



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
CAMPUS SAMAMBAIA
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
DESIGN DE AMBIENTES

MARIA EDUARDA GOMES ROSA

**ENTRE A TRADIÇÃO E A INOVAÇÃO:
REDESIGN DA LENDA DO CURUPIRA EM UM LIVRO COM ILUSTRAÇÕES**

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): Maria Eduarda Gomes Rosa

Título do trabalho: Entre a tradição e a inovação: Redesign da lenda do curupira em um livro 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 **Rosane Costa Badan, Professor do Magistério Superior**, em 04/07/2025, às 09:53, 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 **Maria Eduarda Gomes Rosa, Discente**, em 04/07/2025, às 11:11, 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 **5480957** e o código CRC **AF4FE8BB**.

Referência: Processo nº 23070.034628/2025-47

SEI nº 5480957



MARIA EDUARDA GOMES ROSA

**ENTRE A TRADIÇÃO E A INOVAÇÃO:
REDESIGN DA LENDA DO CURUPIRA EM UM LIVRO COM ILUSTRAÇÕES**

Trabalho de conclusão de curso de graduação, apresentado à Faculdade de Artes Visuais, da Universidade Federal de Goiás, como parte dos requisitos necessários à aprovação no curso de Design de Ambientes, orientado pela Professora Dra. 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.

Gomes Rosa, Maria Eduarda

Entre a tradição e a inovação: Redesign da lenda do curupira em um livro com ilustrações [manuscrito] / Maria Eduarda Gomes Rosa. - 2025. Cl, 101 f.: il.

Orientador: Profa. Rosane Costa Badan.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design de Ambientes, Goiânia, 2025.

Bibliografia. Anexos.

Inclui lista de figuras, lista de tabelas.

1. Lenda. 2. Folclore. 3. Livro. 4. Redesign. 5. Curupira. I. Costa Badan, Rosane, orient. II. Título.

CDU 658.5



UFG

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 “Entre a tradição e a inovação: Redesign da lenda do curupira em um livro com ilustrações”, de autoria de Maria Eduarda Gomes Rosa, 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 Cláudio Aleixo Rocha (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 04/07/2025, às 09:52, 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 **Claudio Aleixo Rocha, Professor do Magistério Superior**, em 04/07/2025, às 10:34, 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, Coordenador de Curso**, em 04/07/2025, às 13:33, 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 **5480965** e o código CRC **087C33B4**.

AGRADECIMENTOS:

Agradeço aos meus pais que, desde pequena, incentivaram, investiram e apoiaram as minhas loucuras criativas em desenhos, rabiscos pelas paredes, cartinhas para o Papai Noel e leitura nos mais diversos livros. Agradeço também a minha madrinha Nara, minha primeira e única fada madrinha, responsável por me presentear com meu primeiro livro infantojuvenil e a minha prima Clara pelos mais variados universos lúdicos criados em nossas brincadeiras.

Também sou grata ao meu irmão, João Pedro, pelos lanches mais inéditos e vitaminas diversas durante todo esse período de produção. Ao meu cachorro Caramelo por me distrair nos momentos de mais pura ansiedade, por ele sentir e saber quando me chamar para ir passear ou brincar quando eu mais precisava respirar.

Aos amigos da vida — Camyla e Pedro Lucas — que a quilômetros de distância sempre me apoiaram e me auxiliaram em diversas situações. Obrigada por todos esses anos escutarem sobre as mais variadas teorias das cores e processos de design, mesmo sem entenderem nada.

Sou muito grata e feliz aos amigos que fiz na faculdade — Nicolý, Mauro e Giselle — e pelos momentos que compartilhamos. Aos choros no carro nos finais de período, aos lanches compartilhados, fugas de macacos e de cachorros, curtas gravados e, principalmente, as tardes preenchidas de risadas.

Agradeço imensamente ao Gustavo pelo apoio, carinho e atenção em todo o desenvolvimento. Por me escutar por horas sobre as lendas brasileiras, acompanhar e registrar meu processo de criação. Além de sempre segurar a minha mão nos momentos de ansiedade, alegrias e conclusões.

Por fim, agradeço a minha professora e orientadora Rosane Costa Badan, responsável por me incentivar a prosseguir com meu sonho no Design. Obrigada por sempre me apoiar, escutar e conversar comigo independente do momento. Mostrar que o ato de brincar e de se divertir são as chaves do sucesso para qualquer coisa.

A toda minha família, amigos e a mim: obrigada pelo apoio, perseverança e cuidado.

*"A alegria de brincar está em criar novas histórias e vivenciar grandes aventuras."
(FBranches)*

RESUMO:

A proposta do trabalho é o desenvolvimento de um livro infanto-juvenil com ilustrações para o *redesign* da lenda do Curupira no contexto atual, sem alterar a função original de transmitir conhecimentos por meio da contação de histórias. É importante salientar que a tradição oral é um dos principais instrumentos de preservação da cultura e de integração de um povo, pois é por meio dela que saberes, costumes e crenças populares são passados e resguardados por gerações. O hábito de contar narrativas foi essencial para a criação e popularização das lendas brasileiras, oriundas da imaginação e dos pavores no contexto da fauna e da flora do país. Com isso, criou-se um rico folclore simbólico e identitário. No entanto, com o desenvolvimento industrial e o contato com culturas estrangeiras, a tradição oral perdeu espaço e, conseqüentemente, as lendas deixaram de ser usadas devido a sua pouca presença em produtos sociais e artefatos que acompanham o progresso humano. Logo, urge a necessidade de reconectar a sociedade com o folclore brasileiro para resgatar e valorizar as tradições culturais. Ao perder o contato com essa arte, é descartada uma grande parte da origem cultural brasileira e de elementos de moldagem e de percepção do indivíduo em sociedade. Assim, este trabalho utiliza da metodologia de investigação, seguida por uma pesquisa bibliográfica, para abordar contos e o costume da oralidade, através de artigos e livros específicos. Ademais, há a coleta de dados em pesquisa de campo, em livrarias, para análise de similares com o intuito de compreender como a cultura popular é representada na atualidade. Espera-se, com a produção do livro, incentivar o conhecimento cultural de forma lúdica, além de estimular o olhar crítico do público em relação a acontecimentos catastróficos atuais.

Palavras-chave: Lenda; folclore; livro; *redesign*; Curupira.

ABSTRACT:

The proposal of the work is the development of a children's book with illustrations to redesign the Curupira legend in the current context, without changing the original function of transmitting knowledge through the habit of telling stories. Therefore, it is important to highlight that oral tradition is one of the main instruments for preserving the culture and integration of a people, as it is through it that knowledge, customs and popular beliefs are passed on and safeguarded for generations. The habit of telling narratives was essential for the creation and popularization of Brazilian legends, results of imagination and fear of the country's fauna and flora, creating a rich symbolic and identity folklore. However, with industrial development and contact with foreign cultures, oral tradition lost strength and, consequently, legends fell into disuse due to their negligible presence in social products and artifacts that accompany human progress. Therefore, there is an urgent need to reconnect society with Brazilian folklore to rescue and value cultural traditions. Because, by losing contact with these stories, a large part of Brazilian cultural origin is left behind, but also elements of molding and perception of the individual in society. To this end, the work uses research methodology, following bibliographical research to address the tales and customs of orality in more depth, through specific articles and books. In addition, data is collected in bookstores to analyze similar data, to understand how popular culture is represented today. Thus, the production of the book aims to provide cultural knowledge in a playful way, in addition to the public's critical view of current catastrophic events.

Keywords: Legend; folklore, book, redesign and Curupira.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 01 – Pássaro Saci | 09 |
| Figura 02 - “Percy Jackson e os Olimpianos”, série televisiva | 10 |
| Figura 03 - Quimono Boi da Cara Preta | 11 |
| Figura 04 - <i>Redesign</i> da cantiga “Boi da Cara Preta | 12 |
| Figura 05 - Representação do Curupira | 13 |
| Figura 06 - Luís Câmara Cascudo | 15 |
| Figura 07 - Representação da Folia de Reis | 25 |
| Figura 08 - Livros para colorir das lendas brasileiras | 26 |
| Figura 09 - Ilustração do Boi da Cara Preta..... | 28 |
| Figura 10 - Ilustração da criatura Kobold | 29 |
| Figura 11 - Ilustração do Anhangá | 31 |
| Figura 12 - Ilustração do mito Quibungo | 32 |
| Figura 13 - Representação da Caipora..... | 33 |
| Figura 14 - Tabela de classificação indicativa | 32 |
| Figura 15 - Uso de ilustrações e tipografia em livro | 38 |
| Figura 16 - “El Dragón Blanco”, livro ilustrado | 38 |
| Figura 17 - “ <i>Little Monkey</i> ”, livro com ilustração..... | 39 |
| Figura 18 - Arco narrativo de “Os Três Porquinhos” | 40 |
| Figura 19 - “Diário Visual” de experimentação de formas | 41 |
| Figura 20 – <i>Storyboard</i> | 42 |
| Figura 21 - Matriz de Enredo | 42 |
| Figura 22 - Livros de cultura estrangeira..... | 44 |
| Figura 23 - Livros do Monteiro Lobato..... | 44 |
| Figura 24 - “Mula sem cabeça” de André Cerino | 45 |
| Figura 25 - Análise do livro “Mula sem cabeça” | 45 |
| Figura 26 - “Conto de fadas às avessas, Chapeuzinha Malcriada” | 46 |
| Figura 27 - Análise do livro “Conto de fadas às avessas, Chapeuzinha Malcriada” | 47 |
| Figura 28 - Quadro com as 200 palavras resultantes do <i>brainstorming</i> | 50 |
| Figura 29 - Quadro com as 10 e 5 palavras finais para o conceito | 50 |
| Figura 30 - <i>Moodboard</i> do conceito do projeto | 52 |
| Figura 31 - <i>Brainstorming</i> do Curupira..... | 53 |
| Figura 32 - Matriz morfológica para o Curupira | 54 |

| | |
|--|----|
| Figura 33 - <i>Moodboard</i> para o Curupira | 54 |
| Figura 34 - Recorte de silhuetas com papel | 55 |
| Figura 35 - <i>Casting</i> do Curupira | 56 |
| Figura 36 - Forma principal do Curupira | 57 |
| Figura 37 - Definição do Curupira | 58 |
| Figura 38 - Ficha modelo do Curupira | 58 |
| Figura 39 - Coloração do Curupira | 59 |
| Figura 40 - Processo de criação com lápis de cor | 60 |
| Figura 41 - <i>Briefing</i> do Curupira | 61 |
| Figura 42 - Curupira apostando corrida com a Jaguatirica..... | 62 |
| Figura 43 - Queimadas no cerrado em 2024 | 63 |
| Figura 44 - <i>Moodboard</i> : cenários principais | 64 |
| Figura 45 - Ilustração dos cenários principais..... | 64 |
| Figura 46 - Ilustração dos novos integrantes | 65 |
| Figura 47 - Reajuste do lobo guará e da jaguatirica | 66 |
| Figura 48 - Coloração das seriemas, do caçador e do devastador..... | 67 |
| Figura 49 - Exemplo de onomatopeia | 68 |
| Figura 50 - Requisitos do projeto e pontos substanciais da história | 69 |
| Figura 51 - Jornada do Curupira e Matriz de Enredo | 69 |
| Figura 52 - Rabiscos da narrativa | 70 |
| Figura 53 - Cenário complexo | 74 |
| Figura 54 - Técnica aguada: aquarela | 75 |
| Figura 55 - Teste mista: aquarela e lápis de cor | 76 |
| Figura 56 - Teste mista: lápis de cor e lápis aquarelável | 77 |
| Figura 57 - Esqueleto dos cenários complexos | 78 |
| Figura 58 - <i>Sketches</i> dos cenários a partir do Guia da Narrativa | 78 |
| Figura 59 - Exemplo de impressão do <i>sketch</i> em folha de aquarela com aplicação direta da técnica | 86 |
| Figura 60 - Representação do Curupira ao pesquisar no Google | 87 |
| Figura 61 - Esboços rápidos com demarcações para a criação da capa e da contracapa | 88 |
| Figura 62 - <i>Sketch</i> da capa | 88 |
| Figura 63 - <i>Sketch</i> da contracapa | 89 |
| Figura 64 - Impressão direta em papel <i>couché</i> fosco sem digitalização | 90 |
| Figura 65 - Comparação das cores originais com as do impresso em <i>couché</i> fosco | 90 |

| | |
|--|----|
| Figura 66 - Impressão em sulfite após a digitalização do desenho | 91 |
| Figura 67 - Impressão em <i>couché</i> após a digitalização do desenho | 92 |

LISTA DE QUADROS

| | |
|--|-----|
| Quadro 01 - Guia da Narrativa com as dezesseis cenas estruturadas em partes textuais e descritivas | 71. |
|--|-----|

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| INTRODUÇÃO | 9 |
| 1. O QUE É O FOLCLORE E QUAL A SUA IMPORTÂNCIA? | 19 |
| 1.1 Entre a tradição e a inovação: <i>redesign</i> de uma narrativa folclórica | 24 |
| 1.2 A origem das lendas brasileiras | 27 |
| 1.3 Abordagem histórica do Curupira..... | 30 |
| 2. A IMPORTÂNCIA DA LEITURA E DO ATO DE CONTAR HISTÓRIAS | 34 |
| 2.1 Elementos de uma narrativa infantojuvenil | 35 |
| 2.2 Ferramentas para a criação de uma narrativa..... | 40 |
| 2.3 Breve levantamento mercadológico e recorte de análise de similares..... | 43 |
| 3. PROCESSO DE CRIAÇÃO DO LIVRO..... | 48 |
| 3.1 Metodologia de <i>design</i> | 49 |
| 3.1.1. Criação do personagem: em busca do Curupira..... | 52 |
| 3.1.2. Criação do cenário da narrativa: Cerrado como bioma..... | 62 |
| 3.1.3. Criação do <i>storytelling</i> : em busca da narrativa | 68 |
| 3.2 Desenvolvimento do livro..... | 73 |
| 3.2.1. Entre <i>sketches</i> e protótipo | 77 |
| 3.2.2. Verificação do modelo | 89 |
| REFERÊNCIAS | 95 |

INTRODUÇÃO

A oralidade não é apenas expressão do pensamento, mas conservação da memória social, da transmissão do conhecimento; é fator de integração de um povo, pois o ato de contar histórias conecta o orador e o ouvinte em uma experiência de união e de percepção dentro das comunidades (SARAIVA, 2020). Esse hábito foi responsável pela criação, popularização e adaptação de inúmeras lendas brasileiras a partir do olhar e dos costumes de três fontes: Portuguesa, Indígena e Africana. Além disso, por meio da movimentação pelo território brasileiro, essa ação intensificou, modificou e agregou, em diversas narrativas, visões e valores culturais desses povos.

Assim, devido à predominância de contar histórias e ao escasso registro escrito encontrado, com o passar dos anos, alguns mitos, como a lenda do Saci, mesclaram-se com tantas outras narrativas e se enfraqueceram, juntamente com a sua origem. Aliás, no que concerne a essa lenda, segundo o historiador Barbosa Rodrigues, responsável por transcrever narrativas orais indígenas no século XIX, esse mito se dispersou e transmutou-se de um pássaro com o hábito de pousar numa só perna (Figura 01) para um menino baderneiro, unípede e ágil (CASCUDO, 1947).

Figura 01- Pássaro Saci



Fonte: Campus CEAC (s/d)

Com o enfraquecimento da tradição oral em respeito à preservação da memória, promovida pela industrialização e, conseqüentemente, pela urbanização, seguida da globalização, a professora e pesquisadora Cook-Gumperz afirma que neste período perdeu-se o hábito da passagem de tradições e de costumes populares para o entretenimento da massa popular como o acesso a informações e com a criação de novelas e de jornais (GALVÃO;

BATISTA, 2006). Isto ocorreu ao aproximar a oralidade cotidiana com a escrita, pois até o século passado, o letramento era potencializado nas classes mais ricas. Assim, com o processo industrial direcionado em gerar economia, com a frenética vida urbana e com o contato com culturas estrangeiras, o folclore brasileiro deixou de se consolidar como antigamente e enfraqueceu-se, uma vez que ficou preso à oralidade, dificultando a sua preservação.

A falta de conhecimento folclórico denota perder as origens e as memórias de uma cultura, uma vez que foi através de lendas, mesmo antes da chegada dos colonizadores, que costumes sociais, econômicos e da relação entre o homem e a terra foram moldados (ROCHA, 2023). Ainda que atualmente não haja a mesma potencialidade de crenças nesses mitos, não se anula a sua importância para a moldagem do indivíduo em sociedade e de sua relação com a natureza, já que foram inicialmente criados para além da explicação de medos, com o propósito também de fortalecer a conexão social, cultural e a proteção da fauna e da flora.

É apropriado assentar que não é pela falta de ferramentas e de meios de transmissão que as lendas brasileiras estão sendo negligenciadas, mas sim pelo pouco interesse em aplicá-las em produtos e mídias que fazem parte do cotidiano e que figuram como preferência da sociedade. Um exemplo é a vasta mitologia greco-romana, a qual, atualmente, não tem a mesma potencialidade religiosa como em épocas anteriores, mas que é bastante explorada e reconhecida mundialmente através da utilização em produtos sociais para todas as faixas etárias, seja por conteúdos midiáticos, como séries e filmes (Figura 02), jogos, livros e até vestimentas.

Figura 02- Percy Jackson e os Olimpianos, série televisiva



Fonte: Disney (2023)

Um outro exemplar de produção é o projeto pessoal do *redesign* da cantiga “Boi da Cara Preta” realizado no Laboratório Imersivo “*Design* na arte e na (cons)ciência do desenho”, do curso *Design* de Ambientes, ministrado pela professora Dra. Rosane Costa Badan, em que foi

produzido um protótipo de quimono, peça de roupa moderna, a partir do desenvolvimento do personagem (boi) (Figura 03). A proposta do projeto foi realizar o *redesign* do mito no contexto atual, em relação à destruição do cerrado para o agronegócio, em que não há uma preocupação com a vegetação e com a fauna nativas. O boi passa a ser um justiceiro que captura os filhos dos destruidores ambientais e os transforma nos animais que foram afetados pelas ações do homem, com a finalidade de substituir o que foi destruído (Figura 04). Em resumo, a crítica é um alerta de que quem irá sofrer as consequências do desmatamento é a geração futura e não, necessariamente, quem o provocou.

Figura 03 - Quimono Boi da Cara Preta



Fonte: Acervo pessoal

Figura 04 - *Redesign* da cantiga Boi da Cara Preta



Fonte: Acervo pessoal

Assim, o presente Trabalho de Conclusão de Curso tem por objetivo principal fortalecer a conexão da sociedade brasileira com o folclore, com a finalidade de perpetuar e enriquecer as tradições culturais responsáveis pela base e moldagem das relações sociais, costumes morais e, principalmente, pelo meio de reflexão para os acontecimentos vigentes de cada época. Desse modo, evita-se a perda com o contato original dos comportamentos relevantes para a moldagem das inúmeras gerações subsequentes, uma vez que a cultura é um “mecanismo cumulativo” em constante transformação (SIGNIFICADOS, s/da), haja vista que as gerações contribuem com modificações e percepções de vivência para as procedências futuras.

Para chegar a este fim, é necessário, primeiramente, compreender o significado das lendas e a sua importância sociocultural, sem que se perca a função original de transmitir conhecimentos. Ao trazê-las para o cotidiano, é evidente que estejam atreladas a fatores vivenciados pela época, para que, quando os contos tiverem contato com o leitor, sejam fatores de identificação no meio em que se encontram (SARAIVA, 2020).

Para complementar, segundo a *designer* brasileira Pazmino (2015), o *redesign* é uma das principais formas de modificar e de aperfeiçoar um produto se o objetivo for aumentar o seu reconhecimento. Todavia, antes de qualquer alteração, deve-se entender a história e a função dele para não se perder as características principais. Logo, faz-se necessário identificar e apresentar a origem dos mitos trabalhados para o *redesign* no cenário atual, visando manter a

finalidade, o conhecimento e o significado de cada narrativa. Mesmo que os mitos passem por adaptações e alterações, relacionados a novos contextos, são preservados elementos e estruturas significativas (BRANDÃO, 1984). Assim, no intuito de atingir tal objetivo específico, este projeto busca apresentar o contexto histórico-cultural, a fim de enriquecer os saberes e a compreensão das tradições.

Outro escopo fundamental é entender quem é o público de interesse, uma vez que o ato de contar as histórias deve impactar o leitor e ser fator de identificação, além de ser, segundo a matéria “A importância de contar histórias na educação infantil”, de Dom Bosco (s/d), a melhor forma de transmitir conhecimento e de estimular a criatividade e a memória. Por isso, ao definir o leitor como infantojuvenil, entende-se que esse público pertence à fase do desenvolvimento da leitura, da criatividade e da interpretação do mundo de forma mais crítica em que, ao construir o hábito de ler, as narrativas são associadas a contextos reais e, conforme observa Mucci, coordenador do Ensino Fundamental II do Colégio Etapa, tais narrativas contribuem para a formação de opiniões e de autonomia (ETAPA, 2021).

Em última instância, é proposto o *redesign* da lenda do Curupira (Figura 05) com o intuito de transmitir conhecimento por meio de um livro com ilustrações com símbolos e características que sejam fatores de identificação do leitor com a obra. Além de expor o histórico-cultural que fundamenta a formação do personagem folclórico, busca-se, por meio de narrativas ilustradas, conectar e transmitir a memória do passado e do presente, integrando a representação do personagem a temáticas complexas de acontecimentos contemporâneos.

Figura 05 - Representação do Curupira



Fonte: World Animal Protection (2021)

Ao entender que o folclore é uma ação viva e mutável que se adapta ao meio em que está se perpetuando, compreende-se que é, também, um elemento modelador no processo de formação cultural (BRANDÃO, 2006). Por assim dizer, o professor e escritor brasileiro, Carlos Rodrigues Brandão, explica na publicação ‘O que é Folclore’ que, por mais que o anonimato da origem seja uma das características principais, por cair no domínio público, é justamente por este fato da “coletivização anônima” que flui e alguns símbolos originários são modificados para serem incorporados nas maneiras de pensar, sentir e agir de um povo (BRANDÃO, 2006, p. 8).

