a uma cruz, com os braços unidos em prece e o corpo verticalizado, reforçando sua função religiosa e a rigidez de sua moralidade.

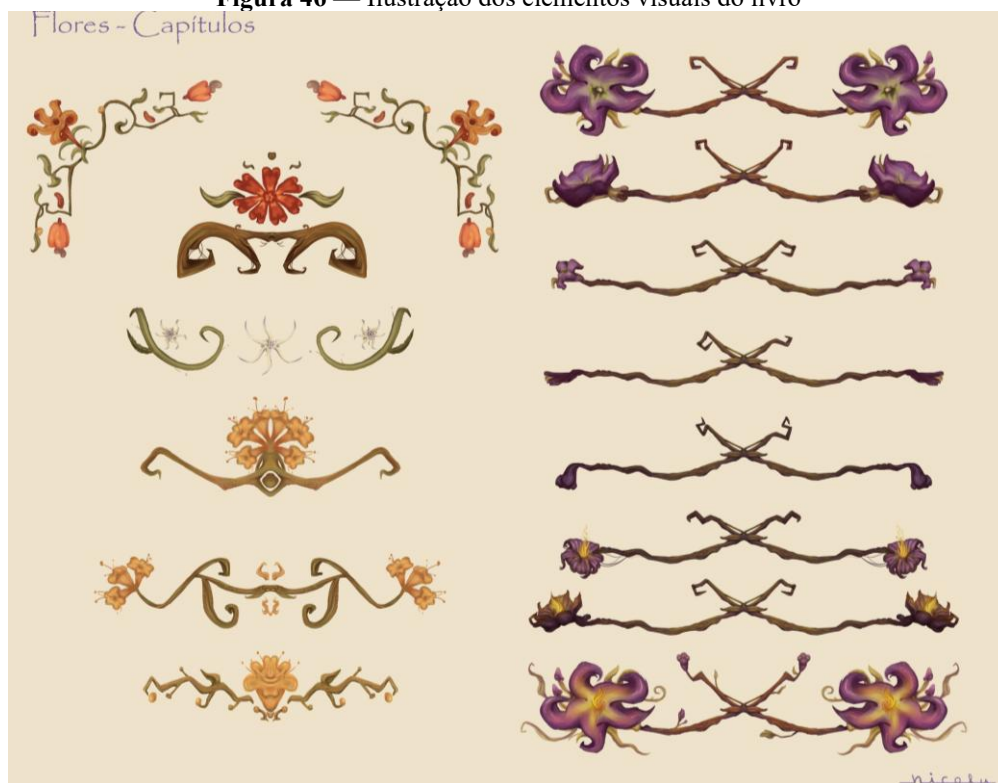
Esses detalhes visuais, aliados a uma paleta de cores que transita entre tons de marrom, bordô e amarelo, cuidadosamente escolhidos para harmonizar com o restante da narrativa, ajudam a construir uma identidade visual coesa e expressiva para o projeto. A síntese entre forma, cor e pose buscou não apenas reforçar o caráter de cada personagem, mas também criar uma atmosfera que dialogasse com o contexto cultural e emocional da história da Teresa Bicuda.

Personagens e suas histórias são as partes dos livros em que os leitores tendem a se concentrar e lembrar mais. Portanto, é importante que eles sejam atraentes, o que pode ser alcançado por meio da criação de imagens envolventes. O apelo do personagem

decorre de seu design, expressões e quão apropriado para a idade do leitor eles são. (3DTOTAL Publishing, 2021, p. 30, tradução livre realizada pela autora).

De modo análogo, o universo da ação foi criado a partir de elementos recolhidos dos personagens e do traço característico das ilustrações desenvolvidas até o presente momento. Seguindo o raciocínio de Kleon (2012, p.17), “toda nova ideia é apenas um *mashup* ou um *remix* de uma ou mais ideias anteriores”, para construir uma identidade visual condizente durante todo o produto, foram utilizadas técnicas de inspiração advindas do percurso do trabalho. Por exemplo, para a elaboração de elementos visuais que compõem as páginas do livro, alguns pedaços das silhuetas dos personagens, componentes presentes na vestimenta e na própria narrativa serviram de influência, como a flora do bioma do cerrado.

Figura 46 — Ilustração dos elementos visuais do livro



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

A partir da organização dos itens gráficos (Figura 44) iniciou-se o processo da construção do cenário, recebendo apoio da base identitária que deu origem aos elementos acima, além de se basear em componentes fantásticos e simbólicos. Nota-se, por exemplo, que o telhado da cabana de Teresa (Figura 45) remete de forma sutil a um chapéu comumente

associado às bruxas, para evidenciar sua forte conexão com a natureza e o sobrenatural. Por outro lado, a paleta de cores permanece em constância com os conceitos já explicitados anteriormente, de acordo com os acordes cromáticos expostos por Heller (2021), destacando o caráter agradável e aconchegante da cena da Figura 46.

Figura 47 e 48 — Ilustrações da cabana de Teresa Bicuda



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Outro fator importante para a estruturação do cenário foram as locações reais da cidade de Jaraguá de Goiás, como a *Rua das Flores* (FITTIPALDI, 1988) e a *Capela de Nossa Senhora do Rosário* (LACERDA; MELLO, 1963), nas Figuras 47 e 48.

Figura 49 e 50 — Ilustrações da Capela de Nossa Senhora do Rosário



Fonte: Acervo pessoal (2022) e Google Maps (2024).

