

4

Juro que Vi: Histórico, design e recepção.

As animações que trabalham com temas folclóricos e populares demonstram signos distintos e referências personalizadas que os bens hegemônicos comerciais e industriais não oferecem¹⁶. A utilização dos mitos brasileiros atualiza costumes e características da cultura popular criando novos padrões estéticos e comportamentais.

Essa cultura material folclórica, que antes persistia apenas na oralidade popular e nas atividades festivas, se vê agora potencializada com a adição desse novo elemento, a animação. E é com esse pensamento que mergulhamos nas animações da série *Juro que Vi*.

A série apresenta lendas conhecidas do folclore nacional para as novas gerações, além do conjunto de valores morais ocultados em suas histórias. Com isso, a animação atualiza esses valores antigos através de uma maneira lúdica e contemporânea.

Acompanhando os estudantes da rede municipal de ensino do Rio de Janeiro, identificamos que a série *Juro que Vi*, se apresenta como uma ferramenta de linguagem e integração social, demonstrando a que nível essa exposição de conteúdos animados contribuem para o resgate dessas práticas populares.

4.1

Multirio, origem da série.

Criada em 1993 pela lei nº 2.029, com intuito de disponibilizar conteúdo educativo e de entretenimento para mais de mil escolas que formam a Rede Municipal da Cidade do Rio, a Multirio (Empresa de Mídias do Rio de Janeiro), vinculada à Secretaria Municipal de Educação, é responsável pela produção de programas para TV, vídeos, sites e publicações voltadas para alimentar com produtos de qualidade a rede municipal de ensino.

¹⁶ Na Linguagem corrente, o termo folclore é aplicado, em geral, com sentido pejorativo: o que é risível, o que não deve ser levado a sério (folclore político, por exemplo). Essa depreciação tem certa base em uma tradição de estudos nos quais as manifestações culturais populares são tratadas como algo pitoresco, arcaico, anacrônico, inculto. Enfim, alguma coisa superada ou em vias de superação. (Ayala et al., 1987, p.9).

Na busca de diferentes padrões estéticos e de construção de valores multiculturais para as novas gerações de alunos, em 2003 a empresa começa uma experiência excepcional ao revisitar os mitos brasileiros através da série de animação *Juro que Vi*. A série de cinco episódios utiliza elementos da cultura popular para falar das questões da infância. Através da animação o mito tradicional se torna presente e pode ser revisitado pelas novas gerações.

A Multirio formou uma equipe multidisciplinar de profissionais das mais diferentes modalidades, tais como educação, antropologia, psicologia, mídia e artes. A empresa se lançou num projeto de escuta das crianças da rede municipal com o intuito de apresentar um produto de mídia construído através de um diálogo entre produtores e espectadores. A série parte dos mitos e lendas brasileiros para falar de valores fundamentais para o desenvolvimento do ser humano, como atribui Regina de Assis, presidente da Multirio da época da produção do *Making of* do filme *O Curupira*. Diz ela:

A série trabalha com a percepção e atualização de lendas do folclore brasileiro, possibilitando revisitar arquétipos universais relativos ao amor, ao medo, à coragem, à maldade, à criatividade, ao humor, e à bondade, entre outros, que motivam e aguçam a curiosidade de nossas crianças em tradições culturais e aos valores de nosso país. (Assis, 2003, *Making of*).

Esse intercâmbio ocasionado pelo contato de profissionais e estudantes, possibilitou a desconstrução e desmitificação da mídia, pois participando de uma parte do processo de pré-produção as crianças passaram a entender e ver que há uma possibilidade de influenciar o filme, dando sugestões e trazendo indagações.

Assim, os cinco filmes foram realizados respectivamente nesta ordem: *O Curupira*, *O Boto*, *Iara*, *Matinta Pereira* e *Saci*. Cada um tocando num tema e trazendo questões das crianças do início do século XXI.

4.2

Juro que Vi, interdisciplinaridade no processo audiovisual.