Logo, é necessário recordar esses conteúdos construídos e desenvolvidos por gerações, para reafirmar, não só a memória sociocultural brasileira, mas também, reconhecer as transformações ocorridas ao longo do tempo e reconfigurá-las no presente para a construção de identidades e de costumes (STRECK; FRISON, 1999). Com este fim, em 1965, o presidente Castello Branco oficializou a data 22 de agosto como o Dia do Folclore. Entretanto, não é necessariamente por esse dia que o folclore é reconhecido e vivenciado, mas sim através dos ritos, ou seja, das celebrações coletivas do cotidiano que revivem, atualizam e recriam os mitos com festas, danças, comidas e cantos típicos.

Além disso, a circulação das lendas em si, através de cantigas, histórias e canções, são os meios por onde o folclore está em seu principal domínio, uma vez que se encontra em constante movimento e sofre alterações de acordo com a vivência do orador. Todavia, esse costume está cada vez mais enfraquecido, pois o fato de o folclore estar atrelado à oralidade, tornou-se um fator prejudicial para a sua propagação, pois excluiu as representações nas produções materiais. É necessário incorporá-los cada vez mais em produtos que acompanham a atualidade da cultura material, principalmente em meios que enriqueçam o conhecimento e o contato com os contos, como os livros que não excluem, mas agregam o costume da oralidade ao contar narrativas.

Dessa forma, entende-se que as lendas, parte enriquecedora do folclore, ao serem relembradas e adaptadas ao contexto atual com símbolos de identificação, possuem o propósito de apresentar às novas gerações possibilidades de pensar e de agir a partir das histórias que representam o meio em que vivem. Por tradição, as experiências de um povo passadas por gerações possuem diversas adaptações que movimentam e fomentam o folclore.

Dito isso, este trabalho tem como guia três grandes referenciais teóricos brasileiros, que são notáveis por suas pesquisas e análises da cultura popular do país. No primeiro estudo, para ter uma maior compreensão da dimensão do folclore brasileiro e do costume da oralidade, foram exploradas as obras “Geografia dos Mitos Brasileiros” (1947) e “Literatura Oral no Brasil”

(1978) de Luís Câmara Cascudo (Figura 06), uma vez que o autor é reconhecido como um dos mais significativos pesquisadores das manifestações culturais e etnográficas brasileiras (FRAZÃO, 2019).

Figura 06 - Luís Câmara Cascudo



Fonte: Sociedade Brasileira de Sociologia (s/d)

É importante salientar que este trabalho tem a finalidade de informar os motivos das formações e das adaptações dos mitos, além da importância da passagem dessas tradições por meio do *redesign* do personagem Curupira. Nesse cenário, Cascudo emerge como uma importante base referencial para o desenvolvimento desta proposta pelo seu conhecimento exacerbado da cultura popular e por ter buscado conhecer criteriosamente a formação da identidade nacional, não somente pelas pesquisas em livros e registros de estudiosos, mas sobretudo pelo contato direto com inúmeras pessoas de diversas regiões e classes sociais, como também ter vivenciado as respectivas realidades para catalogar e explorar os personagens, pensamentos e memórias nacionais (FERNANDES, s/da).

Assim, é necessário conceituar o que é o folclore e qual a sua importância cultural, principalmente como ferramenta modeladora de indivíduos em sociedade. Com essa intenção, o poeta, antropólogo, educador e militante ativista da educação popular Carlos Rodrigues Brandão, especialmente por meio de sua obra “O que é folclore?” (1984), tornou-se simultaneamente sujeito e objeto de estudo, contribuindo para uma compreensão aprofundada e para uma abordagem projetual mais consistente do termo.

Dessa forma, a partir de análises das obras do autor, ficou evidente que nem tudo que se torna popular nas massas pode ser classificado como cultura popular, uma vez que não basta

ser aceito e implantado no cotidiano, mas que precisa se associar ao povo, através de símbolos de reconhecimento acrescentados à estrutura e à função cultural. Por meio dessa observação, é preciso estabelecer quais são as figuras que representam a geração atual, para que se identifiquem e criem conexões com a história e com as situações que a cercam, além de serem capazes de promover movimentação e transformação. Assim, segundo Carlos Rodrigues Brandão, ao parafrasear Paulo Freire, “A educação não muda o mundo. A educação muda as pessoas. As pessoas mudam o mundo” (VASCONCELLOS, s/d).

Nesse mesmo sentido, com a finalidade de impactar o leitor de maneira positiva e de forma que o leve a refletir e a construir a própria interpretação e desenvolva sentimentos, ideias e ações mais conscientizadas em relação às inúmeras situações sociais, ambientais e políticas, é preciso desenvolver uma narrativa significativa capaz de explorar sutilmente os acontecimentos (AZEVEDO, 2021).

O último referencial teórico de base é o autor e ilustrador paulista, Ricardo Azevedo, que, em entrevista a Felipe Kryminice e Monique Cellarius à Biblioteca Pública do Paraná, em 2024, relata que um maior equilíbrio social depende do investimento da sociedade em educação, acessibilidade à informação, cultura e artes. Entretanto, ele frisa que, embora muitos livros, especialmente os didáticos, abordem esses temas, grande parte apresenta deficiências devido à maneira inadequada como os assuntos são apresentados e trabalhados.

Para que os livros transcendam sua função de um recurso literário e se tornem instrumentos de interpretação da vida e do mundo, Azevedo (2007) enfatiza o uso da literatura popular. Assim, essa abordagem utiliza uma linguagem mais acessível e familiar, além dos temas buscarem a identificação quase imediata com o leitor. Ademais, essas narrativas tendem a manter as características da oralidade, uma vez que o escritor busca escrever “como quem fala e a um leitor que lê como quem ouve”(AZEVEDO, 2007, p. 5). Ainda sobre isso, Azevedo reforça:

Além da busca da comunicação imediata, da linguagem pública e direta, da concisão e dos temas passíveis de identificação e compartilhamento, um de seus vários recursos é a narratividade. Refiro-me a uma narrativa que se pretenda popular, que seja linear, construída acumulativamente, com começo, meio e fim, que tenha continuidade, que tenha como objetivo contar uma história de interesse geral, abordando temas que permitam identificação imediata, um discurso compartilhável construído através de uma linguagem familiar e acessível. (AZEVEDO, p.6, 2007).

O cuidado com a construção da narrativa popular e as ilustrações desenvolvidas seguem a concepção de Azevedo (1999), as quais possibilitam a representação imagética do texto e a ampliação significativa da interpretação. Em outras palavras, entende-se que não é algo isolado

e sim um elemento de aglutinação com a parte textual para acrescentar novas possibilidades de compreensão.

As expectativas visam causar o aprofundamento do conhecimento da cultura popular do país e o desenvolvimento de um olhar mais crítico em relação ao tema abordado. Para isso, recorre-se à narrativa popular, complementada pelo uso de ilustrações que ampliam e enriquecem a história. Diferentemente dos livros didáticos, que buscam transmitir essa temática por meio de lições e de informações, essa forma de contar os contos torna mais compreensível a conexão da leitura com os fatos e sentimentos vivenciados pelo leitor (AZEVEDO, 2007). Ao tratar os mitos com o intuito de continuar a propagação do folclore em seu principal domínio, a oralidade, é preciso buscar maneiras para que aconteça a identificação sem a desvalorização das tradições.

É válido ressaltar que a produção do livro se concentra no desenvolvimento histórico de uma única lenda, o Curupira. Essa iniciativa abre a possibilidade para a criação de uma série de outros estudos, com o objetivo de explorar e aprofundar outros personagens folclóricos. É pertinente ainda dizer que, mesmo ao definir um público-alvo para o estudo de símbolos para a identificação com a história, cada pessoa possui a sua própria experiência, ou seja, mesmo dentro de uma categorização de grupo, existem diferenças de gostos, temperamentos e concepções de mundo, o que também pode ser um fator de interesse e reconhecimento para diversos outros públicos (AZEVEDO, 1999, p.6).

A metodologia escolhida para o desenvolvimento projetual é a *Storytelling* que utiliza a criação de elementos específicos como personagens, ambiente, conflitos e mensagem a ser divulgada para construir narrativas que sejam de interesse e de identificação com o leitor. Para esse propósito, o livro “*O design como storytelling*” de Elle Lupton (2022) será utilizado como base de estudo, visando selecionar ferramentas necessárias, tais como a Jornada do Herói, *Storyboard* e Matriz de Cenários.

Por fim, os assuntos do presente trabalho estão divididos em três capítulos, de acordo com temáticas específicas usadas para o desenvolvimento do livro com ilustrações. Inicialmente, o primeiro capítulo discute a importância e a influência do folclore na sociedade, com a compreensão de como perdurar essa tradição em produtos, sem perder características essenciais. A seguir, tem-se um estudo histórico e geográfico das lendas brasileiras por meio do livro referencial “*Geografia dos Mitos Brasileiros*” (CASCUDO, 1947), que aprofunda o conhecimento das origens e das manifestações do Curupira, figura do folclore brasileiro a ser investigada neste TCC. O terceiro capítulo trata da importância de incentivar o hábito da leitura por meio de narrativas populares, além de explorar como se estrutura um livro infantojuvenil,

visando a um melhor entendimento do estilo gráfico, tipográfico e da própria estrutura de uma obra. Essa parte do trabalho inclui também uma sucinta análise do interesse mercadológico nesse nicho e um recorte de obras similares, investigando como a cultura nacional é apresentada ao público. Em última instância, o capítulo discute o processo projetual de *redesign* do Curupira e a produção em si de um livro literário.

1. O QUE É O FOLCLORE E QUAL A SUA IMPORTÂNCIA?

Este capítulo tem como objetivo abordar a definição de folclore, não somente no aspecto semântico da palavra, mas também os elementos que motivaram o seu surgimento e a sua importância para uma formação sociocultural. Para atingir esse propósito, é necessário analisar como as narrativas folclóricas estão presentes e como são articuladas no cotidiano brasileiro, além de explorar as origens e as adaptações de algumas narrativas populares, principalmente, o mito do Curupira, por ser o personagem escolhido para este estudo de *redesign*.

Brandão (2006), em seus discursos, evidencia como a cultura popular é uma base simbólica e ideológica dos processos de organização e de mobilização, ao ser fator de transformação da ordem social, econômica e até política de uma nação (REDAÇÃO, 2023). Assim, entende-se que a explicação de como os indivíduos se comportam em sociedade pode ser justificada através de culturas existentes, pois são fatores de identidade do povo de um país. Essa relação é estabelecida a partir da compreensão de que o folclore é formado e incorporado às maneiras de pensar, agir e sentir de gerações, com a função de transmitir conhecimentos, manifestações artísticas, alimentares e sociais, além dos próprios costumes (BRANDÃO, 2006).

As lendas brasileiras não são apenas criações do imaginário popular, concebidas para assustar crianças ou colocá-las para dormir. Elas são fontes enriquecedoras que disseminam saberes, justificam medos, conservam aspectos locais e identitários de cada povo e região (SARAIVA, 2020). Ademais, é correto dizer que não há uma data fixa de quando a primeira lenda se tornou parte de uma cultura, porém foi por meio do costume da oralidade que surgiram e fluíram pelo território.

Outra característica principal da lenda é que além de não ter uma data fixa que marca o seu início, ela não possui autoria, ou seja, alguém idealizou uma narrativa popular em algum lugar e em um certo momento e, a partir da reprodução oral, foi inserida em domínio público. Assim, uma lenda passa por modificações nos elementos da narrativa, inclusive em seu enredo, pois as vivências e o entendimento de cada pessoa, que a recebe e a reconta, influenciam tais alterações (BRANDÃO, 1984). Por fim, é importante entender que os mitos e os ritos também são representações do modo de agir, do pensar e do sentir. Aliás, para melhor esclarecimento, segundo o folclorista e historiador brasileiro, Basílio Magalhães, o mito pode ser definido como a transfiguração de seres e acontecimentos da natureza em forças sobrenaturais a partir do imaginário popular, em que, conjuntamente com a ideia de Câmara Cascudo, passa a gerar um sistema de lendas com temáticas centrais que se ampliam pelo território, sem fixação de tempo

e de lugar (CASCUDO, 1978). Já Brandão (1984, p. 11), define rito como "celebração coletiva que revive o mito como festa, com suas procissões, danças, cantos e comilanças cerimoniais".

Embora, atualmente, existem festas, comidas típicas e até feriados dedicados a comemorar e a relembrar costumes folclóricos nacionais, é necessário associar e aplicar narrativas folclóricas a produtos do cotidiano popular, no intuito de que se desperte um maior interesse das pessoas e atraia as gerações atuais, promovendo uma maior inserção, reconhecimento e identificação de tais histórias. Logo, é de extrema necessidade entender como ocorrem as interações socioculturais existentes para que, ao introduzir inovações, não se perca o propósito informativo e de identificação pessoal com quem tem o contato com essas narrativas.

1.1 Entre a tradição e a inovação: *redesign* de uma narrativa folclórica

Primeiramente, para uma melhor compreensão da análise a ser realizada, é importante definir os principais termos trabalhados no presente capítulo. Tradição é a transmissão de comportamentos, costumes e memórias de gerações passadas para as futuras gerações; já a inovação pode ter o significado de ser o ato de modificar algo antigo, para dar efeito de renovação e de novidade (SIGNIFICADOS, s/db). Ademais, foi analisada a obra “O que é folclore” do antropólogo e educador Carlos Rodrigues Brandão (2006) para um explícito entendimento de como as relações sociais e culturais estão interligadas e para se verificar como o folclore deve ser abordado em novas adaptações, com o objetivo de que não haja perda de elementos tradicionais, mesmo com a implementação de novas características.

A partir deste estudo, ficou evidente que o folclore, por estar intrinsecamente ligado ao saber e à vida popular, encontra-se em constante transformação e suscetível a recriações que garantem sua continuidade na sociedade, promovendo inovações culturais. Essas alterações não ocorrem para seguir padrões da indústria comercial, mas por necessidade de identificação com novos símbolos e contextos, em que a preservação dos elementos originários está ligada a uma estrutura de base tradicional.

Nesse cenário, novas variantes culturais emergem em meio popular com o mesmo enredo e finalidade das primeiras, mas com aspectos diferenciados, trazendo hábitos, cores e dialetos verbais conforme a região e o contexto de uma época (CASCUDO, 1978). Um exemplo dessas modificações é a Folia de Reis (Figura 07), uma festa folclórica católica que relembra a visita dos reis magos ao menino de Jesus, no dia do seu nascimento. Nessa celebração, há uma estrutura que determina, por tradição, como ocorre o ato festivo, mas em

cada estado do país, costuma-se ter recriações pessoais de cada apresentação em passos de dança, customização e na criação de figurinos.

Figura 07- Representação da Folia de Reis



Fonte: 7MBoots (s/d)

Assim, nota-se que a cultura popular é um modo de compreensão das vivências e do espaço que está persistindo, em que reúne tradições, memórias e imaginação popular (CASCUDO, 1978). Ela circula entre pessoas, bens e serviços enquanto continua a ser significativa para a sociedade. Dessa forma, em certos momentos, pode ser esquecida por deixar de representar os valores do tempo, para, em gerações posteriores, ser novamente resgatada e valorizada. Logo, por ser “politicamente ativa” (BRANDÃO, 1984, p.15), a reprodução dos símbolos em estruturas tradicionais constitui o modo de viver, de sentir e de pensar em diferentes momentos de cada comunidade, transformando-se em inovações.

Ao ser incorporado aos costumes, o folclore tende a perdurar por gerações. Entretanto, deve-se ter cautela nas adaptações, principalmente, com as lendas e os mitos, pois, mesmo presentes no mercado atual, através de representações em animações infantis e em livros de colorir (Figura 08), eles perdem duas partes importantes de sua tradição: a oralidade e a informação. Segundo Cascudo (1978), a finalidade dessas histórias não é para entreter e provocar sono nas crianças, mas promover ensinamento ao colocar as mentes infantis em contato com a cultura popular. Por isso, ressalta-se a importância do *redesign* do livro com ilustrações com a lenda do Curupira para manter essas características essenciais, além de estimular o costume de contar e de ler histórias de forma interpessoal, junto ao fato de inovar e fomentar criatividade, reconhecimento e reflexões sobre situações e assuntos vivenciados

cotidianamente.

Figura 08 - Livros para colorir das lendas brasileiras



Fonte: Maravilha Livros (s/d)

Dessa forma, é importante estudar alguns fatores antes de incrementar e de desenvolver novas adaptações de mitos, para que sejam perdurados como folclore e não apenas como um produto popular (BRANDÃO, 1984). Além da investigação histórica do folclore, fica evidente a importância de compreender os aspectos e os costumes locais para uma melhor definição de símbolos, representações de valor e de significados atribuídos aos indivíduos (CABRAL, s/d). Esses elementos regionais estimulam assim novas compreensões e transformações sociais. Portanto, no que se concerne ao entendimento dos costumes locais, Brandão (1984) reforça que

[..] Não se trata de acrescentar novos “aspectos” ou propor apenas que outras abordagens metodológicas sejam consideradas. Trata-se de imaginar novas possibilidades de compreensão; de compreender o fato folclórico dentro do espaço de cultura de que ele é parte. (BRANDÃO, 1984 p.35).

A partir dessa percepção, uma explicação para o fato de uma cultura popular perder reconhecimento até ser esquecida, sejam lendas regionalizadas, cantigas ou até celebrações, é porque as próprias vivências das comunidades, que já se identificaram com o folclore, podem não estar mais ligadas aos costumes sociais. Logo, é válido ressaltar que comparações sobre a popularização entre mitos e ritos semelhantes não explicam o porquê do enfraquecimento,

apenas mostram as variações que cada cultura regional realiza, já que estão fortemente vinculadas ao coletivo da vida e da memória das pessoas. Por assim dizer, Brandão (1984) estabeleceu uma relação, por meio do artesão, explicando por que certos hábitos folclóricos, ligados à função e à memória, persistem na sociedade:

A mulher poteira que desenha flores no pote de barro, que queima no forno do fundo do quintal sabe disso. Potes servem para guardar água, mas flores no pote servem para guardar símbolos. Servem para guardar a memória de quem fez, de quem bebe a água e de quem, vendo as flores, lembra de onde veio. E quem é. Por isso há potes com flores, Folias de Santos Reis e flores bordadas em saias camponesas (BRANDÃO, 1984 p.41).

1.2 A origem das lendas brasileiras

Antes de aprofundar a investigação na lenda folclórica a ser trabalhada, Curupira, é de extrema importância para o desenvolvimento do *redesign*, isto é, da nova adaptação da narrativa popular, a compreensão de como se originou o vasto, diverso e rico folclore identitário brasileiro, com inúmeras variações em cada região do país. Por conseguinte, a partir do estudo do livro “Geografia dos Mitos Brasileiros” (1947), escrito pelo historiador e sociólogo Luís Câmara Cascudo, a criação e popularização se deve a três principais fontes: indígena, portuguesa e africana.

A contribuição desses povos ocorre por meio da junção de diversas visões, vivências e costumes relacionados a fatores sociais, econômicos e geográficos do período passado. Isso acontece devido à imaginação dos colonos, da estranheza com a nova natureza encontrada e das crenças religiosas com superstições para explicar seus medos e alguns acontecimentos no território brasileiro. Por meio da representação de seres místicos baseados em sua cultura, adaptados aos que aqui existiam, surgiram protetores e malfeitores que deixavam rastros por onde passavam.

Já nas comunidades indígenas, mais especificamente, as narrativas orais transmitiam as lendas como um canal de suas memórias, costumes, aspectos locais e saberes para que fossem preservados durante gerações. Além disso, com o objetivo de preservar a identidade e personalização regional da tribo, registravam e explicavam de forma sobrenatural a criação de astros, seres e objetos que os rodeavam (CASCUDO, 1978). Devido a sua situação social e geográfica, os povos nativos do Brasil foram responsáveis pela parte predominante dos mitos brasileiros, uma vez que acompanharam os bandeirantes por toda extensão do país. Logo, enquanto nomeavam matas, rios, caminhos e cidades, espalharam as lendas até serem complementadas e confundidas com as dos portugueses (CASCUDO, 1947).

Ademais, os negros africanos, como símbolo de resistência, contavam sua gesta milenar por meio de representação em animais locais; contemplavam também a adaptação da crença europeia em sua própria cultura, para a realização de ritos com danças, músicas e estórias. Essas práticas possuem grande influência e estão presentes na atualidade em festas culturais e em cantigas infantis como em o “Boi da Cara Preta” (Figura 09). Essa canção, que é um exemplo de poesia cantada, surgiu da simbolização do escravo africano na figura de um boi preto, forte, misterioso e livre. E com o decorrer do tempo, passou por uma série de transformações e tornou-se a cantiga infantil conhecida atualmente (STRECK; FRISON, 1999).

Figura 09 - Ilustração do Boi da Cara Preta



Fonte: Acervo pessoal.

Nesse contexto, consolida-se a ideia de que, na vastidão das matas brasileiras e por meio do contato entre os povos, os mitos se misturaram e se aglutinaram, sofrendo alterações. Um exemplo é o caso das narrativas tradicionais europeias, como os Kobolds¹ (Figura 10), que apostavam corridas com Curupiras na floresta Amazônica. Estas se fundiram com as histórias locais e espalharam-se por todo o território nacional (CASCUDO, 1947). Dependendo da região, esses seres são conhecidos por protegerem animais com filhotes; além disso, assumem diferentes nomes, como caipora, e são associados à habilidade de dar novamente vida às caças

¹ Kobolds: Criaturas mitológicas europeias, presentes na mitologia alemã, que são representadas como figuras pequenas e curvadas, semelhantes a um duende. São famosos pelas travessuras e por realizarem atividades domésticas, além de habitarem e protegerem os tesouros em minas de carvão. Há também representações como bichos-papões (COMANDO GEEK, S/D)..

abatidas.