Com o universo da ação em estágio avançado, mostrou-se nítido que o cenário onde os personagens estão inseridos não só enriquece a cena visualmente, como também contribui para transmitir emoções e situar o contexto (SAMPAIO, 2024). Portanto, a fim de garantir a coesão e a boa estruturação do livro com ilustrações, foi necessário avançar para as etapas de diagramação e elaboração dos rascunhos do projeto final.

3.3 Diagramação e Formatação Gráfica

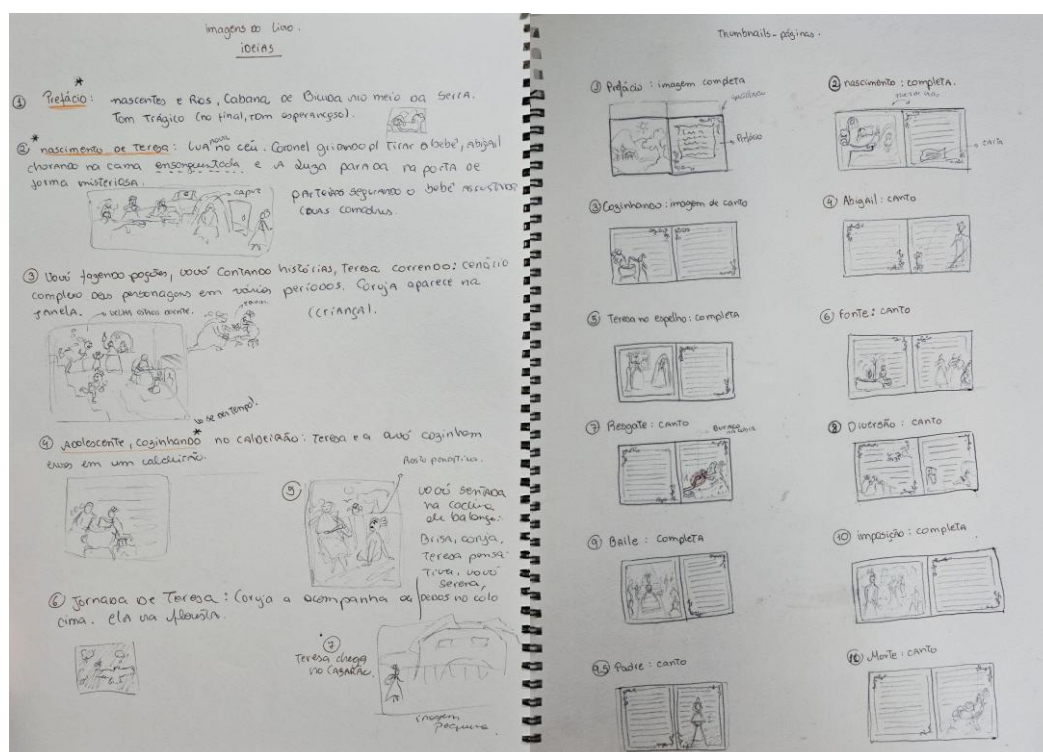
Entre todas as fases da criação de um livro com ilustrações, a parte de planejamento gráfico e diagramação é uma das mais relevantes para um projeto bem-sucedido, e o trabalho de um designer torna-se essencial. Segundo Menegazzi (p. 274, 2018) “exercer o ofício de design de livros infantis implica promover a materialização de qualidades da linguagem literária”, buscando aprimorar a experiência do leitor e entender a “valorização gráfica e estilística das obras”. Contudo, torna-se essencial, em um primeiro momento, compreender a distinção entre livros ilustrados e obras que apenas incorporam ilustrações:

Um livro com ilustrações conta uma narrativa por meio de palavras. Embora as imagens ampliem essa narrativa, a história pode ser compreendida sem elas. As imagens têm um papel auxiliar, pois as próprias palavras já contêm imagens. Em contraste, um verdadeiro livro ilustrado conta uma história principalmente, ou inteiramente, por meio de imagens. Quando as palavras são usadas, elas cumprem um papel auxiliar. Um livro ilustrado diz, com palavras, apenas o que as imagens não podem mostrar (SHULEVITZ, p.28, 1997, tradução livre realizada pela autora).

Dessa forma, o atual projeto de TCC se baseia na diagramação e planejamento de livros com ilustrações, já que possui uma narrativa escrita que utiliza o desenho como forma de auxílio visual, e não como sua principal fonte de informação guiada.

Cordeiro (1987) aponta que a escolha apropriada da tipografia, arranjo visual do conteúdo, espaçamento entre as linhas, dimensão das margens e toda a sua estruturação gráfica são fundamentais para garantir uma impressão de qualidade, tornando o texto claro e fácil de ler. Sendo assim, realizou-se *thumbnails* como alternativa de *storyboard* para a formatação da narrativa da Teresa Bicuda (Figura 49 e 50):