A escolha dos mitos brasileiros para dialogar com as questões da infância foi devida à possibilidade de interpretar e recontar histórias através desses arquétipos, apresentando angústias e dúvidas do ser humano. As brechas que existem na tradição oral devido à existência de várias versões permitem incluir a esta versão do mito questões da atualidade. Como hoje projetos de mídia são formadores de valores, a série *Juro que Vi* faz um exercício de escuta dos espectadores (crianças) convidando-os para serem parceiros na criação do

desenho animado. As crianças passam a contribuir na construção da narrativa a que são expostas no produto final, respeitando os papéis de cada um no desenvolvimento do desenho. A participação dos jovens aqui representada pelos alunos da Escola Municipal George Sumner, no bairro do Riachuelo, permitiu um outro olhar, mostrando possibilidades diferentes dos modelos padrões existentes na mídia. A escolha da escola se deu por meio do mapeamento feito através das Coordenadorias Regionais de Educação (CREs). A equipe buscava escolas que tivessem alguma prática de contação de história, assim encontraram no colégio George Sumner, o trabalho da professora Terezinha, que contava histórias através de tapetes.

Tivemos a benção de encontrar a professora Terezinha, que era uma contadora de história e já fazia um trabalho magnífico de contação com tapetes, e ela fazia uma interlocução com as crianças e também poderia nos responder diretamente porque estava em diálogo com as crianças mais do que a gente. Ela podia dizer se a nossa percepção e a nossa intuição fazia sentido. (Fala de Patrícia Alves Dias em entrevista concedida à dissertação).

O contato com as crianças permitiu mapear diversas questões da infância de hoje e suas necessidades. Os profissionais tiveram que desconstruir conceitos, na medida em que eram confrontados com as crianças. A ideia que a equipe técnica tinha do Curupira, por exemplo, como um anti-herói, um duende, um ser da floresta, foram modificados à medida que as crianças o colocavam como um protetor, um justiceiro. Assim o personagem assumiu uma postura de herói.

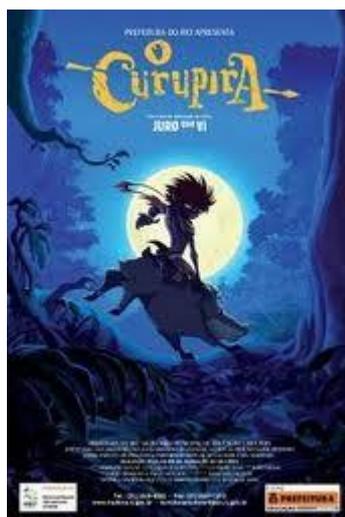


Figura 10 - Cartaz do filme O Curupira

Essa conversa com os alunos influenciou as outras produções e ajudou a reavaliar alguns conceitos dos adultos. Por exemplo, no filme *Iara*, se esperava que a questão da sexualidade fosse dominar a discussão com as crianças. Mas

não, as questões relacionadas à beleza e ao consumo predominaram e elas foram transpostas para o filme. O mesmo era esperado para a interpretação da lenda do Boto, mas o que foi mostrado, ao invés de uma temática centrada na sedução e na sexualidade, foi a representação da família e suas novas formas. Esse contato com as crianças resultaram em métodos mais democráticos, assim afirma a Produtora da série Patrícia Alves Dias.

Criamos uma metodologia de diálogo com as crianças, para podermos perceber do que elas sentem falta na mídia. A importância deste projeto é que as crianças puderam ter voz. Elas decidiram conosco, por exemplo, como cada personagem poderia ser (Alves, 2005, p.20).

Na película *Matinta Perera*, as questões referentes à velhice, ao tempo e à morte foram o foco. No *Saci* o trabalho infantil norteou a animação. Os aspectos históricos e sociais da contemporaneidade foram incluídos nas lendas através dos desenhos e das narrativas. Esse diálogo entre adultos e crianças está estampado nos filmes através dos anseios dos jovens que foram colocados nas películas, dos pontos de vistas das câmeras baixas do *Curupira*, da relação entre pai e filha no *Boto* e através da beleza das cores da *Iara*. Esse dialogo se apresenta na fala do diretor do curta *Iara*, Sergio Glenes.

(A equipe) perguntou às crianças: “Que cor deve ser o cabelo da Iara? Loiro ou moreno?” e uma delas respondeu: “Pode ser laranja, pode ser verde, pode ser azul, pode ser vermelho...” – uma possibilidade que não estava prevista pela equipe. Naquele dia, eu fui para casa e pintei o desenho da Iara com todas as cores. (Multirio, 2005, p.46).



Figura 11 – Desenho da Iara produzido pelo diretor do filme Sergio Glenes.