Figura 10 - Ilustração da criatura Kobold



Fonte: Oliver (2015)

Nota-se, assim, que o folclore brasileiro não é apenas um conjunto de seres mágicos e inexplicáveis, mas são narrativas culturais, simbólicas e identitárias de fatores sociais e ambientais vivenciados por indígenas, africanos e portugueses. Essas lendas e mitos recorrem ao pavor e à imaginação com elementos da fauna e da flora do país, em um período de exploração e de movimentação. Além disso, tais histórias passam por alterações no enredo e na aparência, dependendo do lugar onde foi ouvida ou contada. Segundo Câmara Cascudo (1984), por serem caracterizados com a prática de apavorar por onde quer que se manifestem e por serem transmitidos pelo ‘boca-a-boca’ do povo, os mitos, ainda que classificados de acordo com sua regionalidade, não possuem traços suficientemente específicos para se vincularem exclusivamente ao local em que atuam.

Quase sempre são mitos cuja atividade é apavorar “quando passam” ou “correm”. Curupiras, Caiporas, Mapinguaris, Sacis, Lobisomens seriam ineficazes em atitude hirta, como uma parada de monstros. Mesmo nos rios, lagoas e mares, os seres assombrosos não têm pouso fixo. Nadam para aqui e para além. A Loreley não deixa seu rochedo no Reno. A nossa Iara é campeã de distância a nado livre... (CASCUDO, 1984, p.37).

1.3 Abordagem histórica do Curupira

Ao compreender que o folclore brasileiro está profundamente vinculado aos processos de adaptação, é notório ressaltar que, devido ao fato de as lendas e mitos estarem em constante movimento pelo território e de haver alterações no enredo, no modo de contar e das traquinagens dos seres místicos, a aparência desses textos também é bastante diversificada. Esse fato é evidenciado pela origem e pelas inúmeras formas físicas que o personagem folclórico Curupira possui. Como exemplo, pode-se citar uma de suas primeiras aparições na figura de um veado-campeiro branco com olhos flamejantes.

O historiador Câmara Cascudo, em suas obras, realizou extensas investigações em comunidades indígenas e mestiças, estudou cartas portuguesas e pesquisadores da época, com o intuito de entender e discorrer sobre a origem do Curupira. Esse personagem folclórico apresenta diferentes características, dependendo da região onde é representado. Assim, é válido retomar que, por se tratar de folclore, é característico que não haja datação, nem autoria definidas (BRANDÃO, 1984). Por essa razão, a pesquisa de Câmara Cascudo abrange diversas vertentes do mito apresentado, com o objetivo de promover uma investigação histórica mais aprofundada.

Em “Geografia dos mitos brasileiros” (CASCUDO, 1947) é apresentado o Anhangá (Figura 11), descrito como o deus indígena da caça do campo e protetor dos animais terrestres contra os índios, que abusavam do ato de caçar. A imagem que o representa é um veado-campeiro branco com olhos de fogo. De acordo com a lenda, qualquer caçador, que ousar perseguir um animal em período de amamentação, encontrará essa criatura misteriosa e, ao fitá-la, sofrerá com visão turva, febre e alucinações. Com o tempo, acrescentou-se à lenda o fato de que ao se deparar com a figura, isso representaria um presságio de desgraça e de maldição por onde quer que se fosse, a menos que ela fosse abatida com um tiro certo. De acordo com Stradelli (2009), estudioso da língua *nheengatu* e dos hábitos das tribos amazônicas, os animais que levam a terminação “anhangá”, como certos peixes, são conhecidos entre os indígenas por causar grande temor aos pescadores quando estes os capturam.

Figura 11- Ilustração do Anhangá



Fonte: ArtStation (2020)

A lenda do Curupira predominou no nordeste brasileiro e sofreu influências católicas, no sentido de que a carne do animal passou a ser sagrada e, mesmo depois de abatido, não poderia ser consumida. Além disso, por meio do caçador conhecido nos sertões como Mandaí, surgiu a crença de que a sexta-feira é o dia da caça e não do caçador. Nesse dia, caso o caçador tentasse caçar, o veado apareceria e mastigaria o cano da espingarda como se fosse cana-de-açúcar. Outra influência, agora de origem africana, está presente em algumas histórias em que o ser é retratado devorando e tocando cadáveres, como no mito do Quibungo² (Figura 12).

² O Quibungo chegou ao Brasil com os escravizados africanos e teve grande predominância na Bahia. Sua aparência era descrita como a de um velho negro, metade lobo, metade homem, com uma boca nas costas. Na lenda, ele sequestra crianças que se recusam a dormir, colocando-as em um saco de couro que carrega, para então devorá-las.

Figura 12- Ilustração do mito Quibungo



Fonte: Adm Sleipner (2014)

Nesse contexto, nota-se que as versões da lenda do Anhangá se diversificaram e espalharam-se por todo o Brasil, embora tenha permanecido a ideia central de proteção dos animais durante a caça. Além disso, em algum lugar e em algum momento, o Anhangá passou a ter características humanoides e sobrepujou o Curupira, conhecido como um deus protetor das matas e dos animais, com a característica principal de possuir os pés virados para trás.

Nos registros escritos pelo Padre José de Anchieta em 1560, foram encontrados relatos de que o Curupira atacava ferozmente, até a morte, os indígenas. E, no intuito de apaziguar, os nativos deixavam ofertas, como o fumo. Isso denota a intenção de uma troca que faziam para não serem atacados. Além disso, nas narrativas, sempre que uma tempestade estava por vir, ouviam-se os troncos das árvores estralando; era ele, o Curupira, batendo para medir a resistência e verificar se iriam aguentar firme durante o temporal. Ainda com as características do Anhangá, caso não matasse o caçador, ele costumava gerar alucinações, febre e até fazer com que esquecesse o caminho de casa. Para evitar esses acontecimentos, era preciso oferecer fumo, cachaça ou fazer três pequenas cruces de pau no chão.

É válido afirmar que a aparência do personagem folclórico é bastante diversificada, variando de uma região para outra. Por exemplo, no Maranhão e em estados vizinhos, a lenda é conhecida como caipora (Figura 13). Nesses lugares, Caipora aparece montada em um porco do mato com uma lança, assustando quem estiver ao redor com uivos e baralhos ilustrados com imagens de animais locais. Ademais, ela possui o poder de ressuscitar os animais feridos e é também bastante violenta com aqueles que extrapolam no ato de caçar.

Figura 13- Representação da Caipora



Fonte: Brown (2021)

Retomando o Curupira, suas características físicas variam. Ele pode ser careca, como no Rio Negro, e até possuir cabelos vermelhos em outra região; além disso, pode possuir apenas um olho, em Solimões, e não possuir genitálias, no Pará. Contudo é sempre descrito com os pés virados para trás. Esta característica pode estar relacionada a um produto imaginário, criado por algumas comunidades nativas na época da colonização, para despistar o cristão catequizador da marcha indígena, que utilizavam um calçado de palha que deixava o rastro em sentido inverso ao da caminhada.

Por assim dizer, a partir do estudo realizado por Câmara Cascudo, existem constantes variações de nomes e características para o ser místico protetor das florestas, conhecido como Anhangá, Curupira ou Caipora. É equivocado compreender essas narrativas como seres à parte sem conexão ou a partir da ideia de que são apenas um, pois, tratando-se de folclore, as comparações entre elas revelam variações regionais e culturais da tradição popular (BRANDÃO,1984). O importante é conceber as estruturas tradicionais para continuar com a difusão da lenda, independentemente das novas adaptações ou inovações. Nesse caso, é fundamental preservar o costume de contar histórias e o princípio da proteção das matas e dos animais, com castigos àqueles que ousarem prejudicar a fauna e flora brasileiras.

2. A IMPORTÂNCIA DA LEITURA E DO ATO DE CONTAR HISTÓRIAS

A partir da pesquisa realizada sobre a importância do folclore e de como trazer a inovação a uma tradição, sem que se percam aspectos cruciais, entende-se que, para o *redesign* da lenda do Curupira, em um livro com ilustrações, é necessário manter o hábito da oralidade e da transmissão de informações acerca da proteção das matas e dos animais. Para esse fim, o presente capítulo trata da relevância de instigar o hábito da leitura e do contar histórias, além de como escrever um livro infantojuvenil, para que o produto atinja o leitor de maneira significativa. Assim, com o intuito de entender como as narrativas populares são apresentadas no mercado, realizar-se-á um recorte de análise de livros similares, tanto os que abordam a cultura estrangeira, quanto os que tratam da cultura nacional.

Em síntese, compreende-se que as narrativas populares surgiram das culturas orais e são frutos da junção da imaginação com perspectivas da realidade, transmitidas de geração em geração, com a finalidade de compartilhar conhecimentos e explicar medos. É fato que essas histórias sofrem alterações e adaptações de acordo com o tempo, com o lugar e com a pessoa que as contam, pois, como diz um velho ditado popular, que perdeu sua autoria ao longo dos anos, “Quem conta um conto, aumenta um ponto”.

Segundo Azevedo (2007), por serem uma forma de interpretar o mundo e os acontecimentos do cotidiano, as narrativas populares se configuram como um excelente meio para estimular o início à literatura. Por intermédio do constante contato com cenários e personagens, esses relatos mostram ao leitor temas recorrentes e de fácil identificação, além de incentivar novas formas de interpretação e de expressão, conforme a própria visão do indivíduo. Em sua biografia, o autor reforça essa ideia ao dizer: “[...] Tudo é mentira. Ao mesmo tempo, tudo é verdade, tanto que após a viagem, que alguns chamam de leitura, o leitor, se tiver sorte, pode ficar compreendendo um pouco melhor sua própria vida, as outras pessoas e as coisas do mundo” (AZEVEDO, 2019, p. 8).

Diferentemente dos livros didáticos que apresentam informações de forma objetiva e com uma linguagem técnica, sem margem para novas formas de interpretação, a narrativa popular utiliza um vocabulário acessível e diversificado, de entendimento geral, em que há a busca de uma escrita com marcas da oralidade. Sobre isso, Azevedo (2007, p. 5) reitera que “um escritor que de certo modo escreve como quem fala é um leitor que lê como quem ouve”. Além disso, ao abordar temas relacionados à vivência humana, surgem diversas interpretações, estimulando o compartilhamento ao não restringir um discurso a um público específico. Assim, ao ler e contar histórias, a pessoa está sujeita a reflexões, mudanças e o desenvolvimento de

novas ideias, uma vez que, a partir da leitura, o indivíduo torna-se parte da narrativa, modificando-a para si (SOUZA, 2020). Azevedo (2004) reafirma esse fator de mudança ao expressar:

[...] Leitores podem ser descritos como pessoas aptas a utilizar textos em benefício próprio, seja por motivação estética, seja para receber informações, seja como instrumento para ampliar sua visão de mundo, seja por motivos religiosos, seja por puro e simples entretenimento. Todas as “literaturas”, é preciso dizer logo, são importantes e têm sua razão de ser (AZEVEDO, 2004, p. 38-39).

O interesse pela leitura e o hábito de contar histórias vão além de um fator instrucional para o aprendizado, pois, além de explicar, representar e alertar sobre situações vivenciadas, cria-se uma forte conexão entre escritor, leitor e narrativa. A partir disso, surge um incentivo à expressão interpessoal, em que, tanto quem narra quanto quem escuta, sente a vontade de compartilhar percepções, sentimentos e vivências pessoais, enriquecendo o momento e a história. Uma exemplificação de como esse hábito é uma das principais formas de significação e conexão é o depoimento de um pescador sobre a emoção que carrega consigo e que induz o próximo:

[...] Gosto de contá história (...). Qualqué história eu gosto de contá. Se é um caso alegre, de brincá com os otro, eu vô contano e vô rino. Se é história de sofrimento, eu vô falano, o coração vai doeno e tem vez que dá choro. Aí nós choramos junto e lembra tudo de difíci que nós passô. É um choro manso, uma chuva fininha (AZEVEDO, 2007, p.7).

2.1 Elementos de uma narrativa infantojuvenil

Ao compreender a riqueza e a relevância do hábito de ler e de contar histórias, é importante também saber como criar a narrativa de um livro infantojuvenil, para que seja fator de interesse e de identificação. Atualmente, os livros possuem classificação indicativa (Figura 14) e são divididos por gêneros para alcançar públicos com interesses diferentes. Eles possuem conteúdos adequados à faixa etária dos leitores, a qual indica restrições e recomendações ao público, obedecendo a seguinte separação: público infantil - de 0 - 12 anos; jovem - de 13 - 17; e adulto - igual ou superior a 18 anos. O objetivo dessa divisão é facilitar a identificação e o tipo de conteúdo do livro e auxiliar na escolha das temáticas de interesse, seja de cunho infantil ou com conteúdo adulto, como violência e temas eróticos e sexuais.

Figura 14- Tabela de classificação indicativa

| CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA | |
|--------------------------|--|
| L | LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS Histórias sem conteúdos potencialmente prejudiciais para qualquer faixa etária |
| 10 | NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS Histórias de conteúdo violento e linguagem imprópria de nível leve |
| 12 | NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS Histórias com cenas de agressão física, insinuação de consumo de drogas e insinuação leve de sexo |
| 14 | NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS Histórias com agressão física média, consumo de drogas explícito e insinuação de sexo moderada |
| 16 | NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS Histórias com consumo de drogas explícito, agressão física acentuada e insinuação de sexo acentuada |
| 18 | NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS Histórias com consumo e indução ao consumo de drogas, violência extrema, suicídio, cenas de sexo explícitas e distúrbios psicossomáticos |

FONTE: SECRETARIA NACIONAL DE JUSTIÇA - MINISTÉRIO DA JUSTIÇA

Fonte: Brasil (2021)

O público de interesse do presente trabalho é o infantojuvenil, classificado na idade de 8 a 13 anos e é nessa fase que ocorre o início da construção do hábito da leitura; trata-se de um período marcado por mudanças na visão de mundo, em que o jovem adolescente desenvolve um olhar mais crítico e atencioso em relação às vivências, a si mesmo e ao meio em que se encontra (ETAPA, 2021). A escolha desse público está relacionada ao fato de as narrativas populares induzirem essas características, promovendo uma mudança social e pessoal a partir da leitura, ao estabelecer uma conexão de identificação e interesse com o leitor.

Entretanto, antes de aprofundar os estudos sobre a produção literária, é válido apontar que, segundo Azevedo (1999, p. 6), a classificação indicativa do livro serve para determinar seu lugar de venda no mercado, além de influenciar na escolha da linguagem e no uso de ilustrações. Diante disso, pressupõe-se que não se trata de uma restrição de público, uma vez que qualquer obra pode e deve atrair o interesse de pessoas de diferentes idades e culturas, pois uma narrativa se vincula aos leitores de acordo com suas experiências e visões pessoais. Ademais, agrega-se a esse cenário o princípio de que os produtos são capazes de “gerar empatia com os valores, aspirações e cultura do usuário” (LUPTON, 2022, p. 60).

Em “Literatura Infantil”, Azevedo (1999) traz uma discussão sobre a classificação de livros literários por idade, considerando a vivência de um adulto e de uma criança, diante do fato de que os livros infantojuvenis tratam de assuntos subjetivos e humanos, o que dificulta uma categorização por faixa etária. Sobre isso, o autor em questão pondera que:

Considerando a existência de livros de literatura infantil, contendo um discurso subjetivo, ficcional e poético, não didático (não utilitário) por princípio, o mesmo procedimento seria válido? E levando-se em conta a óbvia (e humana) diferença entre as experiências individuais de cada um? Há crianças de 8 anos que já trabalham. Há meninas de 11 anos que já são mães. [...] Há traumas. Há temperamentos. Há sonhos. Há vivências absolutamente pessoais (o gosto, os prazeres, a perspectiva do sublime). Além disso, é possível encontrar, num mesmo grupo, pessoas oriundas de tradições, culturas e concepções de mundo diferentes. Em suma, há de tudo quando levamos em conta o plano da existência particular e não o da genérica, esquemática e higiênica estatística (AZEVEDO, 1999, p. 6).

Nesse contexto, é oportuno afirmar que uma boa história é capaz de representar experiências e de inspirar emoções e reflexões que geram ações no âmbito pessoal e social do indivíduo, devido a sua relação com a própria memória, identificada durante a leitura (LUPTON, 2022). Assim, para a produção de uma narrativa que agregue e reflita na vida do leitor, este trabalho utiliza como base a metodologia abordada no livro “O *design* como *storytelling*” (LUPTON, 2022) e o método de criação da autora mexicana de livros ilustrados Flavia Zorrilla Drago (2020).³

Antes de iniciar o processo de escrita, é importante definir alguns fatores. Um deles é a escolha da linguagem, pois é por meio dela que ocorre a transmissão de informações. Dessa forma, utilizar-se-á a linguagem informal, um linguajar popular (coloquial), por ser capaz de promover uma comunicação mais imediata e por possuir algumas características do discurso falado, com a finalidade de manter a tradição da oralidade do folclore. Ademais, para auxiliar na imaginação, contemplar-se-ão ilustrações que tornam a leitura mais atrativa e dinâmica, por meio de aspectos visuais, bem como a tipografia, que expressa emoções através do formato das palavras. Esses dois elementos, linguagem informal e ilustrações, (Figura 15) complementam o texto ao estabelecerem um diálogo com a narrativa e mostrarem percepções, as quais, na parte escrita, não são informadas (DRAGO, 2020).

³ Criação de um livro infantil ilustrado, realizado em 10/11/2024 pela DOMESTIKA. O curso de 2020, ministrado pela ilustradora Flávia Zorrilla Drago, trata sobre técnicas e ferramentas de narrativa para criar um livro infantojuvenil com ilustrações.

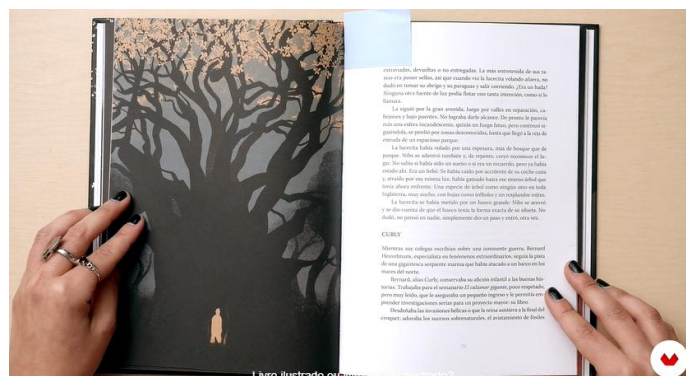
Figura 15 - Uso de ilustrações e tipografia em livro



Fonte: Pexels (2017)

Para complemento da pesquisa, a escritora Flávia Zorrilla Drago, em seu curso “Criação de um livro infantil ilustrado” de 2020, traz a diferença entre o livro ilustrado (Figura 16) e o com ilustrações (Figura 17), em que, segundo a autora, no primeiro, a parte imagética é apenas a representação visual do que já foi dito no texto e, no segundo, o uso das imagens possibilita uma maior interpretação e imersão ao acrescentar informações, personagens e expressões que não são indicadas na parte verbal, ou seja, na parte escrita do texto. Assim, é de suma importância que, nas narrativas populares, ao se fazer uso de ilustrações, haja elementos suficientes para a expansão da história, os quais incitam o leitor a tirar suas conclusões, quando se conectar de forma significativa com a leitura e, conseqüentemente, a ter novas visões de mundo (AZEVEDO, 1999).

Figura 16 - El Dragón Blanco, livro ilustrado



Fonte: Domestika (s/d)

Figura 17- *Little Monkey*, livro com ilustração

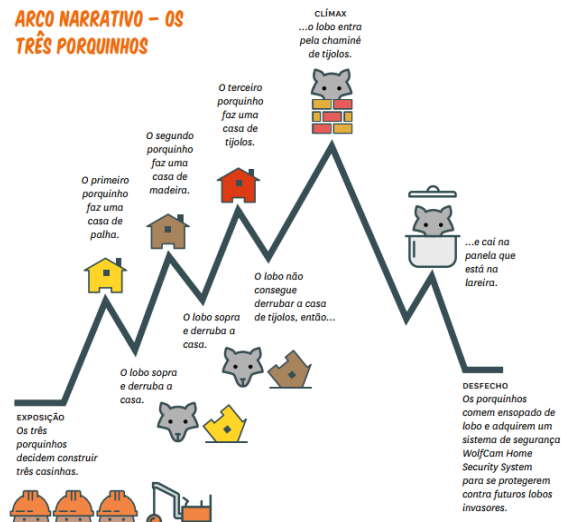


Fonte: Domestika (s/d)

Outro fator importante na criação de uma narrativa é o desenvolvimento do protagonista, que deve ser estruturado a partir de três pressupostos essenciais: a mensagem que se deseja transmitir, o público-alvo e a razão de sua existência. É por meio desse personagem que surgem outros integrantes, personalidades e o próprio mundo fictício, elementos fundamentais para a construção da história. Além disso, é basilar compreender que os adultos não são os heróis da trama e que tanto os cenários quanto as ações desempenham um único propósito: destacar a ação principal protagonizada pelo personagem central (DRAGO, 2020).

Dessa forma, a partir da definição dos elementos apresentados, a produção da história se torna mais facilitada, uma vez que já são conhecidas as partes substanciais do universo a ser criado. Sobre o início da construção textual, Lupton (2022) afirma que o processo é semelhante ao ato de andar em uma montanha-russa, pois, assim como nesse brinquedo, ambos começam em um nível básico e, a partir do desenvolvimento, atingem um clímax com a liberação de energia emocional. Com essa ideia, o arco narrativo é composto por cinco partes: exposição, aumento da ação, clímax, declínio da ação e conclusão (LUPTON, 2022, p. 17). Para um melhor entendimento, o conto “Os Três Porquinhos” ilustra como essa estrutura deve ser apresentada (Figura 18).

Figura 18 - Arco narrativo de “Os Três Porquinhos”



Fonte: Lupton (2022, p. 22)

2.2 Ferramentas para a criação de uma narrativa

Para a criação de uma narrativa, é importante analisar algumas ferramentas de *design* que auxiliam na produção do universo literário, visando a uma escrita fluida, comunicativa e significativa. Drago (2020) destaca a relevância do início projetual por meio de desenhos, pois é por meio deles que se origina a vida dos personagens, os cenários e as relações existentes, que irão se desenvolver ao longo do arco narrativo. A partir de esboços rápidos desses elementos, cria-se uma biblioteca visual com proporções e características diferentes para a escolha da aparência do protagonista. De certo modo, é como se fosse o *casting* de uma peça, com o objetivo de desenvolver o que mais se adequa e tem afinidade com as figuras produzidas até então. Ainda segundo Drago (2020), por meio da criação de um “Diário Visual” (Figura 19), também é possível realizar inúmeras experimentações com o personagem, integrando-o em ambientes inusitados e explorando sua interação com objetos e outros seres.