Figura 51 e 52 — Storyboard/Thumbnails do livro

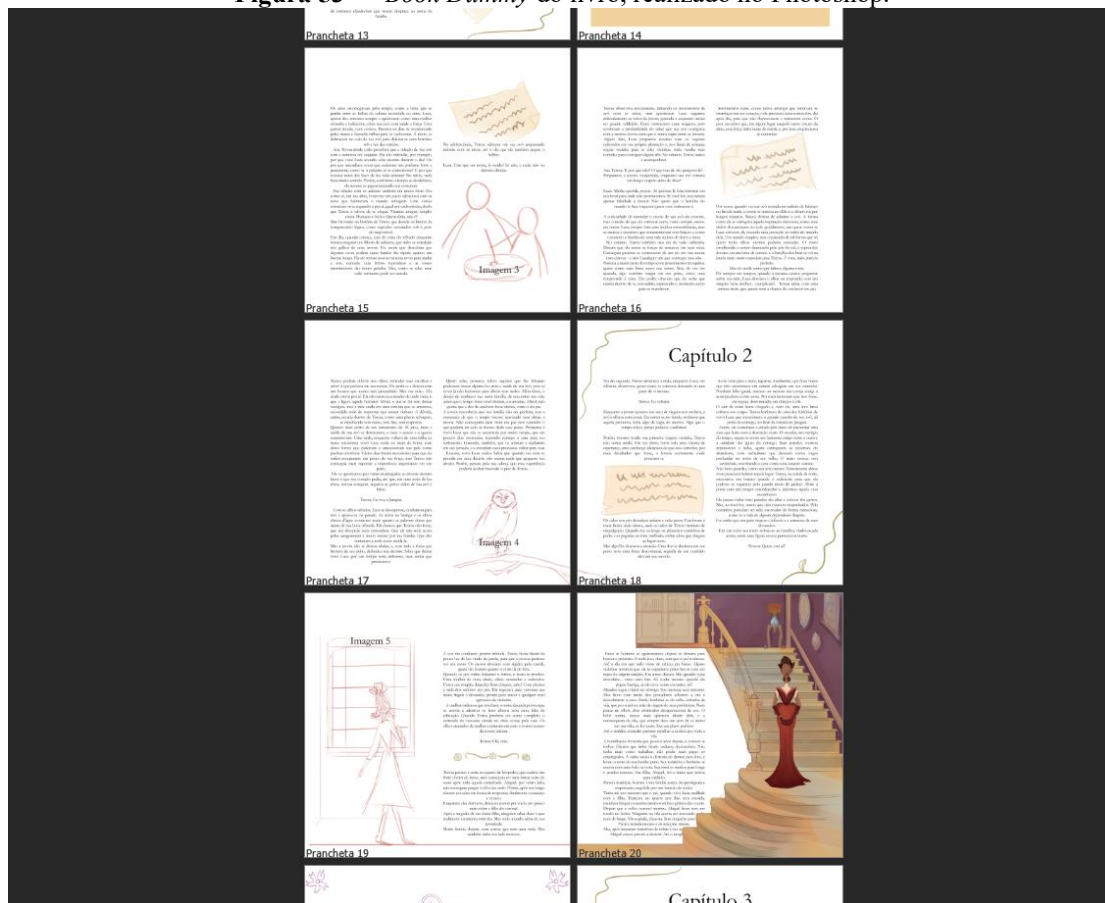


Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Shulevitz (1997) salienta que o *storyboard* permite que o livro possa ser percebido como se estivesse sendo visto de muito longe, mostrando apenas os elementos maiores como se fosse uma única imagem composta por unidades menores. De modo complementar, *3DTOTAL Publishing* (2021) enfatiza que criar *thumbnails* colabora a descartar as ideias mais óbvias e evita cair em clichês, estereótipos e designs já muito usados. Destarte, optou-se por seguir uma diagramação associativa, que “permite maior fluidez de leitura e entrosamento entre linguagens gráfico-verbais e imagéticas” (Menegazzi, 2018, p. 278), a partir de uma estética flexível entre o texto e a imagem, dinamizando as páginas e adicionando maior imersão na história. A dimensão adotada para o produto foi de 23 centímetros de altura e largura, com a mentalidade de que “o formato, assim, não é acidental, mas participa da totalidade estética do livro” (Nikolajeva e Scott, 2011, p.307). Por ter lados iguais, o formato quadrado proporciona equilíbrio visual e favorece composições simétricas, o que contribui para uma leitura mais fluida e harmônica, especialmente para o público jovem. Além disso, o tamanho grande amplia a área útil de cada página, permitindo que as ilustrações ganhem destaque, com espaço suficiente para inserir detalhes ricos e expressivos que enriquecem a narrativa visual.

Para que a formatação do produto fosse feita com coesão realizou-se um *book dummy* do livro para melhor visualização do rascunho da obra (Figura 51):

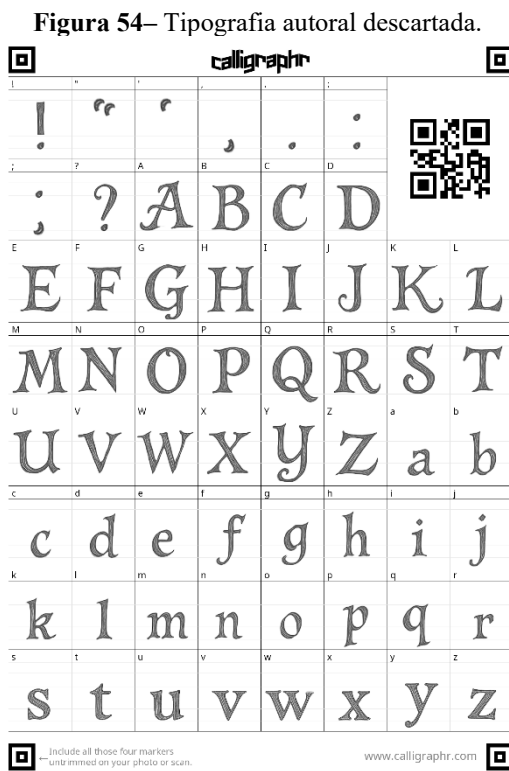
Figura 53 — *Book Dummy* do livro, realizado no Photoshop.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Um *book dummy* é uma versão preliminar do seu projeto, elaborada com uma diagramação que se aproxima significativamente do resultado final, isto é, com as palavras já nas respectivas páginas enquanto visualiza um esboço das ilustrações (Shulevitz, 1997). Esta etapa do projeto foi fundamental para compreender a ilustração gráfica das páginas, quais personagens iriam aparecer e como a cena dialoga com o texto. Além disso, outros componentes foram importantes nesta fase, como a pesquisa das páginas obrigatórias de um livro (colofão, contracapa, folha de rosto, entre outros elementos) e a definição do número de páginas, essenciais para a análise de orçamento do produto final.

