



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE LETRAS
DEPARTAMENTO DE TEORIA LITERÁRIA E LITERATURAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA

**GEOPOESIA E INTERMIDIALIDADE NA PERSONAGEM
CUCA EM *SÍTIO DO PICAPAU AMARELO* E *CIDADE
INVISÍVEL***

MAYAN FIGUEIREDO RIBEIRO MACIEL

Brasília - DF
2023

MAYAN FIGUEIREDO RIBEIRO MACIEL

**GEOPOESIA E INTERMIDIALIDADE NA PERSONAGEM
CUCA EM *SÍTIO DO PICAPAU AMARELO* E *CIDADE
INVISÍVEL***

Dissertação de Mestrado apresentada ao curso de Pós-Graduação em Literatura do Departamento de Teoria Literária e Literaturas do Instituto de Letras da Universidade de Brasília como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Mestre em Literatura e Práticas Sociais.

Linha de pesquisa: Literatura e Outras Artes

Orientador: Prof. Dr. Augusto Rodrigues da Silva Junior

Brasília - DF
2023

Ficha catalográfica

FM152g Figueiredo Ribeiro Maciel, Mayan
Geopoesia e intermedialidade na personagem Cuca em Sítio do Picapau Amarelo e Cidade Invisível / Mayan Figueiredo Ribeiro Maciel; orientador Augusto Rodrigues da Silva Junior. -- Brasília, 2023.
136 p.

Dissertação (Mestrado em Literatura) -- Universidade de Brasília, 2023.

1. Estudos interartes. 2. Estudos culturais. 3. Intersemiótica. 4. Cuca. I. Rodrigues da Silva Junior, Augusto, orient. II. Título.

MAYAN FIGUEIREDO RIBEIRO MACIEL

GEOPOESIA E INTERMIDIALIDADE NA PERSONAGEM CUCA EM *SÍTIO DO PICAPAU AMARELO* E *CIDADE INVISÍVEL*

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura do Instituto de Letras, Universidade de Brasília, como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Literatura. Aprovada em 31 de agosto de 2023.

BANCA EXAMINADORA

PRESIDENTE:

Prof. Dr. Augusto Rodrigues da Silva Junior
Universidade de Brasília – UnB

MEMBROS:

Prof. Dr. Danglei Pereira de Castro (Membro Interno)
Universidade de Brasília – UnB

Prof. Dr. Ciro Inácio Marcondes (Membro Externo)
Universidade Católica de Brasília – UCB

SUPLENTE

Prof. Dr. Lemuel da Cruz Gandara (Membro Externo)
Instituto Federal de Brasília – IFB

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à minha família, em especial minha mãe, Célia, meu pai, Mário e meu irmão Irwing, por sempre me apoiarem em minhas longas caminhadas acadêmicas e em todos os momentos felizes e desafiadores da vida.

Agradeço, ainda, ao meu amigo Marcelo, por ter me encorajado a desenvolver esta pesquisa, por ter discutido teorias, organização e desenvolvimento textual, além de ter me ajudado na revisão.

Agradeço, também, ao Vitor por ter me ajudado com bibliografia, sugestões e revisões.

Agradeço ao professor Augusto por ter acolhido a minha pesquisa e ao Programa de Pós-Graduação em Literatura da UnB, que me possibilitou desenvolver esta pesquisa.

RESUMO

Esta dissertação se propõe a analisar as representações do mito da Cuca na narrativa oral, na narrativa literária infantil de Monteiro Lobato em *O Saci* ([1921] 2016) e na narrativa audiovisual em *Sítio do Picapau Amarelo* (1977-1986/2001-2007) e *Cidade Invisível* (2021). Sob a perspectiva dos Estudos Interartes e dos Estudos Culturais, faremos uma imersão nos conceitos de culturas, folclore e geopoética (SILVA JR, 2015), além de discutir acerca dos conceitos e materializações do mito na cultura popular. Ainda, discutimos a formação da literatura infantil no Brasil, pois se apoiou em ramificações da narrativa mitológica, e como Monteiro Lobato revolucionou esse mercado. A partir desse ponto, discutiremos os conceitos de intermedialidade com base nos trabalhos de Clüver (2006; 2007), Rajewsky (2005; 2012), Gaudreault e Marion (2015) para compreender as conexões e as renovações que os produtos culturais analisados englobam. Ao final, desenvolvemos a análise que envolve o campo das tradições populares, da mitologia e dos estudos interartes para investigar as formações e as transformações do mito da Cuca nas diferentes mídias com o objetivo principal de mostrar como ela tem sua narrativa renovada e complexificada com o passar do tempo e na transposição intersemiótica se mantendo, assim, relevante na cultura brasileira.

Palavras-chave: Estudos interartes; Estudos culturais; Intersemiótica; Cuca.

ABSTRACT

This dissertation proposes to analyse the representations of the myth of Cuca in the oral narrative, in the children's literary narrative of Monteiro Lobato in *O Saci* ([1921] 2016) and in the audiovisual narrative in *Yellow Woodpecker Ranch* (1977-1986/2001-2007) and *Invisible City* (2021). From the perspective of Interart Studies and Cultural Studies, we will delve into the concepts of cultures, folklore and geopoetry (SILVA JR, 2015), in addition to discussing the concepts and materializations of myth in popular culture. Still, we discuss the formation of children's literature in Brazil, as it was based on ramifications of the mythological narrative, and how Monteiro Lobato revolutionized this market. From this point on, we will discuss the concepts of intermediality based on the works of Clüver (2006; 2007), Rajewsky (2005; 2012), Gaudreault and Marion (2015) to understand the connections and renewals that cultural products we analyse encompass. At the end, we develop an analysis that involves the field of popular culture, mythology and interart studies to investigate the formations and transformations of the myth of Cuca in different media with the main objective of showing how her narrative is renewed and complexified over time and in intersemiotic transposition, thus remaining relevant in Brazilian culture.

Keywords: Interart studies; Cultural studies; Intersemiotics; Cuca.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1: Coca de Monção	60
Imagem 2: Coca de Monção lutando contra São Jorge	60
Imagem 3: Cantiga de ninar	66
Imagem 4: Alterações feitas por Lobato em <i>O Saci</i>	73
Imagem 5: Tio Barnabé como narrador-contador, ilustração de J. G. Villin	75
Imagem 6: Cuca dormindo em sua caverna por J. U. Campos	77
Imagem 7: Cuca subjugada por André Le Blanc	78
Imagem 8: Cuca subjugada por J. G. Villin	78
Imagem 9: O sofrimento da Cuca por J. G. Villin	79
Imagem 10: Capa d' <i>O Saci</i> por Avgvstvs	79
Imagem 11: Cuca e Narizinho por J. G. Villin	80
Imagem 12: Cuca da primeira versão	87
Imagem 13: Cuca em sua caverna	88
Imagem 14: Entrada para a caverna da Cuca	90
Imagem 15: Interior da caverna da Cuca	90
Imagem 16: Caldeirão da Cuca	91
Imagem 17: Referências intersemióticas na Cuca	95
Imagem 18: Cuca 2001	96
Imagem 19: Olho da Cuca	97
Imagem 20: Mesa da Cuca 2001	98
Imagem 21: Mesa da Cuca 2001	99
Imagem 22: Mesa da Cuca 2002	99
Imagem 23: Cuca 2003 a 2004	100
Imagem 24: Caverna da Cuca 2003 a 2004	101
Imagem 25: Caverna da Cuca 2003 a 2004	102
Imagem 26: Cuca 2005 a 2006	102

Imagem 27: Rosto da Cuca 2005 a 2006	103
Imagem 28: Caverna da Cuca 2005 a 2006	104
Imagem 29: Caverna da Cuca 2005 a 2006	104
Imagem 30: Cuca 2007 e Conde Orlok	106
Imagem 31: Cadeira da Cuca	107
Imagem 32: Caverna da Cuca 2007	107
Imagem 33: Caverna da Cuca 2007	108
Imagem 34: Cartazes de <i>Cidade Invisível</i>	111
Imagem 35: Eric dentro do Cafofo	114
Imagem 36: Inês junto ao balcão do Cafofo	115
Imagem 37: Pista do Cafofo	115
Imagem 38: Porão da Cuca	116
Imagem 39: Barco da Cuca	117
Imagem 40: Inês se transforma na Cuca	118
Imagem 41: Cuca e as mariposas	120
Imagem 42: Cuca e Tutu	121
Imagem 43: Cuca invade a mente de Eric	121
Imagem 44: Roupas da Cuca primeira temporada	122
Imagem 45: Roupas da Cuca segunda temporada	122
Imagem 46: Bebida azul	124

SUMÁRIO

Introdução	10
Capítulo I: Cultura(s), Folclore e Geopoesia	13
1.1. Cultura	13
1.2. Cultura popular e cultura de massa	16
1.3. Folclore	18
1.4. Geopoesia	21
1.5. Síntese e próximos passos	23
Capítulo II: O mito clássico, o mito na atualidade e suas mídias	24
2.1. O mito clássico	25
2.1.1. Histórico dos mitos como objeto de estudo	25
2.1.2. Materialização do mito clássico nas artes	28
2.2. O mito na atualidade	30
2.2.1. Materialização do mito na atualidade nas artes	33
2.3. Síntese e próximos passos	36
Capítulo III: Monteiro Lobato e a literatura mitológica	38
3.1. Literatura e folclore no Brasil	39
3.2. Monteiro Lobato e a literatura mitológica	43
3.3. Síntese e próximos passos	46
Capítulo IV: Mídias e Intermidialidade	48
4.1. Estudos Interartes e as mídias	48
4.2. Intermidialidade	53
4.3. Síntese e próximos passos	55
Capítulo V: A Cuca nas mídias	57
5.1. A Cuca na narrativa oral	57
5.2. A Cuca na literatura infantil de Monteiro Lobato	68
5.3. A Cuca no audiovisual	82
5.3.1. A Cuca na televisão com o <i>Sítio do Picapau Amarelo</i> primeira versão	85

5.3.2. A Cuca na televisão com o <i>Sítio do Picapau Amarelo</i> segunda versão	94
5.3.3. A Cuca no <i>streaming</i> com <i>Cidade Invisível</i>	110
5.4. Síntese	126
Considerações Finais	127
Referências	129

INTRODUÇÃO

Em momentos de grande cientificismo e de informações tão variadas quanto o que vivemos hoje, nossa imaginação parece querer escapar e procurar se alojar em lugares onde a ordem natural das coisas toma formas diferentes, como em lugares mágicos, imaginários ou maravilhosos. Os mistérios que sabemos existir, mas que ainda não somos capazes de compreender, nos levam a revisitar nossas origens e tentar traçar paralelos entre as histórias antigas com as que produzimos e consumimos hoje.

Este trabalho tem o intuito de investigar as transformações pelas quais o mito da Cuca percorreu ao longo dos séculos e das mídias em que figura. O interesse na temática surgiu a partir da vontade de compreender como as facetas da Cuca se renovam e ajudam a nos moldar enquanto seres criativos e sociais por meio da cultura popular, da literatura e das séries audiovisuais.

A primeira conexão com a área de pesquisa se deu a partir do desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso em Audiovisual na Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília em 2013. Na ocasião, pesquisei a adaptação do conto maravilhoso em séries de televisão, com uma análise de *Grimm* (2011-2017), da emissora americana CBS, e *Once Upon a Time* (2011-2018), da emissora americana ABC. A curiosidade sobre as peculiaridades da linguagem dos gêneros literários e audiovisuais e os processos semióticos e intersemióticos já se apresentava desde essa época.

A entrada no Programa de Pós-Graduação de Literatura proporcionou-me expandir o horizonte teórico a partir da bibliografia e discussões em sala de aula. Minha linha de pesquisa inicial era a de Literatura Comparada, no entanto, o interesse e a curiosidade sobre Literatura e Outras Artes acabou transparecendo e sobressaindo em minha escrita. Cada vez mais, a pesquisa pendia para um objeto de comparação de transposição intersemiótica e precisei alterar meu ponto de partida. Sendo assim, o estudo sobre as transformações no mito da Cuca surge como um anseio em promover um diálogo entre literatura, cultura e audiovisual.

A Cuca, desde os primórdios, na literatura oral, trazida de Portugal, passando pela literatura infantil lobatiana em *O Saci* ([1921] 2016), sua adaptação para a série televisiva *Sítio do Picapau Amarelo* (1977-1986; 2001-2007), até a série audiovisual *Cidade Invisível* (2021-), tem demonstrado ser um mito persistente na cultura brasileira. Tendo isso em vista, pretendemos, nesta dissertação, responder à pergunta: quais foram as mudanças pelas quais o

mito da Cuca, tanto em sua forma física quanto em sua função social, perpassou no decorrer do tempo e do espaço?

Nossa hipótese é que a complexificação dos sistemas semióticos e o melhor letramento midiático favoreceram a possibilidade de a personagem evoluir de uma forma animalesca para uma antropomórfica; além de revelar crescente complexidade em sua caracterização, passando de personagem plana para redonda, na conceituação de E.M. Forster (1974).

Para trabalhar com essa hipótese, primeiro vamos estabelecer um referencial teórico que engloba: os estudos culturais e suas ramificações terminológicas; os conceitos de mito e narrativas mitológicas; literatura infantil e a intermedialidade. Em seguida, analisamos o mito da Cuca original na narrativa oral, sua transformação quando migra para a literatura (com Monteiro Lobato) e quando migra para o audiovisual (no *Sítio do Picapau Amarelo* e em *Cidade Invisível*) para que identifiquemos suas renovações.

Este estudo se torna relevante pela contribuição para o campo das tradições populares, da mitologia e do estudo de interartes. Compreender as atualizações que fazemos nos mitos nos proporciona refletir sobre nossa realidade cultural e nossa identidade. Além disso, por mais que a Cuca seja uma das personagens mais icônicas na cultura brasileira, poucos trabalhos analisam sua origem e características narrativas comparativamente.

O objetivo geral da pesquisa é investigar como o mito da Cuca se renova e se complexifica com o passar do tempo e na transposição intersemiótica. Os objetivos específicos são: analisar o mito da Cuca original na narrativa oral, sua transformação quando migra para a literatura e quando migra para o audiovisual; comparar características folclóricas, mitológicas, literárias, audiovisuais e intersemióticas do mito da Cuca; avaliar como as transposições midiáticas parecem corroborar para manutenção do mito da Cuca.

A fim de responder à questão de pesquisa desta dissertação, apoiamo-nos no paradigma intersemiótico uma vez que esse nos permite um olhar sistêmico dos paradigmas culturais (GAUDREULT, 2011) presentes nos estudos interartes. Pela característica interdisciplinar desta pesquisa, que explora não só a Literatura, mas também outras mídias como a televisão e o *streaming*, além de ter uma correlação direta com a História, a Antropologia, e os Estudos Culturais, optamos por trabalhar com uma pesquisa bibliográfica, documental e qualitativo-interpretativista.

Este trabalho, que se insere no âmbito das pesquisas dos Estudos Interartes e dos Estudos Culturais, se propõe a fazer uma análise de produtos culturais por meio de um arcabouço conceitual e dos padrões formadores de suas práticas sociais levando em consideração questões relacionadas à autoria, às formas de produção e ao contexto

sociopolítico, cultural e histórico em que o mito da Cuca é produzido e reproduzido.

No tocante à linha de desenvolvimento de nossa investigação, optamos por focalizar em um trabalho “empírico através de um conjunto de decisões metodológicas e posicionamentos epistemológicos” (BAPTISTA, 2009, p. 458) com o objetivo de refletir, ensaiar e chegar a possíveis conclusões inerentes ao desenvolvimento de uma figura mitológica, a Cuca, ligando-a a movimentos culturais, sociais e tecnológicos. Dessa forma, acreditamos que seja imprescindível retomar os conceitos de culturas, mitologia e sua materialização nas artes, literatura infantil e Monteiro Lobato, e intermedialidade para podermos refletir sobre as caminhadas intersemióticas da Cuca.

Esta dissertação será composta por 5 capítulos, além desta introdução e das considerações finais. Nesta versão parcial que ainda sofrerá alterações e revisões, apresentamos os cinco capítulos. O Capítulo I trata sobre os termos cultura(s), cultura popular e de massa, folclore e geopoésia, que são de grande importância para o entendimento geral de nosso objeto de estudo. O Capítulo II apresenta concepções de mito clássico e mito na atualidade, que também fazem parte da base conceitual do nosso objeto de estudo. O Capítulo III, base para a compreensão da narrativa mitológica na literatura, aborda o desenvolvimento da literatura infantil no Brasil e a importância de Monteiro Lobato para esse campo. O Capítulo IV trata sobre os conceitos de mídias e intermedialidade e nossas perspectivas sobre essas teorias e reflexões sobre o desenvolvimento de narrativas intersemióticas. O Capítulo V apresenta as análises dos elementos de linguagens, funcionalidades narrativas, psicológicas e estéticas que nosso objeto refletiu e reflete na sociedade.

CAPÍTULO I:

Cultura(s), Folclore e Geopoesia

A Cuca é uma das principais entidades mitológicas da cultura popular brasileira, e para começar a investigação de como tem se mantido presente em nosso folclore, nossa literatura e outras formas artísticas, utilizaremos o referencial teórico-metodológico dos Estudos Culturais.

Partiremos, neste capítulo, de uma perspectiva histórica dos termos que definem nosso objeto de estudo: cultura, cultura popular e folclore. Começamos com a análise do termo mais abrangente, “cultura”, com base em discussões promovidas por autores desde Tylor (1920) a Santos (2006) e Geertz (2008); em seguida, passamos para as adjetivações “cultura popular” e “cultura de massa”, nos termos de autores como Arantes (1985) e Storey (2018); por fim, analisamos o termo folclore, de acordo com Brandão (1982), Cavalcanti & Vilhena (1990), Cascudo (1999) e Bariani Ortencio (2004).

Antes de finalizar nossa estrutura conceitual inicial, propomos, para a análise de nosso objeto, a geopoesia (SILVA JUNIOR, 2018) como costura teórica e metodológica, visto que ela é capaz de unificar conceitos da cultura, tradição popular, geografias e literatura.

1.1. Cultura

O termo ‘cultura’, como entendemos hoje, passou por mudanças significativas durante as últimas décadas do século XVIII e início do século XIX, como aponta Raymond Williams em *Culture and Society* (1960). O debate para entender, classificar e delimitar o que é cultura, segundo nossa revisão, abarca diversas áreas das ciências humanas, dentre elas as artes, as letras, a sociologia e a antropologia.

Duas escolas contribuíram, em especial, para dar início ao debate acerca da cultura: a francesa e a alemã. A tradição francesa, amparada por ideais iluministas, considerava ‘cultura’ como um sinônimo de ‘civilização’ e, para eles, ser civilizado significava que o indivíduo deveria ter boas maneiras e um comportamento ético, além de demonstrar “processo de progresso intelectual, espiritual e material” (EAGLETON, 2003, p. 20). Já a tradição alemã, entendia a cultura como “fatos intelectuais, artísticos e religiosos” (ELIAS, 1994, p. 24) ligados a um grupo ou a um povo, e não ao indivíduo, como na francesa.

Influenciado por esses dois pontos de vista e pelo evolucionismo biológico de Charles Darwin, Edward Burnett Tylor, antropólogo inglês considerado o criador do conceito moderno de cultura no século XIX (LARAIA, 2001), sintetiza o termo como:

Cultura ou Civilização, vista a partir de um sentido etnográfico amplo, é este todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes e quaisquer outras capacidades ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade¹ (TYLOR, 1920, p. 1).

Como integrante da escola de evolucionismo cultural, Tylor acreditava que a cultura não era inata, mas sim apreendida a partir de hábitos desenvolvidos em sociedades que estivessem no nível mais alto de desenvolvimento, ou seja, as culturas europeias. Além dele, outros antropólogos do final do século XIX e início do século XX concordavam que as sociedades passavam por “estágios de maturação”, indo desde a selvageria, passando pela barbárie até a civilização; tal era o caso do americano Lewis Henry Morgan (1871; 1877).

O evolucionismo cultural recebeu críticas aos seus postulados e, contrapondo ideias apresentadas por essa escola, tal como descritas no parágrafo anterior, surge a escola difusionista logo nos primeiros anos do século XX. A escola difusionista alegava que a civilização teve origem no Egito Antigo e na Mesopotâmia e de lá se difundiu por meio de trocas comerciais e/ou guerras, por exemplo. Tal qual Castro comenta, “[a] pesar da crítica contundente ao evolucionismo, essa corrente de ideias utilizava-se, muitas vezes, dos mesmos métodos especulativos, pelo que será fortemente criticada.” (CASTRO, 2016, p. 24).

Castro (2016) comenta que os métodos especulativos evolucionistas são referentes ao método comparativo utilizado pelas primeiras correntes do estudo da cultura. Ainda vista no singular, a cultura de um local era comparada com a cultura de outro lugar a partir de um conjunto limitado de documentos e relatos. A partir daí eram traçados os pontos de convergência e divergência para determinar qual delas teria surgido primeiro e qual seria mais evoluída na escala por eles proposta.

O método comparativo é amplamente criticado pelo antropólogo Franz Boas porque, em sua opinião, comparar elementos isolados e procurar uma origem universal poderia nos levar a uma multiplicidade de hipóteses forjadas para caber em uma explicação tendenciosa a fim da mera titulação de uma cultura mais evoluída do que as demais. Além de criticar o método comparativo, já em 1896, Boas (2004) também propôs que o termo cultura passasse a ser

¹ No original: “Culture or Civilization, taken in its wide ethnographic sense, is that complex whole which includes knowledge, belief, art, morals, law, custom, and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society.”

utilizado no plural, pois dessa forma as particularidades encontradas em unidades menores dentro de uma sociedade seriam consideradas e mais bem analisadas pelo método histórico, que consistia basicamente no “estudo de culturas tomadas individualmente e de regiões culturais delimitadas.” (CASTRO, 2016, p. 32)

Até meados do século XX, os antropólogos analisaram a cultura seguindo as grandes correntes teóricas desenvolvidas nesse período por várias outras especialidades das ciências humanas, como a Psicologia, a Linguística e a Crítica Literária. As metodologias de pesquisa começaram a ir para além do método comparativo; a corrente estruturalista teve como expoente o antropólogo Claude Lévi-Strauss; a corrente pós-estruturalista tem Jacques Derrida como representante. Nós nos alinhamos mais à escola ou corrente semiótica, a qual Clifford Geertz concebe como:

Como sistemas entrelaçados de signos interpretáveis (o que eu chamaria símbolos, ignorando as utilizações provinciais), a cultura não é um poder, algo ao qual podem ser atribuídos casualmente os acontecimentos sociais, os comportamentos, as instituições ou os processos; ela é um contexto, algo dentro do qual eles podem ser descritos de forma inteligível — isto é, descritos com densidade. (GEERTZ, 2008, p. 10).

Entender a cultura como um contexto nos parece mais plausível, uma vez que as culturas são situadas em “espaços-tempos” delimitados. Um símbolo pode ser entendido por uma mesma comunidade de formas diferentes se considerarmos gerações diferentes. Um exemplo disso é o sinal de “V” com os dedos, que no Brasil podemos entender como paz, amor e vitória, porém, no Reino Unido, o sinal pode ser entendido como uma ofensa se a palma da mão estiver virada para a pessoa que faz o gesto. Uma provável origem para o sentido negativo do “V” seria o fim da Batalha de Azincourt, em 1415, quando os ingleses cortavam os dedos indicador e médio dos franceses para que não pudessem mais atirar com um arco e lhes mostravam os seus dedos intactos como forma de insulto (LEFEVRE, 2011). Portanto, situar o contexto cultural com o qual trabalhamos é relevante para podermos interpretar com mais clareza os símbolos com maior densidade.

O brasileiro José Luiz dos Santos também fala sobre a importância de se considerar a simbolização quando falamos sobre cultura. Ele afirma em seu livro *O que é cultura* (2006) que “os processos de simbolização são muito importantes no estudo da cultura. É a simbolização que permite que o conhecimento seja condensado, que as informações sejam processadas, que a experiência acumulada seja transmitida e transformada.” (p. 42). Os processos de

simbolização são relevantes quando consideramos que a personagem da Cuca passou por processos de significação e ressignificação conforme o espaço-tempo que analisaremos.

Santos (2006) expressa preocupação com a tentativa de localizar “significados ocultos em cada prática cultural, em cada elemento da cultura, em cada produto cultural.” (p. 42). Isso porque, segundo ele, não podemos perder de vista o fato de que a cultura diz respeito a uma dimensão social mais ampla, o símbolo está imerso na cultura e não o contrário. Sendo assim, podemos analisar, ainda, se e como os símbolos são usados para evidenciar, sugerir, camuflar e/ou distorcer significados nos textos e nas práticas sociais.

Nesse sentido, vale considerar o grande desenvolvimento das tecnologias de comunicação no século XX, pois o rádio, o cinema e a televisão alteraram a capacidade de transmissão e de transformação de símbolos em diferentes culturas. A produção de conteúdo cultural foi ampliada não só na sua capacidade de criação, mas também na de acesso a seu conteúdo. Esses meios de comunicação de massa foram catalisadores para a separação entre alta cultura e cultura de massa, a cultura popular levada a um grande número de pessoas de uma forma uniforme.

Vemos a seguir como a cultura popular e a cultura de massa são entendidas a fim de complementar a discussão sobre o nosso objeto de estudo.