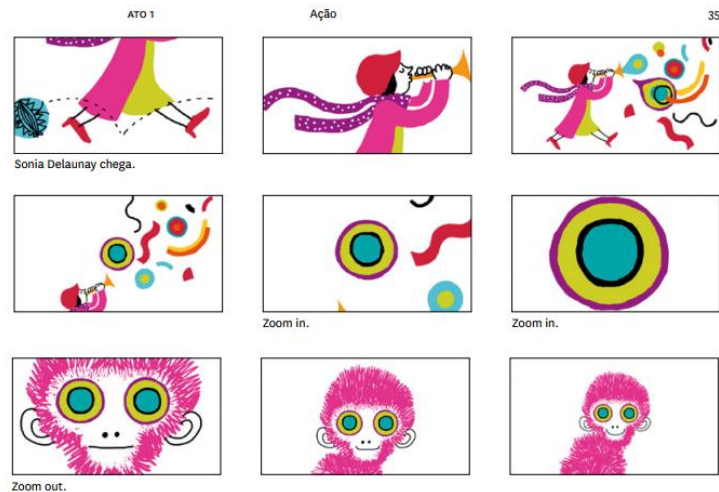
Figura 19 - “Diário Visual” de experimentação de formas



Fonte: Domestika (s/d)

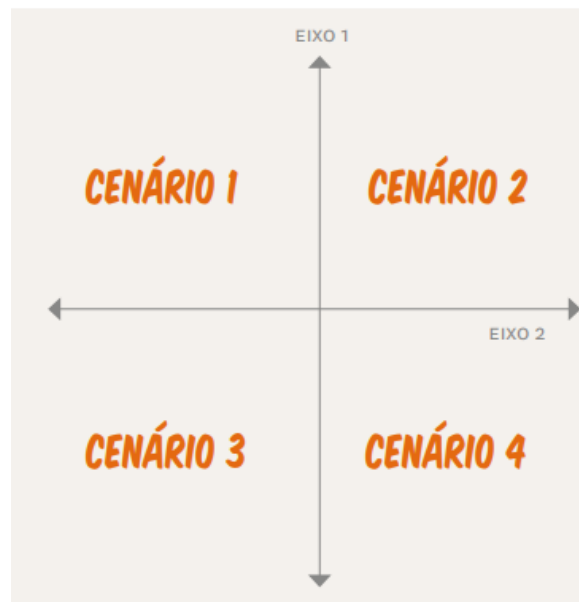
Vale ressaltar que uma das grandes riquezas na criação de cenários está na adição de detalhes. Esses elementos não só enriquecem visualmente a obra, como também incentivam uma releitura, já que, em novas leituras, o leitor pode perceber aspectos que passaram despercebidos anteriormente. O livro *‘How to Be a Children’s Book Illustrator: A Guide to Visual Storytelling’*, da editora Publishing 3dtotal (2020), evidencia que, ao criar pequenas histórias nos *backgrounds* da narrativa principal, com outros personagens, a trama ganha profundidade e convida os leitores a apreciarem e explorarem esses detalhes.

Nessa mesma linha da aplicação de desenhos para o desenvolvimento narrativo, quando já se possui um pouco da produção textual ou até mesmo a sinopse, utiliza-se a ferramenta *storyboard* (Figura 20) para explicar, de forma resumida, a história em um número limitado de quadros. O intuito é representar com imagens os pontos de maior intensidade, como também esclarecer certas ações e indicar detalhes necessários às cenas. Outrossim, para auxiliar na tomada de decisões e criar possibilidades, utiliza-se a “Matriz de Enredo” (Figura 21), em que, por meio dos quadrantes do eixo x/y, criam-se quatro perspectivas para o contínuo da narrativa (LUPTON, 2022, p. 49).

Figura 20 - *Storyboard*

Fonte: Lupton (2022)

Figura 21 - Matriz de Enredo



Fonte: Lupton (2022)

A “Jornada do Herói”, conceito de Lupton (2022), é um método bastante conhecido e utilizado por muitos *designers* na criação de produtos e por escritores para aprofundar uma história com obstáculos, incertezas e revelações do personagem. O processo começa com um incidente instigante e com uma chamada de ação, em que o protagonista passa por uma série de eventos que o transforma, levando-o a perceber a si mesmo de uma nova maneira e, de igual modo, ser capaz de mudar o mundo e os personagens ao seu redor (LUPTON, 2022). Esses

fatos são importantes para gerar o interesse e, no caso das narrativas populares, também instigar a mudança pessoal e social do leitor, ao refletir sobre os acontecimentos narrados, baseados na realidade.

Percebe-se que a história é produzida para responder dúvidas, provocar emoções e empecilhos, pois se as respostas são entregues de maneira fácil, sem instigar o leitor a pensar e a se envolver, não é considerada interessante. Em outras palavras, como afirmou Lupton (2022), sem ação, não há história: “[...] Cinderela é chamada a agir quando o rei convida todas as donzelas do reino para o baile real. Se Cinderela fosse diretamente para o baile, conhecesse o príncipe e se casasse, não haveria história” (LUPTON, 2022, p. 24).

Outro elemento importante para trabalhar na construção da narrativa são as cores, pois elas são capazes de representar e de levar a experimentação de emoções e de estados mentais, sejam eles: medo, felicidade ou tristeza, a partir do significado cultural de aplicação delas. Além disso, por meio da criação de uma paleta de cores concisa para a história, estabelece-se a identidade do universo literário, tornando o fluxo da leitura mais agradável e confortável para os olhos do leitor. Definir os tons a serem usados evita o risco de romper a consistência da narrativa, garantindo que cada página mantenha uma coesão visual e não figure desconectada das demais (PUBLISHING, 2020). Com essa concepção, o estúdio de animação Pixar criou um 'roteiro de cor' para mapear as atmosferas emocionais, aplicando uma paleta de cores e de iluminação nos quadros do *storyboard*, que expressam mudanças dramáticas ou coesas nas histórias (LUPTON, 2022).

Assim, nota-se que, para a produção de uma narrativa significativa, não basta apenas se sentar e escrever; é necessária uma série de elementos e de ferramentas que auxiliam na construção de personagens e de cenários para que haja emoções, reflexões, mudanças e até mesmo identificação com a realidade dos próprios leitores. Dessa maneira, gera-se o interesse pela leitura e pelo hábito de contar histórias, assim como a recomendação do livro para outras pessoas.

2.3 Breve levantamento mercadológico e recorte de análise de similares

Como mencionado anteriormente, a comparação entre as lendas e os mitos foi feita para compreender as variações existentes entre eles. Tendo isso em foco, a análise de similares foi realizada entre os livros que abordam o folclore nacional e outros infantojuvenis, a fim de se observar a apresentação e o desenvolvimento da cultura na sociedade.

Mediante isso, fez-se necessário fazer uma pesquisa de campo e observar em livrarias

físicas a oferta de livros similares, nacionais e estrangeiros, que abordam a temática das narrativas folclóricas e a forma como são introduzidos no mercado. Os locais eleitos para a realização do estudo foram as duas unidades da livraria Leiturinhas, localizadas no shopping Passeio das Águas, em Goiânia. Nos dois locais foi encontrada apenas uma seção com livros folclóricos infantis; de um lado, predominavam aqueles focados na cultura estrangeira com adaptações de histórias da “Chapeuzinho Vermelho”, “Os Três Porquinhos”, “O Patinho Feio” e “João e o Pé de Feijão” (Figura 22). Do outro lado, a presença da cultura nacional era menor em relação à primeira, com destaque para as narrativas do universo de Monteiro Lobato, que abordam as travessuras de Emília ou o cotidiano da Tia Nastácia (Figura 23).

Figura 22 - Livros de cultura estrangeira



Fonte: Acervo pessoal

Figura 23 - Livros do Monteiro Lobato



Fonte: Acervo pessoal

Também foi possível encontrar livros centrados nas lendas e nos mitos brasileiros. Entretanto, eram extremamente concisos e com pouco aprofundamento. Folheando o exemplar

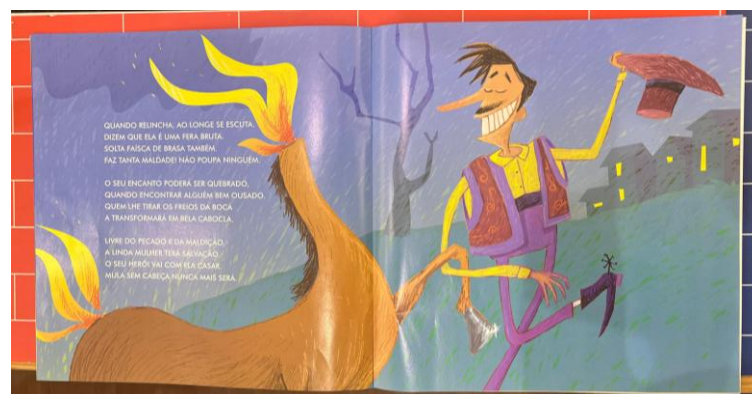
"Mula sem Cabeça" de André Cerino (2020) (Figura 24), percebeu-se que a história foi apresentada de forma rápida e intuitiva, o que lhe promoveu um aspecto curto e direto, por não ter um desenvolvimento mais aprofundado na construção da lenda e dos cenários apresentados. Em contrapartida, o formato maior deste livro permite ao leitor um foco nas belas e criativas ilustrações com cores vivas (Figura 25). No entanto, as figuras eram apenas representações visuais do que estava escrito nas páginas e não constituíam detalhes ou pequenas histórias de *background* que contribuíssem para um olhar mais atencioso e para uma leitura dinâmica. Nesse mesmo sentido, a tipografia escolhida não realçava nem agregava à história algum valor emocional, desvalorizando o *design* da página e desmotivando o leitor.

Figura 24 - “Mula sem cabeça” de André Cerino



Fonte: Acervo pessoal

Figura 25 - Análise do livro “Mula sem cabeça”



Fonte: Acervo Pessoal

Já no livro "Conto de fadas às avessas, Chapeuzinho Malcriada" de Jo Franklin, publicado em 2020, (Figura 26), ao invés de apenas informar o conto, a história leva à reflexão de ações e de situações, com o desenvolvimento de uma narrativa que busca a identificação com o público-alvo, composto por crianças e adultos. A personagem possui características e personalidade de uma criança com atitudes grosseiras e, com o desenrolar do enredo, passa por cenários lúdicos que, embora fantásticos, se relacionam com a realidade vivenciada pelos pais que querem mostrar o resultado do mau comportamento na infância. Por sua vez, as ilustrações são menores em comparação ao livro anterior, mas estão distribuídas livremente pelas páginas, o que auxilia no dinamismo visual e conduz a formação de emoções, ao acrescentar novos sentidos ao texto e à imaginação, como a representação de uma ovelha forte que foi mencionada no texto (Figura 27). Mesmo que a tipografia não tenha variações significativas que agreguem algo à narrativa, há uma “brincadeira textual” com a fonte utilizada na capa, que chama a atenção e convida o público para uma leitura diferenciada.

Figura 26 - “Conto de fadas às avessas, Chapeuzinho Malcriada”



Fonte: Acervo pessoal

Figura 27 - Análise do livro “Conto de fadas às avessas, Chapeuzinha Malcriada”



Fonte: Acervo pessoal

Vale ressaltar que o intuito do folclore é passar informações, incitar o pensamento e o compartilhamento, o qual deve ser fator de identificação. Assim, por mais que haja livros que representam e repassam a história de uma cultura local às gerações atuais, caso não sejam fomentadores de interesse e de imaginação, eles podem ser esquecidos e ficarem desatualizados. Além disso, ao pesquisar de forma *online*, usando os termos “livros de lendas brasileiras” ou “livro infantil do Curupira”, assim como ocorrido nas duas livrarias, os resultados trouxeram narrativas genéricas a respeito do assunto, apresentando-os, ora em fascículos individuais, ora uma coletânea de livros.

Esse levantamento mercadológico demonstra uma superficialidade na abordagem dos assuntos folclóricos, causando fragilidade conceitual, sobretudo na reestruturação das lendas. Para que o folclore continue sendo fator cultural e não apenas um produto do mercado, é necessário pensar em como as inovações não vão desvalorizar as tradições necessárias para o fortalecimento e para o reconhecimento da cultura popular. Não basta apenas trabalhar essas narrativas com novos elementos e em outros meios de comunicação; ao trazê-las para a atualidade, seja em livros ou em jogos, é preciso compreender o “fato folclórico” (BRANDÃO, 1984) em sua função de transmitir, por gerações, costumes, ensinamentos e medos que são elementos de identificação com a sociedade atual.

Por fim, no intuito de realizar e de fortalecer essa conexão, ao desenvolver um livro para o público infantojuvenil, é viável que ele não seja limitado em informar somente a história, mas deve utilizar elementos narrativos e de ilustração, que construam um universo literário capaz de atrair e incentivar o interesse, o conhecimento, a imaginação e o compartilhamento entre as gerações atuais, com o cuidado de não perder elementos e tradições culturais.

3. PROCESSO DE CRIAÇÃO DO LIVRO

Após as pesquisas e análises bibliográficas realizadas, foi possível entender que o folclore está, em sua essência, vinculado às transformações sociais em sociedade e aos próprios indivíduos em si, uma vez que, por se tratar de cultura popular, está fortemente conectado e sujeito a adaptações, conforme o modo de pensar, sentir e viver de diferentes povos e regiões (BRANDÃO, 2006). Em vista disso, ao ter o intuito de fortalecer essa conexão com as gerações atuais, por meio de um livro com ilustrações, é crucial lembrar que, ao trabalhar com inovações em uma tradição, não deve haver perda e desvalorização do “fato folclórico” (BRANDÃO, 1984), no sentido de que ele continue com a função principal de transmitir ensinamentos e situações de identificação com o leitor, além de respeitar a base tradicional e as características dos mitos e ritos.

Nesse sentido, para que o artefato final não seja somente um produto de mercado que apenas informe a história da lenda em si, mas sim uma nova forma de compreensão e de reconhecimento com o folclore (BRANDÃO, 1984), este capítulo trata do processo de adaptação da narrativa popular “Curupira”, com a criação de um novo universo literário autoral que leva o nome de ‘Curupira - O Justiceiro da Devastação’. No primeiro momento, será desenvolvido o personagem principal, Curupira, pois é por meio do protagonista que personalidades, ambientações e ações serão construídas (DRAGO, 2020). Em sequência, haverá um breve estudo sobre o bioma Cerrado e sobre as queimadas desenfreadas - uma temática recorrente na atualidade - para a construção de um cenário fictício que instigue a imaginação e a curiosidade. Para isso, haverá uma seleção minuciosa de elementos visuais, os quais se configuram como fatores de identificação e de reflexão com a realidade do leitor.

Com a definição dos principais elementos narrativos, produzir-se-á a história do livro a partir das técnicas e ferramentas citadas no capítulo anterior, como o uso do *storyboard* e a “Jornada do Herói” (LUPTON, 2022), a fim de gerar uma narrativa envolvente. Para a finalização desse universo literário, antes da impressão do livro, serão desenvolvidos os primeiros protótipos com a estruturação da anatomia interna e externa, além da diagramação para a organização do conteúdo. Segundo Barbosa (2023), escritora da Editora UNISV, essa etapa é um fator primordial para assegurar um *layout* visualmente agradável, uma leitura facilitada e, conseqüentemente, uma melhor experiência de imersão do usuário.

3.1 Metodologia de *design*

Para a elaboração do produto, fez-se necessário recorrer a alguns instrumentos e ferramentas metodológicas específicas do *design*. No desenvolvimento projetual, a ação primordial é encontrar o conceito da proposta apresentada, uma vez que o objetivo de sua definição é mostrar a essência criativa do trabalho e, por consequência, o melhor caminho a seguir no processo de transformação subjetiva em elementos mais concretos. Ele é alinhado para orientar no processo de criação do produto, sem que haja perda de coerência, a partir da evolução e do incremento de novas ideias. Sobre isso, Teixeira (2018) *designer* de usuário, afirma que o desenvolvimento projetual pode ser comparado com uma bússola que guia o *designer*. Além disso, após a identificação, por meio de técnicas como o *brainstorming* e o *moodboard*, é possível determinar a “alma” do projeto, o que vai auxiliar em aspectos como: a compreensão de como os elementos se relacionam e interagem entre si; o tom de voz a ser utilizado; e as conexões das transições existentes (TEIXEIRA, 2018).

Vale ressaltar que o conceito é orgânico, uma vez que pode ser ajustado e melhorado com o desenrolar de novas concepções, pesquisas e até pelo senso estético. Como método para sua identificação, foi realizada a releitura do presente Trabalho de Conclusão de Curso e, por meio do processo de *brainstorming* (Figura 28), obteve-se a seleção de 200 palavras. Esse recurso trata-se da técnica de pensamento criativo rápido para gerar novas concepções e possíveis soluções através de um “bombardeio de ideias” semelhantes à temática explorada (MIRO, s/d). Mediante a isso, foram filtradas dez palavras dentre todas e, destas, apenas cinco foram escolhidas para resumir a essência criativa do projeto: reconexão, imersão, tradição, contar histórias e sensações (Figura 29). Consequentemente, teve-se como resultado palavras subjetivas e, para a conversão dessa subjetividade em elementos objetivos, foi realizada a construção do *moodboard*, ou seja, busca, seleção e colagem de imagens capazes de transmitir e representar o conceito definido (MIRO, s/d).

Figura 28 - Quadro com as 200 palavras resultantes do *brainstorming*

- livro
- infanto-juvenil
- infantil
- imagens
- colorido
- ilustrações
- redesign
- curupira
- atualidade
- inovação
- função original
- fato folclórico
- transmitir
- conhecimentos
- hábito
- histórias
- cultura
- tradição oral
- preservação cultural
- integração
- costumes
- crenças populares
- gerações
- imaginação
- pavores
- fauna e flora
- simbólico
- identitário
- identidade
- reconexão
- resgatar
- valorizar
- tradições
- origem
- perceber
- percepção coletiva
- social
- lendas
- percepção de indivíduo
- sociedade
- cultura popular
- conhecimento cultural
- lúdico
- olhar crítico
- memória social
- comunidades
- adaptação
- movimentação
- visões e valores
- mescla
- memórias
- costumes sociais
- relação homem e terra
- moldados
- conexão social
- explicação de medos
- evitar ações
- refletir
- produtos
- mídias
- atuais
- fortalecer
- riqueza
- folclore
- enriquecer
- perpetuar
- base
- moldagem
- costumes morais
- reflexão
- acontecimento
- época
- transmissão
- mitos
- narrativa
- finalidade
- significado
- elementos
- significativos
- contexto
- histórico-cultural
- compreensão
- estimular
- criatividade
- memória
- mundo
- leitura
- situações
- vida
- formular opinião
- autonomia
- conectar
- memória
- passado
- presente
- integrar
- pensar
- sentir
- ritos
- celebrações
- vivência
- orador
- acompanhar
- identidade nacional
- nacionalidade
- literatura popular
- linguagem acessível
- familiar
- oralidade
- compartilhamento
- interesse geral
- mobilização
- conservação
- região
- transfiguração
- sobrenatural
- natureza
- imaginário popular
- inserção
- reconhecimento
- informação
- recriação
- continuidade
- estrutura base
- tradicional
- elementos regionais
- exploração
- apavorar
- proteção
- interpretação
- visão
- interpessoal
- dinâmico
- comunidade
- transformação
- Bioma
- festas
- pensamento crítico
- leitor
- sentimentos
- emoções
- envolver
- comunicar
- família
- geração
- passagem
- tempo
- Brasil
- sabedoria
- herança
- raiz
- mito
- expressão
- festividade
- arte
- manifestação
- ancestral
- coletivo
- religioso
- ritual
- imaginário
- moral
- evolução
- aprendizagem
- união
- partilha
- legado
- simbolismo
- autenticidade
- solidariedade
- empatia
- pluralidade
- convivência
- respeito
- força
- transcendência
- virtude
- experiência
- popularidade
- riqueza
- estética
- inovação
- harmonia
- singularidade
- diversidade
- transformação
- identificação
- consciência
- evolução
- problema
- monstros

Fonte: Acervo pessoal

Figura 29 - Quadro com as 10 e 5 palavras finais para o conceito



Fonte: Acervo pessoal

Desta maneira, por meio das plataformas virtuais *Pinterest*, *Unsplash* e *Pexels*, foi possível selecionar os elementos visuais necessários para a representação imagética das cinco palavras selecionadas (Figura 30). Com as técnicas aplicadas, obteve-se uma melhor visualização para a definição do conceito deste projeto de TCC como: restabelecer vínculos ancestrais, como o folclore, enfraquecidos com o tempo. Assim, compreende-se que o projeto, além de envolver a produção de um livro com ilustrações sobre o Curupira, tem intuito de reconectar a sociedade com o folclore e com o ato de contar histórias, tradição que cria momentos de compartilhamento de sensações e de reflexões por gerações.

Por centenas de anos, as narrativas populares foram difundidas pelo Brasil por vários meios e um deles foi o hábito de narrar fatos em momentos íntimos entre amigos e familiares ou pela casualidade de conversar e compartilhar situações. Esse costume é característico do fato folclórico, que possui a função primordial de transmitir conhecimento e informação. Além disso, tal hábito possui a natureza de estabelecer uma identificação com a narrativa por meio da imaginação e de elementos lúdicos, mesclados com fatos da realidade. Em consequência, criam-se momentos imersivos pessoais e interpessoais, em que emoções e vivências são divididas entre os pares (AZEVEDO, 1999).