Em sequência, para compor a identidade visual do livro, foi considerado (porém não aplicado) o desenvolvimento de uma tipografia exclusiva, elaborada a partir das características visuais presentes nas próprias ilustrações do projeto (Figura 52).



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Segundo Bringhurst (1992, p.21, tradução livre da autora), “a escrita se funde com a tipografia, e o texto se torna sua própria ilustração”, ou seja, em certos contextos, o design das letras faz mais que meramente transmitir o conteúdo textual, mas também auxilia a própria mensagem visual do produto. Assim, a primeira proposta visava fortalecer a coesão estética entre texto e imagem, além de agregar maior valor autoral ao livro. Contudo, durante os testes, observou-se que os resultados obtidos apresentavam semelhanças significativas com tipografias já existentes, o que comprometeu a originalidade pretendida. Diante desse impasse associado a outras circunstâncias, optou-se pela utilização de fontes pré-existentes, que atendessem aos critérios de legibilidade, adequação estética e funcionalidade gráfica. As fontes escolhidas foram *Elementary Gothic Bookhand* para os títulos e *Garamond Regular* para o corpo textual (Figura 53).

Figura 55 – Página do livro com a tipografia aplicada.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

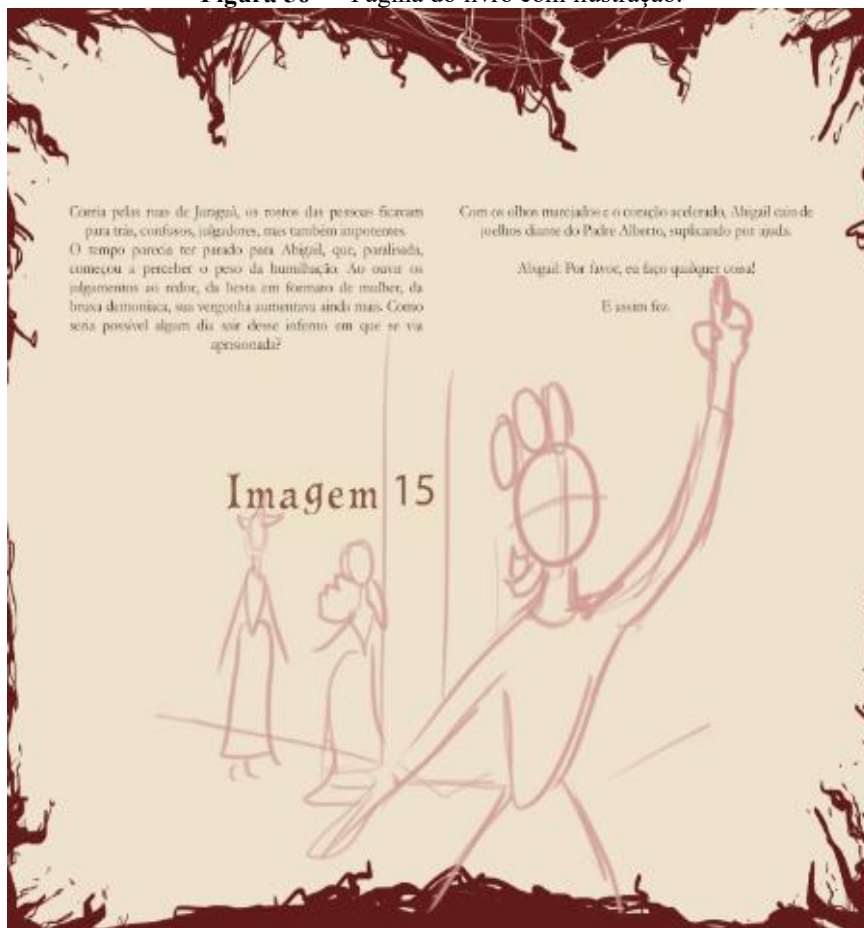
Com os elementos gráficos concluídos e a diagramação em fase final, o projeto encerra a etapa do desenvolvimento editorial. A partir deste ponto, resta apenas inserir as ilustrações e demais componentes nas páginas já diagramadas.

3.4 Resultados

Na fase conclusiva do projeto, a produção das últimas ilustrações assume prioridade. Seguindo o mesmo processo técnico e metodológico aplicado no desenvolvimento dos designs de personagens, que inclui etapas de idealização, esboço, definição de paleta de cores, estudo de contraste, pintura e finalização, deu-se início a elaboração das ilustrações oficiais que compõem o livro.

Em algumas cenas, é possível perceber a linguagem semântica das formas e cores, como, por exemplo, a página 33 (figura 54):

Figura 56 — Página do livro com ilustração.