1.2. Cultura popular e cultura de massa

Assim como o conceito de cultura em geral, a definição do que é a cultura popular também não é um consenso entre estudiosos da área. O que é de comum acordo é que a bifurcação da cultura em “alta cultura” e “cultura popular” teve grande influência dos processos de industrialização, do capitalismo e da urbanização em contraste com o campo, uma vez que eles passaram a evidenciar novas subdivisões de classe econômica-social e bifurcações das culturas urbanas e do campo. A “alta cultura”, considerada a “boa” cultura, e a “cultura popular”, considerada “ruim”, são conceitos presentes até hoje no imaginário coletivo, como por exemplo a música de Ludwig van Beethoven ser considerada “alta cultura”, enquanto as cantigas de roda são consideradas como cultura popular. Segundo John Storey (2018), muitos dos argumentos para essa divisão são provenientes de autores do final do século XIX e começo do século XX, tais como Matthew Arnold (1867–9), F.R. Leavis (1933; 1972; 1984) e Q.D. Leavis (1978). Para eles, a cultura deveria ser mantida nas mãos daqueles que entendiam o que era “bom” e a cultura popular era somente uma forma de degradar a boa cultura e os bons costumes, algo que levaria ao caos e desordem generalizada da civilização.

Storey (2018) escreve que a cultura popular pode ser definida em contraste com outro “tipo” de cultura, por isso ela traz sempre uma ideia de “outro(a)”. Para Antônio Augusto Arantes (1985), esse “outro” pode ser o “povo”, uma massa amorfa que evoca o sentido de trabalho manual e pitoresco. Nesse sentido, o povo são os outros, aqueles que fazem as coisas populares em contraste com aqueles que têm cultura, pensam e apreciam produtos culturais “mais evoluídos”.

Arantes (1985) expõe um dos problemas que pensar em termos de produto cultural mais ou menos evoluído pode gerar, como foi no caso do Centro Popular de Cultura (CPC) ligado à UNE. Criado em fins de 1961, no Rio de Janeiro (HERNANDEZ, 1989), esse grupo carioca era composto pelo dramaturgo Oduvaldo Viana Filho, o cineasta Leon Hirszman, o sociólogo Carlos Estevam Martins e o escritor Ferreira Gullar. Para esses artistas,

[a] arte do povo é caracterizada sempre pela negativa, por algum tipo de falta: ela é vista como ‘desprovida de qualidade artística’, como ‘tentativa tosca e desajeitada de exprimir fatos triviais’, é ‘ingênuas’, ‘retardatária’, etc.

A chamada ‘arte popular’, produzida por um grupo profissional de especialistas (indústria cultural), era vista, por outro lado, como ‘mais apurada e apresentando um grau de elaboração técnica superior à primeira’. Não obstante, seu ‘objetivo supremo consiste em distrair o espectador em vez de formá-lo, entretê-lo e aturdi-lo, em vez de despertá-lo para a reflexão e a consciência de si mesmo. (...) Ela abre ao homem a porta para a salvação ao refugia-lo numa existência utópica e num *eu* alheio ao seu *eu* concreto. (ARANTES, 1985, p. 53, 54)

Ou seja, a “boa” arte popular é aquela que os intelectuais fazem a serviço do país e só seria completamente compreendida por aqueles que tivessem uma consciência revolucionária e vontade para encarar a real situação do mundo em que vive.

Além desse ponto de vista sobre o que é cultura popular, Arantes (1985) lembra que o termo pode ser visto como sinônimo de “tradição” e que, por isso, elementos culturais chegam no presente como mera curiosidade do que era o passado. O lugar dessa curiosidade acaba sendo, então, ou no museu ou numa reconstrução dessa tradição carregada das visões e dos pensamentos do tempo presente, ou seja, é uma tradição revisada.

Um outro jeito de ver a cultura popular é como cultura de massa (STOREY, 2018). Daqui também saem visões diferentes sobre a qualidade da cultura de massa: uma pessimista e uma otimista. Segundo a visão pessimista, a cultura de massa é produzida em massa, de maneira uniforme, simplista e formulaica para ser consumida de forma passiva. Já a visão mais otimista, como a de John Fiske e Paul Willis, vê a cultura popular como sendo “o que as pessoas fazem dos produtos da indústria cultural – cultura de massa é o repertório, cultura popular é o que as pessoas ativamente fazem dela, o que realmente fazem com os produtos e práticas

comercializadas que consomem.”² (STOREY, 2018, p. 11-2, tradução nossa). Ou seja, para Storey, as pessoas recebem um determinado produto cultural, refletem sobre ele e o transformam em algo que lhes faça sentido de acordo com suas concepções de mundo – seja participando de comunidades de fãs ou como outros profissionais da comunicação que trabalham os produtos culturais em suas fronteiras intersemióticas transformando-os em novos produtos.

Nessa perspectiva dicotômica de cultura de massa, a cultura popular é mais materialista, isto é, tem a ver com a produção cultural em forma de literatura, música, cinema, televisão, moda, arquitetura, etc. Dentro desse materialismo cultural, podemos analisar as relações e as redes de significação que criamos para determinados objetos. Storey (2018) elucida essa relação com um exemplo da Lua, que já existia muito antes da humanidade, mas que damos significados diferentes a ela a partir das redes de significação da cultura na qual estamos inseridos; assim a Lua se torna um objeto cultural na cultura popular e com perspectivas diferentes para povos diferentes.

Por fim, a cultura popular ainda pode ser estudada a partir de perspectivas mais filosóficas e políticas. Na perspectiva filosófica temos Louis Althusser (1969; 1971), que trata principalmente do tema ‘ideologia’; sendo quase um sinônimo de cultura, para esse autor, “a ideologia é uma questão de práticas, mais do que de ideias” (EAGLETON, 2003, p.148). Já da perspectiva política temos Tony Bennett (1986) e Graeme Turner (2003) que tratam sobre a cultura popular como palco para embate das relações de poder presentes em nosso dia-a-dia.

As manifestações da cultura popular nas artes, nas festas, nas comidas e até nas brincadeiras infantis podem ser analisadas com lentes filosóficas, políticas e antropológicas, tais como as descritas anteriormente, mas também podem ser estudadas como partes do folclore.

1.3. Folclore

Os objetos e práticas culturais que emanam do povo podem ser tratados como parte do folclore desse povo. Assim como os termos ‘cultura’ e ‘cultura popular’, ‘folclore’ também é definido de pontos de vista diferentes. A palavra ‘folclore’ é usada pela primeira vez por William John Thoms em 1856 na revista *The Athenaeum*, de Londres. Thoms via o ‘*folk-lore*’ como o saber popular e tradicional de um povo; porém, quando o termo ganha notoriedade e

² No original: “what people make from the products of the culture industries – mass culture is the repertoire, popular culture is what people actively make from it, actually do with the commodities and commodified practices they consume.”

passa a ser estudado pela Sociedade de Folclore de Londres, o vocábulo é visto pelos estudiosos como: ‘Folclore’ (o saber erudito que tem o folclore como objeto de estudo) e ‘folclore’ (o saber do povo propriamente dito) (BRANDÃO, 1982).

O saber do povo incluía as narrativas e os costumes tradicionais, os dialetos, os ditados e as frases feitas, os costumes, as crenças e as superstições. Esses eram os objetos de estudo do Folclore que comporiam enciclopédias desses saberes e fazeres populares. Mais uma vez, esses conceitos não foram totalmente aceitos em outros países com correntes de pesquisa divergentes. Como aponta Brandão:

Até hoje, tanto nos Estados Unidos quanto em alguns países da Europa, como os da Escandinávia, predomina – não de forma absoluta - a ideia de que faz parte do folclore apenas o que pode ser incorporado à categoria de *literatura oral*, que, no seu sentido mais amplo, inclui produções orais (“espirituais”, dirão alguns) do saber popular e exclui os processos de produção e os produtos deste saber, sob a forma de cultura material. (BRANDÃO, 1982, p. 29).

A visão excludente da cultura material, como já vimos, está ligada a interpretação do conceito de cultura de massa interpretada como algo negativo, que diminuiria a autenticidade das produções por ter uma forma padrão distribuída de maneira a uniformizar a recepção. Nossa visão é contrária a esse pensamento, pois nos alinhamos mais ao modo de pensar a cultura de massa como John Fiske que considera, ainda que possuamos uma indústria cultural que visa entregar produtos “padronizados”, o modo de ver e interpretar esses produtos difere em conformidade com o tempo, o espaço e cultura(s) em que o interpretante se encontra.

É importante lembrar, ainda, que a visão preconceituosa proposta pela Sociedade de Folclore de Londres já foi superada, principalmente a partir de estudos mais recentes que demonstram a riqueza histórica, cultural e identitária do folclore.

No Brasil,

[o] interesse pelos estudos folclóricos ou das tradições populares remonta ao final do século XIX, com os trabalhos de Sílvio Romero (1851-1914), sobre poesia popular. Posteriormente, Amadeu Amaral (1875-1929) e Mário de Andrade (1893-1945), estudiosos do tema, já enfatizavam a necessidade de alguma forma de atuação organizada nessa área. (CAVALCANTI; VILHENA, 1990, p. 76).

O folclore no Brasil começa com compilados de cantigas, anedotas, adivinhas e algumas críticas eram traçadas a partir desse material, tal era o caso de Sílvio Romero e, mais tarde, de Florestan Fernandes. Apesar dos estudos no Brasil terem início no final do século XIX, o auge das discussões sobre a definição do que é folclore e o seu lugar nas ciências sociais foi durante os anos de 1950 e 1960. Antes desse período de maior organização e estatização do folclore,

temos alguns nomes bastante influentes como Mário de Andrade, com sua afeição por descobrir, documentar e gerenciar o tema por meio de políticas públicas, e Monteiro Lobato que, mesmo envolto em controvérsias, contribuiu para o desenvolvimento do estudo do folclore nacional.

Durante os anos de 1950 e 60, são organizadas várias instituições para tratar do folclore, como a Comissão Nacional de Folclore (CNFL) e a Campanha Brasileira de Defesa do Folclore (CBDF); além disso, essas organizações promoviam congressos com o objetivo de debater problemas epistemológicos e ir mais longe com proposições de legitimação e manutenção do folclore em diversos níveis de nossa sociedade.

O Congresso do Folclore Brasileiro, que aconteceu em 1951, produziu uma Carta do Folclore Brasileiro que ditava a melhor forma de pesquisar sobre o assunto, pois até o momento, muitos pesquisadores seguiam pelo método comparativo. O documento apontou que seria mais apropriado analisar o fato folclórico a partir de métodos próprios, de preferência os métodos históricos e culturais, seguindo a escola americana de antropologia que contava com autores como Franz Boas, já citado anteriormente.

Além de indicarem a melhor forma de pesquisar o folclore, a Carta definiu fato folclórico como:

as maneiras de pensar, sentir e agir de um povo, preservadas pela tradição popular e pela imitação, e que não sejam diretamente influenciadas pelos círculos eruditos e instituições que se dedicam ou à renovação e conservação do patrimônio científico e artístico humano ou à fixação de uma orientação religiosa e filosófica. (COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE, 1951 apud CAVALCANTI; VILHENA, 1990, p. 79 e 80).

Ampliando a visão sobre o assunto, o folclorista Luís da Câmara Cascudo conceituou folclore, em seu *Dicionário do Folclore Brasileiro*, que teve a primeira edição em 1954, como:

a cultura do popular, tornada normativa pela tradição. Compreende técnicas e processos utilitários que se valorizam numa ampliação emocional, além do ângulo do funcionamento racional. A mentalidade, móbil e plástica, torna tradicional os dados recentes, integrando-os na mecânica assimiladora do fato coletivo, como a imóvel enseada dá a ilusão da permanência estática, embora renovada na dinâmica das águas vivas. (...) Onde estiver um homem aí viverá uma fonte de criação e divulgação folclórica. (CASCUDO, 1999, p. 400 e 401).

Para ele, então, o folclore é quase um sinônimo de cultura nos termos de Eagleton (2003), ou seja, uma dialética entre “aquilo que fazemos ao mundo e aquilo que o mundo nos faz” (p. 13), uma vez que para haver folclore basta haver um homem. Ademais, outro autor que condensou pontos de vista sobre o folclore foi Carlos Rodrigues Brandão. Para ele, o folclore é uma tradição viva, ou seja, à medida que as sociedades se modificam, o folclore também se

adapta. Brandão considera que “uma das características mais críticas do folclore é a tradicionalidade” (1982, p. 40); porém, essa tradicionalidade não é como a de Arantes (1985), de curiosidade ou de coisa antiga, mas de uma resistência para a sobrevivência de crenças, danças, histórias e tudo mais que faz parte dessa cultura popular.

Tanto Brandão (1982) quanto Waldomiro Bariani Ortencio (2004) descrevem cinco características do fato folclórico, são elas: ter autor anônimo, ser (de preferência) transmitido de forma oral, ser tradicional, ser coletivo e ter uma funcionalidade para aquele povo. Podemos perceber esses elementos no trecho a seguir:

O folclore vive da coletivização anônima do que se cria, conhece e reproduz, ainda que durante algum tempo os autores possam ser conhecidos. [...] Mas justamente porque foram aceitas, coletivizadas, com o tempo a memória oral, que é o caminho por onde flui o saber do folclore, esqueceu autorias, modificou elementos de origens e retraduziu tudo como um conhecimento coletivo, *popular*. (BRANDÃO, 1982, p. 34, grifo do autor).

Brandão também defende a característica política do folclore. O antropólogo acredita que o folclore é cultural e politicamente ativo, uma vez que é “um codificador de identidade, de reprodução dos símbolos que consagram um modo de vida de classe.” (BRANDÃO, 1982, p. 41). Esses símbolos consagrados preservam em si os elementos da cultura popular coletivizada, tradicional e viva ao mesmo tempo, que persistem nas práticas e crenças do povo.

O folclore, então, pode ser visto como uma forma do povo expressar seus sentimentos por meio de símbolos (sejam eles artísticos, ritualísticos e religiosos ou mesmo padrões de ações) consagrados pelo coletivo, mas que se adaptam para que sua sobrevivência seja garantida.

O nosso objeto de estudo, as caminhadas e ressignificações da personagem folclórica Cuca, parece requerer um ponto de análise ainda mais específico do que os que aqui foram expostos. É claro, tudo está conectado nos sentidos mais amplos de cultura, cultura popular e folclore; porém, a movimentação e a jornada que essas personagens percorreram desde a história oral até os livros e séries televisivas pede que os analisemos sob a ótica da geopoesia.

1.4. Geopoesia

A geopoesia traz em si muitas vozes, pois surge a partir de um olhar etnográfico, de uma linguagem da terra e de uma poética das movimentações. Ela é, portanto, interdisciplinar, uma vez que interconecta estudos culturais, semiótica, geografia e literatura.

O semiótico Yuri Lotman (1990) propôs o conceito de semiosfera, um espaço semiótico onde signos, línguas e culturas são criados e codificados. Winfried Nöth aponta que: “os termos ‘semiosfera’, ‘espaço semiótico’ e ‘cultura’ não estão bem delimitados entre si. Apesar disso, culturas, espaços semióticos e semiosferas têm as mesmas características topológicas, como centros, periferias, lugares internos e externos e fronteiras.” (NÖTH, 2015, p. 12)³.

As semiosferas não são esquemas estáticos; as periferias são móveis e suas fronteiras líquidas, no sentido que Zygmunt Bauman (2000) propõe ao termo, pois é na periferia que conflitos entre o novo e o velho ocorrem. As ressignificações acontecem nesse espaço periférico e de lá buscam chegar ao centro, buscam se tornar o novo padrão, a nova norma. São nessas periferias semiosféricas que a geopoésia transita, se apropriando das tradições folclóricas, da literatura e da geografia. Augusto Rodrigues da Silva Junior explica que a “geopoésia nada mais é que a busca literária pelo invisível do centro periférico” (2018, p. 3952), no qual o centro periférico invisível da literatura seria o lugar de manutenção da literatura, pois esta está em constante reformulação devido ao seu inacabamento.

A geopoésia é uma forma de ler esses embates conceituais que acontecem nas periferias metafóricas – e nas não metafóricas também – e que ressignifica as leituras das experiências vividas e produzidas pelo povo.

A literatura de campo, a geopoésia, em pluralidade e inacabamento, acionam entendimentos de culturas em trânsito, em transes, e luta por uma *aterrissagem* que *destrone* expressões e abordagens monológicas (BAKHTIN, 2006; 2008). Nesse contexto, a geopoésia se firma como criação e ferramenta de análise – não separando o pensamento criativo do científico. (SILVA JUNIOR, 2018, p. 3954).

Na visão do autor, a geopoésia é mais que só ler criticamente os textos, também está ligada ao fazer literário que percorre esses centros periféricos. É uma forma de exercício crítico em conjunto com a produção de uma literatura que espelha os imaginários de espaços plurais, incluindo o campo e espaços urbanos, e que busca observar e percorrer espaços, percepções e ideologias pelas ficções, pelas corporificações e pela cultura popular.

Assim, a geopoésia se mostra útil ao nosso percurso metodológico por levar em conta uma interdisciplinaridade necessária às análises intersemióticas como a que pretendemos

³ No original: The terms ‘semiosphere’, ‘semiotic space’ and ‘culture’ are not sharply delimited in relation to each other. On the one hand, cultures, semiotic spaces and semiospheres have the same topological characteristics, such as centres, peripheries, insides and outsides, and boundaries.

desenvolver nos capítulos de investigação sobre as atualizações que o mito da Cuca sofreu em diferentes mídias.

1.5. Síntese e próximos passos

Este capítulo teve como objetivo traçar um histórico do conceito de cultura, cultura popular e de massa e folclore, culminando em novos caminhos para a análise e a interpretação de manifestações culturais populares, tais como a literatura e a televisão, sob as lentes da geopoesia.

A análise histórica nos ajuda a compreender como o processo pelo qual as concepções do que é bom ou ruim, do que é educado e mal-educado, do que é valorizado ou não foi transformado pelas sociedades. Esse histórico também nos ajuda a não cair em análises simplistas do que é a produção cultural (do) popular, uma vez que buscaremos analisar nosso objeto a partir de um percurso histórico das raízes e rizomas do mito, e de visões ligadas ao literário e ao intersemiótico presentes nas obras.

O próximo capítulo visa delinear as origens do mito clássico e sua tradução para o teatro grego na forma de epopeias e tragédias, além de esquadrihar o mito na atualidade e sua metamorfose na literatura.

CAPÍTULO II:

O mito clássico, o mito na atualidade e suas mídias

Vimos no primeiro capítulo que a definição de cultura teve grandes variações através dos séculos, passando de sinônimo de progresso intelectual e espiritual para significar as práticas sociais, assim como as representações semióticas que as sociedades acumulam e transmitem. Da mesma forma, o folclore e a cultura popular passaram por revisões terminológicas consideráveis. Ao final do capítulo, abordamos o conceito de geopoesia, que nos dará aporte metodológico para o estudo das transformações no mito da Cuca, uma vez que analisaremos como uma produção cultural e artística foi ganhando camadas de significação à medida que era levada para diferentes “espaços-tempos”. Pois, como explicitam Elizeth da Costa Alves, Maria Geralda de Almeida e Augusto Rodrigues da Silva Junior:

A geopoesia agrega os processos de deslocamentos, de observação e de escrita pelo interior do país desde o período colonial. Ela se apresenta em diferentes gêneros e nas formas oral ou escrita, que direta ou indiretamente representam a produção de um povo. Segundo a assertiva de Silva Junior (2018, p. 55), “A geopoesia nasce do encontro de topografias. Tropos e grafias que podem ser reconhecidas em vozes e corpos, mapas e viagens”. (ALVES; ALMEIDA; SILVA JUNIOR, 2020, p. 96-97)

Como exposto no último capítulo, a materialização da cultura se dá de diferentes formas, podendo estar presente nos modos de se transmitir conhecimento, nas roupas tradicionais de um povo, no artesanato ou nas iguarias servidas em festivais locais e, também, em suas histórias mitológicas. Sabendo disso, nosso interesse com este capítulo é investigar os conceitos de mito, mitologia e suas representações materiais e imateriais segundo estudiosos culturais, tais como Marcel Mauss, Claude Lévi-Strauss, Joseph Campbell, Roland Barthes, Clémence Ramnoux, dentre outros. Tais conceitos são, também, centrais para a identidade da Cuca e para a compreensão de sua episteme.

Este capítulo foi dividido em duas subseções que contemplam: “o mito clássico” e “o mito na atualidade”. A primeira subseção é dividida em mais três partes – um apanhado histórico segundo os estudos de Marcel Mauss (2003) e Claude Lévi-Strauss (1997; 2008); a relação do mito clássico com as artes segundo as contribuições teóricas do mitologista Joseph Campbell (1997; 2002); e a materialização do mito clássico na tragédia e na epopeia grega, conforme Raymond Williams (2002) e Bakhtin (2017; 2018; 2019). A segunda subseção é dividida em duas partes – a primeira é dedicada às considerações e reflexões do mito na atualidade, para isso trazemos algumas contribuições de autores das áreas de antropologia,

mitologia, psicologia, semiologia e crítica literária; na segunda parte, evidenciamos como a materialização dos mitos na tragédia e na epopeia grega se transformaram e ganharam novos elementos quando começaram a ser romancizados, nos termos de Bakhtin (2017; 2019), e como isso colaborou, ainda, para a movimentação dos mitos em mídias como a literatura e o audiovisual.

2.1. O mito clássico

2.1.1. Histórico dos mitos como objeto de estudo

Há inúmeras formas de expressão no folclore de um povo, como rituais e religiões. Especificamente no caso desses dois últimos é que notamos o cenário narrativo mais prolífico para o surgimento de mitos, tal qual coloca Joseph Campbell (1997). A expressão que os mitos trazem consigo pode ser tomada como representação de um imaginário coletivo, de um coletivo de medos, anseios, dentre outras coisas, pois esses mitos, de forma bastante simplificada, são histórias que ajudam as sociedades a entender seu ambiente, a entender as mudanças pelas quais nossos corpos e mentes passam, além de serem a forma como as sociedades significam suas existências.

Na academia, o estudo dos mitos surge a partir de comparações que os primeiros antropólogos e folcloristas fizeram entre religiões de diferentes povos. Nesse campo, estavam autores como o já citado Tylor. Contudo, os que receberam mais destaque, dada a relevância de suas contribuições para o campo dos estudos culturais e mitológicos, são Marcel Mauss, com seu estudo sobre a magia, os ritos e a dádiva (1904 [2003]) e, mais tarde, Claude Lévi-Strauss com suas pesquisas sobre as origens dos mitos e seus significados (1997; 2008).

As pesquisas desses antropólogos expandiram as meras comparações entre religiões para outros aspectos intrínsecos, como a natureza do mito, sua influência nas culturas em que figuravam, os tipos de mitos existentes em cada uma delas e prováveis ligações entre culturas aparentemente diferentes e/ou distantes. A partir de pesquisas bibliográficas e de campo, os antropólogos puderam perceber que, mesmo em sociedades geograficamente distantes, algumas tradições e histórias mitológicas continham notáveis semelhanças, as quais foram abordadas e justificadas a partir de lentes diferentes.

Para Marcel Mauss, as semelhanças mitológicas aconteceram por causa da magia, que é a “forma primeira do pensamento humano. Ela teria outrora existido em estado puro e, na origem, o homem não teria sabido pensar senão em termos mágicos.” (2003, p. 50-51). Para

ele, a magia surgia a partir de práticas sociais e de rituais, os quais estavam ligados à tradição, pois a repetição dessas práticas proporcionava a eficácia necessária à magia.

A magia, portanto, estaria ligada a todos os fazeres, desde a caça, a pesca e a agricultura, até a manufatura de remédios, uma vez que “a magia acompanha a técnica⁴ e a auxilia” (MAUSS, 2003, p. 56). Os rituais mágicos perpassavam vários níveis das sociedades e davam origem a outras artes, visto que a dança, a encenação, as trocas comerciais e as artes curativas, por exemplo, estavam interligadas a alguma forma de magia. “A magia constitui assim, ao mesmo tempo, toda a vida mística e toda a vida científica do primitivo.” (MAUSS, 2003, p. 51).

Além do estudo sobre a magia e os ritos mágicos, Mauss (2003) estudou as trocas de dádivas entre sociedades, que poderiam ser tanto de bens e riquezas, como também poderiam ser de serviços militares, banquetes, festas e ritos. A permuta de ritos incluía aqueles mais científicos, como os de cura e conhecimentos sobre plantas e suas formas de cultivo, bem como os ritos de casamento, além de muitas outras manifestações que, em suma, podem ser interpretadas como a forma com que as sociedades se uniam ou perpetuavam suas tradições, o que, como consequência, licenciava a longevidade e expansão dos mitos e, ao mesmo tempo, a interseção e geração de mitos.

Claude Lévi-Strauss, discípulo de Mauss, também se interessou pelo estudo dos mitos de diferentes culturas. As principais contribuições de Lévi-Strauss podem ser vistas na expansão e estruturação das discussões originalmente propostas por Mauss acerca da construção e da propagação de mitos em diversas sociedades. Assim, como fundador da antropologia estruturalista, Lévi-Strauss pesquisou a ordem e estrutura subjacentes à aparente desordem dos mitos de diversas sociedades para, então, poder chegar aos seus possíveis significados, pois para ele “é absolutamente impossível conceber o significado sem a ordem” (LÉVI-STRAUSS, 1987, p. 17).