Ao compreender a importância da valorização da verdadeira essência do folclore, emerge a necessidade de sua aplicação na adaptação da lenda do Curupira, pois, assim, ela deixa de ser um artefato de mercado, que apenas replica o conto, e torna-se um recurso que fomenta a observação pessoal e o meio em que se vive. Além disso, por mais que a atual predominância da história do Curupira, como de outras lendas, esteja na memória e em conversas das gerações passadas, ou até mesmo nas poucas aparições em figuras de colorir em comemoração do Dia do Folclore (22 de agosto), ao trabalhar com a valorização desse costume, obtém-se uma reconexão com a atualidade, estabelecendo um vínculo necessário para gerar interesse e compartilhamento em sociedade. Isso se deve ao fato principal de que ao ler e contar histórias, criam-se momentos modificadores de percepção individual e coletiva, uma vez que, ao despertar a identificação com elementos narrados, tem-se a correlação com os acontecimentos vivenciados pelo indivíduo que o leva a refletir e questionar ações, pensamentos e situações (SARAIVA, 2020).

Figura 30 - *Moodboard* do conceito do projeto



24/03/2025

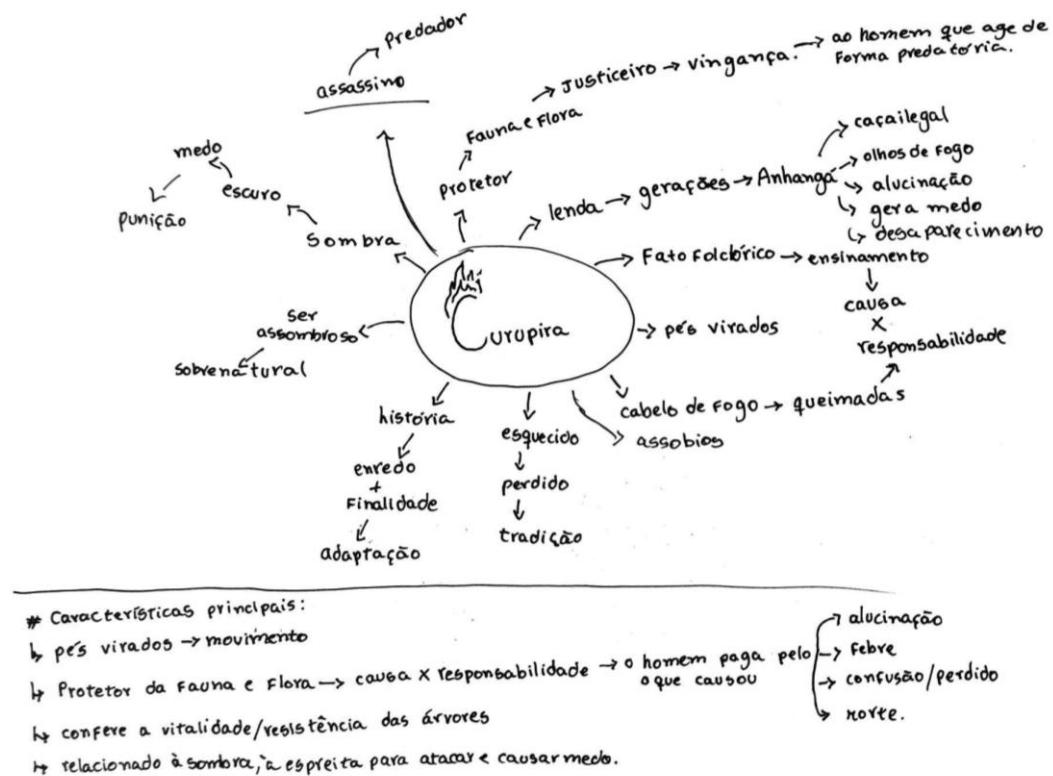
moodboard: conceito do projeto

Fonte: Acervo pessoal

3.1.1. Criação do personagem: em busca do Curupira

Com a definição do conceito, a próxima etapa de produção é encontrar e concretizar o personagem principal da história, o Curupira. Este processo é de âmbito criativo e, segundo a *designer* Pazmino (2015), é a parte central do projeto, pois é quando todas as análises e sínteses realizadas são associadas, de forma rápida, à aplicação de novas soluções e alternativas por meio do exercício da criatividade. Por conseguinte, foi utilizada novamente a técnica de *brainstorming* para captar e resumir as principais ideias que envolvem e remetem à lenda estudada, Curupira (Figura 31). Dessa forma, obteve-se como resultado os elementos basilares para a formação e reconhecimento do personagem em sociedade, sendo eles: um ser mítico assombroso com habilidades de alucinação e de perseguição, protetor da fauna e da flora; com os pés virados para trás e com cabelos de fogo.

Figura 31- Brainstorming do Curupira



Fonte: Acervo pessoal

Na seleção de elementos necessários à construção do personagem, foram determinados fatores significativos, os quais devem ser preservados para que ele seja fator de identificação, pois não se deve alterar a estrutura tradicional da lenda (BRANDÃO, 1984). Sequencialmente, a próxima etapa para a tecitura da história foi a utilização da matriz morfológica para a criação de possíveis composições. Essa ferramenta dispõe de diferentes componentes, em tabela, associados ao problema, para gerar alternativas e encontrar novas soluções a partir da combinação entre eles (ZAVADIL et al., 2014). Em vista disso, os fatores selecionados para serem relacionados à criação da estrutura do personagem formam uma mistura dos elementos significativos com algumas das formas de aparição do Curupira, relatadas em histórias e catalogadas por Brandão (1984), sendo elas: Anhangá como Veado-Campeiro, menino, duende, pés virados, cabelos de fogo e sombra (Figura 32). A partir da composição, para melhor compreensão e visualização, foi necessário criar um quadro de referências visuais (Figura 33) a fim de iniciar os primeiros esboços e desenhos que vão resultar na figura final.

Figura 32 - Matriz morfológica para o Curupira

| | Anhangá | Menino | Duende | Pés virados | Cabelos de fogo | Sombra |
|----------------|---------|--------|--------|-------------|-----------------|--------|
| Anhangá | | X | | | X | X |
| Menino | X | | | X | X | X |
| Duende | | X | | X | X | |
| Pés virados | | X | X | | X | |
| Cabelo de Fogo | | X | | X | | X |
| Sombra | X | X | | X | X | X |

- I - Menino + Anhangá + cabelos de fogo + sombra + pés virados
 II - Menino + Duende + cabelos de fogo + pés virados
 III - Duende + Menino + cabelos de fogo + pés virados
 IV - Sombra + Menino + cabelos de fogo + pés virados + Anhangá

Fonte: Acervo pessoal

Figura 33 - Moodboard para o Curupira



Fonte: Acervo pessoal

No Laboratório Autoral “*Design na arte e na (cons)ciência do desenho*” do curso *Design de Ambientes*, ministrado pela professora Dra. Rosane Costa Badan, foi realizada a técnica de

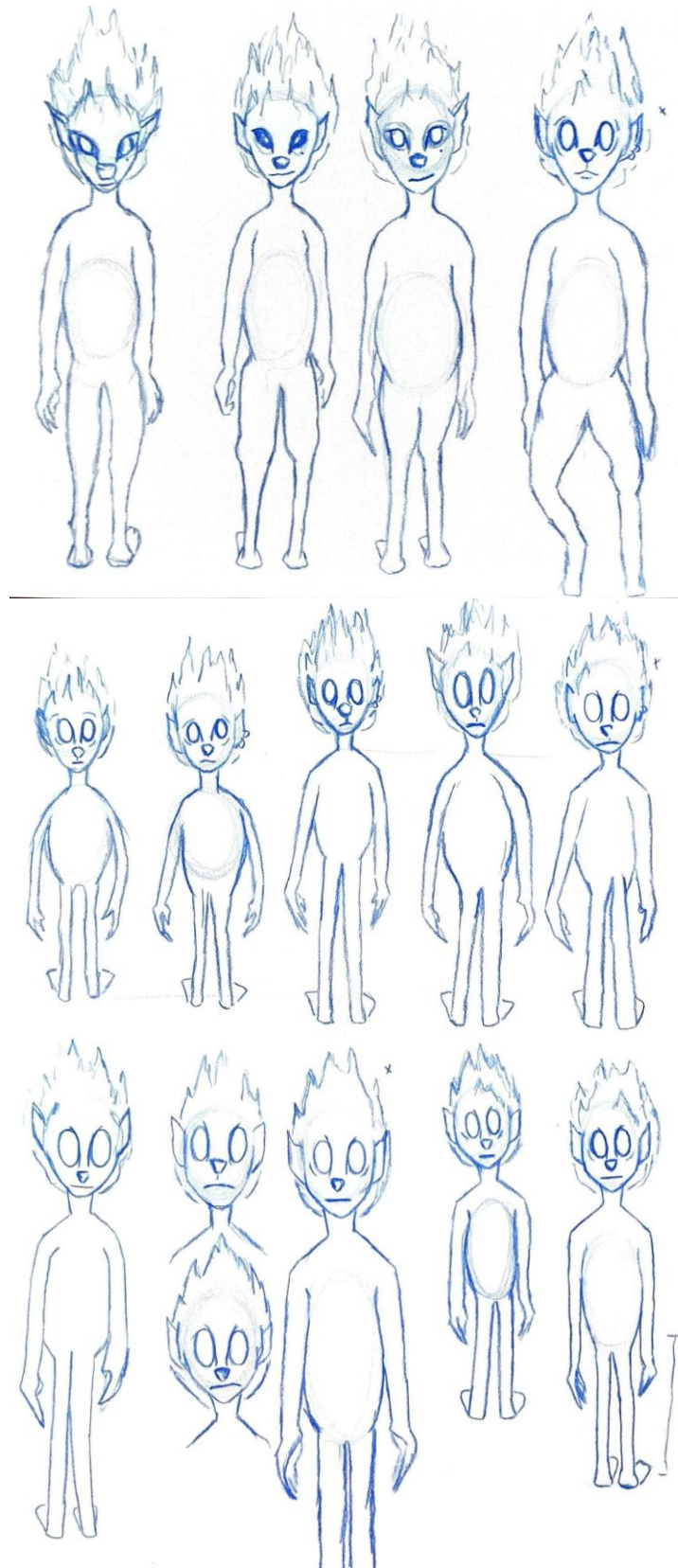
recorte de silhuetas (Figura 34), a qual consiste em fatiar formas simples em papel para ter uma coleção de peças que vão ser utilizadas para criar moldes a partir da sobreposição. Esse exercício permitiu visualizar possíveis soluções para o corpo do personagem, como por exemplo o uso de braços e de pernas longas, orelhas grandes e uma pequena barriga saliente. Por meio disso e do *moodboard* para o Curupira, como referência visual, iniciou-se o processo de *Casting*, citado pela escritora Drago (2020), que é a criação de desenhos rápidos com proporções e características diferentes, com o objetivo de desenvolver melhor os elementos que mais se adequam e possuem afinidade com as figuras produzidas (Figura 35).

Figura 34 - Recorte de silhuetas com papel



Fonte: Acervo pessoal

Figura 35 - Casting do Curupira



Fonte: Acervo pessoal

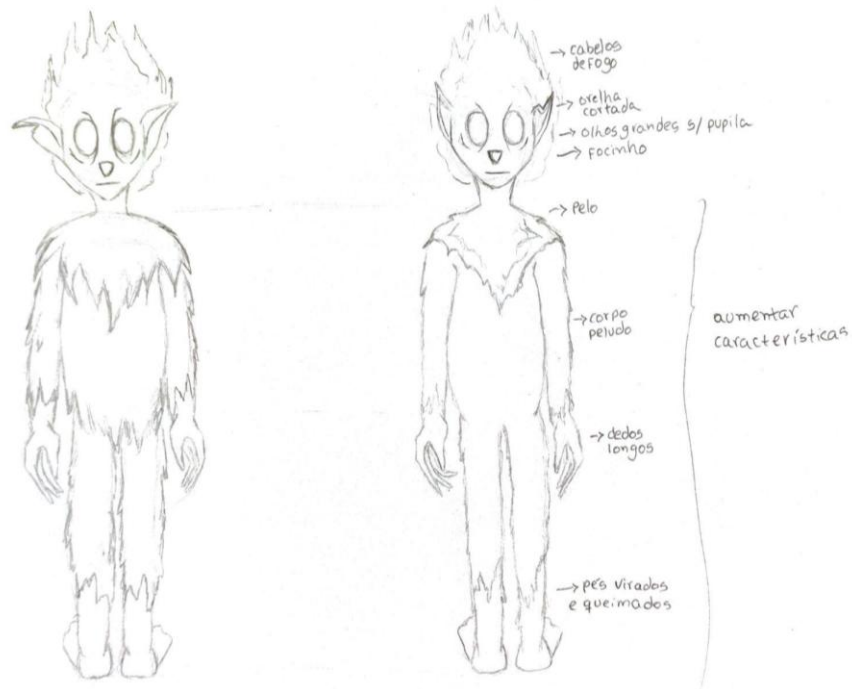
Nesse contexto, a partir de vários *sketches*, foi selecionada a forma principal para desenvolver o personagem com o acréscimo de elementos e texturas específicas (Figura 36). A figura que antes era plana passa a ter volume e características únicas como a adição da pelagem, focinho e caracterização das orelhas. Esses elementos emergem como primordiais e são intensificados para dar mais personalidade e volume ao personagem (Figura 37). Com a definição visual do Curupira, foi desenhada a ficha modelo contendo as cinco principais vistas: frontal, lateral, três quartos, costas e costas três-quartos. Essa estrutura é relevante para se ter o conhecimento total do corpo e desenvolver uma visão espacial necessária à capacidade de reproduzir, em outros momentos, e redesenhar em novas posições e com possíveis interações (Figura 38).

Figura 36 - Forma principal do Curupira



Fonte: Acervo pessoal

Figura 37 - Definição do Curupira



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 38 - Ficha modelo do Curupira



Fonte: Acervo pessoal

Ademais, entende-se que a utilização de cores é essencial para promover o aspecto da individualidade ao personagem, ao ambiente e à própria história, pois além de ser um dos responsáveis por manter a consistência narrativa, também mapeia e expressa as mudanças de

emoções e do clima durante a história (PUBLISHING, 2020). Assim, com a definição da paleta de cores do universo literário, definida por meio do *moodboard*, do conceito do projeto (Figura 30), e do referencial visual da pelagem do Veado-Campeiro, para obter o resultado desejado (Figura 40), foi realizada a coloração do personagem (Figura 39) com a utilização de EcoLápis de Cor Super Soft da Faber-Castell nas seguintes cores: preto 712, marrom 711 e 745, rosa 728, laranja 715 e amarelo 726,

Figura 39 - Coloração do Curupira



Fonte: Acervo pessoal

Figura 40 - Processo de criação com lápis de cor



Fonte: Acervo pessoal

Após obter o resultado do aspecto físico do Curupira, foi necessário conhecer a sua personalidade. Para isso, foi realizado um *briefing* com dez perguntas específicas para formar a “personalidade” do Curupira, apontando medos, ações e expressividade durante a narrativa (Figura 41). Assim, ao definir o protagonista, chegou-se à criação do Diário Visual, proposto pela escritora Drago (2020), para explorar o físico em poses diferentes e com interações com o ambiente, objetos e outros personagens. O objetivo é conhecer e desenvolvê-lo ainda mais. Com essa abordagem, foram realizados desenhos das ações descritas no *briefing* e o resultado foi a exploração e o uso da criatividade para entender como é o Curupira no cerrado interagindo com outros animais (Figura 42).

Figura 41- *Briefing* do Curupira

1- Qual o nome do personagem?

Curupira

2- O que ele é?

É uma lenda brasileira, em que nesta adaptação é uma composição de Menino+Duende Anhangá (Veado Campeiro).

3- Qual a ambientação?

Cerrado Brasileiro em 2024, período das queimadas entre junho e setembro.

4- O que dizem sobre ele?

Curupira é o guardião da fauna e da flora e é temido por sua habilidade de perseguir caçadores e destrutores que agem de forma predatória. Sempre à espreita, ele observa até o momento ideal para atacar, em que pode causar ferimentos ou até mesmo a morte. Utiliza de assobios ensurdecedores, provoca alucinações e deixa pegadas ao contrário para desorientar os homens e fazê-los perder o rumo.

5- Como ele é?

Em termos de estrutura corporal, Curupira é mediano com uma barriga saliente de criança e seu corpo é coberto de pelos. As extremidades de seus braços e pernas são queimadas, seus pés são virados para trás, seus dedos são longos e possui cabelos de fogo. Já o rosto apresenta um queixo projetado para trás, olhos e orelhas grandes, em que a esquerda está ferida, além de possuir um focinho.

6- Qual a personalidade?

É tranquilo, atencioso e descontraído com os animais e faunalora, possui o hábito de conferir a resistência e necessidade das árvores. Porém, quando provocado pelas ações do homem passa a ter uma atitude mais impulsiva e amedrontadora, ao se ver como justiceiro e com sede por vingança com o princípio de “causa x responsabilidade”.

7- Quais as habilidades?

- Assobios ensurdecedores;
- Camuflagem: Consegue ficar imperceptível no ambiente, o que facilita em suas emboscadas;
- Pés virados para trás: As pegadas ao contrário servem para confundir e desorientar quem o persegue;
- Alucinações: Ao induzir alucinações faz com que a vítima seja inserida em uma situação que não sabe discernir o que é real ou não, afastando-se do seu objetivo;
- Rápido e ágil

8- Do que ele gosta?

Gosta de dormir bastante em tocas feitas pelo tatu-canastra, comer lobeira com o lobo guará, pegar cupins com o tamanduá-bandeira e apostar corrida com a jaguatirica.

Do que não gosta?

Não gosta da exploração e das queimadas ilegais causadas pelo homem, da caça predatória e do desmatamento.

9- Do que tem medo?

Seu maior medo é falhar em proteger os animais e a natureza, além do fogo destrutivo que é capaz de consumir e devastar de forma avassaladora que prejudica o bioma.

03/04/2025

briefing: Curupira

Fonte: Acervo pessoal

Figura 42 - Curupira apostando corrida com a Jaguatirica



Fonte: Acervo pessoal

3.1.2. Criação do cenário da narrativa: Cerrado como bioma

Em posse da essência do projeto, do personagem principal e do *briefing*, que contém as principais informações e personalidade do universo literário em discussão, parte-se para a produção do cenário. Neste caso, a ambientação escolhida é o cerrado com o destaque para as queimadas criminosas que ocorreram no ano de 2024. Vale ressaltar que não é um caso isolado dessa época e sim um fato recorrente que vem se intensificando no decorrer do tempo e alarmando cada vez mais a sociedade com as consequências já diretas no cotidiano (Figura 43). Além disso, é importante ressaltar que nas gerações passadas e na atual, pensava-se que apenas o futuro iria sair prejudicado com as ações desenfreadas pela exploração natural e pelo desmatamento. Entretanto, ficou evidente que, em decorrência do aumento de 95% das áreas afetadas com focos de incêndio, comparado aos cinco anos anteriores, a repercussão do efeitos na ‘vida urbana’ foi quase que imediata com mudanças drásticas do clima, baixa no volume hídrico, excesso de fumaça no ar, intensificação de casos de doenças respiratórias e o aumento no preço de alimentos agrícolas (PEIXOTO, 2024).

Figura 43 - Queimadas no cerrado em 2024



Fonte: G1 (2024)

O bioma em si tende, por sua própria natureza, a passar pela ocorrência de queimadas naturais que são essenciais para o ecossistema por contribuir com alguns fatores como: a germinação de sementes, que necessitam de choque térmico para a quebra da dormência vegetativa; e a reprodução de plantas nativas e controle da própria vegetação. Ademais, diante do alto poder de recuperação, vários animais são atraídos para a nova forragem, os quais buscam presas atingidas pelo fogo. No entanto, é importante ressaltar que os incêndios naturais ocorrem na época chuvosa e são provocados por raios; em contrapartida, as queimadas criminosas costumam ocorrer em períodos de seca, promovidas pela ação humana, com o intuito da própria natureza ajudar a alastrar. Conseqüentemente, o meio-ambiente é impactado, sobretudo, com perda da biodiversidade, aumento da taxa de risco de extinção de espécies e alterações no ciclo da água (FRANCISCO, s/d).

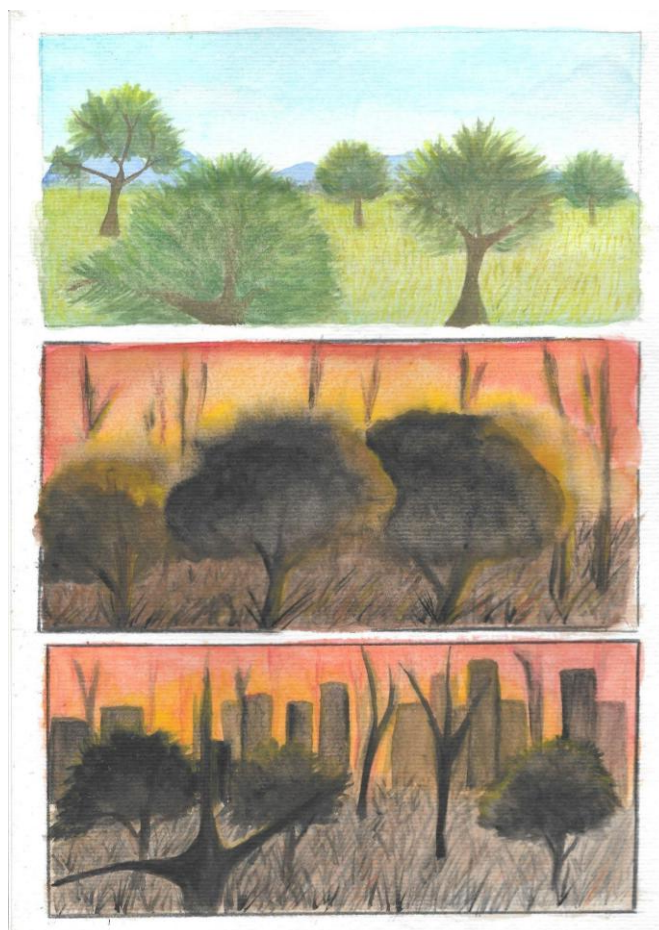
Assim, no viés de construção do cenário do livro, com a definição da ambientação a ser trabalhada, é necessário eleger quais os *backgrounds* e suas respectivas paletas de cores e elementos serão utilizados para desenvolver as composições da história. Em suma, determinou-se que o atual projeto terá três principais paisagens catalogadas como: cerrado natural, cerrado x queimadas e fogo x cidade, que serão o alicerce para a elaboração de cada página do livro. Para visualizar melhor a estrutura desses cenários, optou-se por realizar outro painel visual com as respectivas referências situacionais (Figura 44) para a ilustração em aquarela (Figura 45).