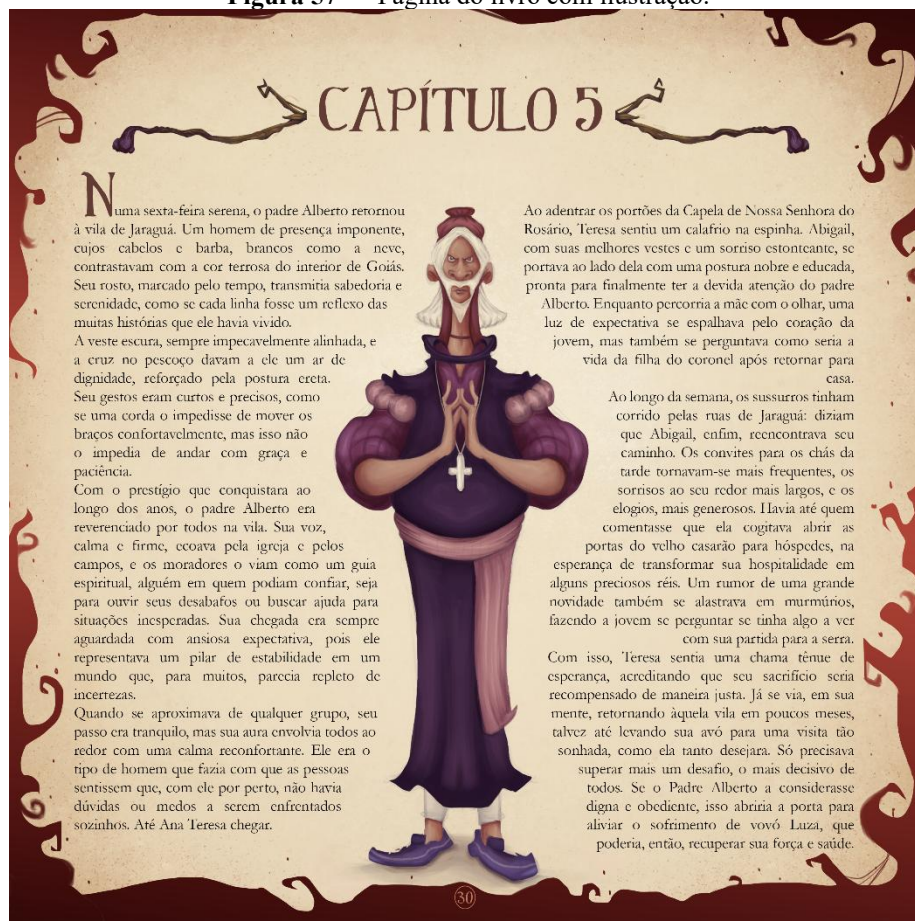
Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Na ilustração apresentada acima, observa-se a figura de Teresa representada em escala significativamente maior em relação aos demais personagens, posicionada de forma a transmitir força, segurança e empoderamento. Esse recurso de hierarquia visual, no qual sua presença ocupa uma posição de superioridade na composição, reforça sua autoridade e sua postura de enfrentamento na narrativa. Como aponta Molly Bang (2016), quando algo está em um local mais elevado na página, está em uma posição tática mais forte, pois é como se pudesse ver os inimigos e lançar coisas sobre eles. Já quando está abaixo, não consegue enxergar muito longe, coisas podem cair sobre eles e os esmagar. Isso evidencia como a disposição vertical e a proporção dos elementos na cena atuam diretamente na construção da percepção de poder,

segurança e controle. Dessa forma, a escolha por representar Teresa em uma posição elevada e em maior escala não apenas contribui para a leitura visual, mas também intensifica sua força simbólica tanto na composição gráfica quanto no desenvolvimento da história.

Em uma outra situação, o Padre Alberto é apresentado em uma imagem localizada no centro da página (Figura 54). Conforme explicitado por Bang (2016, p.56), “o centro da página é o ponto de atenção mais efetivo”. Dessa forma, a centralização da imagem visa evidenciar a notoriedade e valorização da figura do padre pelo povo da vila. Além disso, as letras são dispostas de maneira curvilínea ao redor da imagem, reforçando seu destaque visual. Bang (2016) também ressalta que “quanto mais próximo um objeto está da borda ou do centro, maior é a tensão”, o que contribui para intensificar a importância do momento retratado.

Figura 57 — Página do livro com ilustração.



Fonte: Acervo pessoal, 2025.

Como etapa final do desenvolvimento do projeto, refletiu-se cuidadosamente sobre a definição do título que representaria o livro com ilustrações de Teresa Bicuda. Durante esse processo, foram consideradas alternativas como “O Diário de Teresa Bicuda” e “A Lendária Bicuda”, que, embora dialogassem com aspectos da narrativa, não expressavam plenamente a proposta conceitual da obra. Dessa forma, optou-se por “Teresa Bicuda: O Sopro da Lenda”, uma titulação que sintetiza, de maneira simbólica, tanto a retomada da tradição oral quanto a ressignificação da personagem no contexto contemporâneo. O termo “sopro” foi empregado com a intenção de evocar a ideia de renovação e continuidade, sugerindo que essa é uma nova interpretação da lenda, enquanto as palavras “Teresa Bicuda” mantêm o vínculo direto com a protagonista, preservando sua identidade cultural e reforçando sua centralidade na narrativa. Dessa maneira, compreende-se que concluem-se as etapas de elaboração do texto e das ilustrações, preparando o caminho para as conclusões finais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo principal a ressignificação da lenda goiana de Tereza Bicuda, transformando-a em uma narrativa infantojuvenil ilustrada, com foco no empoderamento feminino e na valorização do folclore regional. A partir de uma base teórica sólida, que incluiu autores como Câmara Cascudo, Mircea Eliade, Maria Nikolajeva e Joseph Campbell, foi possível compreender a importância das lendas e mitos na construção da identidade cultural de um povo, bem como explorar os potenciais da literatura e da ilustração como ferramentas pedagógicas e de preservação da memória.