Esse processo de troca, ocasionado por essa metodologia, em que respeita todas as vozes, fez diferença no resultado final e sensibilizou todos os que participaram do projeto. Essa qualidade aparece na observação da produtora Patrícia Alves, em entrevista dada para a dissertação: “Isto é, que é

mais interessante. Você se deixar surpreender, e se possibilitar alterar aquilo que você estava pensando, o que você está fazendo, para ouvir o que aquela criança quer te falar”.

4.3

Mito, memória e as novas gerações.

Os valores da tradição oral, como a coletividade, ausência de autoria e a ritualidade que regiam as sociedades antigas, eram passados e aprendidos unicamente a partir do contato entre as pessoas que compartilhavam os mesmos espaços e eventos sociais. Na atualidade os valores estão sendo difundidos das mais variadas formas. O que antes estava no indivíduo, nos ritos, na escola, hoje se encontra também na televisão e na internet. A família e a escola não têm mais a exclusividade na formação do indivíduo, as informações percorrem outros meios. Por isso a representação da diversidade na mídia é de extrema importância.

A permanência dessa “memória velha” nas novas mídias rompe as localizações geográficas e temporais e passa ser uma expressão que faz parte do contexto social de uma época. O que no passado se apresentava na forma de conto popular hoje se apresenta na forma de animação e de filmes. Tal persistência no tempo é possível pela identidade do homem atual com certas práticas do passado. Segundo Marcos Ayala e Maria Ignez N. Ayala (1987), essa produção anônima e coletiva, proveniente de grupos subalternos da sociedade, que se denomina Folclore¹⁷, ou melhor, trata-se da cultura popular como um dos testemunhos da atividade espiritual de um povo, ensinando o trabalho e o instinto, usando o conto e as fábulas como força de manutenção dessa memória e imaginação.

Ao escolher as lendas, a série usa características arquetípicas que se relacionam com os elementos da natureza como fogo, terra, água e ar. Essas histórias trazem além do peso das tradições brasileiras, questões universais que quando presentificadas se modernizam e se tornam atuais. Essas duas características, tradição brasileira e questões universais, trazem à tona a relação híbrida que constitui a identidade brasileira, pois os mitos nacionais têm três

¹⁷ Segundo ele (William J. Thoms), tal palavra seria mais apropriada para designar o que considera “o saber tradicional do povo”, que, a seu ver, não chegava a construir uma literatura. (Ayala et al., 1987, p.10).

fontes essenciais formadoras – Portuguesa, Indígena e Africana. (Cascudo, 1976).

As lendas dos primeiros habitantes do Brasil foram modificadas no decorrer do tempo com a chegada dos portugueses e dos africanos. O elemento branco nas narrativas antigas tem uma influência modificadora na criação dos mitos nacionais, pois trouxera diversos mitos europeus que se mesclaram às lendas indígenas já existentes por aqui e ajudaram a alastrar essas histórias por todo território nacional. Porém essa interferência não conseguiu deformar por inteiro a lenda original, mantendo ainda uma parte de sua origem.

Muitos mitos nacionais foram construídos ao longo do tempo, e sua aparição nos relatos dos jesuítas e cronistas do Brasil Colônia mostra que muitas lendas tradicionais presentes hoje não surgiram na mesma época, sendo resultado do processo de hibridização de culturas durante o tempo. Podemos ver isso quando comparamos a lenda do Curupira, que era descrita no Brasil Colônia desde 1560, com os mitos Boto e Iara que não existiam antes da chegada dos portugueses e só aparecem no Brasil no século XIX. Esse registros confirmam sua presença em determinada época e muitos relatam sua interação com os indígenas, através da oralidade popular. Vemos isso nas cartas escritas no século do século XVI.

É coisa sabida e pela boca de todos corre que há certos demônios, a que os Brasis chamam Corupira, que acometem aos Índios muitas vezes no mato, dão-lhes de açoites, machucam-n'os e matam-n'os. São testemunhas disto os nossos Irmãos, que viram algumas vezes os mortos por eles. (Cascudo. 1976, p.91).

Interessante que, com o passar do tempo, as narrativas se mesclam e transformam os seres ou suprimem características de outros. Por exemplo, o fato de montar num porco ou receber oferendas que era uma característica do Caipora hoje se encontra no Curupira. As diferenças regionais que especificavam o mito hoje se encontram absorvidas em um único ser.