Para o antropólogo francês que, vale notar, estudou mitologias de vários lugares do mundo, incluindo o Brasil, os mitos estão ligados ao pensamento místico e às práticas ritualísticas, os quais surgem a partir das percepções sensoriais para dar sentido ao mundo e seus eventos (LÉVI-STRAUSS, 1987). É por esse motivo que muitas histórias tratavam, e ainda tratam, da tentativa de domar fenômenos da natureza, como a mudança do curso de ventos ou rios, de criar ou significar dualidades como claro e escuro, dia e noite, sol e lua. Compreender

⁴ O termo “técnica”, para Mauss, era visto como o fazer ritualístico. As técnicas são criadoras e estão conectadas a simpatias que envolvem as artes, a pesca, a agricultura e até a medicina. Para melhor compreensão, ler MAUSS, 2003.

esses símbolos e manifestações naturais ajudam o ser humano a entender como identificar, controlar ou manipular eventos que lhes podem ser úteis.

Outras manifestações como as anteriores podem ser vistas, por exemplo, na forma com que divindades, muitas vezes, apresentavam a forma, ou como podiam tomar a forma, de animais comuns às regiões em que eram adoradas. Os animais, representação dessas divindades, eram usados como símbolos e metáforas para fenômenos naturais, eventos sazonais, milagres ou maus agouros, o que caracterizava, de forma idiossincrática, as suas respectivas comunidades. Apesar dessa singularização e identificação de certos símbolos e animais-divindades a comunidades específicas, a estrutura subjacente que os mitos compartilhavam evidenciava semelhanças marcantes. Lévi-Strauss acreditava que essas similaridades se deviam ao fato de que os mitos são criados por humanos e, mesmo com diferenças culturais, nossas capacidades mentais e criativas são as mesmas (LÉVI-STRAUSS, 1987); tal entendimento ia contra concepções racistas de que os europeus eram mais “civilizados” e “evoluídos” comuns em pesquisas das áreas de antropologia, sociologia e estudos culturais àquela época.

Outro autor que trabalhou com a ideia de uma estrutura que conecta mitos de culturas diferentes foi o mitologista norte-americano Joseph Campbell. Ao contrário dos outros autores mencionados anteriormente, Campbell partiu de estudos literários, de mitos, de religiões e de culturas das Américas, Europa, África e Ásia, para traçar paralelos entre culturas e justificar as similaridades a partir do Inconsciente Coletivo nos termos do psicólogo Carl Jung.

Assim, pode-se dizer que algumas das ideias defendidas por Lévi-Strauss e Campbell se mostravam convergentes, uma vez que ambos afirmavam a necessidade humana de criar mitos para expressar sua ligação com a fauna, flora, e consigo. Para eles, não havia uma hierarquia das religiões ou dos mitos, ou das diferenças de capacidade de um povo de fazer comércio, ou mesmo da forma que tinham de propagar suas ideologias, ou de pensamento crítico em relação ao que os rodeava.

Para esses autores, os mitos estão presentes na sociedade por serem uma forma de estruturar as visões, as crenças e a história do povo. Campbell (1997) vai além e defende que os mitos refletem identidades culturais e sua ligação ao “material da nossa vida, do nosso corpo, do nosso ambiente;” interpretando esse panteão de componentes do mito como “uma mitologia viva, vital, [que] lida com tudo isso nos termos que se mostram mais adequados à natureza do conhecimento da época.” (p. 7).

É importante notar que Campbell ressalta a adequação “à natureza do conhecimento da época” (CAMPBELL, 1997, p. 7), ponto nevrálgico de nosso trabalho. Isto é, por mais que se imaginem deuses com poderes sobrenaturais, animais que falam, ou futuros distópicos, só se

pode conceber o resultado final da forma do mito como algo que sempre está conectado ao conhecimento da época e às expectativas que podemos criar, como ouvintes, leitores ou espectadores, a partir das histórias ouvidas, lidas, (re)contadas ou televisionadas.

Para Campbell (1997; 2002), o mito é uma metáfora que se desdobra em quatro funções principais:

- 1) o mito deve prover equilíbrio entre a consciência dos indivíduos e sua existência, ou seja, fazer com que entremos “em harmonia e sintonia com o universo, e permanecer nesse estado” (CAMPBELL, 1997, p. 7);
- 2) o mito deve refletir a ciência do povo, ou seja, a forma com que um povo organiza seus conhecimentos e como os transmite;
- 3) o mito deve dar apoio e validar a ordem moral do povo;
- 4) o mito deve ajudar a regular os estágios e crises da vida.

Com base nesses pontos, os mitos clássicos parecem ter surgido, portanto, como histórias que serviam para conectar as sociedades ao ambiente que estavam inseridas. Eles auxiliavam seus povos a compreender fenômenos naturais, no desenvolvimento de técnicas, na manutenção de conhecimentos e costumes, além de facilitar o entendimento que temos de nós mesmos e dos outros. Assim, contar histórias mitológicas faz parte das sociedades desde as origens mágicas e ritualísticas de que Mauss (2003) falava, principalmente porque o mito transita tanto pela imaginação individual, quanto pelas representações coletivas.

Especificamente na arte é que os mitos vão encontrar as formas de se manterem vivos e de se propagarem. Logo, são as histórias mitológicas contadas de pai para filho e de mãe para filha, trocadas em feiras e reuniões de diferentes comunidades e em templos, performadas em danças, traduzidas em música, dramatizadas em praça pública ou em teatros, que propagaram e propagam os mitos.

2.1.2. Materialização do mito clássico nas artes

Ao refletirmos sobre a materialização dos mitos na antiguidade, podemos notar que o teatro grego clássico foi, e ainda é, uma grande influência na manutenção dos mitos dos deuses gregos, de sua realeza e de seus costumes. Raymond Williams (2002) chama de “façanha” o fato de “trinta e duas peças de um conjunto de cerca de trezentas, escritas por Ésquilo, Sófocles e Eurípedes, e nenhuma escrita pelo grande número de outros trágicos conhecidos de nome” (p.

35) terem sobrevivido mais de dois milênios. Aqui também incluímos as fábulas de Esopo, registradas por volta do mesmo século, VI a.C., e que carregam poder similar ao das peças.

Para Williams (2002), as peças gregas deveriam ser analisadas em si, mas também seria preciso considerar o contexto, os hábitos e as práticas mentais vigentes na época para que possamos entender as estruturas de sentimento⁵ presentes na figura do herói trágico e de outros personagens, incluindo o coro. Segundo ele, a

forma dramática incorpora, de maneira única, a história e o tempo presente, o mito e a reação ao mito. (...) O que a forma incorpora, então não é a postura metafísica isolada, enraizada na experiência individual, mas uma experiência compartilhada e de fato coletiva – a um só tempo, e de maneira indistinguível, metafísica e social, capaz, além disso, de uma grande tensão e sutileza, como no dinâmico isolamento do *kommós*⁶, ou na experiência de dramática movimentação e, no entanto, de controle formal do canto do coro. (WILLIAMS, 2002, p. 37)

Dessa forma, Williams considera que a tragédia teria condições de fazer propagar o mito e os sentimentos em relação a ele de forma coletiva, indo para além da harmonia e sintonia com o universo de maneira individual. As dramatizações dos heróis trágicos têm capacidade de alcançar e ecoar os sentimentos e valores da coletividade para a coletividade.

Para Mikhail Bakhtin (2017), os “sistemas mitológicos, religiosos, sociopolíticos, literários” (p. 169) são unificadores, ou seja, vão contribuir para uma ideia de unificação das diversas individualidades em uma só coletividade e ajuda a diferenciá-la de outras.

Ainda segundo Bakhtin (2017), o pensamento mitológico e mágico está conectado de forma cíclica ao poder da linguagem. Interpretamos isso como: a realidade é traduzida no pensamento mitológico e esse é novamente traduzido na realidade. Nas artes, essa realidade linguística que é a “sensação mitológica da autoridade da linguagem e a naturalidade da atribuição de todo o sentido e de toda a sua expressão à sua unidade indiscutível” (BAKHTIN, 2017, p. 171) vai fazer surgir a epopeia, que o autor considera como o gênero literário elevado e representativo do épico nacional.

O passado épico, isolado dos tempos pósteros por um limite impenetrável, mantém-se e revela-se apenas na forma da lenda nacional. A epopeia se baseia apenas nessa lenda. Não se trata de ser ela a fonte fatual da epopeia, o que importa é que o

⁵ Em nota de rodapé, o editor de *Tragédia Moderna*, de Raymond Williams (2002), explica que o termo “estrutura de sentimento” se refere “a um conteúdo de experiência e de pensamento que, histórico em sua natureza, encontra sua formalização mais específica nas obras de arte, marcando, por exemplo, a estrutura de peças, romances, filmes. [...] ‘Estrutura de sentimento’ não se reduz à noção clássica de ideologia, embora seja algo produzido no contexto de condições históricas determinadas. No geral, está ligada à forma que adquirem as práticas e hábitos sociais e mentais, mas seu terreno mais nítido é o da intrincada relação entre o que é interno e o que é externo a uma obra de arte quando analisada em confronto com o seu contexto social.” (WILLIAMS, 2002, p. 36-37)

⁶ *kommós* eram cantos que correspondiam a diálogos entre o coro e as personagens.

embasamento na lenda é imanente à própria forma da epopeia, como lhe é imanente o passado absoluto. O discurso épico é o discurso baseado na lenda. O universo épico do passado absoluto é por natureza inacessível à experiência pessoal e não admite o ponto de vista e a avaliação pessoal-individual. (BAKHTIN, 2019, p. 81-2)

Assim, a epopeia cantava um mundo de heróis de um passado distante que se calcava nas lendas. Na Antiguidade, Aristóteles já falava sobre as conexões entre arte e o passado real; para ele (2008), a maior diferença entre a história do mundo e a arte poética era que a primeira representava o que aconteceu e a segunda, o que poderia ter acontecido. Dessa forma, a epopeia revela as possibilidades de um passado distante, o qual não podemos reavaliar, pois a sua base está nas lendas e nos mitos.

Tendo tudo isso em vista, podemos dizer que o mito clássico surge como uma das primeiras formas de compreensão do mundo, da fauna e da flora, dos fenômenos da natureza, dos momentos da vida, além de conectar os indivíduos com forças sobrenaturais e com a religiosidade. O mito era, também, uma forma de manter viva a história, a memória e a tradição de um povo. Os mitos puderam ser representados e conservados no discurso artístico por meio das epopeias, principalmente pelo fato de terem sido escritas, não serem somente recitadas ou improvisadas durante um festival, e por isso se manterem mais constantes através dos séculos. Com o passar do tempo, essa tradição que influenciou várias culturas pôde ser recontada e ressignificada tanto no teatro como nas outras artes e em outras áreas do conhecimento.

2.2. Os mitos na atualidade

Com o passar dos séculos, os mitos clássicos ligados a ritos com valores sociais e econômicos – aqueles que Mauss entendia como mágicos – começaram a perder parte de sua força e, segundo autores como Campbell (1997; 2002), Williams (2002) e Umberto Eco (2001), tal mudança se deu por causa da gradativa diminuição da religiosidade em algumas esferas da sociedade. Por um lado, essa secularização do pensamento contemporâneo vai abrir espaço para novas ideias, críticas e teorias; por outro, ela vai buscar racionalizar a experiência transcendental que os mitos originais buscavam transmitir.

Para Eco (2001), a definição mais aceita de “mitificação” está ligada a uma simbolização inconsciente e uma “identificação do objeto com uma soma de finalidades nem sempre racionalizáveis, projeção na imagem de tendências, aspirações e temores particularmente emergentes num indivíduo, numa sociedade, em toda uma época histórica.” (p. 239). O autor

defende que a “desmitificação” presente na atualidade está associada a uma quebra com a tradição iconológica carregada de um repertório de significados institucionalizados durante a Idade Média pela cristandade, que só foi possível por causa da

crise de uma sistemática e de toda uma cultura; do momento em que novas metodologias de investigação põem em dúvida a estabilidade de uma visão do mundo e estabelecem a possibilidade de uma pesquisa continuamente revisável, já não é mais possível aceitar uma relação fixa entre um repertório de imagens e um repertório de significados filosóficos, teológicos e históricos que perderam suas características de estabilidade. (ECO, 2001, p. 241).

Além da “desmitificação” pela secularização e da perda de estabilidade (elemento central na constituição dos mitos), Campbell (2002) acreditava que um outro fator para a diminuição da força dos mitos era a falta de compreensão do que vem a ser uma metáfora. A falta de entendimento da essência da metáfora leva a ideias distorcidas sobre os mistérios que os mitos buscam suscitar e responder, uma vez que uns acabam por acreditar que eles são completamente verdadeiros, se apegando às palavras de forma literal, e outros acreditam que eles são completamente falsos, buscando refutar o entendimento literal creditado aos mitos. Em *Isto és tu* (2002), Campbell narra a situação que o fez perceber a dicotomia presente na interpretação de metáforas: há aqueles que veem como fatos as tradições e as alegorias de suas religiões, possíveis elementos constituintes de uma metáfora; enquanto, em oposição, há também a parte que refuta as religiões, julgando as tradições e suas respectivas alegorias como mentiras.

Campbell (2002) explicita tal dicotomia relacionada ao entendimento da metáfora durante uma entrevista de rádio que ele deu quando o primeiro volume de *Historical Atlas of World Mythology, The Way of the Animal Powers* foi lançado e ele saiu em uma viagem de publicidade. Nessa ocasião, o autor discutiu no ar com um jovem radialista sobre o conceito dos mitos, pois o rapaz iniciou a entrevista afirmando que os mitos não passavam de histórias mentirosas. O mitologista tentou argumentar explicando que se tratavam de metáforas, porém o radialista não aceitava tal definição. Campbell, que foi professor por muitos anos, percebeu que o jovem talvez não entendesse o conceito dessa figura de linguagem e insistiu para que ele lhe desse um exemplo. Ao final de uma hora de entrevista, o radialista cedeu e produziu um exemplo equivocado de metáfora, o que confirmou as suspeitas de Campbell sobre a incompreensão do rapaz.

Roland Barthes (1977), que também defendia o valor metafórico dos mitos, culpa a doxa, o conjunto de crenças ingênuas que as sociedades vão perpetuando como lugar comum,

de “demitificar” (BARTHES, 1977) suas sociedades. Para ele, a vontade de denunciar, desmascarar e desmistificar os signos dos mitos leva a uma destruição do seu significado ideológico.

Em seu artigo *Mudar o próprio objeto* (1977), Barthes mostra que um dos sentidos que o mito ganha nos dias de hoje é o de reflexo da coletividade.

este reflexo, no entanto, de acordo com uma imagem célebre de Marx, é *invertido*: o mito consiste em transpor a cultura em natureza, ou, pelo menos, o social, o cultural, o ideológico, o histórico em “natural”: o que é apenas um produto da divisão de classes e de suas sequelas morais, culturais, estéticas, é apresentado (enunciado) como “evidente por si mesmo”; os fundamentos absolutamente contingentes do enunciado tornam-se, sob o efeito da inversão mítica, o Bom Senso, o Direito, a Norma, a Opinião corrente, numa palavra a *doxa* (figura leiga da Origem). (BARTHES, 1977, p. 11).

Dessa forma, a representação que temos do discurso mítico é degenerada pela padronização e pela acriticidade do lugar-comum. Para superar essa visão, Barthes (1997) propôs que o estudo dos mitos na atualidade deve partir de “formulações da etnologia, da psicanálise, da semiologia e da análise ideológica” (p. 14) para então podermos explorar o que há de mítico na linguagem dos mais diversos contextos e nas composições imagéticas.

Para Clémence Ramnoux (1977), a cientificação e a tradição dos mitos fazem parte dos paradoxos que vivemos hoje em dia. Na visão dela, temos a necessidade de ouvir tanto o discurso mais lúcido e mais cientificista quanto as narrativas mitológicas, nenhum dos dois mais ou menos necessário ou menos verdadeiro que o outro, pois:

“Mito” significa “narrativa” e não veicula o sentido de “narrativa mentirosa” que um estádio⁷ evoluído de civilização lhe acrescentou opondo-o “estruturalmente” ao discurso verdadeiro. [...] O mito não tem apenas a palavra como médium, mas igualmente o afresco, a liturgia, o calendário, o protocolo e todas as espécies de monumentos, outros tantos códigos rivalizando com o conto em efeitos variados de combinações. (RAMNOUX, 1977, p. 19).

Por estar presente não só na narrativa, mas em vários âmbitos da sociedade, Ramnoux considerava que os mitos devem ser experienciados e investigados tanto pela imaginação quanto pelas realizações humanas. Dessa forma, os mitos não desaparecem por causa das mudanças culturais, mas são reformulados de forma análoga aos modos de vida e produção vigentes, à técnica, diferenciando-se de suas formas anteriores em função deles, abraçando e incorporando suas respectivas inovações tecnológicas.

⁷ Na tradução original consta “estádio”, mas acreditamos que a melhor tradução seja “estágio”.

O folclorista Luís da Câmara Cascudo, lembra, ainda, que, se por um lado, o folclore tem como características fundamentais a persistência e a antiguidade, por outro, “[o] mito, presente pelo movimento, pela ação, pelo testemunho humano, pode conservar alguns caracteres somáticos que o individualizem, mas possui costumes que vão mudando, adaptados às condições do ambiente em que age.” (2006, p. 53). Assim, o mito é um manifesto, um documento vivo que revela costumes, ideias, culturas e mentalidades.

O psiquiatra e psicanalista Bernard This considerava que os mitos não podem desaparecer, pois fazem parte da essência do ser humano “na condição de *ser falante*” (THIS, 1977, p. 71). Ele ainda considerava que é possível estudar os mitos de maneira sincrônica ou diacrônica por causa da estrutura de desejos subjacente a todos eles. A oscilação de entendimentos do que representam os mitos hoje se deve justamente por causa das metáforas presentes neles.

Italo Calvino (1977) também abordou o tema do mito na atualidade dizendo que são a parte oculta da história, fazem parte do que ficou por dizer. Os mitos dependem não só da palavra, mas do ambiente apropriado e dos momentos de silêncio. Para ele, “o inconsciente é o mar do não-dizível, do que foi expulso pela linguagem” (CALVINO, 1977, p. 77), mas que, por outro lado, a literatura tem a força para fazer surgir tudo aquilo que ficou reprimido no não-dizível do inconsciente.

Nos dias de hoje, o mito tornou-se “descontínuo: ele não se enuncia mais em grandes narrativas constituídas, mas somente em ‘discurso’⁸, é quando muito uma *fraseologia*, um corpus de frases (de estereótipos)” (BARTHES, 1977, p. 11). Assim, se faz necessário procurar analisar o não-dizível do inconsciente presente nos discursos das diferentes mídias nas quais os mitos são materializados e como são transformados.

2.2.1. Materialização do mito na atualidade nas artes

Como já mencionamos antes, o teatro grego foi o grande propagador de mitos e lendas por meio das epopeias e tragédias. Porém, assim como os mitos foram mudando com o passar dos séculos, as tragédias também passaram por reformulações.

⁸ Para Barthes, “O Discurso possui uma concepção de movimento. É um cultivo de certeza e de incerteza. Apresenta a fixação específica. É uma representação que carrega e é carregada pelas questões de verossimilhança. Possui elementos lingüísticos e translingüísticos, onde se articula a relatividade dos signos.” (RAMOS, 2006, p. 178).

Williams, em *Tragédia Moderna* (2002), traçou um levantamento histórico sobre a tragédia englobando seus caminhos desde o teatro grego até o conceito de “tragédia do dia-a-dia”. Para ele, a experiência trágica⁹ de hoje é variável e devemos interpretar as variações levando em conta “as convenções e as instituições em processo de transformação” (WILLIAMS, 2002, p. 70). Seria uma alienação continuarmos pensando que a morte de um homem de posição, como um rei ou um general, é mais importante somente por causa de sua posição na sociedade; é preciso, segundo o autor, “discernir a estrutura de sentimento dominante, as variações no seu interior e as conexões dessas variações com as estruturas dramáticas atuais, e poder reagir a elas criticamente, no sentido mais amplo.” (WILLIAMS, 2002, p. 70).

De forma semelhante, Bakhtin (2019) afirmava que o passado épico da epopeia é incompatível com a realidade contemporânea, uma vez que não se deixam brechas para o presente – sempre inacabado – e para o futuro – sempre imprevisível. Em outras palavras, o passado épico da epopeia não pressupõe continuidade. A perpetuação da epopeia pressupunha a manutenção de um espírito de época, cuja essência era inerentemente hierárquica, descritiva, ainda que por vezes metafórica, nos termos de Bakhtin, mas sem espaço para subjetividades. Resumidamente, o protagonista é impotente ante o desenvolvimento da trama épica.

Foi somente com o surgimento do estilo e discurso romanesco, que Bakhtin (2019) considerava ser a partir da segunda metade do século XVII, que o herói pôde se mostrar humano e por vezes inadequado ao seu destino às responsabilidades que lhe são atribuídas.

A integralidade épica do homem desintegra-se no romance também por outras linhas: surge uma discrepância substancial entre o homem externo e interno, resultando daí que a *subjetividade* do homem passa a ser objeto da experiência e da representação, inicialmente situada no plano cômico e familiarizante; surge uma específica discrepância de aspectos - o homem para si mesmo e o homem aos olhos dos outros. Essa desintegração da integridade épica (e trágica) do homem no romance combina-se ao mesmo tempo com a preparação de sua nova e complexa integralidade em um novo grau do desenvolvimento humano. (BAKHTIN, 2019, p. 108)

O discurso romanesco, para Bakhtin, não exclui o mito, ele o engloba. No romance, os heróis “descem do monte Olimpo” e se “rebaixam” ao riso, à realidade passageira do tempo presente e às diferentes formas de falar. A narração direta (sem interferência do coro da tragédia), a estilização com sotaques, jargões, declarações retóricas filosóficas, científicas e as

⁹ Williams (2002) considera várias definições de “tragédia”, que na fala corriqueira ganha conotações de morte, destruição, sofrimento; mas também pode significar um tipo específico de literatura. A “experiência trágica” pode ser entendida como “uma experiência imediata, um conjunto de obras literárias, um conflito teórico, um problema acadêmico.” (WILLIAMS, 2002, p. 29).

formas de narração oral do cotidiano vão fazer surgir os heróis populares do romance. “O romance deve se tornar, para o mundo contemporâneo, aquilo que era a epopeia para o mundo antigo (essa ideia foi enunciada com toda clareza por Blanckenburg e depois repetida por Hegel).” (BAKHTIN, 2019, p. 74).

Bakhtin (2019) também ressalta que foi durante a segunda metade do século XVIII que “quase todos os outros gêneros ‘romancizaram-se’ em maior ou menor grau.” (p. 69). É pertinente lembrar que foi durante esse momento, fim do século XVII até o século XIX, que autores como Charles Perrault, os Irmãos Jacob e Wilhelm Grimm e Hans Christian Andersen publicaram seus contos populares, que valorizavam o folclore local e se destinavam ao público infantil.

Apesar dos contos maravilhosos de Perrault, dos irmãos Grimm e Andersen não poderem ser considerados como romanescos, também não podem ser considerados epopeias ou tragédias. Esses contos passaram pelo processo de “romancização” da história oral, das cantigas e da contação de mitos e lendas, mas ainda mantiveram características dos personagens mitológicos dos gêneros antigos. A seguir, elencamos um exemplo. Os heróis do conto maravilhoso, apesar de sofrerem algum tipo de metamorfose em sua narrativa, sempre cumprem seu papel assim como lhe foi determinado, “no fim das contas sempre realiza toda a plenitude do seu valor no espaço e no tempo, torna-se grande e também longo” (BAKHTIN, 2018, p. 95).

Além do exposto, o tempo e o espaço dos heróis mitológicos nos contos também são diferentes, pois eles sempre se encontram em um tempo passado e numa terra longínqua. “O homem do folclore exige espaço e tempo para a sua realização, está todo e por inteiro neles e neles se sente bem” (BAKHTIN, 2018, p. 95). A natureza e as dificuldades que os heróis precisam enfrentar heroificam sua grandeza, sensatez e inteligência prática.

Dessa forma, os contos maravilhosos guardam semelhanças com a epopeia e com o romance. A lenda, a memória, a moral da história, as personagens com destinos predeterminados são exemplos dos elementos que constituem os contos maravilhosos, mantendo, assim, a estrutura dos mitos. No entanto, esses contos também englobam a narração oral ou a prosa da cultura local, com personagens populares e falas mais próximas do cotidiano.

André Jolles (1976) considerava que o mito e o conto faziam parte das “formas simples”, ou seja, histórias que possuem linguagem aberta, móvel e fluida. Ou, como Calvino (1977) dizia, são estruturas fixas que a imaginação popular transforma por meio do jogo de palavras e com combinações de símbolos transcritos na literatura.

Para Jolles (1976), o fato de as histórias começarem com “em um país muito distante” ou “foi há muito tempo” garante a mobilidade e a generalidade que são características do conto maravilhoso. Ainda, por apresentar personagens que são nomeados como “um caçador” ou “uma menina de chapeuzinho vermelho”, possibilita pluralidade identitária, ou seja, a identificação com as personagens é mais fácil de acontecer.