O desenvolvimento do projeto incluiu a releitura da narrativa da lenda Tereza Bicuda, propondo uma nova abordagem que dialoga com os valores contemporâneos, especialmente no que diz respeito à representação feminina e à inclusão de perspectivas de identidade e de liberdade de expressão. A personagem, antes estigmatizada, foi reimaginada como símbolo de resistência e força, oferecendo ao público jovem uma heroína conectada à natureza, à ancestralidade e à justiça.

Além disso, foram aplicadas metodologias específicas do design de produto para a criação do livro, desde a estrutura narrativa baseada na “Jornada do Herói” (CAMPBELL, 1949) até o desenvolvimento visual dos personagens e cenários. O resultado é uma obra autoral que une texto e imagem em prol de uma experiência lúdica, educativa e esteticamente atraente.

Com isso, espera-se que o projeto contribua para o resgate de tradições culturais esquecidas, estimule o pensamento crítico dos jovens leitores e fortaleça a presença de narrativas regionais no cenário literário brasileiro. Além disso, espera-se como desdobramento estimular novas pesquisas relacionadas aos temas de culturas locais, a exemplo da publicação *Recriando Tereza Bicuda: o processo de transformação da lenda goiana e o relato de experiência na construção de personagem* (SANTOS, 2025), publicada na revista *Design, Tecnologia e Sociedade* da UNB. Mais do que contar uma história, este trabalho propõe dar enfoque na jornada de autodescoberta de Teresa Bicuda, convidando as novas gerações a ler, imaginar e manter viva a sua presença no imaginário coletivo.

REFERÊNCIAS

3DTOTAL Publishing. *How to be a Children's Book Illustrator*. 2021.

ABRECHT, K. L. *Illustrating Identity: Feminist Resistance in Webcomics. A Thesis Presented to the Faculty of San Diego State University*. 2012. Disponível em: <https://digitalcollections.sdsu.edu/do/d8ad95ed-f623-4f7f-897f-7479733a1920/file/83e6e89d-111a-4f78-b416-a5613f06350b/download/sdsu:3727%20OBJ%20Datastream.pdf> >. Acesso em: 10 nov. 2024.

ACOSTA, R. P. *Personagens femininas da literatura e seu impacto nas gerações*. 2019, *Revista eletrônica Materializando Conhecimentos*. Disponível em: https://www.redeicm.org.br/revista/wpcontent/uploads/sites/36/2019/10/Personagens-femininas-da-literatura_ok.pdf >. Acesso em: 22 nov. 2024.

ALVES, E. *O Movimento Folclórico Brasileiro: Guerras Intelectuais e Militância Cultural entre os Anos 50 e 60*. *Desigualdade & Diversidade – Revista de Ciências Sociais da PUC-Rio*, edição dupla, nº 12, 2013. Disponível em: <https://desigualdadediversidade.soc.puc-rio.br/media/11%20-%20artigo%207%20-%20Elder%20Alves.pdf> >. Acesso em: 15 nov. 2024.

BANG, M. *Picture this, How Pictures Work*. San Francisco: Chronicle Books, 2016.

BARBOSA, J. *Tereza Bicuda*. Documentário, 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x3pUSL7EeSs> >. Acesso em: 15 nov. 2024.

BAYARD, J. P. *Histórias das Lendas*. São Paulo, Ed. eletrônica Ridendo Castigat Mores, 1957.

BETTELHEIM, B. *A psicanálise dos contos de fadas*. São Paulo, Ed. Paz e Terra Ltda, 2018.

BISHOP, R. et al. *Fundamentals of Character Design*. United Kingdom, 3dtotal publishing, 2020.

BRANDÃO, C. *O que é Folclore*. São Paulo, Vol. 60, Ed. Brasiliense, 1994.

BRINGHURST, R. *The elements of typographic*. 2º edição, Canadá, Hartley & Marks, 1992.

CALCI, R. *Causos, superstições e curiosidades*. 2014, São Roque do Canaã/ES. Projeto Resgate Cultural.

CALEIRO, R.; MACHADO, J. *Loucura Feminina: Doença ou Transgressão Social?* *Desenvolvimento social*, Montes Claros, v. 1, n. 1, 2008. Disponível em: <https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2014/12/doctrina37026.pdf> > Acesso em: 15 out. 2024.