Figura 44 - *Moodboard*: cenários principais



Fonte: Acervo pessoal

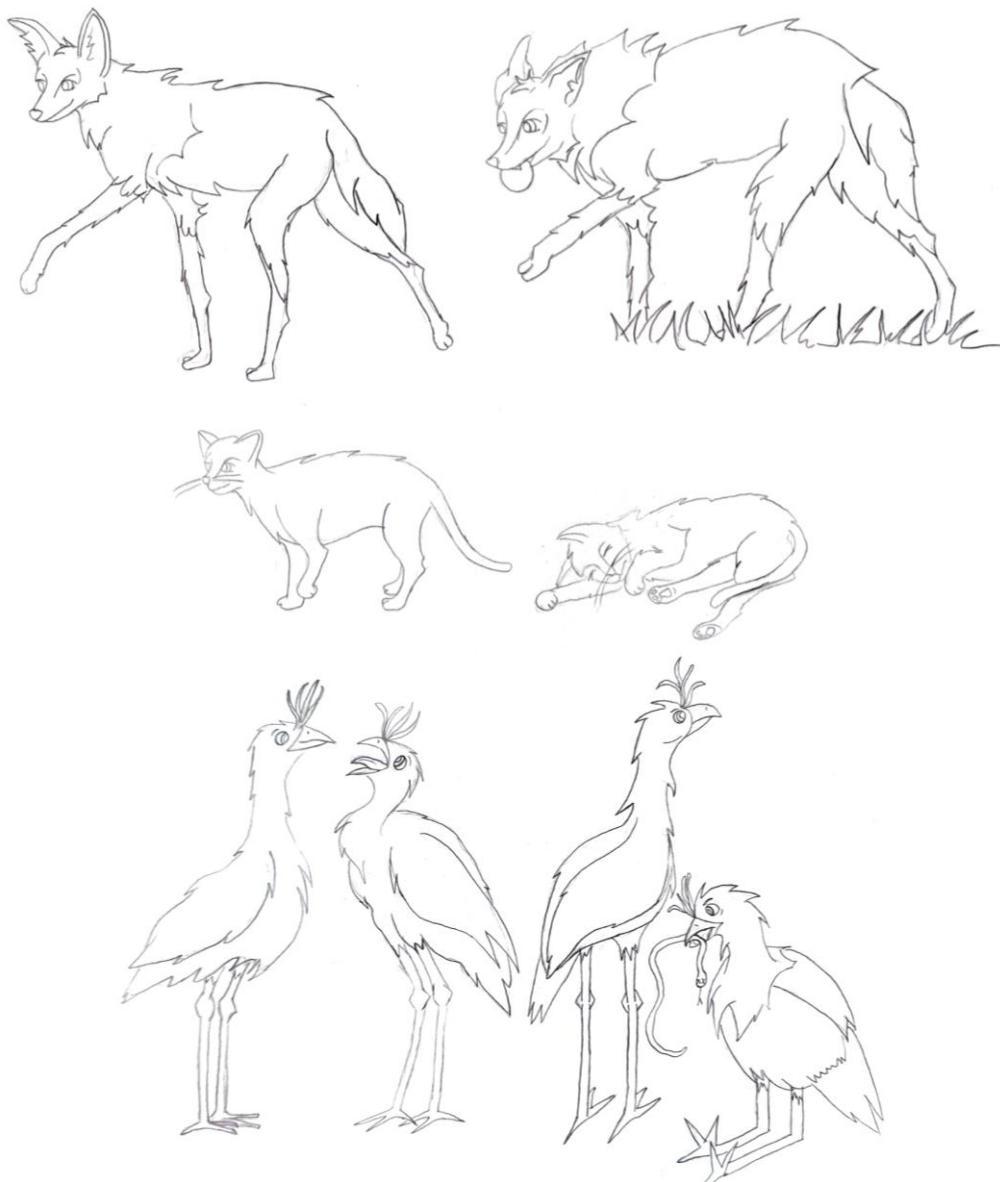
Figura 45 - Ilustração dos cenários principais



Fonte: Acervo pessoal

Ainda para enriquecimento e complemento visual e, com a finalidade de obter a atenção do leitor, foi necessário desenvolver outros personagens, como o devastador e o caçador, que irão compor a narrativa e que não são descritos no texto. Por meio do *briefing* do Curupira e de uma breve pesquisa dos principais animais afetados pela caça ilegal e pelos focos de incêndio, realizou-se uma seleção para a produção: lobo guará, jaguatirica, seriemas, caçador e devastador (Figura 46). Vale ressaltar que a seriema não é um ser em risco de extinção, entretanto, sua escolha teve aspecto motivador a vivência e a memória afetiva da autora do presente trabalho com a ave, que é recorrente nos arredores da chácara, Sombra do Indaiá, do seu avô materno.

Figura 46 - Ilustração dos novos integrantes





Fonte: Acervo pessoal

Devido à diferença de traço do lobo guará e da jaguatirica quando comparados aos outros elementos, o desenho foi reajustado com as características marcantes do estilo abordado até então: a cabeça maior que o corpo, o uso de olhos grandes emendados ao focinho e certa alteração na pelagem (Figura 47). Em consequência, com a padronização e replicação dessas particularidades, a identidade foi mantida e todos parecem pertencer ao mesmo mundo, mantendo a coesão do universo literário.

Figura 47- Reajuste do lobo guará e da jaguatirica



Fonte: Acervo pessoal

Ao seguir o mesmo processo de criação do Curupira, após a definição das formas dos outros personagens, realizou-se a pintura para conceder mais personalidade (Figura 48). Para essa produção, o material e a preferência pelas mesmas cores ou por semelhantes foram mantidos, mas ao se comparar com a pelagem real dos animais, ocorreram alguns ajustes.

Figura 48 - Coloração das seriemas, do caçador e do devastador

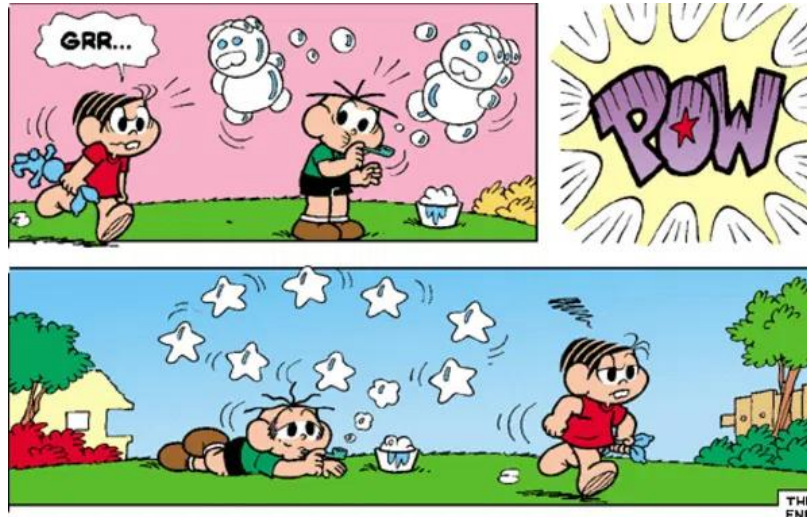


Fonte: Acervo pessoal

3.1.3. Criação do *storytelling*: em busca da narrativa

Com a definição dos elementos principais do universo da narrativa, iniciou-se a criação da história. Antes de começar a escrita, foi importante atender os requisitos do projeto para alcançar as metas da produção. Neste caso, a partir de uma documentação produzida em tabela com características necessárias, distinguiu-se aquilo que é obrigatório daquilo que é desejável (PAZMINO, 2015). Ademais, ao retomar os capítulos anteriores, definiu-se que seria obrigatória a aplicação do uso da linguagem popular, a representação da lenda e da realidade atual, além de informar sobre a causa e a consequência das queimadas desenfreadas no cerrado. Além disso, o uso de onomatopeias⁴, frases curtas e com rimas seriam características desejáveis (Figura 49). Para facilitar o processo criativo do enredo, foram adicionados pontos substanciais (Figura 50), que deveriam aparecer no decorrer do livro e, a partir deles, desenvolver-se-iam as conexões entre as partes do enredo, com o objetivo de criar um texto coeso e contínuo (PAZMINO, 2015).

Figura 49- Exemplo de onomatopeia



Fonte: Toda matéria (s/d)

⁴ Onomatopeia é uma figura de linguagem que representa sons e fonemas por meio de palavras. Este último recurso é utilizado com o intuito de complementar a imagem e o texto, amplificando a expressividade na da cena ao agregar à página novos elementos que não são descritos e mostrados visualmente na ilustração (FERNANDES, s/d b).

Figura 50 - Requisitos do projeto e pontos substanciais da história

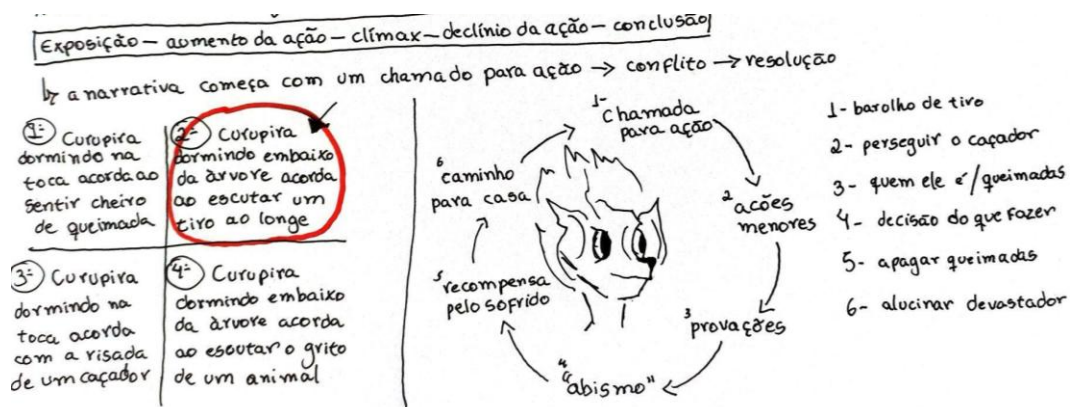
Narrativa: 16 cenas/páginas

| * Requisitos do projeto | | * Pontos que devem aparecer na narrativa |
|---|------------------------|---|
| Necessário | Desejável | |
| ↳ linguagem popular | ↳ frases curtas | <ul style="list-style-type: none"> • Curupira observando + caçando o homem que age de forma predatória • Curupira assobiando e causando alucinações • Curupira conferindo a resistência das árvores • Destruição da vegetação + animais feridos • Mostrar homem afetado pelas queimadas (causa X responsabilidade) |
| ↳ informação: <ul style="list-style-type: none"> • Sobre a lenda • Sobre as queimadas | ↳ onomatopéias | |
| ↳ representar a realidade: <ul style="list-style-type: none"> • queimadas 2024 | ↳ rimas | |
| | ↳ 1ª pessoa + narrador | |

Fonte: Acervo pessoal

A partir da concepção de que a construção textual é constituída por cinco principais partes: exposição, aumento da ação, clímax, declínio da ação e conclusão (LUPTON, 2022), foi utilizada a ferramenta “Jornada do Herói” para progredir com essas etapas. A história se inicia com um chamado para ação e dela desenrolam-se atos menores, provações e resolução. Houve também o uso da “Matriz de Enredo”, com a descrição de quatro opções para determinar a introdução da narrativa: um quadrante determinou o *status quo* daquilo que sempre foi enquanto os demais quadrantes indicaram as forças que afetam o enredo ou que sugerem novas direções a serem exploradas (Figura 51). Ao aplicar os cinco pontos definidos por Lupton (2015), a jornada do Curupira ficou assim resumida: 1 - Curupira é chamado para a ação ao escutar barulho de tiro; 2 - O caçador é perseguido por Curupira; 3 - Apresentação de quem é o Curupira; 4 - Introdução das queimadas; 5 - Consequências das queimadas.

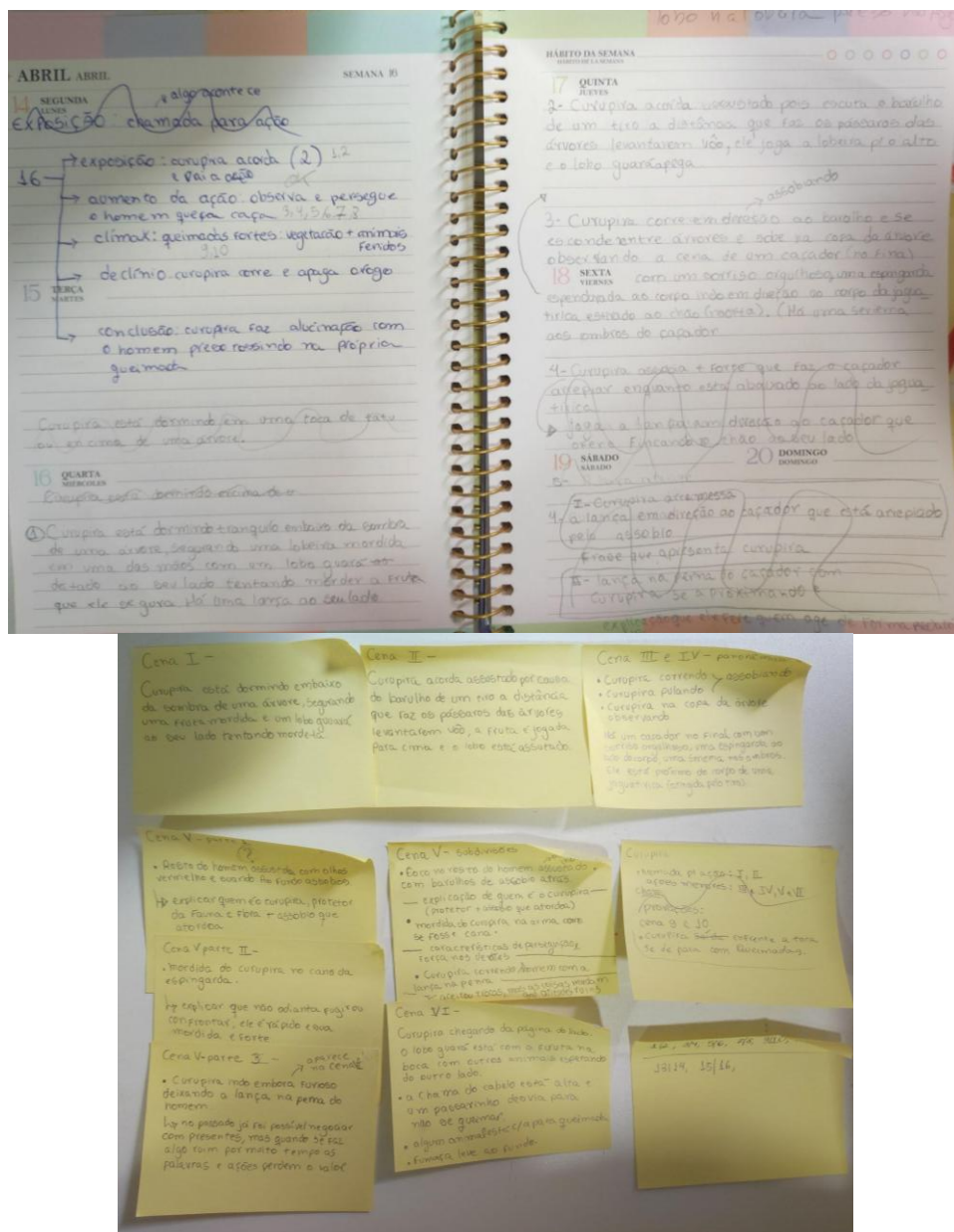
Figura 51 - Jornada do Curupira e Matriz de Enredo



Fonte: Acervo pessoal

Sequencialmente, determinou-se o número de quadros que retratavam a narrativa. Para o projeto atual, a estimativa era desenvolver dezesseis páginas com ilustrações. Assim, a partir da definição da quantidade das cenas, mas não com o intuito de limitar as mais variadas soluções, iniciou-se a escrita de forma despreocupada, sem preocupação em estabelecer como verdadeiras as primeiras ideias. Logo, por meio de rabiscos rápidos, páginas foram preenchidas com inúmeras possibilidades e, com o uso de *post-it*, realizou-se uma seleção minuciosa com as hipóteses que se conectaram como peças de um quebra-cabeça (Figura 52).

Figura 52 - Rabiscos da narrativa



Fonte: Acervo pessoal

Com o desenvolvimento básico dos tópicos marcados nos *post-it*, ocorreu uma abrangente visualização das ações na história e como elas se interligavam. Desse modo, a narrativa se enriqueceu com o acréscimo de mais personagens, com características do cenário, com sensações e falas e onomatopeias.

Para finalizar a etapa da narrativa, criou-se um documento com a finalidade de ser um guia no processo de ilustração e no desenvolvimento da diagramação do livro. Neste material, foram divididas as dezesseis cenas em segmentos com as respectivas partes textuais e descrições do cenário para futura criação (Quadro 01). Depois da história completa, foi possível elaborar o título que deveria remeter ao tema trabalhado, ser cativante e de fácil recordação, pois é ele que apresenta e identifica a obra ao leitor. Caso não seja possível resumir a essência do projeto em poucas palavras, o subtítulo é utilizado para complemento da ideia. Isso ocorre no livro “Roube como um artista – 10 dicas sobre a criatividade”, de Austin Kleon do ano de 2012 (LAVALLE, 2022). Nesse sentido, com a compreensão de que o cerne principal da narrativa está no desdobrar da lenda contra a caça ilegal e contra as queimadas criminosas no cerrado, além de ter o intuito de ser um título expressivo e que sugere urgência, definiu-se o seguinte título: “Curupira - O Justiceiro da Devastação”.

Quadro 01 - Guia da Narrativa com as dezesseis cenas estruturadas em partes textuais e descritivas

| Prefácio | | |
|--|--|--|
| Curupira segurando uma lança com suas características principais descritas em poucas palavras: Amigo da natureza; Justiceiro; Seu assobio causa alucinações; Rápido; Ama lobeira; Seu melhor amigo é o lobo guará; | | |
| Cenas | Seqüências narrativo-descritivas | |
| 01 | Em um lugar não tão distante, se você acreditar e der sorte, consegue encontrar um menino, não, um animal ou seria um duende? Enfim, um bichinho de aparência peculiar, pequeno e peludo dormindo com a barriga cheia embaixo de uma árvore onde o vento faz a curva e se escuta apenas o cantar das seriemas. | O Curupira está dormindo embaixo da sombra de uma árvore segurando uma fruta mordida com um lobo guará ao seu lado tentando pegá-la. Há uma lança ao seu lado e seriemas longe. |
| 02 | Enfim, um bichinho de aparência peculiar, pequeno e peludo dormindo com a barriga cheia embaixo de uma árvore onde o vento faz a curva e se escuta apenas o cantar das seriemas. | Continuação da cena 02 com a silhueta ou parte da jaguatirica saindo da cena. Há uma seriema no canto da página. |
| 03 | Ou não... | O Curupira acorda assustado jogando a fruta para cima por causa do barulho de um tiro à distância, que faz os pássaros das árvores levantarem voo. O lobo passa a ter uma postura amedrontada. Foco na bala ao fundo e no barulho. |

| | | |
|----|--|--|
| 04 | | Mesmo ambiente com ações variadas Curupira correndo, pulando e em cima da copa da árvore arremessando uma lança enquanto assobia. Há indícios de um caçador. |
| 05 | | Há um caçador com um sorriso maldoso e orgulhoso com uma espingarda ao lado do corpo, uma seriema jogada nos ombros e ele está em pé, próximo de uma jaguatirica que foi atingida pelo tiro. A lança do curupira está invadindo a página. O Caçador passa a ter uma postura diferente ao escutar os assobios, olhos de alucinação. |
| 06 | Sou lenda, sou sombra. Filho da mata. Do meu assobio ninguém escapa, persigo quem devasta. Não adianta correr, sou o seu medo e você, minha caça. Já fui diferente. Já acreditei no destruidor, mas suas palavras e ações perderam o valor. | Olhar raivoso do curupira com as chamas maiores. Rosto do caçador assustado com os olhos vermelhos e atordoados escutando o assobio ao fundo. Curupira mordendo o cano da espingarda como se fosse cana de açúcar. Curupira indo embora deixando a lança na perna do caçador |
| 07 | Sou Curupira, não sou cruel, e nesta noite conto mais estrelas no céu. | Curupira com semblante triste agachado no chão segurando a pena de uma seriema. No céu há duas estrelas que representam os animais que foram caçados. O lobo guará está com a fruta na boca. Há indícios leves de fumaça ao fundo. |
| 08 | A caça pode ser motivo de orgulho para o homem, um prêmio e uma vitória. Para a mãe natureza, um ciclo interrompido e um filho perdido. Mas no que isso afeta no mundo dos homens? Apenas mais uma linhagem perdida, quase que extinta. | Curupira dormindo em uma toca com folhas ao seu redor. |
| 09 | No mais profundo sono e no silêncio da noite consegue-se escutar um rugido ou melhor, o ronco guloso de uma barriga. Deve estar sonhando com comida... Será, um frango assado? Não, espera... É fumaça? | Curupira dormindo incomodado começa a farejar fumaça que adentra a toca até o seu focinho. A fumaça passa pelo balão de sono com a comida citada se desfazendo em fumaça. |
| 10 | O fogo consome sem compaixão. Em cinzas e chamas, sigo a missão - ser justiceiro da devastação. | Ambiente: queimada desenfreada com paredes de fogo; as árvores negras. a) Curupira saindo da toca, observando curiosamente; b) Observando o fogo, toca uma árvore com o galho quebrado e queimado; c) Correndo furiosamente, os pés do curupira estão queimados por causa do fogo. |
| 11 | O fogo queima aqui, mas há mais para cair. | Lobo guará embaixo de uma lobeira com frutas no chão cercado pelo fogo, Curupira correndo ao redor da área para apagar o fogo. |
| 12 | Tudo irá desabar, em terra, água e ar E eu vou deixar você mesmo fazer o seu mundo queimar. | Representação das consequências das queimadas. Perda de plantações e aumento do preço; Nascentes e rios secando; Poluição no ar. As chamas foram apagadas, deixando apenas as cinzas. Ao fundo, prédios estão queimando em meio a fumaça. Ambientação distante. |
| 13 | Em um lugar não tão distante, com um pouco de azar, você consegue encontrar um homem, não, um caçador ou seria um devastador? | No mesmo ambiente da Cena 1 e 2, mas devastado pelo fogo e sem a presença dos animais. Há um galão de gasolina e fósforos no chão. O devastador está saindo de cena. |
| 14 | Enfim, uma criatura estranha de alma vazia corrompida pela ambição e perda na sua | Devastador segurando um fósforo aceso e um mapa com lugares marcados com X e círculos. O Curupira |