Bruno Bettelheim fez uma associação entre o mito e o conto de fadas em *A psicanálise dos contos de fadas* (2007), mas por ter se especializado em análises psicológicas com base em Freud e Jung, usou outra terminologia. Fato é que, quando ele usa o termo “mito”, se refere às tragédias e às epopeias, já quando usa o termo “conto de fadas”, se refere ao conto maravilhoso.

Suas contribuições são importantes por propiciar um público-alvo ideal para cada tipo de texto. Segundo ele (2007), as epopeias são mais adequadas a adolescentes e adultos, pois as características e os sentimentos que são transmitidos geram respostas psicológicas que satisfazem a busca pela consciência moral e isola o mal. Já os contos maravilhosos são mais adequados a crianças por gerarem respostas psicológicas que satisfazem os instintos, os impulsos e os desejos, e ao mesmo tempo os moldam para que as crianças possam aprender e depois cumprir melhor seus papéis sociais.

2.3. Síntese e próximos passos

Vemos esse arcabouço teórico como algo relevante para nossa pesquisa, uma vez que evidencia os mitos como narrativas tradicionais de um povo que buscam dar sentido a questões humanas e regular as sociedades. Os mitos *não* são, portanto, vistos como narrativas mentirosas e desligadas da realidade social. A materialização dessas narrativas pode vir por meio da literatura oral, do teatro, da música, da literatura e das artes audiovisuais.

A Cuca surge em narrativas que buscavam dar sentido para medos primordiais, como o temor do escuro, do desconhecido, do velho, sendo assim, pode ser vista como uma entidade mitológica. Com o passar do tempo, o mito da Cuca passou pelo processo de romancização e ganhou características mais fixas de personagem antagonista na literatura infantil e, mais tarde, na narrativa televisiva. Detalharemos, nos capítulos de análise, como o mito da Cuca se assemelha à estrutura do mito clássico, do conto maravilhoso e do romance, e como a sua adaptação às mídias ocorre.

Antes dessa análise, é necessário identificar o responsável por transformar a narrativa oral do mito da Cuca em literatura infantil: José Bento Monteiro Lobato. Dedicaremos o

próximo capítulo a um breve apanhado do histórico da literatura infantil no Brasil e sua relação com os mitos nacionais e, também, uma breve biografia de Lobato para podermos entender como o autor absorveu aspectos culturais externos e ajudou a romper com questões “genéticas” da literatura infantil e valorizar nossos mitos por meio de narrativas que aludem aos contos maravilhosos.

CAPÍTULO III:

Monteiro Lobato e a literatura mitológica

Até então falamos, no primeiro capítulo, sobre culturas – erudita, popular e de massa – sobre o folclore e geopoesia. Sabemos que os estudos culturais sobre folclore no Brasil ganharam força quando da Comissão Nacional de Folclore (CNFL) em 1947, uma parceria entre governo brasileiro e UNESCO (CAVALCANTI; VILHENA, 1990), e, mais tarde, com a criação da Campanha Brasileira de Defesa do Folclore (CBDF) em 1958.

Além disso, falamos sobre a geopoesia que, por propor uma observação holística e significativa dos conhecimentos, das linguagens e das formas artísticas no espaço (KOZEL, 2012), contribuirá com a análise das diferentes facetas da Cuca em diferentes espaços, mídias e tempos.

No segundo capítulo, nosso foco foi na transformação do conceito dos mitos e suas materializações nas artes, em especial no teatro e na literatura. Entender o mito clássico e o mito na atualidade nos é importante para melhor refletirmos a respeito das representações e modificações que fazemos nas histórias que sintetizam o pensamento humano por meio da cultura e também para tecermos considerações acerca de nosso objeto de estudo.

Vimos, também, que a crescente predominância do romance na literatura mundial influenciou na renovação de outros tipos de textos, inclusive nas narrativas mitológicas. Os mitos das narrativas heróicas das epopeias se encontraram com os mitos das narrativas orais populares e fizeram surgir os contos maravilhosos destinados, majoritariamente, ao público infantil.

Neste capítulo, pretendemos situar como algumas representações mitológicas foram realizadas na literatura brasileira. Para isso, apresentamos, na primeira parte, um breve panorama da situação da literatura geral e infantil no Brasil durante a transição dos séculos XIX e XX, momento em que os estudos folclóricos despontam no cenário nacional. Em seguida, na segunda parte, daremos enfoque a um dos autores mais conhecidos no Brasil de literatura infantil: Monteiro Lobato. O autor paulista se mostrou relevante não só por dar protagonismo às crianças e às personagens folclóricas em suas narrativas, mas também por promover o desenvolvimento do setor editorial no país. Mesmo não sendo o primeiro a utilizar o folclore em seus escritos, Lobato é um dos autores que mais vai transformar as personagens do folclore em personagens com agência nas narrativas infantis – e é essa agência que nos interessa na análise da Cuca.

3.1. Literatura e folclore no Brasil

As primeiras publicações de contos maravilhosos começaram entre os séculos XVII e XVIII na Europa, porém suas versões brasileiras só surgem depois da segunda metade do século XIX. Isso se deu por causa do contexto histórico, político e social no qual o Brasil estava inserido, dado que, naqueles séculos, o país ainda era uma colônia portuguesa subordinada ao arbítrio de seus reis.

Os contos maravilhosos europeus foram publicados em um momento de surgimento dos estudos culturais, como vimos no primeiro capítulo, e de consolidação de reinados europeus, que tentavam mostrar sua força e influência intelectual, material e artística por meio de publicações tais como essas. Dessa forma, os mitos e contos populares, transformados pela escrita de intelectuais como Charles Perrault e Jacob e Wilhelm Grimm, reverberaram em outras nações européias (de contexto histórico similar), mas demoraram a aportar em colônias ultramarinas, principalmente nas que estavam sob domínio português devido a censuras impostas por esse reino.

É somente com a fuga da família Real portuguesa para o Rio de Janeiro que o recém nomeado Reino Unido de Portugal, Brasil e Algarves teve permissão para receber prensas móveis, além de poder produzir e distribuir jornais autorizados pelo rei. Nesse momento, a literatura e as artes brasileiras passam por um processo de afirmação nacional e separação da tradição européia “que se veio realizando desde o período joanino, e apenas terminou no início do Segundo Reinado, graças em grande parte ao Romantismo que, importando em ruptura com o passado, chegou num momento em que era bem-vindo tudo que fosse mudança.” (CANDIDO, 2000, p. 281).

Quando o Brasil se tornou independente de Portugal, surgiu a necessidade de divulgar o novo país perante ao resto do mundo, além de formar o sentimento nacionalista e o reconhecimento da cultura brasileira e a estrutura de sentimento (WILLIAMS, 2002) nacionalista. Assim, como aponta Candido (2000), o Romantismo se encarregou de criar heróis nacionais, divulgar a cor local e os regionalismos, e idealizar a natureza e a miscigenação racial para desenvolver uma ideia de harmonia, buscando apaziguar os constantes conflitos surgidos durante os primeiros anos do Império.

Por outro lado, o Romantismo não se manteve alheio às crises do Brasil rural frente à crescente industrialização e urbanização, e expressou tais crises tematicamente. Alguns autores desse movimento literário também foram responsáveis por disseminar ideias abolicionistas e

criticar a estrutura sociopolítica do país, que se mostrava pouco interessado em promover mudanças significativas nesses âmbitos.

Durante a segunda metade do século XIX, a literatura brasileira começa a deixar de lado as estruturas [de sentimento] românticas quando o pensamento positivista de Auguste Comte¹⁰, a Segunda Revolução Industrial e a modernização dos grandes centros urbanos, além do determinismo e do cientificismo influenciam os pensadores e escritores brasileiros. Surgem, então, o Realismo e o Naturalismo que passam a criticar e a satirizar a burguesia, até então enaltecida, mas que, para esses movimentos literários, vinha mostrando sua verdadeira face mesquinha que sempre tenta encontrar uma forma de explorar os outros.

Assim como identificado por Flávia Carnevali (2009), outro problema advindo das ideias positivistas e deterministas propagadas pelos escritores e críticos da intelectualidade da época foi o apoio à política de embranquecimento (eugenista) e progresso cultural que alguns autores estimulavam em seus romances e artigos publicados em grandes jornais da época, conforme o trecho a seguir.

Os parâmetros raça e meio fundamentam o solo epistemológico dos intelectuais brasileiros de fins do [século] XIX e das primeiras décadas do [século] XX. A questão étnica era, portanto, um debate muito presente entre esses intelectuais já que eles foram gerados e nutridos em teorias deterministas, fossem elas de cunho racial, climático ou cultural, que invariavelmente terminavam por reafirmar a impermeabilidade de uma nação tropical e mestiça, como o Brasil, à civilização. (CARNEVALI, 2009, p. 31)

Contudo, se as mudanças de mentalidade eram muitas na literatura destinada ao público adulto, não se podia dizer o mesmo daquela para o público infantil. Apesar de *Leitura para meninos*, de autoria de José Saturnino da Costa Pereira, ter sido impressa pela Imprensa Régia em 1818 e reimpresso em 1821, 1822 e 1824, se mostrando um sucesso na época, seu conteúdo não privilegiava a estética literária. Esse livro era, na realidade, uma coleção de histórias fictícias de cunho educativo e moralizante, baseadas nas fábulas francesas, para que as crianças pudessem adquirir bons modos e aprender sobre geografia, cronologia, história de Portugal e história natural (ZILBERMAN, 2016).

¹⁰ Auguste Comte propõe que a ciência seja racional e que seu propósito seja alcançar a ordem e o progresso. O positivismo é pautado pela negação das religiões e do pensamento mágico, que devem ser superados para dar lugar à verdadeira evolução científica. Essa linha de pesquisa é criticada por levar a conclusões equivocadas de que as sociedades evoluem em linha reta, sempre levando a um lugar melhor que o anterior. Além disso, leva a interpretações absurdas como: o processo de escravização no Brasil se deu pela superioridade dos europeus em relação aos indígenas e aos africanos, tema defendido em *O Cortiço* (1890) de Aluísio de Azevedo, por exemplo.

Regina Zilberman aponta, em seu artigo *Leituras para a infância no século XIX brasileiro* (2016), que desde “os constituintes de 1824 até o final do Império, multiplicaram-se as queixas de que era deficitário o estado da educação e da instrução da infância em todo o país, mesmo nas áreas mais adiantadas e civilizadas, como a Corte no Rio de Janeiro.” (ZILBERMAN, 2016, p. 24). As denúncias sobre a escassez de livros apropriados para a educação infantil e a necessidade de se regulamentar o ensino para a população em geral se estenderam por várias décadas. A educação primária era acessível a uma parcela muito pequena da população e, mesmo dentre eles, a obtenção de material era difícil.

Francisco Otaviano, Gonçalves Dias e Sílvio Romero publicaram artigos em jornais e desenvolveram pesquisas com apoio e incentivo governamentais relatando a situação precária dos livros didáticos, que se mostravam pouco convidativos para as crianças, eram velhos e, em muitas escolas, inexistentes, sendo os estudantes obrigados a usarem cartilhas antigas, autos e documentos fornecidos por cartórios para poderem aprender as primeiras letras (LAJOLO; ZILBERMAN, 2007, p. 26).

Com tantos apelos para expandir o mercado, a indústria editorial, ainda incipiente, viu uma oportunidade para aumentar seu lucro. O livreiro Pedro da Silva Quaresma aproveita esse mercado e edita vários livros em parceria com Carlos Jansen e Figueiredo Pimentel que traduziram e adaptaram contos para o português. Segundo Lajolo e Zilberman:

Graças a eles, circulam, no Brasil, *Contos seletos das mil e uma noites* (1882), *Robinson Crusoe* (1885), *Viagens de Gulliver* (1888), *As aventuras do celeberrimo Barão de Münchhausen* (1891), *Contos para filhos e netos* (1894) e *D. Quixote de la Mancha* (1901), todos vertidos para a língua portuguesa por Jansen. Enquanto isso, os clássicos de Grimm, Perrault e Andersen são divulgados nos *Contos da Carochinha* (1894), nas *Histórias da avozinha* (1896) e nas *Histórias da baratinha* (1896), assinadas por Figueiredo Pimentel e editadas pela Livraria Quaresma. (LAJOLO; ZILBERMAN, 2007, p. 27)

Outra autora de livros infantis da virada do século XIX para o XX foi Júlia Lopes de Almeida, que escreveu contos com um teor muito semelhante aos daqueles constantes em *Leitura para meninos*. Seus livros buscavam exaltar os bons costumes e sempre apresentavam uma lição de moral clara ao final dos contos; além disso, visavam mostrar um pouco de cada região, como em *Histórias de nossa terra* (1907), que continha fotografias de diferentes cidades e desenhos de animais citados nos contos.

O folclore, principalmente na forma de narrativas tradicionais, ditados populares e frases feitas, também começa a surgir nos compilados de contos dessa época. Eles eram coletados, geralmente, da narrativa oral “das cozinhas” (CARNEVALI, 2009), ou seja, de

mulheres negras e descendentes de pessoas em situação de escravidão, e passavam por um processo de “higiene linguística, extraindo a imoralidade dos textos, corrigindo a redação e facilitando o vocabulário” (ZILBERMAN, 2016, p. 38) para que pudessem chegar até “as salas” (CARNEVALI, 2009). Alexina de Magalhães Pintos, por exemplo, publicou *Cantigas das Crianças e do Povo e Danças Populares* em 1916 com objetivos didáticos de divulgar cantigas populares com letras corrigidas e com a forma da música europeia, uma vez que eram transcritas para o piano (CARNEVALI, 2009).

Até esse momento, a literatura para as crianças se manteve restrita ao ambiente escolar por causa da falta de material apropriado para o ensino. Essa lacuna é compreensível, uma vez que as teorias linguísticas, os métodos e as técnicas de ensino de línguas vão começar a ser discutidas e desenvolvidas somente ao longo do século XX. Mas o fato é que a literatura infantil se desenvolveu aliada e dependente da escola, só podendo dar seus primeiros passos no começo do século passado.

Pensando em todo esse percurso, vemos que as narrativas mitológicas na literatura brasileira ficaram mais restritas a traduções europeias com pequenas adaptações para o contexto nacional. Quando houve tentativa de caracterizar os mitos brasileiros na literatura – fossem em forma de contos ou de narração oral do cotidiano –, eles foram despidos de suas raízes e de seu estado natural; em outras palavras, foram remodelados para caber em um projeto pedagógico com o objetivo de formar a nova elite brasileira, já que só eles tinham acesso aos estudos.

Foi nesse contexto de grandes mudanças para o Brasil e sua literatura que Monteiro Lobato nasceu, foi alfabetizado e, conseqüentemente, influenciado pelas ideias positivistas, progressistas e “higienizadoras” tanto da língua quanto da sociedade em geral. Embora também tenha se aproveitado do sucesso comercial da literatura infantil com um foco educacional, Monteiro Lobato conseguiu unir a “integralidade épica do homem” (BAKHTIN, 2019, p. 108) característica do herói mitológico com a “estilização das diferentes formas de narração semiliterária (escrita) cotidianas (cartas, diários, etc.)” e “diferentes formas de discurso literário, mas extra-artístico, do autor (juízos morais, filosóficos, científicos, declarações retóricas, descrições etnográficas, informações protocolares, etc.)” (BAKHTIN, 2017, p. 28). Monteiro Lobato não mais escrevia histórias *sobre* os mitos, mas *com* mitos, agregando traços da narrativa mitológica e do romance ao mesmo tempo progressista e consciente de sua tradicionalidade.

3.2. Monteiro Lobato e a literatura mitológica

José Renato Monteiro Lobato, nascido em 18 de abril de 1882, foi um dos primeiros escritores de literatura infantil no Brasil e está entre os mais relevantes autores de ficção brasileira. Lobato começa sua vida de escritor ainda criança, criou revistas escolares e participou de concursos literários – muitas vezes utilizando um pseudônimo.

Já adulto e como fazendeiro, Lobato se inspira nos constantes conflitos que tem com seus funcionários e escreve um artigo intitulado “Velha Praga” para a coluna de reclamações do *Estado de S. Paulo*, em 1914, e usa os pseudônimos Jeca Tatu, Chico Marimbondo e Manuel Peroba para identificar seus antagonistas. O texto foi considerado um sucesso e foi relançado pelo mesmo jornal um mês depois com revisões do autor e um novo título: *Urupês*, que é um tipo de fungo parasita, também conhecido como orelha de pau.

O nacionalismo crítico, a análise das questões raciais e sociais e a ironia tomam conta dos artigos que Monteiro Lobato escreve a partir desse momento. Seus ideais progressistas e positivistas o fazem desdenhar da capacidade do homem do campo, levando-o a criar o anti-herói Jeca Tatu “selvagem, arredio, desconfiado, piolho da terra, parasita funesto, preguiçoso e maligno, inadaptável à civilização” (BLONSKI, 2004, p. 164), o responsável pelo atraso do país.

Outra das muitas inquietações de Lobato nesse período era a influência de ideias européias nas artes brasileiras. Para ele, era necessário encontrar a brasilidade por meio do

rompimento com as influências estrangeiras, principalmente européias, e pela busca de autenticidade e pureza nas manifestações do povo. Segundo Lobato, era preciso acordar os brasileiros, demovê-los da prática nociva de camuflar os problemas do país, de enfeitar a desgraça, levando-os às atitudes positivas de buscar e praticar tentativas de solução para esses mesmos problemas. (BLONSKI, 2004, p. 163)

Com isso tudo, Lobato logo se cansou da vida de fazendeiro, vendeu suas terras e se dedicou à vida de escritor e editor definitivamente. Com o dinheiro da venda, mudou-se com a família para São Paulo e, entre 1917 e 1918, fundou duas revistas, *Paraíba* e *Revista do Brasil*, uma editora, Monteiro Lobato & Cia, e já escrevia com regularidade para *O Estado de S. Paulo*.

Em 1917, Lobato desenvolveu uma pesquisa em parceria com *O Estado de S. Paulo*, sobre o Saci-Pererê com o objetivo de preservar a cultura nacional. O inquérito sobre o mito do Saci contou com pesquisa própria e com cartas recebidas de pessoas que residiam tanto na zona rural quanto urbana dos estados de São Paulo, Rio de Janeiro e Minas Gerais (BLONSKI, 2004, p. 166). Em decorrência dessa extensiva investigação, Lobato publica o livro *O Sacy-Pererê* –

resultado de um inquérito em 1918, que continha 300 páginas, era voltado para o público adulto e foi assinado com o pseudônimo Demonólogo Amador.

O ano de 1917 foi particularmente eventivo para Lobato, pois além de fundar suas revistas e desenvolver o inquérito sobre o Saci, ele ainda escreveu um dos artigos que mais marcou sua vida como crítico de arte: a publicação no *Estado de S. Paulo* sobre a exposição de Anita Malfatti, que ficou conhecida como “artigo-bomba”. Sua análise extremamente negativa das obras se deu antes pelo caráter “europeu” presente nas telas da pintora do que por sua qualidade artística, mas ainda assim veio como um choque para a jovem artista que não conseguiu expor mais nenhum de seus trabalhos até 1922.

Como editor, Lobato foi muito mais eficiente do que como fazendeiro. Ele viu a necessidade de aumentar a rede de distribuição dos livros de sua editora, pois o número de livrarias no país ainda era ínfimo. Então, Lobato teve a ideia de enviar cartas à central dos correios de vários lugares do país perguntando se não teriam alguma indicação de estabelecimento para o qual pudesse enviar seus livros para serem vendidos. Os estabelecimentos receberiam uma comissão de 30% se vendessem os livros, se não, poderiam retorná-los à Monteiro Lobato & Cia sem custo. Dessa forma, ele ampliou sua rede de 40 vendedores para 1200 pontos de venda em todo o país, fossem esses pontos livrarias ou açougues (LAJOLO, 1985).

Além disso, a Monteiro Lobato & Cia ficou conhecida pelo capricho na diagramação de seus livros, pela escolha cuidadosa dos títulos das obras e pelas capas ilustradas por cartunistas e pintores famosos, como Wash Rodrigues, Voltolino, Anita Malfatti e Di Cavalcanti (LAJOLO, 1985; CARDOSO, 2005).

Em 1920, Lobato publica a primeira versão de *A menina do narizinho arrebitado*, o primeiro livro da série do Sítio do Picapau Amarelo. Segundo Lajolo (1985), com o sucesso das primeiras edições de *A menina do narizinho arrebitado* entre as crianças, Lobato reorganiza a obra, muda o título para *Narizinho arrebitado* e imprime 50 mil cópias para serem vendidos para o estado de São Paulo usar nas escolas. No ano seguinte, lança uma nova versão do Saci-Pererê, suavizada, amigável e própria para leitores mirins, em *O Saci*, que também faz parte do mundo do Sítio.

Lobato chegou à mesma conclusão que os primeiros editores de literatura para crianças do final do século XIX: a escola era a fonte mais segura de manter as vendas desse tipo de literatura. Porém, os livros da série do Sítio romperam com a forma como as histórias para crianças eram publicadas até então, pois a série do Sítio carregava seus ideais nacionalistas, que eram ao mesmo tempo questionadores do *status quo*, a ironia, o incentivo ao progresso

tecnológico (pelo uso de telefones, consumo de comida enlatada e referências ao petróleo, por exemplo) e, principalmente, a brasilidade na linguagem priorizando a coloquialidade e manifestando o “gosto moderno pela oralidade, pelo despojamento sintático, pela criação vocabular” (LAJOLO, 1985, p. 51).

É no universo da literatura infantil que o estilo dissonante e heterodiscursivo¹¹ de Lobato floresce. Isso se dá primeiramente pelo emprego das diferentes formas de discurso, como já mencionamos, pelo uso das fórmulas estruturais dos contos maravilhosos, pelo caráter seriado dos folhetins e por características de romances. Notavelmente, tais características se manifestam de forma recorrente na série de livros do Sítio do Picapau Amarelo, que engloba dois Brasis, um arcaico e ainda ligado a títulos monárquicos, e outro voltado para o futuro.

Costa (2012) considera o espaço das aventuras das crianças como uma metonímia das fazendas e sítios do Brasil na medida em que o sítio de Dona Benta representa uma possibilidade de espaço rural não encerrado em um local determinado. Pensamos que a metonímia se estende para além do local e atinge os diferentes registros utilizados pelas personagens, os quais evidenciam os vários letramentos que caracterizavam a sociedade brasileira da época. O Sítio contempla personagens com pouca escolaridade (se alguma, como Tio Barnabé), mas que também podiam ensinar por meio do conhecimento popular que é transmitido de forma oral e tradicional; assim como contempla personagens que representavam os letramentos eruditos advindos dos livros de filosofia e de geografia, por exemplo, tal qual Dona Benta utilizava para instruir os pequenos.

Segundo Lajolo (1985), “a repetição de um mesmo espaço e de um grupo constante de personagens parece um recurso eficiente quando o que está em jogo é a fidelidade dos leitores” (p. 51). Esse fato também contribui para a manutenção das fórmulas dos contos maravilhosos, que estão presentes nas funções exercidas pelas personagens, no tempo e no espaço das aventuras. No entanto, o número de reedições e reformulações de detalhes do enredo que o autor fez às suas obras concedeu uma profundidade na personalidade de seus heróis que não está presente na completude e finitude dos heróis dos contos maravilhosos. O caráter cíclico das histórias do Sítio permitia um eterno recomeço da série, por isso o tempo parece não afetar o crescimento das crianças, por exemplo. Segundo Lajolo (1985), o perfil das obras infantis lobatianas é o de “obra aberta que talvez tenha levado Oswald de Andrade a considerá-la um ‘não livro’” (LAJOLO, 1985, p. 54).

¹¹ Consideramos o estilo dissonante e heterodiscursivo segundo BAKHTIN, 2017.

Os “não livros” de Lobato conseguiram agregar aspectos heterodiscursivos quando percebemos as opiniões do autor por meio das falas das personagens, tal como as críticas ao futurismo nas artes pela voz tradicionalista de Dona Benta ou os comentários irreverentes de Narizinho sobre a comida enlatada (COSTA, 2012).

Dessa forma, Monteiro Lobato foi capaz de conectar pontos antes dispersos. O conto folclórico, tradicional, transmitido oralmente foi resgatado e preservado na literatura infantil com características mitológicas e funções fixas dos contos maravilhosos (guia mágico ou antagonista, por exemplo). Além disso, o “estado natural” (BAKHTIN, 2018) dos confins da mata virgem, das cavernas e das profundezas dos rios confere às aventuras das crianças realidades e “superestruturas verticais [...] declaradas ideais e sobrenaturais, extratemporais” (ibid., p. 93), ou seja, o tempo é sempre presente e simultâneo ao momento atual.

A “zona romanesca” (BAKHTIN, 2019) dos folhetins e dos contos também foi utilizada na série de livros do Sítio ao trazer a dissonância e a heterodiscursividade na linguagem e nas inter-relações das personagens.

3.3. Síntese e próximos passos

A partir do levantamento histórico da situação da literatura infantil no Brasil e sua popularização com os livros de Monteiro Lobato, vemos a importância que o folclore teve na construção desse tipo de narrativa. Apesar disso, as narrativas folclóricas precisaram passar por processos de “higienização” e adequação para poderem ser distribuídos a uma sociedade que buscava se encaixar na “alta” cultura. Agora, vemos como dever da geopoética a necessidade de retomar as origens mitológicas da Cuca e exaltar seu valor na e para a cultura brasileira.