- CAMPBELL, J. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo, Palas Athena, 1949.
- CASCUDO, C. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. São Paulo, Global Editora, 2023.
- CASCUDO, C. *Geografia dos Mitos Brasileiros*. São Paulo, Global Editora, 2023.
- CAVICCHIOLI, M. *Livro Ilustrado: palavras e imagens*. UNICAMP, v. 34 n. 2 , 2015.
Disponível em:
<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/remate/article/view/8635876> > Acesso em: 15 out. 2024.
- CHEVALIER, J., GHEERBRANT, A. *Dicionário de símbolos*. Rio de Janeiro, Editora José Olympio, 16º ed, 1982.
- CIALINI, J. *Brainfood, dude! Manual criativo e ilustrado de brainstorming para comunicadores organizacionais*. Brasília: 2014. Disponível em:
https://bdm.unb.br/bitstream/10483/9843/1/2014_JulianaRaposoCiarlini.pdf. Acesso em: 28 mar. 2025.
- COELHO, N. *Literatura infantil*. Editora Moderna Ltda. São Paulo, 2000.
- COELHO, N. *O conto de fadas*. Editora Ática S.A. São Paulo, 1987.
- CORDEIRO, X. *Da Invenção da Imprensa ao livro infantil: um enfoque editorial*. Faculdade de Biblioteconomia e Documentação Faculdades Integradas Teresa D'Ávila, São Paulo, 1987.
- COSTA, D. S. *Arte na Educação Básica: Experiências, Processos, Práticas Contemporâneas*. São Paulo, Paco Editorial, 2019.
- COPPINI, D. QUIMBANDA: O culto da Chama Vermelha e Preta. Via Sestra, 2014.
- CRIPPA, G.; MESSIAS, C. *Mulheres nos Quadrinhos: Invisibilidade e Resistência. Jornadas internacionais de histórias em quadrinhos*. Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo. 2017. Disponível em:
https://jornadas.eca.usp.br/anais/4asjornadas/q_h_cultura/carolina_ito_e_giulia_crippa.pdf>. Acesso em: 08 nov. 2024.
- DELBEM, D. *Folclore, Identidade e Cultura*. UNAR, Araras (SP), v.1, n.1, p.19-25, 2007. Disponível em: <https://vdocuments.site/folclore-identidade-e-cultura.html> > Acesso em: 10 out. 2024.
- ELIADE, M. *Imagens e Símbolos: Ensaio sobre o Simbolismo Mágico-religioso*. São Paulo, Martins Fontes, 1952.
- ELIADE, M. *O Sagrado e o Profano*. São Paulo, Martins Fontes Editora Ltda, 1992.

ELIADE, M. *Mito e Realidade*. São Paulo, Perspectiva, 2020.

FERNANDES, R. *Personagens Femininas fortes na literatura: Uma lista inspiradora*. 2023. Disponível em: <https://bienaldoslivros.com.br/agens-femininas-fortes-na-literatura-uma-lista-inspiradora/> > Acesso em: 11 out. 2024.

FITTIPALDI, C. *Tereza Bicuda*. Goiânia, Scipione, 1988.

FRAGA, M. *Nosferatu (1922): O Filme que definiu o Horror e os Vampiros no Cinema*. Cinema das Trevas, 2024. Disponível em: <https://cinemadastrevas.blogspot.com/2024/12/nosferatu-1922-o-filme-que-definiu-o.html>. Acesso em: 28 mar. 2025.

FRANCO, E. *Nawlz: Uma HQtrônica de terceira geração*. 2011, Jornadas internacionais de histórias em quadrinhos. Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/1asjornadas/q_n_tecnologias/edgar_franco.pdf > Acesso em: 01 dez. 2024.

HELENA, M. *Novelas brasileiras que se passavam no século 19 e seus figurinos [2ª Parte]*. Era Vitoriana, 2017. Disponível em: <https://eravitoriana.wordpress.com/2017/02/27/novelas-brasileiras-que-se-passavam-no-seculo-19-e-seus-figurinos-2a-parte/> Acesso em: 11 abri. 2024.

HELLER, E. *A psicologia das cores*. 1. ed., São Paulo, Olhares, 2021.

INSTITUTO DO PATRIMÔNIO HISTÓRICO E ARTÍSTICO NACIONAL. *Carta do Folclore Brasileiro*. 2. ed. Brasília, DF: IPHAN, 1995. Disponível em: <https://www.gov.br/iphan/pt-br/unidades-especiais/centro-nacional-de-folclore-e-cultura-popular/CartadoFolcloreBrasileiro1995.pdf>. Acesso em: 18 Dez. 2024.

KLEON, A. *Roube como um artista*. Rio de Janeiro, BMF Gráfica e Editora, 2012.

KRENING, T. *Como as histórias em quadrinhos surgiram e se tornaram tão populares*. 2015, 9ª Arte, São Paulo, vol. 4, n. 2, 2º semestre.

LACERDA, R.; MELLO, A. *Estórias e Lendas de Goiás e Mato Grosso*. São Paulo, Livraria Editora Iracema Ltda, 1963.

LOWENTHAL, D. *Como conhecemos o passado*. 2012, Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós- Graduação de História. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/view/11110>.> Acesso em: 08 nov. 2024.

LIMA, N.; VALADARES, O. *Histórias populares de Jaraguá*. Goiânia, CECUP, 1983.

LIZ, B. *Mensagens Subliminares: Saiba o que são e casos famosos*. 2023. Disponível em: <https://www.mundovestibular.com.br/blog/mensagens-subliminares>> Acesso em: 29 out. 2024.

LOOMIS, A. *Drawing the head and hands*. Londres: Titan Books, 2011.

LÓSSIO, R; PEREIRA, C. *A importância da valorização da cultura popular para o desenvolvimento local*. III ENECULT, Salvador: 2007.

LUPTON, E. *O Design como Storytelling*. Edição v. 1, São Paulo: Olhares. 2022.

MALAQUIAS, T. *Análise Intercultural da Lenda do Saci Pererê: De Monteiro Lobato à “Cidade Invisível”*. Universidade estadual da paraíba – UEPB, 2022. Disponível em: <https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/31207/2/TCC%20-%20THA%C3%8DS%20MALAQUIAS.pdf>> Acesso em: 15 out. 2024.