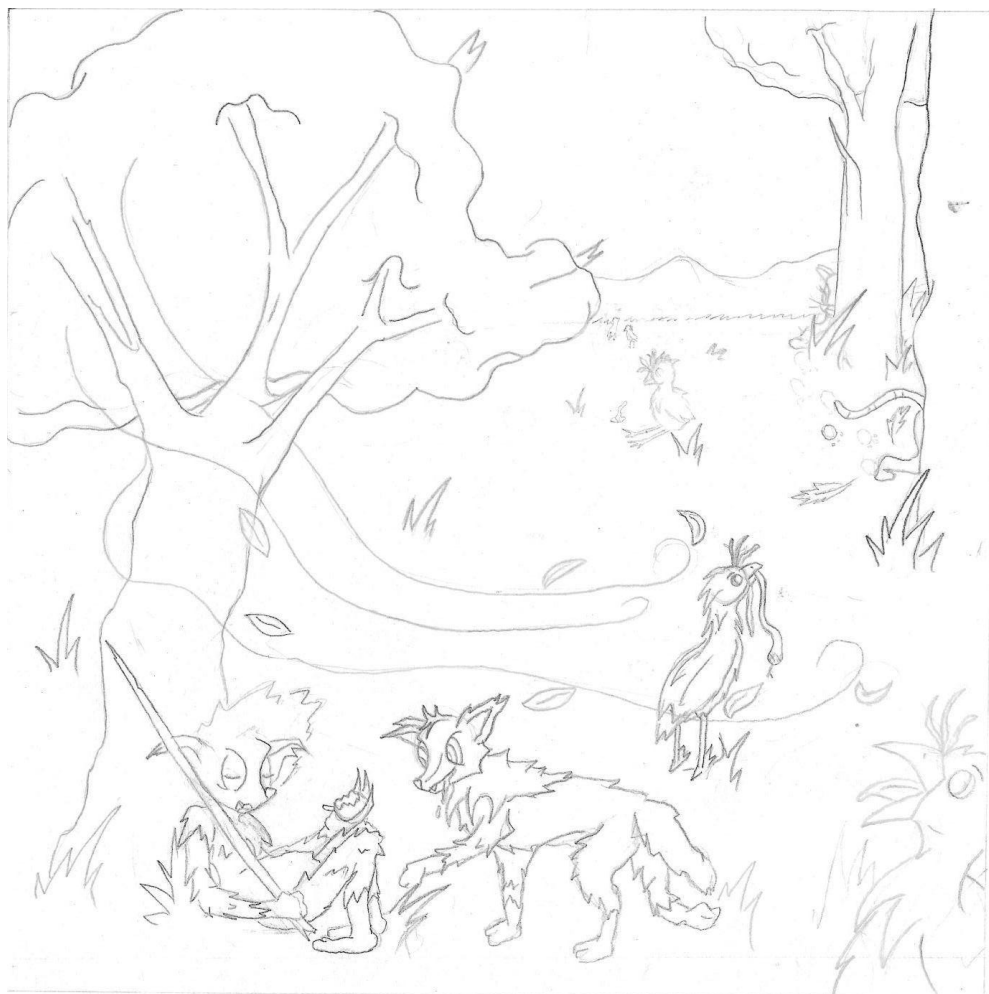
| | | |
|----|--|--|
| | própria ilusão. Acendeu sua chama, cobiçado por cinzas e drama, deixando para trás silêncio e trama. | está ao fundo. |
| 15 | Condenou seu caminho, e o de tantos também... daqueles que um dia foram gente, mas já não vão além. | Fósforo caindo pela página. No fundo há tracejados que indicam a figura do mapa que o devastador segura. No local marcado pelo X que será afetado pelas chamas há a representação de uma cidade com prédios. |
| 16 | Ou não... | Rosto do homem aterrorizado com os olhos vermelhos e atordoados escutando o assobio ao fundo. |

Fonte: Acervo pessoal

3.2 Desenvolvimento do livro

Após a definição dos principais pontos do processo criativo, focou-se na fase de testes de materiais para a produção dos cenários e das figuras que possuem a finalidade de ilustrar e de contar a história em questão. De início, optou-se por utilizar a técnica da aquarela para a coloração das páginas. O primeiro teste aconteceu durante a ilustração dos cenários principais (Figura 45), o que apresentou resultados satisfatórios. Para verificar se o material era compatível em outras cenas, foi desenvolvido um cenário complexo com o acréscimo de elementos e personagens estruturados na ação da “Cena 2” do Guia da Narrativa (Figura 53). O resultado não atendeu as expectativas, o que levou a interromper o uso da técnica aguada e a experimentar outros materiais expressivos (Figura 54).

Figura 53 - Cenário complexo



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 54 - Técnica aguada: aquarela



Fonte: Acervo pessoal

Com o mesmo cenário complexo foi realizado um teste com a técnica mista de aquarela e lápis de cor, uma vez que este material estava sendo utilizado no processo de coloração dos personagens. O teste foi realizado de duas maneiras diferentes: um foi a aplicação do lápis sobre a tinta aquarelável, o que alterou a pigmentação e intensificou as cores; no outro, pintou-se apenas os personagens Curupira e o Lobo Guará com lápis, o que causou estranhamento visual, pois não houve equilíbrio na tonalidade com a técnica aguada (Figura 55).

Figura 55 - Teste mista: aquarela e lápis de cor



Fonte: Acervo pessoal

Em busca de uma solução apta a dialogar com ambas as técnicas, selecionou um método que fosse capaz de ser molhado e seco ao mesmo tempo. Definiu-se assim o lápis de cor aquarelado para auxiliar no processo de colorir os cenários de forma mais fluida que, posteriormente, teriam sua cobertura intensificada pela pigmentação seca do lápis (Figura 56). Isso traria identidade às soluções já adotadas nos personagens.

Figura 56- Teste mista: lápis de cor e lápis aquarelável

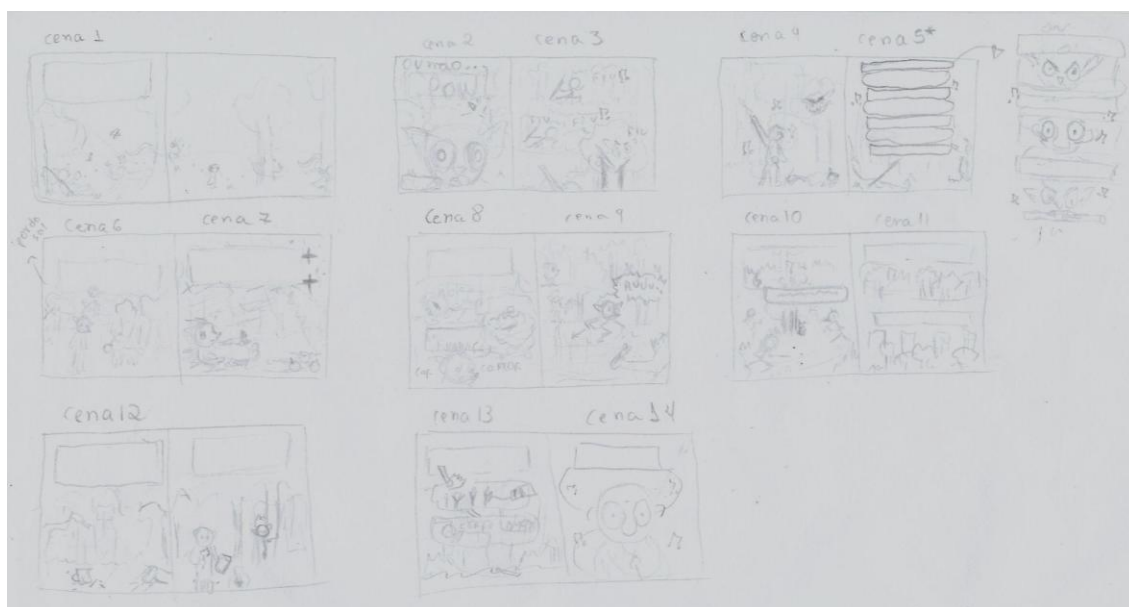


Fonte: Acervo pessoal

3.2.1. Entre *sketches* e protótipo

A produção dos próximos cenários complexos foi realizada a partir do desenvolvimento do esqueleto das dezesseis páginas com esboços rápidos das cenas listadas no Guia da Narrativa (Figura 57). Estipulou-se que a dimensão de cada quadro teria 20x20cm, mas, com o intuito de dar dinamismo e movimentação ao livro, houve o acréscimo de margem em algumas páginas, nas quais o personagem ultrapassa os limites delas (Figura 58). Embora os rascunhos tenham o propósito de serem desenhos iniciais para explorar formas, optou-se por elaborá-los com mais fidelidade e cuidado, uma vez que a expectativa é que sejam impressos em papel aquarela (Figura 59).

Figura 57 - Esqueleto dos cenários complexos

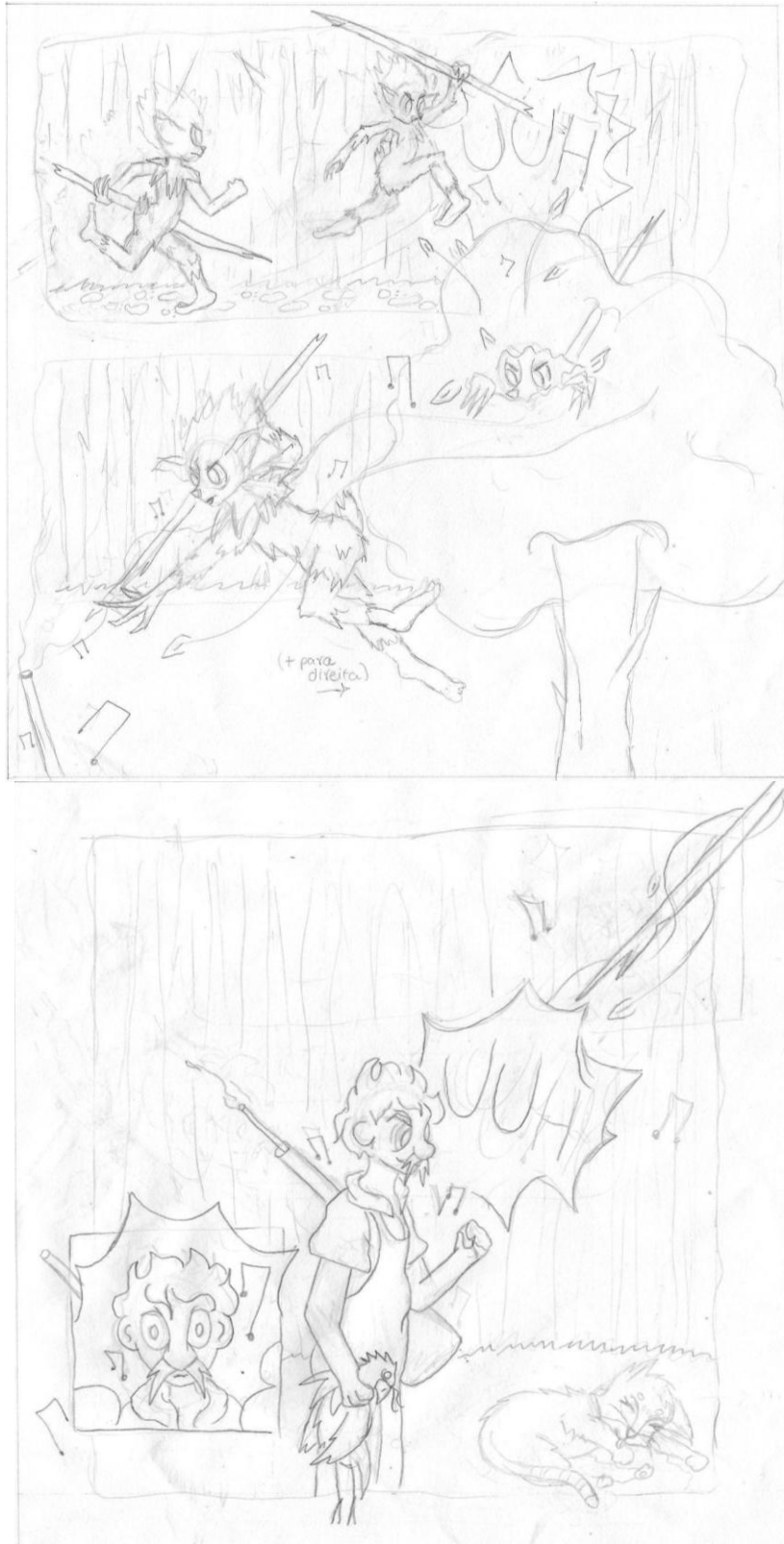


Fonte: Acervo pessoal

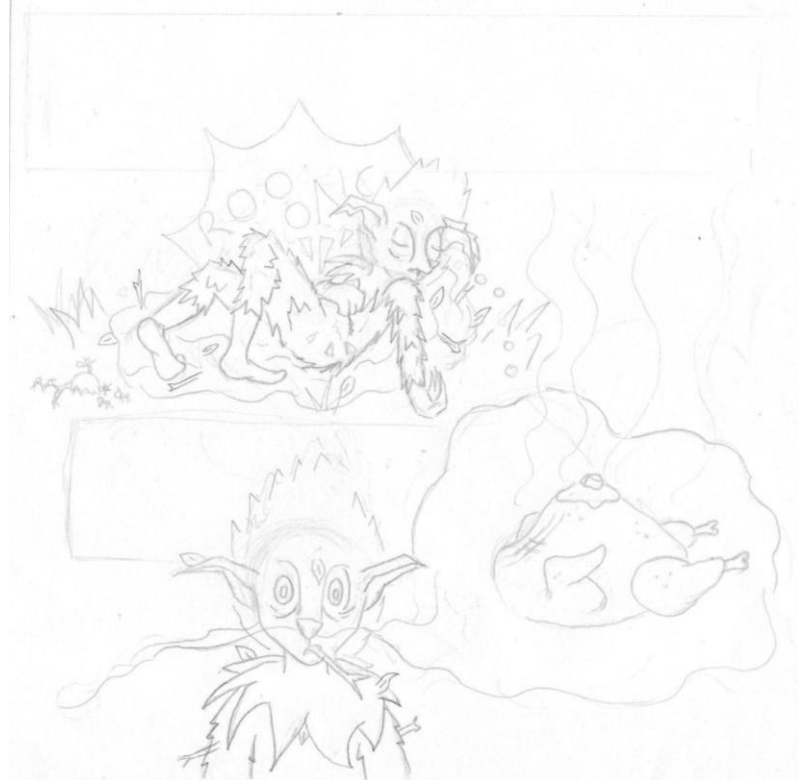
Figura 58 - Sketches dos cenários a partir do Guia da Narrativa



















Fonte: Acervo pessoal

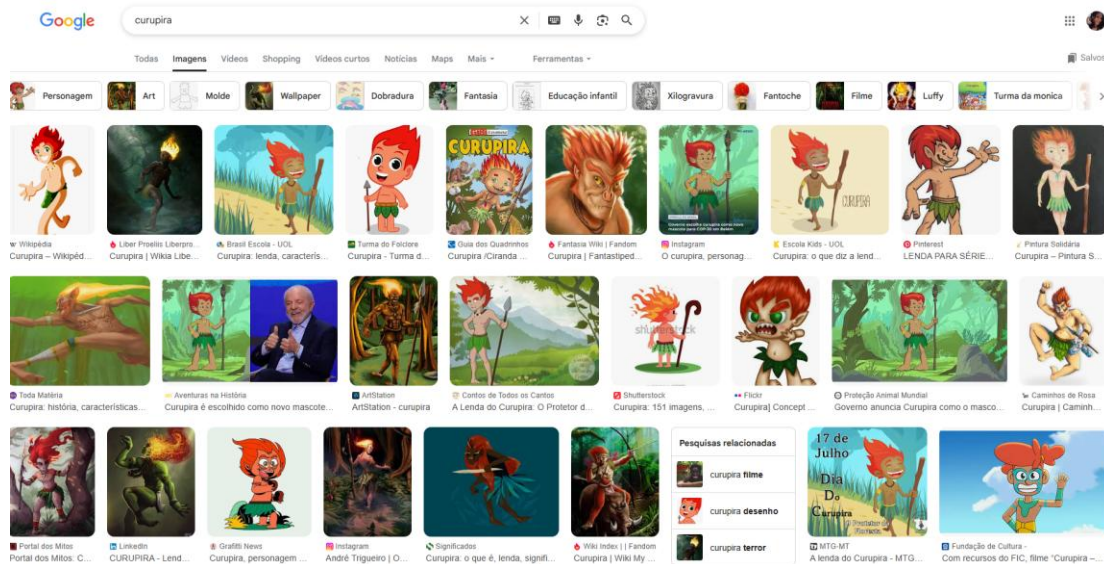
Figura 59 - Exemplo de impressão do *sketch* em folha de aquarela com aplicação direta da técnica



Fonte: Acervo pessoal

Ainda no processo de criação, foi aplicado o método supracitado para a criação da capa e da contracapa do livro: “Curupira - O Justiceiro da Devastação”, as quais se conectam no processo criativo. É válido ressaltar que a aparência da lenda não está conforme um padrão de representação atual (menino branco, pequeno e de pés virados para trás) (Figura 60), pois a estratégia de comunicação foi causar uma leve sensação de mistério pela ênfase e pelo exagero, instigando a curiosidade do leitor e o ato de folhear as páginas (DONDIS, 1991).

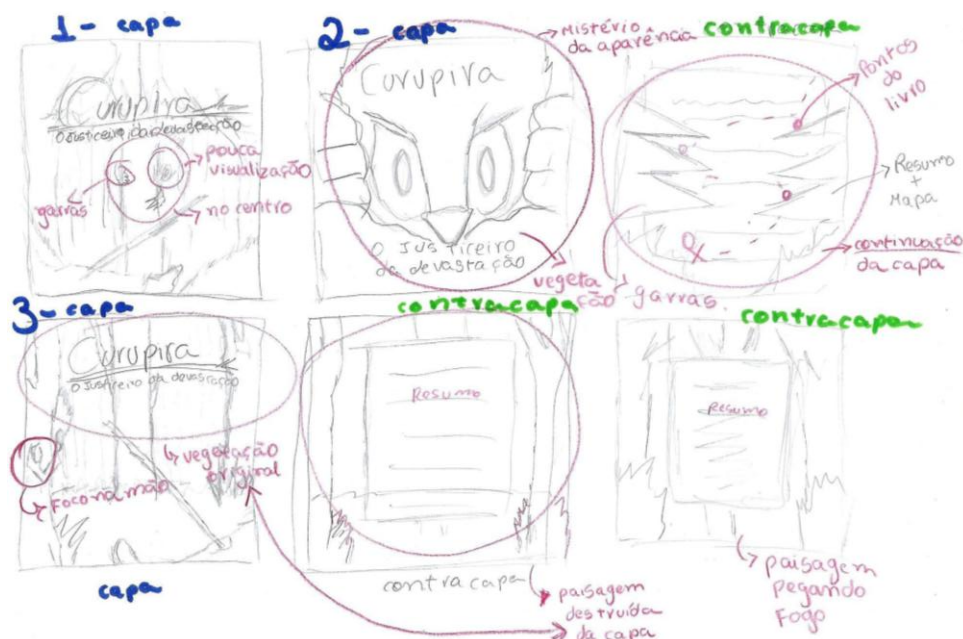
Figura 60- Representação do Curupira ao pesquisar pelo Google



Fonte: Google Imagens (2025)

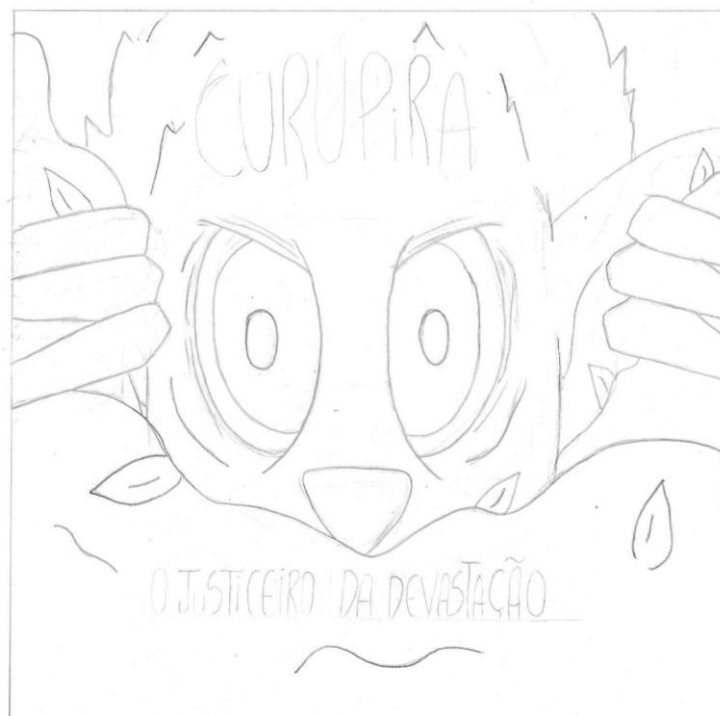
Ademais, realizou-se uma sequência de quadros com esboços rápidos para ilustrar as composições. Nestas, foram acrescentadas marcações em vermelho a fim de sinalizar o que mais funcionava no desenvolvimento do *sketch* (Figura 61). Das opções geradas, selecionou-se o segundo quadro para a representação da capa por ser um paralelo com a Cena 4 do Guia da Narrativa e para mostrar um pouco da lenda que, por sua vez, é apenas apresentada na Cena 6 (Figura 62). A capa representa os olhos do personagem em *close-up* e a sua ação de afastar a vegetação de seu rosto. Conforme mencionado, a contracapa está atrelada à capa e, por isso, significa um contínuo de sua cena. Assim, mostram-se as mãos do Curupira apoiadas na vegetação e segurando o mapa queimado do Destruidor, o qual indica os principais “focos de incêndio” e alguns dos elementos que compõem a narrativa, como os fósforos, os animais e a nota do assobio (Figura 63).