Mesmo com o grande número de análises sobre as obras lobatianas, as investigações geralmente priorizam o desenvolvimento das personagens humanas (Pedrinho, Narizinho, Dona Benta, Tia Nastácia, Tio Barnabé), dos bonecos (Emília e Visconde de Sabugosa), e do Saci. A Cuca de Monteiro Lobato, talvez por sua participação pontual em *O Saci*, é pouco utilizada como objeto de estudo, sendo somente citada na maioria dos trabalhos.

Vimos, neste capítulo, que a tradução e a adaptação dos contos europeus para contos no contexto brasileiro do final do século XIX nos dá uma dimensão intertextual bastante significativa. Porém, quando pensamos no cinema de Walt Disney que se utilizou de muitos contos de Andersen, La Fontaine e dos Irmãos Grimm, vemos que essa dimensão intertextual se expande para uma transmidiática, o que abre “possibilidades e modalidades de representação, expressividade, narratividade, questões de tempo e espaço em representação e recepção, bem

como o papel da performance e da recitação” (CLÜVER, 2006, p. 16). Esse processo também está presente quando pensamos nas adaptações da *Cuca de Monteiro Lobato*, da *Cuca do Sítio do Picapau Amarelo* na televisão e da *Cuca de Cidade Invisível*.

Antes de começarmos nossas análises, precisamos nos concentrar na teoria de Estudos Interartes para podermos compreender melhor esses percursos de representação e de recepção advindos das interações entre mídias.

CAPÍTULO IV:

Mídias e Intermidialidade

Nosso percurso nos trouxe desde as várias interpretações dos conceitos de culturas, mitologia, da situação histórica da literatura infantil no Brasil e das influências de Monteiro Lobato nessa área e como ele influenciou na remodelagem do folclore nacional a partir de suas obras abertas.

Cabe-nos, então, discorrer no presente capítulo, acerca de termos centrais para os Estudos Interartes, quais sejam: mídia, intertextualidade e intermidialidade. Abordar esses termos é importante para refletir sobre a produção cultural nos dias de hoje, em especial a sua materialização em diferentes formas. Por vezes, se ignora o que são tais produtos e as implicações de suas alterações. Este capítulo é indispensável para nossa análise, uma vez que é um ponto-chave para favorecer a confluência dos alicerces teóricos até então apresentados.

O levantamento bibliográfico feito aqui nos ajudará a compreender as conexões entre os elementos textuais presentes nas mídias em que o mito da Cuca figura e como eles podem ser usados para provocar diferentes interpretações de acordo com “o repertório textual e o horizonte de expectativa” (CLÜVER, 2006, p. 15) e as redes de significação que criamos a partir dos produtos culturais que consumimos.

Discutiremos, primeiramente, as concepções do campo de estudos interartes e o termo “mídia” de acordo com Claus Clüver (2006; 2007), Lisa Gitelman (2006), Henry Jenkins (2008), Gaudreault (2011), Irina Rajewsky (2012) e André Gaudreault e Philippe Marion (2015). Na segunda parte, discutimos intermidialidade segundo Clüver (2006; 2007) e Rajewsky (2012), além de retomarmos o conceito de heterodiscursividade de Bakhtin (2017).

4.1. Estudos Interartes e as mídias

Em *Inter textus/ Inter artes/ Inter media* (2006), Claus Clüver relata a dificuldade de padronização terminológica dessa área de estudos. Os nomes correntes ainda são muitos: “Artes Comparadas”, “Literatura Comparada”, “Literatura e Outras Artes”, “Estudos Interartes”, “Intermidialidade”. Quanto aos dois primeiros, ligados ao Comparativismo, Clüver (2006) lembra que, em seus primórdios, essa linha de pesquisa tinha a preocupação de encontrar as fontes e os modelos que influenciaram outros textos e culturas. Ainda segundo ele, quando os pesquisadores comparativistas encontravam os seus “pré-textos” (CLÜVER, 2006, p. 14) – ou

seja, as “fontes” primárias –, percebiam, com frequência crescente, que esses textos não podiam ser analisados isoladamente e muitas vezes “relacionava[m]-se ao âmbito de outras artes e mídias” (CLÜVER, 2006, p. 14). Já “Literatura e Outras Artes”, é considerado por ele como limitado, pois não alcança os interesses e objetivos atuais dos Estudos Interartes. Para Clüver, os dois últimos, “Intermedialidade” ou “Estudos Interartes” seriam termos mais adequados uma vez que “sempre existe [Intermedialidade] nos processos intertextuais de produção e recepção textual um componente intermediático – tanto para a Literatura quanto, freqüentemente, nas outras artes.” (CLÜVER, 2006, p. 14-15).

O termo mídia também é analisado e definido de diferentes formas dependendo da área de pesquisa adotada. Para Clüver (2007), o significado de “mídia” é complexo e não pode ser reduzido a somente uma frase, mas sugere que o ponto de partida seja a definição proposta por Rainer Bohn, Eggo Müller e Rainer Ruppert:

“Aquilo que transmite um signo (ou uma combinação de signos) para e entre seres humanos com transmissores adequados através de distâncias temporais e/ou espaciais” (BOHN, MÜLLER, RUPPERT, 1988, p. 10; trad. nossa). Essa formulação fala da transmissão como um processo dinâmico e interativo que envolve a produção e a recepção de signos por seres humanos como emissores e receptores. É importante apontar que os estudos da intermedialidade se restringem a seres humanos. (CLÜVER, 2007, p. 9).

Pelas características dinâmicas e interativas presentes na produção e interpretação desses signos, julgamos relevante também a definição de mídia para Lisa Gitelman (2006). A historiadora considera as mídias como estruturas de comunicação socialmente realizadas, o que inclui a parte tecnológica e os protocolos associados a ela, e a ritualização advinda de sua prática social realizada por pessoas que compartilham aspectos culturais similares.

Para essa autora, os protocolos expressam uma variedade de relações sociais, econômicas e materiais; se tomarmos a relação que temos com a telefonia como exemplo, podemos ver como esses protocolos são expressos: respondemos “alô” ao atender o telefone e dizemos “tchau” ao desligar, recebemos contas ao final do mês ou pagamos pelo serviço antecipadamente, precisamos de aparelhos, cabos e tudo o mais que conecta os telefones. Assim, para Gitelman (2006), as mídias são tanto a parte material e tecnológica, quanto as relações sócio-culturais que criamos em torno delas.

No entanto, a definição da identidade de uma mídia, para André Gaudreault e Philippe Marion (2015), “não se prende apenas às máquinas que a tornam possível, e é impossível reduzir o alcance de sua identidade às regras institucionais a que está submetida em determinado

momento de sua história” (GAUDREULT; MARION, 2015, p. 122; tradução nossa).¹² A identidade de uma mídia, segundo os autores, é constituída por uma parte de características permanentes e uma outra parte que está em constante processo evolutivo, pois as mídias precisam passar por ajustes e redefinições de suas fronteiras institucionais de tempos em tempos. “Em verdade, para que possa sobreviver, um sistema deve combinar entropia e ‘neguentropia’, permanência e mudança.” (GAUDREULT; MARION, 2015, p. 122; tradução nossa).¹³

De forma semelhante, Irina Rajewsky (2012) defende que haja fronteiras entre as mídias, mas que essas barreiras não são necessariamente fixas ou estáveis, uma vez que estão “sujeitas às transformações históricas e têm de, pelo menos em parte, apresentar uma qualidade de fluidez” (RAJEWSKY, 2012, p. 55). A autora ainda acrescenta que

as práticas de cruzamento de fronteiras ou de dissolução de fronteiras pré-estabelecidas – desde que sucedidas por uma convencionalização e habitualização duradouras – podem resultar *noutras* construções, *noutras* fronteiras que, por sua vez, vão se apresentar convencionais e sujeitas a mudanças, ou em concepções de formas midiáticas e artísticas inteiramente inéditas. (RAJEWSKY, 2012, p. 67).

Ademais, Gaudreault (2011) considera que as mídias estão imersas em paradigmas culturais, termo que ele rebatizou a partir do conceito proposto por Louis Francœur, “que usa semiótica para identificar um sistema hierárquico formado por um ‘polissistema’ no qual ‘várias formas de significação (literatura, pintura, arte, tradição popular, etc.)... estão subordinados como subsistemas.’”¹⁴ (GAUDREULT, 2011, p. 64; tradução nossa). Dessa forma, pensar mídias de forma isolada e sem levar em consideração a dimensão intermediática não faz sentido, uma vez que as mídias fazem parte de um sistema maior que são as nossas culturas.

À vista disso, Gaudreault e Marion (2015) propõem que as mídias nascem duas vezes, pois o simples surgimento da tecnologia que torna a mídia possível não é suficiente para institucionalizá-la. Existem três estágios pelos quais as mídias devem passar antes de consolidarem suas identidades, eles são: surgimento, emergência e advento. No primeiro momento, surge o aparato tecnológico que dará suporte para a mídia; no segundo momento, emergem práticas sócio-culturais que perpassam o novo paradigma cultural; no terceiro

¹² No original: “(...) the definition of a medium’s identity is not riveted solely to the machines that make it possible, and it is impossible to reduce the range of its identity to the institutional rules to which it is subjected at any given moment in its history.”

¹³ No original: “In truth, in order to survive, a system must combine entropy with ‘negeentropy’, permanence and change.”

¹⁴ No original: who uses semiotics to identify a hierarchical system made up of a “polysystem” to which “various forms of signification (literature, painting, art, popular tradition, etc.)... are subordinated as subsystems.”

momento, temos o advento das práticas sócio-culturais que institucionalizam e reconhecem aquela mídia como parte integrante do paradigma cultural. Durante os dois primeiros estágios, as fronteiras entre a mídia emergente e as outras já instituídas são mais fluidas, é um período de forte intermedialidade que caracteriza o primeiro nascimento de uma mídia. Para os autores, o segundo nascimento de uma mídia se dá quando ela se torna diferente das outras e adquire sua própria identidade, pois “uma mídia se torna singular a partir da forma como ela administra a convergência que ocorre na *intermídia*.”¹⁵ (GAUDREULT; MARION, 2015, p. 113; tradução nossa).

Ao falar em nascimento de mídias, identidade e fronteiras a serem administradas, ultrapassadas e recriadas, as mídias parecem ganhar um fator de agentividade que é criticado por Gitelman (2006). A historiadora faz notar a tendência de apagar os autores culturais, as pessoas, que transformam os aparatos tecnológicos, produzem conteúdo ou consomem os produtos midiáticos, como se fossem as mídias que fizessem todo o trabalho cultural, social e histórico, tal como alguns autores parecem propor.¹⁶ Para ela, “as mídias são mais propriamente os resultados de forças sociais e econômicas, de modo que qualquer lógica tecnológica que possuam é apenas aparentemente intrínseca.” (GITELMAN, 2006, p. 10). Todavia, a autora não deixa de reconhecer a influência que as mídias têm nas vidas das pessoas e na constituição de suas relações sociais.

As relações que as pessoas criam com as mídias também é um assunto que Gaudreault e Marion (2015) desenvolvem. Para os autores, as pessoas têm uma relação tanto metonímica quanto metafórica com as mídias hoje em dia. De forma metonímica, podemos pensar nas mídias como extensão de nossos corpos e de nossos sentidos, pois nos possibilitam “exteriorizar, reforçar, multiplicar, etc.”¹⁷ as funções de nossos corpos. Já metaforicamente, as mídias são feitas a nossa imagem, “mesmo que essa imagem seja deformadora ou deformada. *Nós possuímos as mídias e elas nos possuem*, como diriam os estudiosos da mídia com razão.”¹⁸ (GAUDREULT; MARION, 2015, p. 119; tradução nossa).

Já Henry Jenkins (2008, p. 27) considera que as transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais que estamos vivendo neste momento histórico cria um fluxo de conteúdos que ele denomina cultura da convergência, onde as mídias (velhas e novas,

¹⁵ No original: “a medium becomes singular in the way it manages the convergence taking place in the *intermedia*.”

¹⁶ A autora critica especialmente um trabalho de Jay David Bolter e Richard Grusin que identificam nas mídias maior agentividade nos processos de transformação social, econômica e cultural. Para mais detalhes, ler GITELMAN, 2006.

¹⁷ No original: “exteriorize, reinforce, multiply, etc.”.

¹⁸ No original: “even if this image is sometimes deforming or deformed. *We possess the media, which possess us*, media scholars justifiably claim.”.

corporativas ou alternativas) interagem entre si, ultrapassando e recriando as próprias fronteiras, e onde a relação entre as intenções iniciais dos produtores e o que os consumidores fazem com o que é recebido é difícil de prever, já que um conteúdo aparentemente “sem futuro” mercadológico pode se tornar significativo para um grupo de consumidores.

Diante desse cenário de grande circulação de informação proporcionado pelas mídias que temos hoje em dia, Jenkins (2008) vê no conceito de inteligência coletiva, do francês Pierre Lévy, uma forma de evidenciar o processo de produção coletiva de significados que é reforçado e exteriorizado pela cultura popular e que vem mudando o funcionamento de outras áreas da sociedade, como as relações que desenvolvemos com as religiões, a educação, o direito e a política.

Ainda, para esse autor,

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. *Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana.* Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. (JENKINS, 2008, p. 28; grifo nosso).

O modo como Jenkins coloca que construímos nossa mitologia pessoal dialoga diretamente com a forma com que Barthes (1977) se referiu ao mito na atualidade, ou seja, que ele se tornou descontínuo, vem a partir da coleta de estímulos esparsos e presentes em várias mídias que se interconectam nas mentes dos consumidores dessas mídias. Precisamos recolher fragmentos de informações do fluxo midiático e conversar com outros consumidores desses fragmentos para podermos refletir e organizar nossos conhecimentos, validar a ordem moral e regular as crises da vida – ou seja, essa coleta traz à tona as funções do mito na forma como Campbell (1997; 2002) sintetizou e como listamos em nosso segundo capítulo.

Assim, utilizaremos as proposições acerca das identidades, das fronteiras e das convergências midiáticas para nossa análise na medida em que nos ajudam a entender características mais ou menos evidenciadas em nosso objeto, a Cuca, devido a especificidades de cada forma midiática e como elas interagem. Para melhor compreender como se dão essas interações, precisamos discorrer sobre intermedialidade.

4.2. Intermidialidade

O “recolher de informações do fluxo midiático” errático não vem de somente um tipo de texto¹⁹ ou mídia, uma vez que as mídias fazem parte de sistemas semióticos maiores do que simplesmente suas manifestações materiais. É por esse espaço que a intermedialidade surge, é na fronteira transgredida não só nas mentes dos consumidores, mas em sua formulação cultural, social e histórica.

Rajewsky (2005) afirma que intermedialidade é um termo guarda-chuva que tem servido para várias áreas dos estudos interartes. Para organizar esse campo de pesquisa ainda em construção, a pesquisadora propõe análises de três tipos: *intermídia*, que designa fenômenos que cruzam as fronteiras midiáticas; *intramídia*, que trata de fenômenos que não cruzam as fronteiras midiáticas; *transmídia*, que busca motivos e estilos que cruzam uma variedade de mídias.

Ainda, segundo Rajewsky (2012), a análise desses fenômenos pode se subdividir em mais três subcategorias (que podem ou não se sobrepor), são elas:

1. Transposição ou Transformação Midiática: estão nesta categoria as adaptações fílmicas de textos literários, por exemplo. Há uma transformação na linguagem de uma mídia para a outra e o produto final é derivado do primeiro, ou seja, guarda similaridades, mas não deve ser interpretado como a “tradução literal” de uma mídia a outra;
2. Combinação de Mídias, Formas Multimídia, Mixmídias ou Mescla de Mídias: estão nesta categoria as artes que, em sua concepção, precisam de mais de uma mídia “isolada” para se fazer completa, tais como a ópera, o filme, o teatro, as instalações, e as histórias em quadrinhos. Se tomarmos a mídia filme como exemplo, vemos que não é possível concebê-la sem os atores, a iluminação, a construção dos cenários, a música; enfim, existe uma concentração de outras formas midiáticas na configuração básica do cinema que é indissociável de sua essência, mas que juntas criam uma linguagem própria dessa mídia;

¹⁹ Entendemos “texto” como Clüver (2006), ou seja, “uma estrutura sígnica – geralmente complexa” (p. 15) que podem se apresentar em forma de “um balé, um soneto, um desenho, uma sonata, um filme e uma catedral, todos figuram como ‘textos’ que se ‘lêem’; o mesmo se pode dizer de selos postais, uma procissão litúrgica e uma propaganda na televisão.” (p. 15).

3. Referências Intermidiáticas: estão nesta categoria as referências de uma mídia em outra, por exemplo, um texto literário citado em um filme, ou uma pintura que é referenciada em uma fotografia.

Clüver (2007) considera as referências intermidiáticas como uma das categorias mais comuns, pois apesar de se referirem a outra mídia, ainda mantêm suas próprias convenções. Ele considera, ainda, que “a intertextualidade sempre significa também intermedialidade” (CLÜVER, 2006, p. 14), uma vez que trata “texto” de forma mais abrangente, como sistemas sígnicos complexos, o que inclui textos escritos, visuais, musicais, etc. Intertextualidade “é uma forma condensada de dizer que entre os ‘intertextos’ de qualquer texto (em qualquer mídia) sempre há referências (citações e alusões) a aspectos e textos em outras mídias.” (CLÜVER, 2007, p. 17).

Dessa forma, a heterodiscursividade do romance, nos termos de Bakhtin (2017), pode ser considerada como uma forma de referência intermidiática. Para Bakhtin (2017), a heterodiscursividade no gênero romanesco surge da organização artística de variados discursos presentes em uma sociedade e em um determinado momento histórico. Segundo ele,

O discurso do autor, os discursos dos narradores, os gêneros intercalados e os discursos dos heróis são apenas as unidades basilares de composição através das quais o heterodiscurso se introduz no romance; cada uma delas admite uma diversidade de vozes sociais e uma variedade de nexos e correlações entre si (sempre dialogadas em maior ou menor grau). (BAKHTIN, 2017, p. 30)

A diversidade de discursos, vozes e gêneros presentes nos romances compõem as referências intermidiáticas. Tal diversidade agrega textos não-literários presentes no dia-a-dia e as estiliza para caber no texto literário. Foi nesse processo de transgressões de fronteiras intermidiáticas que a romancização de outros gêneros textuais foi possível, pois, como apontamos no Capítulo II, a heterodiscursividade que foi introduzida na unidade estilístico-composicional das epopeias e dos mitos fez surgir novas mídias, novos textos e novas identidades de gêneros textuais.

É importante lembrar, ainda, que

as especificidades genéricas e as normas prescritivas e restritivas que regem um gênero baseiam-se unicamente em convenções que podem ser parodiadas, enfraquecidas ou ultrapassadas sem muitos problemas; as especificidades midiáticas, por sua vez, implicam uma série de restrições materiais e operativas que podem, sim, ser alvo de brincadeiras, mas sem que o emprego dos meios e instrumentos midiáticos respectivos se abalem. (RAJEWSKY, 2012, p. 68).

Assim, é possível encontrar referências heterodiscursivas variadas e paródias mais ou menos dissonantes em um romance sem que ele perca sua essência, ou seja, nele existem referências intermediáticas que agregam camadas de significação a seu texto, sem tirar dele sua identidade de texto literário.

O ato de contar histórias pode ocorrer em diferentes mídias e as narrativas são moldadas de acordo com aspectos identitários fundamentais a cada uma das mídias. Jan-Nöel Thon (2015) lembra que, segundo David Herman, a narrativa transmídia “se preocupa com ‘práticas de contar histórias em diferentes mídias’ (2009, p. 194)” (p. 440).²⁰

Dessa forma, as narrativas intersemióticas sugerem, em si mesmas, que a ideia de “mídia pura” é incoerente, uma vez que sua concepção já é plural. Elas não dependem de uma mídia, mas vão ser conformadas de acordo com a linguagem e as fronteiras de cada mídia, mas essas narrativas trazem mais camadas de signos, são mais complexas por poderem relacionar um ou mais sistemas semióticos para transmitir mensagens culturais.

Nosso objetivo, nesta dissertação, não é analisar ou comparar as mídias, mas sim as transformações que a personagem do folclore nacional, Cuca, sofreu quando transposta de uma mídia para outra. Dessa forma, nos interessamos pelas “estratégias transmidiáticas de representação narrativa (e outros fenômenos transmídia) que se manifestam” (THON, 2015, p. 440; tradução nossa)²¹ na personagem e dentro das mídias narrativas literatura oral, literatura infantil, série televisiva e série de plataforma de *streaming*.

Veremos, a partir disso, que o desenvolvimento de aspectos descritivos de forma e aspectos psicológicos e narrativos presentes na personagem são afetados a depender da mídia que a enquadra.

4.3. Síntese e próximos passos

As questões que trouxemos neste capítulo acerca dos termos mídia, intermedialidade e narrativas intersemióticas nos ajuda a entender como as fronteiras midiáticas nos levam a analisar aspectos múltiplos como as implicações culturais, sociais, históricas e estéticas que os produtos culturais apresentam nos dias de hoje.

Apesar de não tratar especificamente das mídias, nosso objetivo é entender como as transposições do mito complexificam o horizonte interpretativo e como as referências inter,

²⁰ No original: “(...) is concerned with “storytelling practices in different media” (2009, 194).”

²¹ No original: “transmedial strategies of narrative representation (and other transmedial phenomena) that manifest themselves across a range of narrative media”.

intra e transmidiáticas influenciam nas leituras culturais e sócio-históricas que fazemos da Cuca. Tendo passado pelas definições desses termos, poderemos perceber mais facilmente tais aspectos nas análises que faremos do mito em diferentes tipos de narrativas no próximo capítulo.

CAPÍTULO V: A Cuca nas mídias

Tendo estabelecido nosso referencial teórico, passaremos para a investigação e análise das transformações do mito da Cuca. Pretendemos interligar os conceitos subjacentes de cultura, folclore e geopoesia à materialização desse ser mitológico na história oral, em *O Saci* ([1921] 2016) de Monteiro Lobato, no *Sítio do Picapau Amarelo* (1977-1986/2001-2007) e em *Cidade Invisível* (2021-), considerando os paradigmas culturais (GAUDREAULT, 2011) que envolvem seu desenvolvimento intersemiótico e sua manutenção no imaginário coletivo, necessária às manifestações folclóricas. Para isso, levaremos em conta o percurso descrito até aqui e veremos como se desdobram nas descrições físicas e psicológicas da personagem, e nos espaços-tempo em que atua.

Este capítulo é dividido em três partes, além da síntese. A primeira apresenta o caminho histórico do mito da Cuca com base no levantamento catalográfico feito por Luís da Câmara Cascudo (2012) do mito, desde Portugal até o Brasil e a junção de características europeias, africanas e indígenas no mito; a partir daí, analisamos as materializações da Cuca na narrativa oral. A segunda parte retoma aspectos da linguagem da literatura infantil para podermos interpretar como Monteiro Lobato apresenta a Cuca em *O Saci* ([1921] 2016). A terceira parte retoma questões da linguagem audiovisual na televisão e no *streaming* para podermos analisar a Cuca em *Sítio do Picapau Amarelo*, adaptação da série de livros de Monteiro Lobato transmitida pela TV Globo, que teve duas versões, uma entre os anos de 1977 e 1986, e a outra entre os anos de 2001 e 2007, e em *Cidade Invisível*, série que está disponível no catálogo do *site* Netflix desde 2021.

5.1. A Cuca na narrativa oral

Por ser essencialmente um ser mitológico presente em nosso folclore, a Cuca surge a partir da narrativa oral como parte do que Câmara Cascudo chama de “ciclo da angústia infantil” (CASCUDO, 2012, p. 182) que a noite traz consigo. Para investigar essa figura mitológica vamos, primeiramente, abordar a discussão sobre a literatura oral no Brasil proposta por Luís da Câmara Cascudo (2006) e as propriedades que o narrador deveria ter segundo Walter Benjamin (1987); discorreremos, também, sobre como o *skaz*, tipo de narrativa popular estudada pelos russos formalistas, se encaixa nesse contexto heterodiscursivo e intersemiótico. Em

seguida, analisamos como as raízes folclóricas desse mito influenciaram suas formas e funções nas narrativas brasileiras.

O *skaz* é um termo utilizado pela crítica soviética a partir dos anos 1920, oriundo do folclorismo. Wolf Schmid (2014) comenta que, embora haja muito interesse e discussão sobre esse tema na área dos estudos sobre narrativas, ainda não há uma definição totalmente aceita acerca do termo. Apesar disso, esse autor lista algumas características do *skaz*: a narratividade, a distância intelectual entre o narrador-contador e o autor da obra, a oralidade e a heterodiscursividade.

O narrador-contador é tradicionalmente um homem do povo que, ao narrar as aventuras dos heróis, traz consigo a espontaneidade e o coloquialismo em sua fala. Esse narrador-contador pode, ainda, intercalar e combinar narratividade com poeticidade, folclore e literatura, discurso (do) popular e do autor. Schmid (2014) chama esse tipo de *skaz* de ornamental, que “não indica um narrador pessoal particular, mas deve ser referido a todo um espectro de vozes e máscaras heterogêneas e muitas vezes mostra traços de ornamentação autoral (não narrativas!)”²² (SCHMID, 2014, p. 787).