Segundo Barthes (1957), o mito é constituído pelo tempo, transforma-se num símbolo que é composto de diversas memórias, de diversas ideias, que são agregadas e suprimidas no decorrer do tempo, mas sua essência se conserva, e é essa característica “essencial” que podemos identificar ainda nas narrações da contemporaneidade. Essa imagem incompleta do mito, que diminui, ou melhor dizendo, que cria lacunas na sua própria história é por onde os novos conceitos são colocados e o mito é atualizado. As descrições visuais desses mitos são de uma variedade incrível e dependem do local de onde se está contando. Na atualidade isso não é diferente. Segundo Cascudo, o Curupira se apresenta de várias formas:

No Amazonas, geralmente, é um tapuio, de 4 palmos (Santarém) calvo ou de cabeça pelada (piroca), com o corpo todo coberto de longos pelos (Rio Negro); com um olho só (Rio Tapajos); de pernas sem articulações (Rio Negro); mucíço e sem ânus (Pará); dentes azuis ou verdes e orelhas grandes (Solimões); e sempre com os pés voltados para trás e dotado de uma força prodigiosa. (Casculo, 1976, p.85).

Foi por meio dessa variedade de representações que a série *Juro que Vi* se permitiu uma nova versão dos mitos, amplificando por meio da animação o acesso à lenda, ajudando a manter vivo no imaginário carioca essas narrativas tradicionais, pois auxilia a memória da mesma forma que os livros fazem. Na sequência segue uma breve descrição de cada mito representado na série.



Figura 12 – Desenhos inspiracionais para o filme *O Curupira*.

4.3.1

Curupira

A função do Curupira é proteger as florestas. Todo aquele que derriba, ou por qualquer modo estraga inutilmente as árvores, é punido por ele coma pena de errar tempos imensos pelos bosques, sem poder atinar com o caminho da casa, ou meio algum de chegar entre os seus. (Casculo, 1976, p.84).



Figura 13 – Imagem do filme O Curupira

O Curupira é o mito brasileiro mais antigo descrito no Brasil, sua aparição nos textos relata do século XVI feita pelos jesuítas. Seu relato mítico estava presente no povo indígena Tupi-guarani e por isso está presente em todo território nacional. O Curupira é conhecido como senhor dos animais e protetor das matas. Através de seu assobio e de suas pistas, engana os caçadores e os faz se perderem na mata. Pode se apresentar de várias formas dependendo da influência geográfica, cultural de cada região do país, através dessa viagem pelo país ganha vários nomes, Caapora, Caipora, Caiçara, Zumbi, pode estar acompanhado de porcos-do-mato e cachorros. Geralmente é representado como um pequeno menino com cabelos cor de fogo e pés para trás. (Cascardo, 1976).

4.3.2

Iara

Em todo o Brasil conhece-se por mãe-d'água a sereia europeia, alva, loura, meia peixe, cantando para atrair o enamorado que morre afogado querendo acompanhá-la para bodas no fundo das águas. (Cascardo, 1984, p.453).



Figura 14 – Imagem do filme Iara.

Sua origem está na antiguidade, mas os relatos de sua forma de peixe-mulher só aparecem em final do século XIII, através dos navegantes europeus. Ao chegar ao Brasil esse fabulário ibérico se identifica com lendas regionais que se uniram e formaram uma só lenda. No Brasil colônia não existia lendas indígenas de seres com essa configuração, cabelos longos e voz encantadora. Existia sim, entidades aquáticas perigosas, tais como, o Ipupiara e a Cobra Grande. (Casculo, 1976).

4.3.3

Boto

O boto seduz as moças ribeirinhas aos principais afluentes do rio Amazonas e é o pai de todos os filhos de responsabilidade desconhecida. Nas primeiras horas da noite transforma-se num bonito rapaz, alto, branco, forte, grande dançador e bebedor aparece nos bailes, namora, conversa, frequenta reuniões e comparece fielmente aos encontros femininos. Antes da madrugada pula para água e volta a ser o boto. (Casculo, 1984, p.140).



Figura 15 – Cena do curta *O Boto*

Original do Amazônia, a lenda do boto justifica a ausência masculina na formação familiar. Nenhum ser aquático da época colonial brasileira tinha a característica de se transformar, seduzir ou engravidar. Sendo assim, suas características amorosas do boto só aparecem no Brasil do século XIX, ele é uma convergência de vários mitos amazônicos, Uaiará, Ipupiara e mãe-d'águas. É representado como um ser galanteador, elegante e sempre com chapéu. Responsável pelos filhos naturais, sem pai e de paternidade misteriosa. (Casculo, 1984).