MANJÓN, J. *La matriz morfológica para generar ideas innovadoras: un caso práctico con IA*. Ferramentas da Inovação, 2024. Disponível em: <https://jvmanjon.com/2024/03/26/la-matriz-morfologica-para-generar-ideas-innovadoras-un-caso-practico-con-ia/>> Acesso em: 04 abri. 2025.

MARTINS, R. C. *Sinuosidades e Deslocamentos Imaginários de Tereza Bicuda: De Assombração Colonial a Garota Rocker*. Faculdade de Artes Visuais, UFG, 2009. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2009.GT3a_Rosilandes_Candida.pdf> Acesso em: 05 out. 2024.

MENEGAZZI, D; DEBUS, E. *O Design da Literatura Infantil: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo*. Calidoscópio, 2018. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/view/cld.2018.162.09/60746454>>. Acesso em: 05 mai. 2025.

MODELLI, L. *Quantos livros escritos por mulheres você já leu?*. DW Brasil, 2018. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/quantos-livros-escritos-por-mulheres-voc%C3%AA-j%C3%A1-leu/a-42947321>>. Acesso em: 08 nov. 2024.

MORALES, A. *Divinas: Mitologia, poder e energia feminina*. São Paulo, Buzz Editora, 2024.

MUDEC (*Museo delle Culture*). *Disney - L'Arte di raccontare Storie senza Tempo*. 24 ORE Cultura srl, Milão, 2020.

NASCIMENTO, D. T., et al. *Aspectos da cultura do Estado de Goiás*. Revista Sapiência, Sociedade e Práticas Educacionais. Goiânia/GO, 2016. Disponível em : https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awril9nqC01nsqIb6Fnz6Qt.;_ylu=Y29sbwNiZjEEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1734312171/RO=10/RU=https%3a%2f%2fwww.revista.ueg.br%2findex.php%2fsapiencia%2farticle%2fview%2f5941%2f4126/RK=2/RS=1_0jqcWVpuN25TH_6yDBHPPfuBI-> Acesso em: 29 out. 2024.

NIKOLAJEVA, M.; SCOTT, C. *Livro Ilustrado: Palavras e Imagens*. São Paulo, Cosac & Naify, 2011.

NIKOLAJEVA, M. *Poder, Voz e Subjetividade na Literatura Infantil*. São Paulo, Cosac & Naify, 2011.

PAZMINO, A. *Como se Cria*. Editora Edgard Blücher Ltda. 2015.

REIS, C. K. *História da Escrita: Uma contextualização necessária para o processo de alfabetização*. 2019, Uberlândia/MG. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/28854/1/Hist%C3%B3riaEscritaUma.pdf>>. Acesso em: 22 nov. 2024.

ROCHA, O. et al. *A Representação do arquétipo de Ártemis e o mito de Atalanta no processo de individuação da mulher*. 2023, Ciências Humanas, Volume 27 - Edição 125. Disponível em: <https://revistaft.com.br/a-representacao-do-arquetipo-de-artemis-e-o-mito-de-atalanta-no-processo-de-individuacao-da-mulher/> >. Acesso em: 22 nov. 2024.

RODRIGUES, G. *As Lendas Jaraguenses e sua importância para a Preservação da Memória, Identidade e Patrimônio cultural da cidade de Jaraguá*. 2018. Disponível em: <https://publica.ciar.ufg.br/ebooks/eipdcc-propostas-praticas-acoesdialogicas/artigos/artigo28.html>>. Acesso em: 24 set. 2024.

SAMPAIO, L. *Possíveis Abordagens para Criar Cenários Detalhados em Ilustrações Digitais*. 2024. Disponível em: <https://mindsipp.com/2024/09/30/possiveis-abordagens-para-criar-cenarios-detalhados-em-ilustracoes-digitais/> >. Acesso em: 05 mai. 2025.

SANTOS, J.L. dos. *O que é Cultura*. 16.ed. São Paulo, Brasília, 2006.

SANTOS, N.R.B. *Recriando Tereza Bicuda: o processo de transformação da lenda goiana e o relato de experiência na construção de personagem*. PPGDesign, UNB, Vol. 12, 2025. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/design-tecnologia-sociedade/issue/view/3184> >. Acesso em: 14 jun. 2025.

SANTOS, N.R.B. *Teresa Bicuda: O Sopro da Lenda*. 1 ed. Goiânia, 2025. Disponível em: <file:///C:/Users/Nicol%20Rubia/Downloads/Teresa%20Bicuda%20-%20%20Sopro%20da%20Lenda.docx.pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2025.

SHULEVITZ, U. *Writing with Pictures: How to Write and Illustrate Children's Books*. Watson-Guptill, EUA, 1997.

SILVA, S. B. *A Importância das Raízes Culturais para a identidade cultural do Indivíduo*. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/artes/a-importancia-das-raizes-culturais-para-identidade-.htm> >. Acesso em: 11 nov. 2024.

SIQUEIRA, L., et al. *Mais que uma Lenda: Louca e Fora dos Padrões Tereza Bicuda, símbolo histórico de uma pequena cidade do Goiás, representa uma legião de mulheres do*

Brasil Colônia. Portal Intercom, 2017. Disponível em:
<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/expocom/EX56-0174-1.html>>. Acesso em:
21 set. 2024.

SNYDER, B. *Salve o Gato*. H1 Editora, São Paulo, 2024.

WRIGHT, J. A. *Animation Wrihting and Development: from script Development to Pitch*. Oxford, Routledge, 2005.