Esse tipo de narrador-contador do *skaz* é aquele valorizado por Walter Benjamin (1987) e que ele considerava estar desaparecendo depois da II Guerra Mundial. Para ele, narrar era “a faculdade de intercambiar experiências” (BENJAMIN, 1987, p. 198) e o narrador deveria ser capaz de incorporar as histórias e as tradições locais às suas próprias experiências para poder (re)contá-las. Benjamin ainda acreditava que “entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais contadas pelos inúmeros narradores anônimos” (BENJAMIN, 1987, p. 198).

A literatura oral, ainda, presume um narrador-contador *in praesentia* (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 23), também chamado de narrador não-confiável (SCHMID, 2014), que apresenta a narrativa de forma direta, podendo intervir na organização dos acontecimentos de acordo com a reação de seu público e acrescentar características espaço-temporais.

O narrador do *skaz* se assemelha ao autor da geopoésia na medida em que reconhece a figura do narrador-contador, sua performance cultural e artística, mas também valoriza o interlocutor como participante de tal performance e da cultura.

Quanto ao ambiente, Cascudo (2006) afirma que, na maior parte do mundo²³, a literatura oral exige a obscuridade ou as primeiras horas da noite, pois promovem uma atmosfera de

²² No original: which does not indicate a particular personal narrator but must be referred to an entire spectrum of heterogeneous voices and masks and often shows traces of authorial (not narratorial!) ornamentalization.

²³ Para mais detalhes, veja Cascudo (2006, p. 249).

tranquilidade e sensação de completude das tarefas do dia. Nesse horário, o caráter doutrinador e educativo dessas narrativas seria atingido mais facilmente, fosse por meio do riso ou do medo.

Em *Geografia dos mitos no Brasil* (CASCUDO, 2012), o folclorista nordestino traçou um levantamento histórico sobre o mito da Cuca em terras brasileiras. No entanto, o material de estudo dessa tradição popular advém, prioritariamente, de textos escritos, o que acaba por indicar uma maior prevalência da origem europeia, como aponta Câmara Cascudo (2006): “[só] sabemos do indígena do século XVI, de sua existência normal, modos de agir, pensar, resolver, cantar, a exposição alarmada dos catequistas, arrolando os pecados, o que devia ser, urgentemente, corrigido. Do africano, em fins do século XIX, ouvira-se pouco.” (CASCUDO, 2006, p. 27-8). A solução para esse problema, para ele, se encontra na pesquisa e nos estudos sobre folclore e culturas, uma vez que a “colcha de retalhos” gerada a partir da coleta de depoimentos e da análise de novas fontes bibliográficas vão dando maior profundidade a esse horizonte.

De acordo com Cascudo (2006), mesmo que a literatura oral seja fixada pela tipografia, ela tem como característica principal: a persistência pela oralidade, já que sua “matéria pertence à Literatura Oral. Foi feita para o canto, para a declamação, para a leitura em voz alta.” (CASCUDO, 2006, p. 22). Ele ainda acrescenta que a literatura oral sempre acomoda elementos locais no enredo central da narrativa, “[c]anto, dança, mito, fábula, tradição, conto, independem de uma localização no espaço. Vivem numa região, emigram, viajam, presentes e ondulantes na imaginação coletiva.” (CASCUDO, 2006, p. 52).

Cascudo (2012) começa seu levantamento histórico apontando para o fato que a Cuca não tinha uma imagem fixa, sendo mais comumente relacionada a imagem do Mal, do monstro que matava os viajantes nas estradas, que levava as crianças malcriadas embora na calada da noite, que metia medo e devorava aqueles que cruzassem seu caminho. Ela é geralmente caracterizada como uma bruxa, uma mulher velha, um fantasma, ou um ente raptor.

Partindo da Península Ibérica, Cascudo (2012) descreve a Coca (como é chamada em algumas províncias espanholas, especialmente na Galícia) como um monstro, mais comumente um dragão, que figura nas procissões de *Corpus Christi* desde meados do século XVI, sendo confeccionado para essas ocasiões a partir de papelão e lona. No norte de Portugal, na região do Minho, a Santa Coca (mais uma variação de nomenclatura), também é personagem nas procissões de *Corpus Christi* e luta contra São Jorge, que sempre derrota o monstro.

Imagem 1: Coca de Monção



Fonte: Conselho Municipal de Monção²⁴

Nas procissões portuguesas, a Coca é o dragão, símbolo do mal, derrotado por São Jorge, o padroeiro do país e símbolo da bondade. Durante a apresentação, a besta aparece em praça pública fazendo estardalhaço e desafiando os espectadores. Surge um guerreiro envolto em um manto vermelho, São Jorge, que desafia o monstro e arranca-lhe uma orelha com brincos, de onde fluía sua força e poder. O Santo consegue lançar-lhe outros golpes na garganta, selando sua vitória contra o dragão malfeitor. Segundo o *website* do Conselho Municipal de Monção (2023), diz-se que caso o cavaleiro ganhasse a disputa, a colheita de vinho seria boa, mas caso a Coca vencesse, os tempos seriam árduos e desafortunados.

Imagem 2: Coca de Monção lutando contra São Jorge



Fonte: Portal do Folclore Português²⁵

²⁴ Disponível em: <<https://concelho.moncao.pt/pt/menu/511/corpo-de-deus-coca-de-moncao.aspx>>.

²⁵ Disponível em: <<https://folclore.pt/a-coca-de-moncao/>>. Acesso em março 2023.

Segundo o que escreve Carlos Gomes para o Portal do Folclore Português (2023), essa tradição teria sido iniciada no país pelos cruzados que foram combater os mulçumanos, os quais ocupavam a Península Ibérica. Os guerreiros invocavam a proteção de São Jorge por meio de um grito de guerra antes de entrarem nas batalhas e, após a reconquista do território pelos portugueses católicos, o santo passou a ser homenageado nacionalmente e a integrar a procissão de *Corpus Christi* de Monção.

De acordo com o artigo da Encyclopaedia Britannica (2022), a lenda de São Jorge data do século VI e relata a ocasião em que o Santo teria salvado a vida de uma princesa da Líbia das garras de um dragão e, perante tal ato de bravura, o rei, a princesa e seus súditos teriam se convertido ao cristianismo. Ainda segundo o artigo da Encyclopaedia (2022), esse mito pode ter sido uma versão adaptada do mito grego de Perseu, o qual salvou Andrômeda de um monstro marinho na mesma região, e teria sido apropriado e recontado por cruzados que tentavam espalhar a ideologia do cristianismo por meio de suas guerras santas.

Ao nos debruçarmos sobre essa caracterização da Cuca como dragão ou monstro marinho, percebemos que sua forma pode estar ligada às origens folclóricas de diversos povos europeus e asiáticos. Segundo o formalista russo Vladimir Propp (2002), as histórias desses contos, incluindo o de Perseu e de São Jorge, seguem uma forma mais ou menos regular em que

começam por um dano ou um prejuízo causado a alguém (rapto, exílio), ou então pelo desejo de possuir algo (o czar manda seu filho buscar o pássaro de fogo), e cujo desenvolvimento é o seguinte: partida do herói, encontro com o doador que lhe dá um recurso mágico ou um auxiliar mágico munido do qual poderá encontrar o objeto procurado. Segue-se: o duelo com o adversário (cuja forma mais importante é o combate com o dragão), o retorno e a perseguição. (PROPP, 2002, p. 4)

Além de descrever a forma dos contos, o autor russo discute sobre a função social dessas narrativas: conservar dogmas e doutrinas usados para explicar o mundo, e expressar “atos ou ações cuja finalidade é agir sobre a natureza e subjugar-la. São essas ações que chamaremos de ritos e costumes.” (PROPP, 2002, p. 10).

Assim, as crenças de um povo são expressas em ritos e costumes que refletem as forças da natureza e sociais que os envolve. Os contos conservam vestígios de ritos e costumes de sociedades antigas; porém, é importante lembrar que, como são metáforas, os contos podem não refletir exatamente o pensamento dos antigos. Propp (2002) afirma que um motivo de conto pode representar uma organização social que exija o sacrifício de animais ou de jovens mulheres, por exemplo, e, quando esse modelo de sociedade entra em declínio, passa a representar um perigo que o herói deve impedir.

Um outro costume consistia em oferecer uma jovem em sacrifício ao rio do qual dependia a fertilidade. Isso ocorria no início da sementeira e devia favorecer o crescimento das plantas. No conto, porém, surge um herói que liberta a jovem do monstro que ia devorá-la. Na realidade, na época em que o rito estava em vigor, tal “libertador” teria sido trucidado como um perigoso infiel que colocava em risco o bem-estar do povo e a *colheita*. (PROPP, 2002, p. 13)

Dessa maneira, é possível que o mito de um monstro que deveria receber sacrifícios para prover uma boa colheita tenha sido redefinido como a Santa Coca da Procissão minhota. São Jorge deve matar a Coca não só para libertar a cidade de suas garras, mas também para agir sobre a natureza, subjugar-la e assegurar uma boa colheita ao bom povo.

A forma de dragão ainda condensa significados ocultos que são relevantes para a manutenção desse elemento cultural e sua prática social. Segundo Propp (2002), o dragão é um ser de fogo ou de água, que vive em montanhas, cavernas ou nos céus e sua função é guardar as fronteiras. Ele é representado como um amálgama de ancestrais totêmicos de aspecto animal, mais comumente uma serpente e um pássaro. “Para os reinos distantes são criados os pássaros; para o reino subterrâneo, as serpentes, vermes e outros répteis, entre os quais, pelo visto, não há grande diferença. O pássaro e a serpente são os animais mais comuns, mais difundidos para representar a alma.” (PROPP, 2002, p. 300).

O amálgama desses animais totêmicos na forma do dragão revela uma ligação com concepções de morte, não necessariamente sinônimo do fim, mas de uma transformação ou início de uma nova fase. Podemos ver a fusão de pássaro e serpente no corpo feito de lona do dragão denominado Santa Coca, mas o mais importante é a função social que representa: a de transformar a natureza ao derrotar um grande mal (que pode variar entre eventos climáticos desfavoráveis até invasores) para que o povo pudesse desfrutar de uma boa colheita e momentos de paz.

Além de poder ser representada pelo dragão da Líbia que é derrotado por São Jorge, a Cuca era também conhecida pelos portugueses e espanhóis como uma “entidade fantástica, que se julga habituada a devorar criaturas humanas, como o *papão*.” (CASCUDO, 2012, p. 186). Apesar desse papão não ter uma forma fixa, Cascudo (2012) lembra que a maioria das pessoas o identifica como uma mulher.

Marina Mortoza (2013), ao estudar o mito da Lâmia, aponta semelhanças entre ela e a Cuca. Lâmia era a filha de Posídon (também conhecido por Poseidon), o deus dos mares greco-romano, que teria sido uma rainha da Líbia. Segundo o *Dicionário da mitologia grega e romana*:

Zeus enamorara-se dela e unira-se-lhe. Mas, de cada vez que ela dava à luz uma criança, Hera, cheia de ciúmes, arranjava forma de a fazer perecer. Por fim, Lâmia foi esconder-se numa caverna isolada e, de desespero, tornou-se um monstro invejoso das mães mais felizes que ela, a quem tirava e devorava os filhos. Hera, para mais a perseguir, privara-a do sono até ao momento em que Zeus, apiedando-se dela, lhe concebeu o dom de tirar os olhos e de os voltar a pôr [*sic*] quando quisesse. Havia, por isso, momentos (particularmente quando tinha bebido muito vinho) em que Lâmia dormia, tendo colocado os olhos num recipiente perto dela. Então, nada havia a temer da sua parte; mas, outras vezes, ela vagueava noite e dia sem dormir e espreitava as crianças para as devorar. (GRIMAL, 1997, p. 266)

Mortoza (2013) ainda fala sobre que, desde a antiguidade, o mito da Lâmia era relatado de maneiras diferentes, por isso ela ora era o bicho-papão raptor e devorador de crianças, ora um espírito maligno que assombra as noites, ora uma velha bruxa que enganava ou prejudicava as pessoas com suas feitiçarias.

Além disso, a Lâmia era constantemente confundida com o de outra personagem mitológica, a Empusa, uma vez que suas representações nas narrativas orais difundidas por meio do teatro grego sugeriam arquétipos com funções narrativas parecidas. Dentre os espectros do séquito de Hécate, a deusa dos caminhos, a Empusa é um ser que pode se metamorfosear em uma bela e jovem mulher que vaga à noite assustando as pessoas e se alimentando de carne humana (GRIMAL, 1997).

As três personagens apresentam algumas similaridades: todas podem se metamorfosear em mulheres, são más, raptoras e se alimentam de carne humana (principalmente de crianças), além de serem criaturas noturnas e habitarem cavernas. Por essas descrições, podemos perceber que a circulação de (fragmentos de) informação fez surgir intertextos e novas referências culturais a partir da justaposição de características dos mitos da Cuca, da Lâmia e da Empusa.

Passando a outras representações, mas ainda tratando da cultura popular portuguesa, vemos que a Cuca é, também, referida como “coco”, sinônimo de diabo no *Auto da Barca do Purgatório* (RAMOS, 2019), obra de 1518 de Gil Vicente. Apesar de sua forma não ser descrita em detalhes, sua função de ente guardião do reino da morte fica evidente no trecho a seguir:

Vem um Menino de tenra idade e diz:

Menino *Mãe e o coco está ali
queres vós estar quedo quelle?*
Diabo *Passa passa tu per i.*
Menino *E vós quereis dar em mi
ò demo que o trouxe ele.*

(RAMOS, 2019, p. 286)

Na *Geografia dos mitos* (2012), Câmara Cascudo aponta para a conexão entre os nomes “Coca” ou “Coco” com “cabeça” e “crânio”. Em confluência com outros mitos que remontam aos celtas que habitaram algumas regiões da península ibérica, era comum usar “Coca” para se referirem a abóboras e lhe talharem olhos e boca, acenderem uma luz dentro delas e deixarem em algum lugar ermo como um espantalho para amedrontar os passantes.

Uma outra associação mais obscura é relativa à importância da cabeça para os povos celtas como o eram os Galaicos ou os Celtiberos: estes povos eram caçadores das cabeças dos seus inimigos, que as expunham no exterior das suas habitações, assim como as Cocas são expostas, ou as empunhavam espetadas nas pontas das lanças, algo que [...] encontra eco na tradição de levar Cocas espetadas num pau pelas ruas. A própria palavra “Coca” parece ter como hipótese de origem etimológica o proto-celta *krowkã-, que significa cabeça, e na Galiza ainda hoje se usa a palavra “crouca” para designar uma cabeça. Esta possível raiz para a tradição das Cocas ganha ainda maior significância tendo em conta que na tradição celta a cabeça continha a essência, ou a alma, da pessoa, sendo que muitas lendas e mitos irlandeses e galeses incluem cabeças decepadas a retornarem da morte e a falarem. A Coca pode assim resultar da convergência destes dois aspectos, o regresso dos mortos simbolizado através da representação de uma cabeça, o veículo da alma e consequentemente o melhor símbolo para o seu retorno. (CARNEIRO, 2016, on-line)

Mais uma vez a Cuca é, então, ligada à ideia de alma e de morte, mas aqui sua materialização é a cabeça – geralmente a de um morto que, de alguma forma, “volta à vida” como um fantasma.

Segundo Propp (2002), muitos costumes e rituais relacionados à morte ditam o que deve ser feito em relação à cabeça e isso fica evidente no número de contos que guardam tais vestígios. Em alguns contos, “pode-se obrigar um morto a prestar serviço cumprindo-se todos os atos rituais de que ele necessita na qualidade de morto” (PROPP, 2002, p. 177), aprisionando-o, assim, como um fantasma servente; em outros, caso os rituais de passagem não sejam cumpridos, o morto retorna para atormentar os vivos até que sua vontade seja feita. Dessa forma, era preciso realizar rituais apotrópicos²⁶ tais como velar o corpo do morto, visitar seu túmulo por determinado tempo ou levar-lhe presentes para que conseguisse desviar as influências malélicas que rodeiam o caminho do morto até o outro mundo.

O mito da Cuca, aportando em terras brasileiras, ganhou novas camadas de significação, outras formas e funções, devido à convergência de mitos de origens europeias, africanas e indígenas. Além da conexão com a morte e a alma, a Cuca passa a ser conectada com o sono e a velhice, elementos evidentes nas cantigas de ninar.

²⁶ Também chamados de apotropéicos ou apotrópicos.

No Brasil, as formas de dragão, demônio e cabeça fantasmagórica da Cuca europeia dão lugar à coruja. As corujas Rasga Mortalha e Murucututu, em especial, são personagens de contos populares e cantigas de ninar representadas como guardiãs do mundo dos mortos, criadoras da noite e protetoras do sono (CASCUDO, 1999; LEVY & MACHADO, 1995; MACHADO, 2012; GARUTTI, 2013).

O mito da Cuca foi largamente propagado no Brasil por meio das cantigas de ninar e são nelas que vemos a variedade de formas que ela toma. Segundo Silvia Machado (2012), a coruja murucututu é um “[e]lemento originário da cultura dos grupos indígenas nativos da região amazônica, [e ela] será transportada para o interior de canções culturalmente híbridas e nelas adquirirá caráter exclusivamente terrífico.” (p. 104). A cantiga de ninar a que Machado se refere foi transcrita no *Dicionário de Cascudo* (1999):

Murucututu,
da beira do telhado,
leva este menino
que não quer ficar calado.
(p. 600)

O caráter híbrido da cantiga da murucututu amazônica fica evidente quando a contrastamos com outras versões em que a Cuca é representada, conforme demonstra Câmara Cascudo:

“Durma, meu benzinho,/ que a cuca, j’ei vem”, diz da cantiga de adormecer. [...] Diz uma quadrinha popular portuguesa, citada por Gonçalves Viana, *Palestras Filosóficas*: “Vai-te papão, vai-te, embora / de cima desse telhado, / deixa dormir o menino / um soninho descansado”. Diz uma quadrinha mineira, visivelmente aparentada com a precedente: “Olha o negro velho / em cima do telhado, / Ele está dizendo, / quer o menino assado”. Outra, ainda mais próxima da portuguesa, e também de Minas (citada, como a primeira, por Lindolfo Gomes): “Vai-te, coca, sai, daqui / para cima do telhado; / deixa dormir o menino / o seu sono sossegado”. (CASCUDO, 1999, p. 324)

A partir das cantigas, podemos perceber algumas formas da Cuca: a primeira é a de coruja, a segunda é a de papão e a última de “negro velho”. A coruja, como vimos, é o ser agourento que traz a noite, mas também é a mãe do sono e a guia entre o mundo dos vivos e o dos mortos. A forma de papão está ligada a Portugal, bicho papão que rapta e devora as pessoas, principalmente as crianças que não se comportam como os adultos acham pertinente. E a última forma é a de negro velho, a qual desenvolvemos a seguir.

Partindo das línguas bantas e da influência da cultura angolana, Cascudo (2012) registra que “Cuco” ou “Cuca” são nomes genéricos para se referir a pessoas idosas, avô e avó.

“Envolve a impressão de velhice, decrepitude, acabrunhamento físico. O ‘negro velho’ de Minas Gerais é um cuca legitimamente angolês. Em Pernambuco até Ceará, o ‘negro de Angola’ vale pela ‘Coca’ e pela ‘Cuca’ do sul brasileiro. Assombra todo menino esperto.” (CASCUDO, 2012, p. 189).

Imagem 3: Cantiga de ninar

The image shows a musical score for a lullaby in 6/8 time. It consists of five staves of music. The first two staves are the main melody, and the last three staves are a variation. The lyrics are written below the notes.

leitor

Dor. me, Te. nem, se não a Cu-ca vem, fã.

pai foi prá ro. ça, ma. mãe lo. go vem.

Variante:

Dor, me, Te. nem, se não a Cu-ca vem, fã.

pai foi prá ro. ça, ma. mãe lo. go vem fã.

pai foi prá ro. ça, ma. mãe lo. go vem.

Fonte: *Geografia dos Mitos Brasileiros* (CASCUDO, 2012, p. 189)

As cantigas da Cuca presentes no folclore brasileiro vêm sempre em quadras e são cantadas em tom pacificador, apesar de geralmente sugerirem um perigo iminente caso a criança não adormeça logo. Existem variações da cantiga de ninar da Cuca em todo o país, algumas delas são:

Nana, neném
Que a Cuca vem pegar
Papai foi na roça
Mamãe foi trabalhar.

Nana, nenê,
que a Cuca vem pegar,
mamãe foi na roça,
papai já vem já.

Vai, Cuca, sai daqui
para cima do telhado
deixa o menino.
dormir sossegado.

Assim, percebemos como o folclore se mantém vivo, como ajuda a preservar a tradicionalidade e a identidade de um povo (mesmo que minimamente, pois, como se sabe, a colonização portuguesa apagou culturas e silenciou povos). O mito da Cuca se transformou em um símbolo sincrético, passando a ser identificado como um ser maldoso informe, a assombração que aparece com o escuro; ser velho e feio, que aparece à noite para levar as crianças mal-criadas embora; e a forma mais comum, “como uma velha, bem velha, enrugada, de cabelos brancos, magríssima, corcunda e sempre ávida pelas crianças que não querem dormir cedo e fazem barulho. É um fantasma noturno.” (CASCUDO, 2012, p. 185)

Após demonstrar a variedade de funções e significados atrelados ao mito da Cuca, convém discutir algumas das possibilidades de transmissão em formas culturais. Vimos que, por suas raízes mitológicas, a Cuca é uma personagem que pode figurar tanto em contos e autos, quanto em procissões e cantigas. Na literatura oral, sua imagem literária será ditada por um narrador-contador *in praesentia* do *skaz*, que é, também, não-confiável, pois organizará o ambiente e os momentos narrativos de acordo com a reação de seus interlocutores.

Nesse sentido, a literatura oral da qual a Cuca faz parte tem semelhança com a estrutura formal da epopeia, de acordo com Bakhtin. Segundo ele:

A epopeia é indiferente ao princípio formal, ela pode ser incompleta (...) e pode não ter um final rigoroso (...). O passado absoluto é fechado e concluído tanto no conjunto quanto em qualquer uma das suas partes. Por isso, qualquer parte pode ser enformada e apresentada como um todo (...). E não há mal nisso, pois a estrutura do conjunto se repete em cada parte, e cada parte é concluída e redonda como um todo. (BAKHTIN, 2019, p. 99-100)

Isso quer dizer que é possível começar a narrativa da derrota da Cuca pela espada de São Jorge a partir de um recorte no tempo, não é preciso mostrar como a Cuca veio a surgir, pois isso é indiferente ao todo narrativo. É importante, porém, seja qual for o espaço, que a *ideia* do que é a Cuca se repita. Como personagem da literatura oral, a Cuca é caracterizada como um símbolo da angústia, da perversão e do desconhecido. Ela é o dragão, a cabeça sem corpo e fantasmagórica, o demônio, a coruja, a velha e a bruxa. Sua presença nos contos e cantigas é sempre prontamente identificada como a de antagonista, a vilã da história.

Segundo E. M. Forster (1974), a caracterização psicológica desse tipo de personagem é chamada de “plana” e é constituída “ao redor de uma única ideia ou qualidade (...). A personagem realmente plana pode ser expressa por só uma frase” (p. 54). Para o autor, o fato da personagem poder ser identificada por somente uma frase é uma vantagem tanto para os

contadores quanto para os ouvintes/leitores da narrativa, uma vez que já possuem “sua própria atmosfera” (FORSTER, 1974, p. 55) e são facilmente lembradas pelos ouvintes/leitores.

Uma personagem mitológica e folclórica precisa da permanência e da tradição popular para poder agir como símbolo codificador da identidade de uma sociedade. O folclore precisa da antiguidade, da persistência e do anonimato para poder ser tido como tal; dessa forma, a forma plana da personagem Cuca lhe possibilitou ser assimilada pela memória coletiva e pela tradição popular. Sua caracterização psicológica não poderia ser outra senão essa, a de personagem plana – mesmo que sua forma física varie de acordo com a organização da narrativa.

Christopher Vogler (2015), se baseando no modelo do monomito de Joseph Campbell, descreveu algumas estruturas arquetípicas como máscaras que as personagens usam e que representam facetas de suas personalidades. As máscaras que a Cuca representa são as de Guardiã do Limiar, que pode ser o primeiro vilão ou obstáculo imposto ao herói e que serve para testar suas habilidades; e de Sombra, que pode ser o grande vilão e representante da “energia do lado obscuro, os aspectos não expressos, desconhecidos ou rejeitados de alguma coisa” (VOGLER, 2015, p. 111).

Quanto ao tempo narrativo, a Cuca se insere no que Massaud Moisés (2007) chama de tempo mítico (ou tempo psicológico, ou metafísico, ou de duração). Esse tempo mítico, também denominado como “não-histórico” pelo autor, tem como característica o encadeamento de momentos desordenados e/ou fragmentados, que encontrarão congruência psicológica não pela ordenação linear do tempo, mas sua harmonia será “resultante da identidade ou reiteração dos conteúdos, não da sucessividade” (p. 106).