4.3.4

Matinta Pereira

Mati, mati-taperê; nome de uma pequena coruja, que se considera agourenta. Quando, a horas mortas da noite, ouvem cantar a mati-taperê, quem a ouve e está dentro de casa, diz logo: Matinta, amanhã podes vir buscar tabaco. (Casculo, 1984, p.484).



Figura 16 – Cena do filme *Matinta Pereira*.

Apresenta-se como um pássaro de mal agouro de conto triste que aparece a noite nas cidades atrás de tabaco, durante o dia pode se transformar em uma velha que pula de uma perna só. Conhecida como “o pequeno demônio das ruínas” que vem do seu nome Tupi *mati* que significa coisa pequena e *taperá* aldeia em ruínas. É um mito original do Pará e Amazonas, sua origem tem base em lendas indígenas e se apresenta de diferentes modos. Junto com o Curupira é um dos mitos fundadores do Saci. (Casculo, 1984).

4.3.5

Saci

Saci-Pererê, entidade maléfica em muitas, graciosa e zombeteira noutras oportunidades, comum nos estados do Sul. Pequeno negrinho, com uma só perna, carapuça vermelha na cabeça que o faz encantado, ágil, astuto, amigo de fumar cachimbo, de entrançar as crinas dos animais, depois de extenuá-los em correrias durante a noite, anuncia-se pelo assobio persistente e misterioso, inlocalizável e assombrador. (Casculo, 1984, p.686).



Figura 17 – Imagem do Filme *Saci*

Entidade presente nos relatos no Brasil a partir do século XVIII. Sua principal característica é a travessura, prega peças nas pessoas e nos animais, sua “presença” pode ser percebida através dos estalares dos bambus e da formação de redemoinhos. É representado como um negro de baixa estatura com cachimbo, gorro e possuidor de uma perna só. Essa imagem foi criada através da influência que convergiram a partir das três fontes formadoras do Brasil, o índio, o português e o Negro.

Na imigração feitas pelos Tupis no Brasil colônia fez o mito se confundir com outras lendas, a Mati-Taperê e o Curupira. (Cascudo, 1984).

5

Impacto dos filmes no imaginário infantil.

No passado havia figuras clássicas, como o mestre, contadores de histórias que tinham a credibilidade e o poder de narrar, mas este poder foi diluído na cultura moderna em que o privilégio e a exclusividade de contar foram descentralizados. Hoje os meios de comunicação fazem esse papel e com tantas narrativas sendo feitas e divulgadas as histórias tradicionais correm o risco de serem esquecidas. Os livros, os filmes e todas as representações dessas lendas na atualidade têm o poder de resgatar e manter vivas as histórias desses seres no imaginário popular. Ao representar esses mitos nas animações, revemos os seus conceitos que foram construídos com passar do tempo, servindo de base para entender quem somos.

5.1

Método, investigação e percepção. As lendas no imaginário das crianças cariocas.

Recorremos ao imaginário infantil para ver como está representada essa mitologia brasileira na memória das crianças e até que ponto os desenhos animados podem contribuir para a manutenção dessas lendas e práticas populares.

Em busca de respostas para essas questões, iniciamos uma investigação com os alunos da rede municipal de ensino, nove anos depois do início do primeiro filme da série de animação *Juro que vi*. O ponto de partida foi novamente a E. M. George Sumner, a mesma que realizou o processo de diálogo com os profissionais da Multirio em 2003. O trabalho de campo foi realizado na sala de leitura da escola, durante seis semanas, uma vez por semana, para observar até que ponto as animações atuam na construção do imaginário popular infantil. A pesquisa se dividiu em duas partes: A primeira com a professora da sala de leitura e a segunda com as crianças.

A primeira parte consistiu em uma conversa de apresentação com a professora de sala de leitura, Fátima de Oliveira Gastão, sobre os alunos e como o colégio abordava práticas relacionadas a cultura popular. A professora apresentou um belíssimo trabalho feito num período anterior sobre o mito Saci. Nesse trabalho os alunos construíram um grande livro, todo desenhado por eles. Segundo suas palavras, as lendas eram sempre revisitadas e realmente os alunos demonstraram grande intimidade com as histórias. Ao final da segunda parte, que era o trabalho realizado com as crianças, lhe enviei um questionário qualitativo aberto, abordando sua percepção em relação das crianças com os filmes e mitos. Esse documento era para registrar as percepções que já havíamos conversado durante o processo de sensibilização realizado em sala de aula. Como podemos ver nas perguntas do questionário abaixo.