Figura 61 - Esboços rápidos com demarcações para a criação da capa e da contracapa

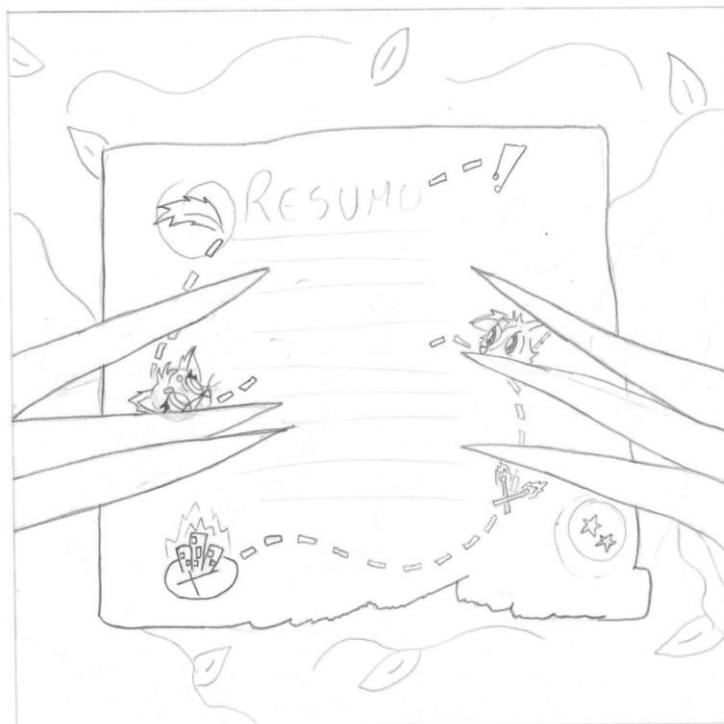


Fonte: Acervo pessoal

Figura 62 - Sketch da capa



Fonte: Acervo pessoal

Figura 63 - *Sketch* da contracapa

Fonte: Acervo pessoal

3.2.2. Verificação do modelo

Com o intuito de verificar a qualidade material das páginas do protótipo, foram realizados alguns testes de impressão. Em primeira instância, selecionou-se a folha *couché* fosca devido a sua superfície ser lisa e sem brilho, o que proporciona cores mais puras e um contraste elevado por absorver mais luz. A impressão foi realizada por meio do desenho original, sem processo de digitalização (Figura 64). O resultado não foi apropriado por apresentar uma discrepância entre as cores originais e as da versão impressa, além de ter proporcionado também uma baixa qualidade, com falhas que formam uma imagem não uniforme (Figura 65).

Figura 64 - Impressão direta em papel *couché* fosco e sem digitalização



Fonte: Acervo pessoal

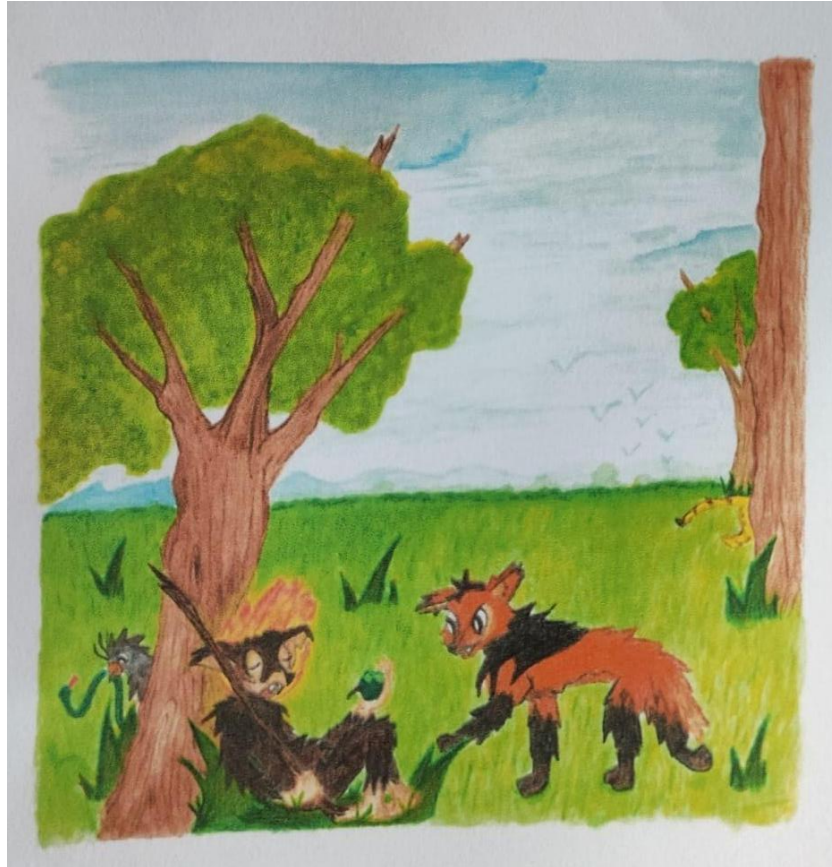
Figura 65 - Comparação das cores originais com as do impresso em *couché* fosco



Fonte: Acervo pessoal

Em decorrência do processo insatisfatório listado, para averiguar e descobrir uma forma que não houvesse tamanha alteração, realizou-se um teste simples em folha sulfite com a digitalização do desenho, antes de realizar a impressão. O resultado deste procedimento foi uma reprodução semelhante, com leves modificações, mas que não foram tão relevantes (Figura 66).

Figura 66 - Impressão em sulfite após a digitalização do desenho



Fonte: Acervo pessoal

Sequencialmente, realizou-se uma nova tentativa de impressão com o papel *couché* fosco, utilizando a prática da digitalização e, assim, os resultados foram satisfatórios (Figura 67). Esse método garantiu que as cores não sofressem alterações drásticas, além disso, permitiu uma melhor visualização das texturas manuais do desenho, remetendo ainda mais ao público infantojuvenil. Com a definição do material, encerrou-se o processo de testes e da verificação do protótipo para a replicação futura do produto.

Figura 67 - Impressão em *couché* após a digitalização do desenho



Fonte: Acervo pessoal

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como proposta desenvolver um livro infantojuvenil com ilustrações para o *redesign* da lenda do Curupira, inserido nas queimadas do Cerrado, valorizando o fato folclórico como elemento cultural. Além disso, esta pesquisa visou à função original de um livro em ser fator de identificação e de transmitir conhecimentos por meio do hábito de contar histórias, características basilares para a escolha do produto em questão. Ademais, a leitura também agrega o costume da oralidade com o compartilhamento da narrativa, instiga a reflexão interpessoal e a formação de um olhar mais crítico.

Com a compreensão de que o folclore brasileiro está presente de forma irrisória no cotidiano das gerações atuais, viu-se a necessidade da sua aplicação em artefatos sociais que acompanhem as inovações, principalmente, em meios que não excluem, mas que agregam e enriquecem elementos das tradições culturais. É neste sentido que o livro “Curupira - O Justiceiro da Devastação”, produto deste projeto de *design*, tem a expectativa de reconectar a sociedade contemporânea com lendas folclóricas, incentivando o conhecimento cultural de forma lúdica e estimulando uma visão mais analítica, reflexiva e crítica dos acontecimentos atuais, como as queimadas.

Dessa forma, a partir da metodologia do *Storytelling*, foi possível criar os personagens, os cenários e, por conseguinte, uma narrativa com a qual o leitor possa se identificar. Assim, quando a lenda do Curupira vocifera a respeito das queimadas desenfreadas, por intermédio de uma representação ilustrada, indicando a veracidade dessa ação que, por sua vez, foi obtida através de dados histórico-geográficos, faz-se urgente manter viva a essência tradicional para os públicos, sobretudo ao infantojuvenil. Logo, conclui-se que perpetuar e reconectar saberes folclóricos depende, portanto, desse grupo social, o qual se encontra em um período propício ao desenvolvimento da leitura, da criatividade e, conseqüentemente, da interpretação do mundo.

É válido considerar que este trabalho vai além da abordagem acadêmica que elucida o processo da criação do livro, indo em direção a uma publicação física e conseqüente divulgação em variados canais de comunicação. Entretanto, entende-se que a aplicação do folclore brasileiro em produtos sociais é negligenciada não pela falta de recursos, uma vez que há inúmeros métodos e ferramentas viáveis para execuções, mas pela falta de empenho em explorar novos meios e mídias, os quais emergem como fatores de grande interesse das novas gerações.

Portanto, considerando todos os elementos apresentados ao longo deste trabalho,

afirma-se que o *redesign* de lendas como as do Curupira, especialmente entre crianças, é uma questão que precisa ser analisada e concretizada com mais recorrência, no intuito do fortalecimento de aspectos culturais como o folclore e a contação de histórias, conectando e transmitindo a memória do passado aos que se encontram no tempo presente e fortalecendo-a no futuro.

REFERÊNCIAS

- A IMPORTÂNCIA DE CONTAR HISTÓRIAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Colégio Dom Bosco. Disponível em: <https://www.dombosco.com.br/noticias/a-importancia-de-contar-historias-na-educacao-infantil.html> . Acesso: em:16 set. 2024.
- ADM SLEIPNIR. *Quibungo. Portal dos Mitos*, 5 nov. 2014. Disponível em: <https://portal-dos-mitos.blogspot.com/2014/11/quibungo.html>. Acesso em: 13 jun. 2025.
- ARTSTATION. Unreal Engine. Disponível em: <https://www.artstation.com/channels/unreal>. Acesso: em: 16 out. 2024.
- A VISITA DO SACI. *Campus CEAEC*. [s/d] Disponível em: <https://campusceaec.org/a-visita-do-saci/>. Acesso em: 12 jun. 2025
- AZEVEDO, Ricardo. *Conto popular, literatura e formação de leitores*, 2007. Disponível em: <https://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Contos-populares.pdf>. Acesso: em: 24 set. 2024.
- AZEVEDO, Ricardo. *Literatura infantil: origens, visões da infância e certos traços populares*, 1999. <https://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Literatura-infantil.pdf> . Acesso: em: 24 set. 2024.
- AZEVEDO, Ricardo. *Literatura juvenil: aspectos, dúvidas e contradições*, 2019. Disponível em: <https://www.ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Literatura-juvenil-aspectos-dúvidas-e-contradições.pdf> . Acesso em: 24 set. 2024.
- AZEVEDO, Ricardo. *Literatura juvenil: como, onde, quando e por quê?* 2021. Disponível em: <https://ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/2021-Artigo-Revista-Educação-Ciência-Tecnologia-.pdf>. Acesso em: 24 set. 2024.
- AZEVEDO, Ricardo. *Formação de leitores e razões para a literatura*. In: LITERATURA INFANTO-JUVENIL. 2004. Disponível em: <https://ricardoazevedo.com.br/wp/wp-content/uploads/Formacao-de-leitores1.pdf>. Acesso: em: 18 mar. 2025
- BARBOSA, Jociandre. *Diagramação de livro: tudo o que você precisa saber para não errar na diagramação de livros*. Editora UNISV, 2023. Disponível em: <https://www.editorauniv.com.br/post/diagramação-de-livro-tudo-o-que-você-precisa-saber-para-não-errar-na-diagramação-de-livros#viewer-elb0u>. Acesso: em: 18 mar. 2025.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. *O que é folclore*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. *O que é folclore*. São Paulo: Brasiliense, 2006.
- BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. Secretaria Nacional de Justiça. *Guia prático de classificação indicativa: 4.ª edição*. Brasília: Ministério da Justiça e Segurança Pública, 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/classind-audio-visual-4-edicao-2021.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2025.
- BROWN, Charlie. *Quadrinho de Yara Flor introduz versão carismática de Caipora. Fórum Nerd*, 5 jan. 2021. Disponível em: <https://www.xn--frumnerd-v3a.com/2021/01/quadrinho-de-yara-flor-introduz-versao.html>. Acesso em: 13 jun. 2025

CABRAL, João Francisco Pereira. *Os símbolos e o comportamento humano na antropologia de Leslie White*. [s/d]. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/filosofia/os-simbolos-comportamento-humano-na-antropologia.htm> Acesso: em: 3 nov. 2024.

CASCUDO, Luiz da Câmara. *Geografia dos mitos brasileiros*. 1947.

CASCUDO, Luiz da Câmara. *Literatura Oral no Brasil*. 1978.

CASCUDO, Luiz da Câmara. *Literatura Oral no Brasil*. 1984.

COMANDO GEEK. *O que é Kobold?* In: *Glossário*. [S.l.]: Comando Geek, [s.d.]. Disponível em: <https://comandogeek.com.br/blog/glossario/o-que-e-kobold/> . Acesso em: 11 jun. 2025.

DISNEY. Série Percy Jackson e os Olimpianos ganha novo teaser e data de estreia. Disney+ (Brasil), 21 ago. 2023. Disponível em: <https://www.disney.com.br/novidades/serie-percy-jackson-e-os-olimpianos-ganha-novo-teaser-e-data-de-estreia>. Acesso em: 13 jun. 2025.

DOMESTIKA. *Cursos populares*. Domestika (site), [s.l.], [s.d.]. Disponível em: https://www.domestika.org/pt/courses/popular?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=01_BR_MIX_NA_SEM_MARCA. Acesso em: 11 jun. 2025.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

DRAGO, Flavia Z. *Criação de um livro infantil ilustrado* [curso online]. 2020 Domestika; Cidade do México, México. Disponível em: <https://www.domestika.org/pt/courses/930-criacao-de-um-livro-infantil-ilustrado>. Acesso: em: 11 jun. 2024.

ETAPA. Qual é a importância da literatura infantojuvenil? Colégio Etapa, 2021. Disponível EM: <https://blog.etapa.com.br/colégio/literatura-infantojuvenil>. Acesso: em: 16 set. 2024.

FERNANDES, Guilherme Moreira. *Luis da Câmara Cascudo, monumento do folclore brasileiro*. [s/d] Portal Mutirão. Disponível EM: <http://portal.metodista.br/mutirao-do-brasileirismo/cartografia/verbetes/america-do-sul/luis-da-camara-cascudo>. Acesso: em: 23 set. 2024.

FERNANDES, Márcia. *Onomatopeia: o que é e exemplos*. Toda Matéria. [s/d]b Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/onomatopeia/>. Acesso em: 20 abr. 2025.

FRANCISCO, Wagner de Cerqueira e. *Ação do fogo no cerrado*. Brasil Escola. [s/d] Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/brasil/a-acao-fogo-no-cerrado.htm>. Acesso em: 21 abr. 2025.

FRANKLIN, J. *Conto de fadas às avessas. Chapeuzinho malcriada*. Pé da Letra. 2020.

FRAZÃO, Dilva. *Luis da Câmara Cascudo, Folclorista brasileiro*. EBiografia. 2019. Disponível em: https://www.ebiografia.com/luis_da_camara_cascudo/. Acesso em: 16 set. 2024.

GALVÃO, Ana Maria; BATISTA, Antônio Augusto. *Oralidade e escrita: uma revisão*. 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cp/a/qzK3pDRBXtyJVtgDzQsFssm/> Acesso: em: 8 set. 2024.

GLOBO. *Cerrado: fogo em savanas sobe 221 % em agosto; veja ranking de municípios que mais queimaram*. G1 – Meio Ambiente, 19 set. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/meio-ambiente/noticia/2024/09/19/cerrado-fogo-em-savanas-sobe-221percent-em-agosto-veja-ranking-de-municipios-que-mais-queimaram.ghtml>. Acesso em: 13 jun. 2025.

KRYMINICE, Felipe; CELLARIUS, Monique. *Entrevista: Ricardo Azevedo*. Cândido. Curitiba: Biblioteca Pública do Paraná. [s/d]. Disponível em: <https://www.bpp.pr.gov.br/Candido/Pagina/Entrevista-Ricardo-Azevedo> . Acesso: em 23 set. 2024.

LAVALLE, Leo. *Dicas para criar um bom título*. ODISSEIA, 2022. Disponível em: <https://odisseiaconsultoria.com/2022/10/05/dicas-para-criar-um-bom-titulo/>. Acesso: em: 21 abr. 2025.

LUPTON, Ellen. *O design como storytelling*. Barcelona. 2022.

MARAVILHA COMÉRCIO DE LIVROS LTDA. *Kit de livros Turma da Mônica – Lendas Brasileiras para colorir: Mula-sem-cabeça, Curupira, Saci, Cabra Cabriola*. Curitiba: Maravilha Livros; [s.d.] Disponível em: <https://www.maravihalivros.com.br/produto/kit-de-livros-turma-da-monica-lendas-brasileiras-para-colorir-mula-sem-cabeça-curupira-saci-cabra-cabriola-55383>. Acesso em: 13 jun. 2025.

MIRO. *Brainstorming: o que é o Brainstorming?* 2025. Disponível em: <https://miro.com/pt/brainstorming/o-que-e-brainstorming/>. Acesso em: 18 mar. 2025.

OLIVER, Edjanilson. *Kobolds. Literatura em Artes (blog)*, 20 de maio de 2015. Disponível em: <https://literaturaemartes.wordpress.com/2015/05/20/kobolds/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

PAZMINO, Ana Veronica. *Como se Cria: 40 Métodos Para Design de Produtos*. 1. ed. São Paulo. 2015.

PEIXOTO, Roberto. *Cerrado: fogo sobe 221% em agosto; veja ranking de municípios que mais queimaram*. G1, 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/meio-ambiente/noticia/2024/09/19/cerrado-fogo-em-savanas-sobe-221percent-em-agosto-veja-ranking-de-municipios-que-mais-queimaram.ghtml> . Acesso: em 21 abr. 2024.

PEXELS. Free 2017 photos. 2017. Disponível em: <https://www.pexels.com/search/2017/> . Acesso em: 14 jun. 2025.

PUBLISHING 3DTOTAL. *How to be a children's book illustrator: a guide to visual storytelling*. Inglaterra. 2020.

PROTEÇÃO ANIMAL MUNDIAL. *Curupira é o mascote da COP 30 de Belém*. World Animal Protection (Brasil), 17 jan. 2025. Disponível em: <https://www.worldanimalprotection.org.br/mais-recente/noticias/curupira-e-o-mascote-da-COP30-de-Belem/>. Acesso em: 13 jun. 2025.

REDAÇÃO. *Carlos Rodrigues Brandão, uma referência para a Educação Integral*. Centro de Referências em educação integral, 2023. Disponível em: <https://educacaointegral.org.br/reportagens/carlos-rodrigues-brandao-uma-referencia-para-a-educacao-integral/> . Acesso: em 23 set. 2024.

ROCHA, Sônia Cecília Rocha. *A importância das lendas para a formação sociocultural*. ENcena, 2023. Disponível em: <https://encenasaudemental.com/comportamento/insight/a-importancia-das-lendas-para-a-formacao-sociocultural/>. Acesso: em 16 set. 2024.

SARAIVA, Eduardo de Souza. *A literatura dos povos indígenas canadenses e a construção do conhecimento através da lenda e da tradição oral*. Garrafa. v. 18 n. 52 (2020): Abril - Junho. 2020. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/garrafa/article/view/36519>. Acesso: 13 jun. 2025.

7M BOOTS. *A magia do Dia de Reis no Brasil*. 7MBoots, [s.d.]. Disponível em: <https://www.7mboots.com.br/a-magia-do-dia-de-reis-no-brasil/>. Acesso em: 13 jun. 2025.

SIGNIFICADOS.COM.BR. *Cultura: o que é, significado, os 7 tipos e exemplos*. Significados. [s.d]a. Disponível em: <https://www.significados.com.br/cultura/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

SIGNIFICADOS.COM.BR. *Tradição: o que é, significado e tipos*. Significados, [s.d]b. Disponível em: <https://www.significados.com.br/tradicao/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE SOCIOLOGIA. Luís da Câmara Cascudo. In: SBS Memória – Projeto. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Sociologia, [s.d.]. Disponível em: <https://sbsociologia.com.br/project/luis-da-camara-cascudo/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

SOUZA, Eduardo de Souza. *A Literatura dos povos indígenas canadenses e a construção do conhecimento através da lenda e da tradição oral*. Edição v. 18 n. 52 (2020): Abril - Junho. 18 de julho de 2020. Acesso em 08 set. 2024.

STRADELLI, Ermanno. *Lendas e notas de viagem: a Amazônia de Ermanno Stradelli*. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

STRECK, Carla Fabiana; FRISON, Thirzá Baptista. *Lembranças de Velhos: o mundo do trabalho na infância*. Edição v. 1 (1999). 23 de junho de 1999. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/RevEnvelhecer/article/view/4657> Acesso: em 16 set. 2024.

TEIXEIRA, Fabrício. *Comece o seu design com um conceito*. Medium, 2018. Disponível em: <https://brasil.uxdesign.cc/comece-o-seu-design-com-um-conceito-546ba756964b>. Acesso: em 18 mar. 2025.

TODA MATÉRIA. Onomatopeia: o que é e exemplos. *Toda Matéria*, [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/onomatopeia/>. Acesso em: 14 jun. 2025.

VASCONCELLOS, Maria da Penha. *Um ser iluminado: Carlos Rodrigues Brandão*. *Jornal da USP*, 16 ago. 2023. Disponível em: <https://jornal.usp.br/artigos/um-ser-iluminado-carlos-rodrigues-brandao/>. Acesso em: 14 jun. 2025.

ZAVADIL, Priscila. et al. *Possibilidades de uso da matriz morfológica no processo de geração de alternativas em design*. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/224063>. Acesso: em 20 mar. 2025.