5.2. A Cuca na literatura infantil de Monteiro Lobato

Para investigar a Cuca na literatura infantil retomaremos, primeiramente, alguns pontos do histórico da literatura infantil no Brasil para podermos salientar, aspectos que a identificam enquanto mídia, tais como sua relação com o texto escrito, a linguagem empregada e o uso de ilustrações – o que Clüver (2006) chama de paratexto, baseado no termo de Gérard Genette, . Em seguida, apresentaremos o percurso editorial do *Saci* ([1921] 2016), um resumo da trama e, depois, analisaremos como Monteiro Lobato conseguiu se destacar nesse campo ao associar o folclore à literatura para crianças. Por fim, analisaremos a caracterização da Cuca nessa narrativa.

A literatura para crianças no Brasil se fez, principalmente, a partir da coleta e da “higienização” linguística e cultural de narrativas tradicionais, cantigas e outros textos folclóricos com objetivos prioritariamente didáticos. Assim, pode-se dizer que a literatura infantil se desenvolveu de forma simbiótica ao projeto pedagógico das escolas do século XIX e, até hoje, se mantém, de certa maneira, associada a esse ambiente.

Antes de tudo, a literatura infantil é destinada a um público que está em formação social, cultural, linguística e psicológica. Ela nasce a partir da dualidade literatura-pedagogia, como vimos anteriormente, e tem como um de seus “objetivos” orientar as crianças intelectual ou emocionalmente por meio do *entretenimento*. Apesar disso, os jovens leitores não devem ser percebidos como totalmente desprovidos de agentividade, tendo em vista que “[o] surgimento de livros para crianças pressupõe uma organização social moderna, por onde circula uma imagem especial de infância: uma imagem que encare as crianças como consumidores exigentes de uma literatura diferente da destinada aos adultos.” (LAJOLO, 1985, p. 49).

Por ser “uma comunicação histórica (localizada no tempo e no espaço) entre um locutor ou um escritor-adulto (emissor) e um destinatário-criança (receptor)” (SORIANO, 1975, apud COELHO, 2000, p. 30), a linguagem utilizada nessas narrativas deve ser adequada à faixa etária e ao desenvolvimento linguístico em que as crianças se encontram. Assim, os temas, as estruturas e o emprego de uma linguagem marcada pela coloquialidade, mas que ainda mantém a correção gramatical, são moldados para atender diferentes leitores.

Monteiro Lobato, que, como vimos, escreveu e editou várias narrativas para o público infantil, reconhecia não só o valor econômico dessas obras, mas também seu valor formativo. Carmen Azevedo, Marcia Camargos e Vladimir Sacchetta lembram de uma nota de Lobato sobre a importância das fábulas para a formação intelectual e do caráter das crianças:

As fábulas constituem um alimento espiritual correspondente ao leite na primeira infância. Por intermédio delas a moral, que não é outra coisa mais que a própria sabedoria da vida acumulada na consciência da humanidade, penetra na alma infante, conduzida pela loquacidade inventiva da imaginação. Esta boa fada mobiliza a natureza, dá fala aos animais, às árvores, às águas e tece com esses elementos pequeninas tragédias donde ressurre a ‘moralidade’, isto é, a lição da vida. O maravilhoso é o açúcar que disfarça o medicamento amargo e torna agradável a sua ingestão. (LOBATO, 1922, p. 171 apud AZEVEDO; CAMARGOS; SACCHETTA, 1997, p. 161, 164).

As fronteiras midiáticas nesse gênero literário foram, por algum tempo, fluidas, uma vez que ele se relaciona diretamente com a literatura oral e com as histórias de formas simples: contos, adivinhas, piadas, mitos, e afins (JOLLES, 1976). Porém, ao contrário da literatura oral transcrita, a literatura infantil é, geralmente, desde sua concepção, destinada à mídia livro.

Além das adaptações linguísticas, as ilustrações são elementos indispensáveis na literatura infantil. Desde os primeiros livros impressos no Brasil, aqueles mais pedagógicos que literários, os contos já vinham entrecortados por desenhos ou fotografias que ajudavam os leitores a construir as imagens propostas pela narrativa escrita. Clüver (2006), baseado em Genette, chama de paratextos aqueles textos não-verbais que fazem parte do livro, tais como as imagens de capa e as ilustrações, os quais ele considera terem “uma influência considerável sobre a construção textual por parte do leitor” (p. 14) – de qualquer faixa etária, não só o leitor mirim.

Nelly Coelho (2000) resume o valor desses paratextos da seguinte forma:

- Estimula o *olhar* como agente principal na estruturação do mundo interior da criança, em relação ao mundo exterior que ela está descobrindo.
- Estimula a *atenção visual* e o desenvolvimento da capacidade de percepção.
- Facilita a *comunicação* entre a criança e a situação proposta pela narrativa, pois lhe permite a percepção imediata e global do que vê.
- *Concretiza relações abstratas* que, só através da palavra, a mente infantil teria dificuldade em perceber; e contribui para o desenvolvimento da capacidade da criança para a seleção, organização, abstração e síntese dos elementos que compõem o todo.
- Pela força com que toca a sensibilidade da criança, permite que se fixem, de maneira significativa e durável, as sensações ou impressões que a leitura deve transmitir. Se elaborada com arte ou inteligência, a *imagem* aprofunda o poder mágico da *palavra literária* e facilita à criança o convívio familiar com os universos que os livros lhe desvendam.
- Estimula e enriquece a imaginação infantil e ativa a potencialidade criadora – natural em todo ser humano e que, muitas vezes, permanece latente durante toda a existência por falta de estímulo. (COELHO, 2000, p. 197-8)

O balanço entre texto verbal e texto visual deve surgir a partir da identificação do público-alvo, uma vez que os leitores mais velhos podem precisar menos do auxílio das ilustrações para concretizar relações abstratas, por exemplo. De qualquer forma, as ilustrações são partes integrantes das narrativas infantis e ajudam na formação desses leitores.

O exemplar da literatura infantil que introduz a personagem Cuca é *O Saci* ([1921] 2016) de Monteiro Lobato. Antes, ela estava presente somente na literatura oral e em outras manifestações folclóricas, mas, a partir desse momento, ela se torna uma das personagens mais conhecidas do imaginário tradicional dos brasileiros.

O Saci foi publicado pela primeira vez em 1921, mas teve alterações e reedições feitas por Lobato até pouco antes de sua morte em 1948. Um exemplo de modificação feita pelo autor foi o número de capítulos: a primeira edição continha somente nove capítulos, a quarta foi composta por trinta e três capítulos e a última apresentou uma redução para vinte e oito capítulos (LOBATO, 2016). Outro exemplo de alteração que podemos citar dentre as primeiras edições

é no que diz respeito à simplificação da linguagem e a supressão de personagens consideradas como estrangeiras por Lobato.

O motivo que Lobato queria retratar neste segundo volume das aventuras no Sítio do Picapau Amarelo era o tema do *medo*. A partir daí, diferentes tipos de medo vão sendo apresentados: o medo de animais potencialmente perigosos, o desconhecido e a perda de um ente querido. A Cuca, personagem ainda inédito na literatura infantil, foi a representante de todos esses medos, por apresentar uma aparência híbrida, ter habilidades mágicas e longevidade impossível, e ainda levar embora as crianças malcriadas.

A trama, como temos na última edição, conta as aventuras de Pedrinho durante suas férias de verão. O menino fala que gostaria de ir caçar na mata virgem do sítio chamada de Capoeirão dos Tucanos, mas Dona Benta lembra ao neto que na mata há perigos diversos: onças, aranhas caranguejeiras, vespas e até Sacis. Para provar que não tem medo de nada, Pedrinho resolve capturar um Saci. Ele, então, pergunta a Tio Barnabé sobre as características físicas dos sacis, que tipo de reações o diabinho praticava e o procedimento que deveria seguir para aprisionar um deles. Encantado com a possibilidade de ter um Saci para si, Pedrinho pede ajuda a Narizinho para capturarem um em uma garrafa.

Tendo sucedido em seu plano, Pedrinho decide ir à mata com a garrafa que continha um Saci como proteção. Lá, o Saci faz um trato com o menino: promete protegê-lo em troca de sua liberdade. Dessa forma, os dois passam parte da noite vendo todo tipo de criaturas mitológicas aparecer: outros Sacis, Lobisomem, Caipora, Mula sem cabeça; a cada aparição, o Saci ia contando ao menino um pouco de suas histórias.

A noite de descobertas maravilhosas é interrompida pela notícia de que Narizinho havia sido raptada pela Cuca. Os dois saem, então, para salvar a menina das garras da vilã que se escondia em uma caverna próxima ao Sítio. Ao encontrarem o covil da Cuca, os heróis encontram-na dormindo, coisa que só acontece em uma noite a cada sete anos, amarram-na com cipós, o Saci posiciona estalactites para fazerem pingar um pingo d'água na testa da Cuca e assim obrigam-na a dizer o paradeiro de Narizinho.

Por fim, ao reconhecer a derrota, a Cuca informa a eles que Narizinho se encontrava transformada em pedra lá no Sítio e que seria preciso encontrar, desfolhar e lançar as pétalas de uma flor azul que ela havia plantado perto de um pote d'água. Seguindo as instruções da vilã, Pedrinho consegue fazer a prima retornar ao seu estado natural e é tratado como herói. Quanto ao Saci, ele some com o raiar do dia, aproveitando sua liberdade.

Apesar de Narizinho ser transformada em pedra na edição definitiva, Costa (2012) aponta algumas diferenças nas primeiras edições do livro, principalmente naquelas até 1932.

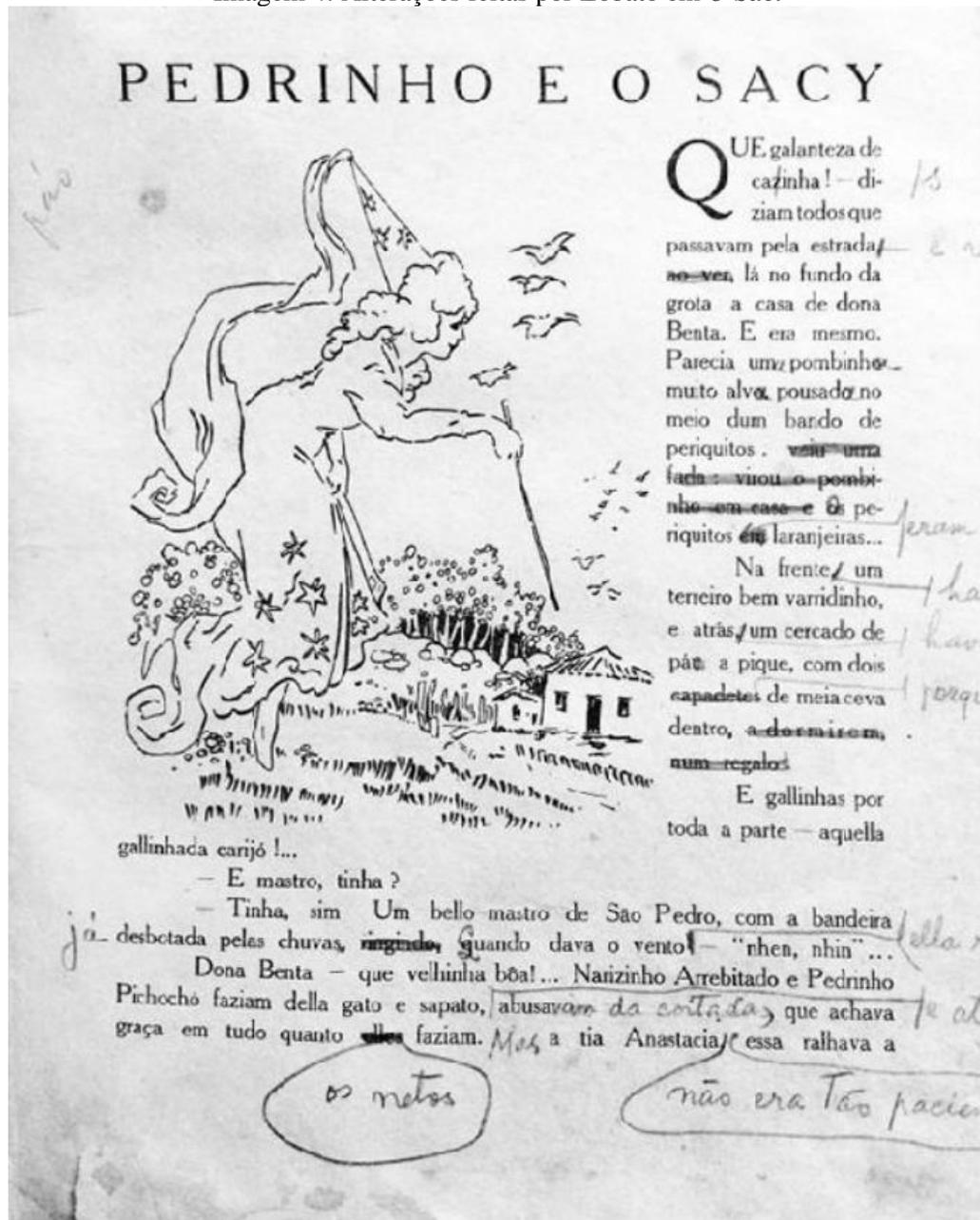
Nessas edições mais antigas, Pedrinho e o Saci encontram a Cuca devorando uma criança, “cem mamangavas e duas dúzias de aranhas caranguejeiras” (COSTA, 2012, p. 155) e só depois disso é que a Cuca cai no sono. Além disso, a Cuca não era acordada pelo pingar de água na testa, mas sim “com pauladas na cabeça, recurso o qual, na edição definitiva, é sugerido por Pedrinho, mas rejeitado pelo saci.” (COSTA, 2012, 155).

A partir de estudos sobre o folclore brasileiro e mesmo depois do desenvolvimento do *Inquerito* (1918), Monteiro Lobato foi capaz de recriar a personagem Saci-Pererê e incluir outras personagens do imaginário popular na narrativa d’*O Saci*. Essas pesquisas prévias, tanto do folclore como mercadológicas, ajudaram-no em três pontos centrais para o desenvolvimento da literatura infantil: o primeiro se refere à diminuição de estrangeirismos, fossem personagens ou na linguagem; o segundo se refere à adequação da linguagem ao público-alvo; o terceiro se refere às alterações de aspectos físicos e psicológicos das personagens, principalmente do Saci, que se tornou uma criaturinha inteligente e brincalhona, e da Cuca, a qual detalharemos adiante.

Assim como aponta Costa (2012), alguns autores consideravam Monteiro Lobato como um escritor avesso ao Modernismo e suas inovações no campo das artes em geral. De fato, Lobato demonstrava suas rixas e desaprovações de várias formas: em artigos de jornal, como naquele sobre a exposição de Anita Malfatti; em entrevistas que evidenciavam desacordos com Oswald de Andrade; em críticas feitas pelas personagens do Sítio. No entanto, Lobato utilizou recursos que rompiam com a tradição literária e linguística de forma similar a de muitos de seus contemporâneos modernistas.

As principais críticas de Lobato ao Modernismo eram a cópia e o uso excessivo de elementos europeus em narrativas que se propunham a representar a cultura brasileira. Para Costa (2012), *O Saci* foi uma tentativa de afirmar a “independência do imaginário artístico brasileiro” (p. 36) ao reunir diversas personagens do nosso folclore. Porém, romper totalmente com uma estética e com tipos de personagens já consagrados pelos contos maravilhosos não tarefa que uma edição consiga dar conta. Nas várias alterações que Lobato fez em *O Saci*, o autor corrigiu alguns lapsos europeístas (como ele mesmo considerava) que sua narrativa continha, dentre eles uma fada.

A Imagem 4, a seguir, mostra uma das primeiras páginas em que o autor descreve a casa de Dona Benta. Na primeira edição, uma fada aparece e transforma uma pombinha na casinha do Sítio, e a ilustração reforça o elemento maravilhoso da mágica. Para a segunda edição, Lobato resolve riscar a lápis essa passagem da fada, retirando-a da história, como vemos na Imagem 4, além de propor revisão linguística e alteração de algumas palavras por meio de anotações laterais.

Imagem 4: Alterações feitas por Lobato em *O Sacy*

Fonte: *O Sacy* (LOBATO, 2016, p. 138)

Lajolo e Zilberman (2007) lembram que Lobato buscava apresentar um retrato do Brasil daquela época, ao mesmo tempo rural e invadido por inovações tecnológicas tipicamente urbanas, e, por isso, a brasilidade deveria ser preservada nas narrativas, “mas em consonância com o mundo moderno, que é inevitavelmente internacionalista, quer se deseje ou não.” (p. 58).

A literatura infantil lobatiana revela, ainda, outras intenções aparentemente contraditórias, tais como o valor formativo e educativo, a centralização verboideológica e a unificação cultural, mas que contrastam com a criação vocabular, a estratificação e o heterodiscurso social. Essas dualidades ficam claras no trecho:

A moda de Dona Benta ler era boa. Lia “diferente” dos livros. Como quase todos os livros para crianças que há no Brasil são muito sem graça, cheios de termos do tempo do Onça ou só usados em Portugal, a boa velha lia traduzindo aquele português de defunto em língua do Brasil de hoje. Onde estava, por exemplo, “lume”, lia “fogo”; onde estava “lareira” lia “varanda”. E sempre que dava com um “botou-o” ou “comeu-o”, lia “botou ele”, “comeu ele” – e ficava o dobro mais interessante. (LAJOLO; ZILBERMAN, 2007, p. 56 apud LOBATO, 1956, p. 199).

O trecho evidencia a vontade que Monteiro Lobato tinha de criar uma literatura que fosse ao mesmo tempo aceita pelas escolas e famílias “de hoje”, mas que as crianças também conseguissem entender a história por si mesmas e que ainda lhes fosse digna de atenção e curiosidade. Dessa forma, Lobato trazia para os seus “não-livros” os tipos de personagens dos contos maravilhosos em episódios narrativos que se estendem por vários títulos, onde seu grupo de personagens constantes se encontra com figuras mitológicas brasileiras, sem deixar de lado a participação de personagens estrangeiras canônicas e inevitáveis por fazerem parte de um imaginário internacional.

Como já mencionamos anteriormente, Monteiro Lobato conecta aspectos da literatura oral folclórica e mitológica com o gênero conto maravilhoso e cria um modelo de literatura infantil feito por brasileiros para brasileiros. Lobato tomou elementos transmidiáticos presentes na cultura popular e escreveu narrativas com caráter “romanesco” que refletem as consequências da romancização dos gêneros, onde

eles se tornam mais livres e mais plásticos, sua linguagem se renova por conta do heterodiscurso extralinguístico e das camadas “romanesco” da linguagem literária, eles se *dialogizam*, neles penetram amplamente o *riso*, a *ironia*, os elementos da *autoparodização*, e por último – e isto é o mais importante – o romance introduz neles a *problematicidade*, uma específica *incompletude* semântica e o *contato vivo com a atualidade inacabada, em formação* (com o presente inacabado). (BAKHTIN, 2019, p. 70)

A plasticidade e a renovação linguísticas são realçadas a partir da quebra com a maneira tradicional de impositação modular da voz para a contação de narrativas infantis em favor do uso do coloquialismo, de onomatopeias e de neologismos.

Quando Pedrinho vai até Tio Barnabé, “um negro de mais de oitenta anos que morava no rancho coberto de sapé lá junto da ponte” (LOBATO, 2016, p. 20), para descobrir mais sobre os sacis, podemos ver mais um cruzamento de fronteiras midiáticas, uma retomada da narrativa oral fixada pela tipografia em uma narrativa pensada para a tipografia. Tio Barnabé é feito um narrador-contador tradicional do *skaz*, ou seja, ele emprega narratividade ao contar suas experiências com um Saci, a espontaneidade e a oralidade são evidenciadas pelos desvios da

norma padrão em suas falas e o heterodiscurso social é traduzido pela distância intelectual entre o narrador-contador (Tio Barnabé) e o autor da obra (Monteiro Lobato).

Imagem 5: Tio Barnabé como narrador-contador, ilustração de J. G. Villin



Fonte: *O Saci* (LOBATO, 2016, p. 23)

Quando o menino lhe pergunta sobre a existência dos sacis, o velho lhe responde como um bom narrador de *skaz*:

— Pois, Seu Pedrinho, saci é uma coisa que eu juro que “exeste”. Gente da cidade não acredita – mas “exeste”. A primeira vez que vi saci eu tinha assim a sua idade. Isso foi no tempo da escravidão, na Fazenda do Passo Fundo, que era do defunto Major Teotônio, pai desse Coronel Teodorico, compadre de sua avó, Dona Benta. Foi lá que vi o primeiro saci. Depois disso, quantos e quantos!... (LOBATO, 2016, p. 20).

Além do narrador-contador típico das narrativas orais, a cantiga de ninar também é uma referência intermediária presente em *O Saci*. Quando o Saci avisa Pedrinho do perigo que Narizinho corre, o menino se recorda de uma variação da cantiga da “bruxa das histórias que a ama lhe contara nos primeiros anos de sua vidinha” (LOBATO, 2016, p. 98):

Durma, nenê, que a Cuca já lá vem,
Papai está na roça; mamãezinha,
No Belém. (LOBATO, 2016, p. 98)

Um outro aspecto que demonstra o cruzamento de fronteiras midiáticas em *O Saci* é a ideia tradicional do herói do folclore, “aí o homem mesmo é grande, e não às custas de outrem, ele mesmo é alto e forte, ele sozinho pode rechaçar vitoriosamente todo um exército inimigo” (BAKHTIN, 2018, p. 96), que contrasta com o herói romanesco marcado pela incompletude. Pedrinho imagina ser um herói folclórico, que não tem medo de nada e pode derrotar até bichos

como a onça; porém, quando passa a noite na mata na companhia do Saci, percebe que ainda há muito a aprender — ele é um herói em desenvolvimento. No momento de perigo, também, quando saem para resgatar Narizinho, o papel de herói folclórico só pode ser realizado em dupla, pela colaboração do menino com o serzinho mitológico.

Se no processo de romancização e cruzamento de fronteiras midiáticas os heróis são aproximados dos leitores, dando-lhes a possibilidade de autoidentificação ao mostrar que eles ainda estão em desenvolvimento, a vilã da trama também ganha camadas da “zona romanesca” (BAKHTIN, 2019), que foram corroborados pelo uso dos paratextos. Essas camadas, no entanto, servem para evidenciar a estranheza e a monstruosidade da Cuca, colocando-a como um “outro” com o qual não é possível se identificar.

Monteiro Lobato, que sempre contratava ilustradores para criarem a arte das capas dos livros que editava, escolheu a dedo os artistas que desenhariam os paratextos de seus livros infantis, uma vez que precisavam “recheiar” sua narrativa e chamar a atenção das crianças. As ilustrações presentes nas várias edições publicadas por Lobato de *O Saci* foram feitas por Jurandyr Ubirajara (J. U.) Campos, Jean Gabriel Villin, André Le Blanc e Avgvstvs, as quais aprofundam e englobam símbolos presentes na narrativa lobatiana e na narrativa oral, como veremos mais à frente.

A Cuca que aparece em *O Saci* tem uma aparência diferente da Cuca europeia, como era de se esperar de Lobato, pois o dragão não exala brasilidade o suficiente e uma forma de demônio não seria muito apropriada para uma narrativa infantil.

Por seus conhecimentos em mitologia e por ter escrito outras narrativas com personagens greco-romanas como em *O Minotauro* (1939) e *Os doze trabalhos de Hércules* (1941), é possível que Lobato tenha preferido descrever a Cuca com base nas características da Lâmia. A habilidade de metamorfose, a caverna como morada, a forma feminina e a privação do sono são pontos comuns entre a Lâmia e a Cuca.

A Cuca aparece em *O Saci* tanto como velha bruxa, quanto como um monstro que lembra a forma do dragão. O dragão estrangeiro pode ter sido substituído, mas o hibridismo essencial dos animais totêmicos (o réptil e a ave) foi mantido ao apresentá-la com “cara de jacaré e garras nos dedos como os gaviões” (LOBATO, 2016, p. 109). A composição de animais representantes da alma e o local onde a Cuca mora revelam sua conexão com o arquétipo do dragão devorador e da guardiã do mundo dos mortos ou a entrada para o “outro mundo” – a caverna, local por onde os heróis precisam passar para ganharem tal título. Dessa maneira, a Cuca ganha uma aparência mais brasileira, mas ainda conserva sua ligação com os animais representantes da alma.

Os detalhes da aparência da Cuca vão sendo revelados no decorrer da narrativa, recurso que pode aumentar a curiosidade, o medo do desconhecido e a tensão. Ela é inicialmente descrita pelo Saci como a “Rainha das Coisas Feias” (LOBATO, 2016, p. 99), uma criatura velha, poderosa e má. Em outro momento, Pedrinho a vê em sua caverna em forma de monstro com cara de jacaré e garras de gavião; mais tarde, depois de voltar a ser menina, Narizinho descreve seu encontro com a Cuca que se apresentara como uma velha bruxa.

Na imagem 6 a seguir, vemos como o ilustrador J. U. Campos retratou a Cuca recostada em uma parede de sua caverna, prestes a adormecer. A vilã aparece antropomorfizada, sua longa camisola e touca de dormir remetem a uma mulher, provavelmente idosa, mas seu rosto é o de um jacaré e seus pés, mesmo tendo o formato de pés humanos, têm dedos com longas garras de gavião.