- 1- A escola contribui para manutenção da cultura popular brasileira?
- 2- As lendas brasileiras são trabalhadas em sala de aula com os alunos? Quais e porquê?
- 3- Quando essa temática é trabalhada em sala há apoio de material paradidático? Quais?
- 4- Existe alguma orientação e apoio da Secretaria Municipal de Educação para

aplicação dessa temática em sala de aula?

- 5- Os meios audiovisuais atuais podem contribuir para manutenção desse imaginário nas crianças da atualidade?
- 6- Qual a relação dos alunos com os “desenhos animados”? Os alunos tem acesso a animações com temática brasileira? Onde?
- 7- A série de animação *Juro que Vi* trabalha a temática mitológica brasileira. Você acredita que esses filmes podem ajudar a difundir e perpetuar essas histórias na atualidade?

Figura 18 – Perguntas do questionário direcionado a professora Fátima.

Apesar da autorização disponibilizada pelas Coordenadorias Regionais de Educação (CREs), que apenas restringira o uso de imagens, a professora se sentiu insegura e não respondeu o questionário, alegando que segundo sua diretora, precisaria de uma autorização específica, concedida pelas CREs, para responder o questionário. Mas se deixou a disposição para responder as perguntas através de telefone. Abaixo vemos a autorização concedida pela CREs sem nenhuma restrição a desenvolvimento de questionário.

AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA

Sr (a) Coordenador (a) da E/SUBE/CED/3ªCRE

Autorizamos SANDRO LOPES DOS SANTOS, da PUC-RIO, a realizar a pesquisa **“A IMAGEM ANIMADA COMO MEIO DE MANUTENÇÃO DAS TRADIÇÕES POPULARES NA CONTEMPORANEIDADE BRASILEIRA”**, de acordo com o processo n.º 07/03/002572/2011, na Escola Municipal George Sumner, da Rede Pública do Sistema Municipal de Ensino com validade para 2012.

A pesquisa conta com o parecer da equipe responsável e o parecer do Comitê de Ética em Pesquisa.

A presente autorização não compreende a utilização de imagem de profissionais, alunos ou outros membros da comunidade escolar.

A pesquisadora se compromete a respeitar a rotina das escolas e a divulgar os resultados à Coordenadoria de Educação, conforme a Portaria E/DGED N° 41/2009.

Figura 19 – Trecho da autorização concedida pela CREs para a visita à escola.

Devido a essa dificuldade de documentar o ponto de vista da professora, a investigação seguiu sem o questionário. Apesar desse fato, muitas das perguntas já tinham sido respondidas durante o processo de oficina com as crianças em que a professora estava presente. Sendo assim, a pesquisa seguiu com as percepções adquiridas em sala de aula e com os questionários respondidos pelos alunos.

As perguntas direcionadas à professora tinham o objetivo de documentar essa relação entre Estado e sociedade presente na manutenção dos bens simbólicos que acontecem no espaço escolar. De uma forma que vai do macro ao micro, o questionário correlaciona ações de políticas públicas, ao se referir a compra e produção de materiais paradidáticos pela Rede, a observações individuais do professor em sala de aula com esses materiais. Mas as respostas que não obtivemos de forma escrita vieram através da observação do material paradidático existente na biblioteca, dos trabalhos realizados pelos professores em sala de aula e da intimidade dos alunos com essas lendas.

A segunda parte do trabalho de campo foi uma atividade efetiva com trinta e uma crianças do 5º ano do ensino fundamental. Elas já tinham tido contato com os filmes, pois a exibição das películas era uma prática constante na escola. Assim começamos o trabalho com questões relacionadas à memória.

Utilizando a memória de evocação (Piaget, 1978), em que utilizamos a lembrança-imagem para evocar o objeto ausente, realizamos dinâmicas que se relacionavam com leitura e desenho. A observação mostrou que as crianças conheciam lendas e tinham alguma intimidade com elas. Lendo um texto de Câmara Cascudo sobre o Boto, mas sem identificá-lo, todos os alunos foram capazes de descobrir a personagem ao final da leitura. Abaixo segue o texto lido em sala.

Minha avó conta que num baile em que ela estava, no igarapé dos Currais, apareceram dois moços, alvos, bonitos e desconhecidos. Dançaram muito. Ela dançou com um deles. Beberam, também, muito. Antes, porém, de amanhecer, desapareceram eles, sem que pessoa alguma soubesse para onde tinham ido. A casa em que dançavam ficava distante do rio; mas no meio do caminho havia um poço com pouca água. (Trecho do texto do livro *Dicionário do Folclore Brasileiro*, lido em sala de aula). (Cascudo, 1984, p.140).

Partindo de “jogos de construção” (Piaget, 1978, p.53), no encontro seguinte dividimos a turma em quatro grupos com o objetivo que cada grupo escolhesse uma das lendas brasileiras para criar uma nova história. Os grupos praticamente se dividiram por gênero, dois de meninos e dois de meninas. Com uma dinâmica utilizando cartelas conduzimos a criação da história. As cartelas traziam comandos, tais como “Quem”, se referindo a quem será o personagem

da história e as cartelas seguintes eram “Onde”, “O quê” e “Porquê”. Com essas perguntas as crianças foram construindo a narrativa dando uma estrutura causal. Nessa fase, segundo Piaget, a criança tem necessidade de um simbolismo mais direto, que lhe permita reviver o acontecimento em lugar de se contentar com uma evocação mental. (Piaget, 1978, p.53). Para tanto, a partir da concretização que se deu através dos desenhos produzidos por eles ao responder as perguntas, foi possível identificar as características dos mitos presentes nas representações e a influência de outros elementos paradigmáticos influenciando nas referências mentais que foram usadas para a construção da representação do mito.



Figura 20 - Imagem das crianças durante a realização da animação.

Se esperava que todos os filmes escolhidos seriam da série de animação *Juro que Vi*. Mas o interessante foi que uma das quatro lendas escolhidas não foi nenhuma da série. Um dos grupos escolheu a Mula-sem-cabeça. Os outros grupos escolheram Curupira, Iara e Boto.

Vimos que na escolha dos personagens outros fatores influenciavam a construção do imaginário além da animação. Isso foi investigado na sequência com a aplicação de um questionário quantitativo aberto, em que as crianças se colocaram com relação as quatro perguntas do quadro abaixo.

- 1 – Quais as lendas que você conhece?
- 2 – Quais as lendas que você mais gosta? E por quê?
- 3 – Aonde você conheceu essas lendas?
- 4 – Qual a importância das crianças conhecerem essas lendas?

Figura 21 – Perguntas do questionário direcionado as crianças

O questionário respondido pelas crianças tinha o objetivo de dar visibilidade a aspectos mais subjetivos e conceituais. Tentando mensurar a importância que essas lendas têm para essa juventude de hoje e mostrar qual o meio que eles estão tendo contato com essas histórias.

Em paralelo ao questionário se desenvolvia o trabalho prático, a criação de narrativa e a concretização dessa narrativa em animação. Nessa fase, a turma estava dividida em grupos e todos os grupos construíram narrativas em forma de pequenas frases. Os meninos criaram histórias tendo como o cenário principal a floresta e os personagens principais eram o Curupira e a Mula-sem-cabeça. Já as meninas escolheram a água como fundo e os personagens eram o Boto e a lara. As narrativas eram curtas, mas apresentavam o personagem e seu arquétipo, como podemos ver abaixo.

Numa ilha havia muitos animais e também havia o Curupira. O Curupira gostava muito dos animais. Num certo dia, chegaram na ilha alguns caçadores. Chegando na ilha os caçadores começaram a atirar e com um tiro de sorte acertaram uma onça. A onça estava morta, mas o Curupira viu e foi salvá-la. O Curupira curou a onça. Os caçadores viram que não iam conseguir capturar os animais e foram embora.

O Curupira e os animais viveram felizes para sempre. (Narrativa feita por um dos grupos para a animação).

Nos desenhos vemos um “realismo visual” que se expressa na construção do espaço subjetivo, relações métricas, esquemas representativos e um uso consciente da cor. Mesmo sem ter um modelo à vista das crianças, suas representações tinham aspectos dos mitos, as suas imagens-mentais estavam construídas e por isso, conseguiram representá-lo. Elementos como os pés, cabeleira rubra do Curupira foram representados no desenho, a cor de rosa no Boto também estava presente. Conseguiram reconstruir a história usando elementos importantes na construção do mito, tais como o canto da Sereia e a proteção dos animais pelo Curupira. Dados como a ressurreição do animal morto que estava presente na animação também apareceu na animação das crianças.



Figura 22 – Cena da ressurreição do animal no filme *O Curupira*.

No questionário, quando perguntadas sobre quais lendas brasileiras conheciam, as crianças falaram de várias existentes no país, porém algumas lendas estrangeiras também apareceram, como Vampiros, por exemplo. Elementos da indústria cinematográfica também surgiram confundindo o imaginário das crianças, *Chuck (O brinquedo assassino)* e *Samara (O chamado)*. Quando perguntados quais lendas mais gostaram, o Boto liderou a votação, seguida de Curupira, Mula-sem-cabeça, Iara, A loira do banheiro e Saci etc.

No ponto que fala de onde conheciam as lendas, a Escola teve um papel fundamental, seguida da televisão e da família. Nesse quesito vemos que vários fatores influenciam o imaginário. Quando questionada sobre a importância de conhecer as lendas, a maioria teve bastante dificuldade, mas fizeram associações com o ato de ler, com a imaginação e como uma forma de trabalhar os medos e se proteger. Alguns alunos foram além, fizeram uma ligação com a memória, com a identidade e com a necessidade de não esquecer e continuar transmitindo essas histórias. E o caso de Fellipe: “A importância das crianças conhecerem as lendas é porque são elas que vão preservar as memórias dos nossos antepassados”. (Fellipe, 10 anos durante a oficina).

Foram seis visitas à E. M. George Sumner durante os meses de abril e maio de 2012. Nas últimas idas à escola houve a exibição dos filmes *Curupira* e *Boto* da série *Juro que Vi*, depois abrimos um debate onde voltamos a perguntar sobre os lugares onde tiveram contato com os mitos. A escola e a TV voltaram a aparecer, além de atividades extraclasse promovidas por ONGs e por instituições particulares que também apareceram no discurso. Ao final do

trabalho de campo as narrativas e os desenhos de cada lenda escolhida pelos grupos viraram um desenho animado, que foi exibido para a turma.

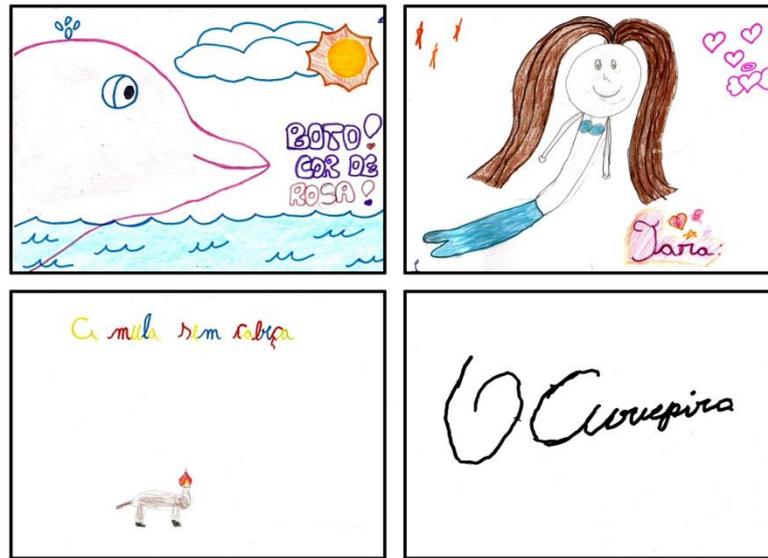


Figura 23 – Imagem dos títulos dos quatros filmes realizados pelos alunos.

Com o fim do trabalho de campo, podemos analisar que as mídias na atualidade ajudam na manutenção dessas tradições, mas não estão sozinhas. Outro elemento importantíssimo é a escola. Na atualidade a escola é um dos pilares da manutenção da narrativa tradicional, principalmente na área urbana, através dos livros e filmes ela mantém a prática de visitar esses mitos.

Os mitos na Antiguidade participavam das leis que regiam as comunidades tradicionais, e através deles trabalhavam valores como respeito, o medo, a bondade. Hoje, apesar de não pensarmos com as regras das tradições, quando essas lendas são contadas para as crianças tais questões arquetípicas são trazidas de volta e abrem espaços para a manutenção dos mitos no imaginário infantil.