Imagem 6: Cuca dormindo em sua caverna por J. U. Campos



Fonte: *O Saci* (LOBATO, 2016, p. 111)

Além de ser descrita como uma bruxa velha de milhares de anos, a Cuca é também retratada como um monstro inteligente e que representa tudo o que há de feio e ruim, uma antagonista competente e essencialmente má. Sua inteligência é evidenciada quando ela consegue enganar a esperta Narizinho, enfeitiça-a e causa seu desaparecimento repentino. Outro momento que demonstra sua inteligência e seu artil é durante o embate com os heróis, pois, mesmo subjugada e amarrada por cipós, ela ainda tenta enganá-los com tarefas perigosas para que fossem derrotados por alguma outra entidade mitológica.

Imagem 7: Cuca subjugada por André Le Blanc



Fonte: *O Saci* (LOBATO, 2016, p. 116)

Até a edição definitiva, vários ilustradores desenharam o encontro de Pedrinho e do Saci com a Cuca em sua caverna. Mesmo com as alterações das ações da vilã, de devoradora de insetos, aracnídeos e criancinhas para uma atitude mais passiva de monstro em sua toca que adornece pela primeira vez depois de sete anos, sua preferência gastronômica é sugerida nos paratextos por restos de ossos que parecem ser humanos, tal como na ilustração de Villin a seguir.

Imagem 8: Cuca subjugada por J. G. Villin

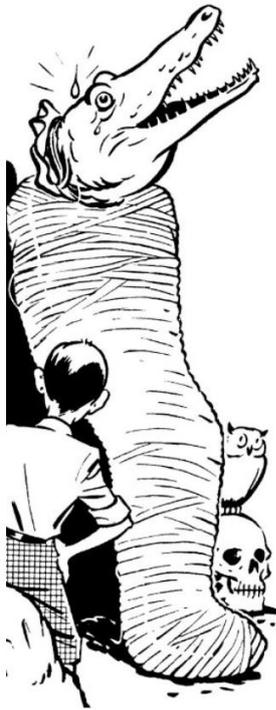


Fonte: *O Saci* (LOBATO, 2016, p. 115)

Apesar de Lobato não mencionar a ligação entre a Cuca e as corujas ou às caveiras fantasmagóricas, é interessante notar que os paratextos indicam tal conexão. O Saci diz a Pedrinho que a coruja está a seu serviço, trabalhando como uma mensageira durante a noite, mas nas ilustrações de J. U. Campos (imagem 6), Jean Gabriel Villin (imagens 8 e 9) e André

Le Blanc (imagem 7) a coruja está mais próxima da Cuca. O crânio também é retratado nas ilustrações de André Le Blanc (imagem 7), Jean Gabriel Villin (imagem 9) e Avgvstvs (imagem 10).

Imagem 9: O sofrimento da Cuca por J. G. Villin



Fonte: *O Saci* (LOBATO, 2016, p. 124)

Imagem 10: Capa d'*O Saci* por Avgvstvs



Fonte: *O Saci*, capa da edição de 1948

A caverna da Cuca é um elemento secundário na narrativa de Lobato, sendo descrita brevemente como no trecho a seguir:

Bem à frente erguia-se a muralha duma montanha de pedras negras, com arvoredo retorcido brotando das brechas. Era uma paisagem diabólica, que punha nos nervos das criaturas os mais esquisitos arrepios. Lugar bom mesmo para morada de monstros como a Cuca... (LOBATO, 2016, p. 107).

Quando Pedrinho e o Saci entram na caverna, o interior pouco teve relevância, pois a presença da Cuca se fazia mais significativa. O único detalhe presente em todos os paratextos dos ilustradores escolhidos por Lobato era a presença de estalactites na caverna, uma vez que seria o meio pelo qual os heróis derrotam a vilã.

Segundo Propp (2006), a personagem antagonista aparece duas vezes na trama: “a primeira vez, surge de repente, e de fora (chega voando, aproxima-se furtivamente etc.) e logo desaparece. A segunda vez, apresenta-se como um personagem a quem se procurava, e

geralmente no final de uma viagem.” (p. 82). Essa estrutura é seguida em *O Saci*, mas em retrospecto, pois sua primeira aparição só é descrita depois que Narizinho é salva no final da aventura.

Narizinho é vítima da Cuca não por ela ser malcriada ou não querer dormir na hora determinada pelos adultos, mas por sua personalidade. Na primeira aventura, *Reinações de Narizinho*, Lobato descreve a menina como geniosa, faladeira e muito brincalhona, características mais comumente associadas a meninos àquela época e que eram pouco “convenientes” para as meninas de famílias influentes, uma vez que elas deveriam ser inteligentes, mas recatadas e voltadas para atividades do lar.

Para Narizinho, a Cuca apareceu de repente e se revelou como uma “uma velha, muito velha e coroca, [...] com um sorriso muito feio na cara.” (LOBATO, 2016, p. 127). A velha desconhecida lhe ofereceu uma estranha flor azul e pediu que a menina cheirasse a tal flor; no instante que sentiu o perfume, a menina se tornou pedra e a bruxa foi embora dali deixando sua vítima transformada.

A alteração do dano causado pela Cuca, ou seja, ao invés de devorar e regurgitar Narizinho, mas transformar a menina em pedra, deixa o prejuízo menos violento e grotesco. Essa mudança nas edições mais recentes pode estar relacionada ao fato de a menina não ser malcriada, isto é, não estar brigando contra a hora do sono, por exemplo. Dessa forma, a menina não estaria recebendo o “castigo” por seu comportamento, mas pelo simples fato da Cuca estar cumprindo a função de antagonista em sua primeira aparição.

Imagem 11: Cuca e Narizinho por J. G. Villin



Fonte: *O Saci* (LOBATO, 2016, p. 128)

O instrumento utilizado para transformar a menina em pedra pode parecer incomum, mas a flor azul ficou conhecida, a partir do Romantismo alemão (SPERBER, 2011), como um símbolo do tesouro oculto que poderia ser representado pelo amor impossível, por exemplo, ou, ainda, ser uma metáfora para a procura incessante pela inspiração e pelo fazer poético; mas a flor azul também estava ligada a um símbolo alquímico.

Suzi Sperber (2011), em uma breve análise sobre o tesouro oculto que é simbolizado pela flor azul em *Heinrich von Ofterdingen* (1800), romance de Novalis, que inaugura o uso dessa flor na literatura, afirma que ela

foi associada a uma gravura presente no tratado alquímico *Pandora* (1582), de Hieronymus Reussner, representando três flores que saem de uma haste comum, plantada no chamado ovo hermético (em verdade, um círculo) contendo o ouroboro [*sic*]. Este é um símbolo representado por uma serpente, ou um dragão, que morde a própria cauda. Na referida gravura a serpente tem patas e garras: portanto, é um dragão... O ouroboros simboliza a eternidade. São três flores: uma vermelha, outra branca e a terceira azul. A flor vermelha simboliza o ouro, a flor branca, a prata e a flor azul, a sabedoria (*flos sapientum*). (SPERBER, 2011, p. 11)

A flor azul é, portanto, o material e o método que a Cuca usa para exercer sua função de antagonista. Por outro lado, ela não é somente um material mágico, ela é, também, um objeto que conecta a Cuca a sábios seres mitológicos: o dragão e a serpente, que simbolizam a eternidade. As formas pelas quais a Cuca era representada na literatura oral e em outras manifestações folclóricas podem ser interpretadas como parte da Cuca de Lobato por meio de sua conexão com os significados subjacentes que podem ser associados à flor azul, tal qual uma espécie de síntese de várias significações em um único instrumento mágico dentro da obra do *Saci*.

Mesmo sendo a vilã mais icônica da história, as aparições da Cuca são breves. Contudo, podemos perceber o quanto esse mito mudou para poder ser enquadrado na mídia literatura infantil. Lobato preservou algumas características do folclore no desenvolvimento da narrativa, tais como a inserção do narrador-contador, aspectos do *skaz* e o momento no qual os eventos maravilhosos acontecem (depois do entardecer e durante a noite), mas precisou descrever fisionomias e ações, o que torna o mito menos flexível do que na narrativa oral.

A Cuca de Lobato já não pode mais ser entendida como folclórica em si, pois perdeu o caráter da anonimidade do autor. Apesar disso, ela pode ser considerada como uma representação do folclore na literatura infantil. Em essência, a Cuca conserva a ideia de perversão, símbolo de angústia e do desconhecido, pois é descrita como má, velha, feia, raptora

e devoradora de crianças; mas não deixa de ser inteligente e ardilosa – que são as características mais comuns à máscara da Sombra (VOGLER, 2015).

Os acontecimentos em *O Saci* ([1921] 2016) transcorrem de forma linear, recurso preferível para a literatura infantil, uma vez que o leitor implícito é uma criança que ainda está construindo seu repertório linguístico e se acostumando à linguagem literária. Dessa forma, o tempo narrativo no qual a Cuca pertence é, também, cronológico. Apesar da linearidade, as aparições da Cuca acontecem “ao contrário”, pois surgem ao entardecer e transforma Narizinho em pedra e depois, em sua caverna. Porém, na narrativa, os heróis a encontram primeiro e só mais tarde, quando a menina é salva, é que ficam sabendo dos detalhes do encontro de Narizinho e da Cuca.

Enquanto personagem mitológica, a Cuca surge de acordo com o horário de preferência das narrativas folclóricas e de seres noturnos: o entardecer e durante a noite. Além disso, sua fisionomia de monstro, apesar de abasileirada, conserva a ligação com animais totêmicos, réptil e ave, gerando a forma de dragão; sua companhia são as corujas, as guias para o “outro mundo”; e sua morada é a caverna, que nada mais é do que a entrada para o “outro mundo”, para a transformação.

A caracterização psicológica da personagem, de acordo com a nomenclatura de Forster (1974), ainda é plana, tal qual nas narrativas orais. Por se basear nos contos maravilhosos, Lobato pode ter mantido essa característica para deixar claras as funções de cada personagem. Dessa forma, os jovens leitores conseguiriam identificar com facilidade as características típicas de uma vilã, mesmo que essa fosse a primeira vez que a Cuca aparecesse como personagem na literatura infantil.

5.3. A Cuca no audiovisual

Ao se tornar personagem de séries audiovisuais, o mito da Cuca sofre, necessariamente, diversas modificações. É preciso, antes de adentrar as modificações sofridas, explicar um pouco sobre a estrutura narrativa e linguagem das séries audiovisuais, sua organização e relação com o público-alvo e o tipo de mídia física pela qual é transmitida - ou seja, as particularidades encontradas nas séries televisivas e naquelas disponíveis em plataformas de *streaming*. Em seguida, levando em conta as diferenças entre as duas séries (*Sítio do Picapau Amarelo* [1977-1986; 2001-2007] e *Cidade Invisível* [2021-]), apresentaremos os resumos das tramas e analisaremos as representações da Cuca separadamente.

Quando as séries televisivas ainda estavam em uma fase emergente e de consolidação de fronteiras, o aparato televisivo ainda se encontrava em desenvolvimento tecnológico, o que acabou moldando certos aspectos identitários das séries. Um desses aspectos foi a organização dos episódios, que geralmente contavam com um de apresentação das personagens principais e da trama, e, depois disso, os episódios continuavam com histórias que se fechavam em si, ou seja, tinham começo, meio e fim, não deixando “ganchos” que continuariam na semana seguinte. Esse fato dava maior autonomia às emissoras, que poderiam transmitir episódios fora da ordem de produção, e também facilitava a fidelização de novos espectadores, que não sentiriam falta de conhecimento da trama para poder acompanhar as histórias.

Como já comentamos antes, as mídias nascem dentro de uma zona intermediática, o que não foi diferente para as séries televisivas. Esse formato de capítulo de apresentação e histórias com o mesmo núcleo de personagens vivendo histórias diferentes a cada episódio foi o mesmo que Lobato utilizou em sua série literária. *A menina do narizinho arrebitado*, de 1921, que mais tarde se tornou *Reinações de Narizinho*, foi o ponto de partida para as histórias do Sítio, quando as personagens foram apresentadas, depois disso, não era preciso explicar os detalhes sobre como Emília, por exemplo, ganhou vida. Assim também eram estruturadas as séries televisivas.

Tradicionalmente, as séries de televisão destinadas ao público infantil e as de comédia têm episódios de aproximadamente 20 minutos intercalados por intervalos comerciais, o que faz com que as transmissões durem por volta de 30 minutos. Antes de cada intervalo, as séries tendem a deixar um gancho para manter a curiosidade e a audiência do espectador; ao retornar do intervalo, a última fala é, geralmente, repetida para que o espectador lembre de onde parou.

Já as séries feitas para as plataformas de *streaming* seguem uma forma diferente das destinadas à televisão. Normalmente, elas têm episódios com duração entre 30 minutos e 60 minutos e nem sempre incorporam os ganchos entre um quadro e outro, uma vez que não são interrompidas por intervalos comerciais. Nas séries de *streaming* que não têm a estrutura de episódios independentes, os ganchos são mais comumente colocados no final dos capítulos e no final das temporadas, quando um arco narrativo é encerrado, mas algum indicativo do novo arco é deixado para despertar o interesse do espectador em ver a continuação da obra.

A narrativa audiovisual, por sua essência multimidiática, apresenta uma complexidade em sua linguagem que excede à das mídias anteriores, ou seja, a narrativa oral e a literária infantil. A “narrativa filmica não é unitária”, ela se dá a partir da “articulação de diversas operações de significação (a *encenação*, o *enquadramento* e o *encadeamento*)” (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 73-74) e de outros elementos como “as sucessões, as precessões, os hiatos temporais, a causalidade, os laços adversativos, a proximidade ou o

afastamento espacial, etc.” (METZ, 1968, p. 101, apud GAUDREULT; JOST, 2009, p. 25) criados a partir do posicionamento da câmera, das mudanças de planos, dos diálogos, do ritmo impresso tanto pela montagem quanto pela trilha sonora, entre outros.

Gaudreault e Jost (2009), ao tratarem do narrador no cinema, lembram que ele “conta/mostra” a história *in absentia*; tais narradores podem ser divididos em dois tipos: o *narrador verbal*, que é explícito, intradiegético (faz parte da narrativa) e visualizado, a quem damos um “crédito de confiança” pelo fato de, enquanto espectadores, aceitarmos que a história que assistimos é verdadeira; e o *grande imagista fílmico*, que é um narrador implícito, extradiegético (não faz parte da narrativa) e invisível, “que manipula o conjunto da trama audiovisual”. (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 66).

Similarmente, Gaby Allrath, Marion Gymnich e Carola Surkamp (2005) afirmam que

[a] instância narrativa predominante nas séries de TV (como em mídias audiovisuais em geral) é não antropomórfica. Ela apresenta o mundo narrado e, assim, conta a história, cumprindo a função do narrador de *selecionar* o que os espectadores vão assistir ao determinar quais eventos, locais ou personagens são mostrados. A câmera ou dispositivo fílmico também determina *como* a história é apresentada, se os espectadores, por exemplo, veem um *close* de um rosto ou a pessoa inteira (plano médio). Outros indicadores comuns da seleção de imagens por parte da câmera são movimentos, cortes e ângulos de visão. (...) a câmera não é apenas um dispositivo de gravação neutro, mas desempenha um papel importante ao contar a história, pois seleciona o que os espectadores veem. (ALLRATH; GYMNICH; SURKAMP, 2005, p. 13-4, tradução nossa)²⁷.

Além disso, a narrativa audiovisual, para Gaudreault e Jost (2009), se faz a partir da mostração de planos articulados que significam uma imagem capturada em uma “topografia imaginária [que liga] simultaneamente locais heterogêneos” (COLIN, 1990, apud GAUDREULT; JOST, 2009, p. 35). Essas topografias imaginárias são, então, conectadas a partir da articulação de planos selecionados pelo narrador e mostrados aos espectadores.

As imagens e topografias imaginárias criadas pela narrativa audiovisual produzem uma *impressão* de realidade, uma vez que, segundo Edgar Morin (1983), são imagens que somente aludem a uma realidade e, por isso, atenuam os sentimentos dos espectadores e permitem a “projeção-identificação (participação afetiva)” (p. 150).

²⁷ No original: The predominant narrating agency in TV series (as in audiovisual media in general) is non-anthropomorphic. It presents the narrated world and thus tells the story, fulfilling the narrator’s function of *selecting* what viewers come to know by determining which events, locations or characters are shown. The camera or filmic composition device also determines *how* the story is presented, whether viewers, for example, see a close-up of a face or the entire person (full shot). Further common indicators of the selection of images on the part of the camera are movements, cuts and viewing angles. (...) the camera is not just a neutral recording device, but plays an important role in telling the story since it selects what the viewers see.

Para Morin (1983), é justamente essa realidade atenuada da imagem que possibilita ao espectador uma “projeção-identificação (participação afetiva)” (p. 150) que advém das estruturas subjetivas identificadas nas imagens objetivas, aquelas presentes no filme.

Um primeiro e elementar processo de projeção-identificação vem, pois, conferir às imagens cinematográficas realidade suficiente para que as projeções-identificações ordinárias possam entrar em jogo. Por outras palavras, há um mecanismo de projeção-identificação na origem da percepção cinematográfica. Por outras palavras ainda, a participação subjetiva aproveita no cinematógrafo o caminho da reconstrução objetiva. (MORIN, 1983, p. 151)

Nas séries para o público infantil, como é o caso de *Sítio do Picapau Amarelo*, a repetição de locações, ações e diálogos, o coloquialismo atualizado nas falas das personagens e as músicas são elementos indispensáveis para que a “projeção-identificação” (MORIN, 1983) do público com a narrativa desempenhe seu papel social.

O processo de projeção-identificação nas séries que não são destinadas ao público infantil, como no caso de *Cidade Invisível*, da qual analisaremos a personagem Cuca/Inês, pode acontecer de diversas formas, na “medida em que identificamos as imagens na tela com a vida real” (MORIN, p. 151), seja de forma metafórica ou não.

5.3.1. A Cuca na televisão com o *Sítio do Picapau Amarelo* primeira versão

O *Sítio do Picapau Amarelo* teve duas versões na TV Globo, a primeira foi ao ar entre os anos de 1977 e 1984, enquanto a segunda foi televisionada entre 2001 e 2007. Ambas as versões tinham o objetivo de promover entretenimento aliado a um conteúdo de informação e instrução, o qual seria apresentado de forma lúdica e com o uso da linguagem coloquial.

A primeira versão (de 1977 a 1984) tinha capítulos de cerca de 20 a 30 minutos que eram transmitidos duas vezes por dia durante a semana, o capítulo inédito ia ao ar à tarde e era reprisado pela manhã. A adaptação das aventuras lobatianas foram feitas por Paulo Afonso Grisolli e Wilson Rocha, com a redação de Paulo Afonso Grisolli e Wilson Rocha; Wilson Rocha e Benedito Ruy Barbosa (1977); Wilson Rocha, Sylvan Paezzo e Marcos Rey (1983). Já a direção geral foi feita por Geraldo Casé, mas também contou com a direção de Fábio Sabag (1981); Fábio Sabag e Roberto Vignatti (1983); Gracindo Jr. e Hamilton Vaz Pereira (1985). A supervisão era feita por Edwaldo Pacote.

A equipe de produção da primeira versão teve a preocupação de manter vivos na trama alguns aspectos caros a Monteiro Lobato: o contraste da criança que sai do centro urbano e vai

para o meio rural, a linguagem cheia de expressões populares e as inovações tecnológicas que se infiltraram em nossas casas, como os televisores que agora figuravam na sala de Dona Benta.

Para garantir um conteúdo educacional adequado, a equipe contava com o apoio de especialistas em “linguística, ciência, educação, psicologia, pesquisa e sociologia, e a seleção do conteúdo de cada capítulo era feita pelos autores e pelo grupo de apoio pedagógico.” (MEMÓRIA GLOBO, 2021).

O processo de projeção-identificação se dava pela articulação de cenários reais e fantásticos, uma vez que a trama se desenvolvia em um sítio real situado na zona oeste do Rio de Janeiro, mas também tinha cenas gravadas em estúdio e algumas que usavam *chromakey*, por exemplo, para alterar o tamanho das personagens.

A trama da primeira versão é situada no Sítio do Picapau Amarelo, onde moram Dona Benta, sua neta Narizinho, e a cozinheira Tia Nastácia. Tio Barnabé, Zé Carneiro, Garnizé, João Perfeito e Seu Elias moravam nas cercanias. Durante as férias escolares, o primo de Narizinho, Pedrinho, que estudava na cidade, ia para o Sítio e era nesse momento que as crianças viviam aventuras emocionantes em mundos de fantasias. Eles ainda contavam com a companhia de Emília, a boneca de pano que tomou uma pílula mágica e ganhou vida, Visconde de Sabugosa, o boneco de sabugo de milho que criou vida depois de entrar em contato com os livros de Dona Benta, e o Saci Pererê.

A bruxa Cuca, que morava na floresta vizinha ao Sítio, sempre tentava atrapalhar a diversão das crianças. Ela era chamada de “jacarezão” e tinha uma risada estridente de dar medo, característica mantida por todas as intérpretes da Cuca. Nessa primeira versão, a Cuca foi interpretada por três atrizes: Dorinha Duval (entre 1977 e 1978), Stella Freitas (entre 1978 e 1981) e Catarina Abdala (entre 1981 e 1986).

Na série infantil, a Cuca é uma personagem recorrente que aparece desde a primeira temporada como vilã. Ela é tida como um ser maldoso, que não consegue lidar com a felicidade dos outros e precisa fazer planos mirabolantes para acabar com a alegria dos residentes do Sítio, incluindo, por exemplo, esquemas para transformar todos em pedras.

Imagem 12: Cuca da primeira versão



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, *A Cuca Vai Pegar* - ep. 6 (1977)²⁸

A aparência da Cuca da primeira versão se manteve inalterada, mesmo com a mudança das atrizes. Assim como a Cuca da narrativa oral e da lobatiana, a da televisão também era metamorfa, apesar de manter sua forma reptiliana durante a maior parte do tempo. As atrizes vestiam uma fantasia de jacaré de torso listrado e colorido, com olhos e boca vermelhos, longas garras e cabelos loiros.

Como já mencionamos, a escolha do jacaré pode ter sido uma maneira de abrigar o dragão europeu, uma vez que esse animal é, predominantemente, nativo das Américas. Além disso, o jacaré é um animal que está presente em vários mitos indígenas como um ancestral totêmico e guarda semelhanças tanto com a aparência quanto com a função do dragão.

Os olhos e boca vermelhos da Cuca nos remetem ao mito Yanomami sobre a origem do fogo. Johannes Wilbert e Karin Simoneau (1990) compilaram 364 narrativas do povo Yanomami que foram coletadas por nove autores colaboradores, os quais transcreveram as narrativas em inglês. O mito de origem do fogo está entre essas narrativas e, em quase todas as variações, o detentor do fogo era o jacaré. Segundo essas narrativas, quando os ancestrais Yanomami ainda podiam se transformar em animais, o responsável por levar a comida até o grupo era o jacaré. Ele saía de dia em busca de lagartas e as entregava cruas para o grupo. No entanto, o que os outros não sabiam era que ele guardava o fogo em sua boca e sempre separava algumas lagartas para cozinhar e comê-las à noite na floresta, só dividindo-as com sua esposa, a perereca. Um dia, o resto do grupo decide investigar o comportamento deles e descobrem o

²⁸ Disponível em <<https://globoplay.globo.com/sitio-do-picapau-amarelo/t/rkBkNtCNxs/>>. Acesso em março 2023.

segredo. Com raiva do comportamento egoísta do jacaré, os outros decidem dançar para fazê-lo rir e cuspir um pouco do fogo. Para se disfarçarem, eles pintam seus corpos com urucum em diferentes padrões e dançam com movimentos engraçados, mas o jacaré estava impassível. Somente o último, o uirapuru-de-asa-branca consegue fazer o jacaré rir e cuspir um pouco de fogo. Nisso, outros pássaros que ainda estavam por perto, pegam um pouco de carvão e voam, mas são impedidos pela perereca, que lança jatos de água e apaga o fogo que os pássaros levavam. O único que conseguiu ser mais rápido que a perereca foi o japu-preto, que voou alto e escondeu o fogo no interior de algumas árvores e frutos. Incapaz de apagar o fogo levado pelo japu-preto, a perereca amaldiçoa a todos falando que estavam fadados a queimar seus mortos e sofrer por isso; ela e o jacaré se transformaram definitivamente em animais e decidem viver nos rios, longe do fogo amaldiçoado, onde é mais fresco.

Por manter o fogo preso em sua boca e em segredo do resto do grupo, a boca do jacaré teria ficado vermelha. A cor vermelha e as ações do jacaré são características associadas à avareza, pois só ele e sua esposa podiam usufruir do privilégio da comida cozida. Até aqui temos uma das conexões entre o jacaré do mito e a Cuca, ou seja, a boca vermelha como símbolo da mesquinha, característica ruim e prejudicial ao convívio em coletividade.

Não podemos afirmar que haja indicação de que Monteiro Lobato ou os roteiristas e produtores da série televisiva conhecessem esse mito, porém a narrativa exposta explica o que subjaz a cor vermelha dos olhos e interior da boca da fantasia da Cuca, sua a conexão com o dragão cuspidor de fogo, assim como seu egoísmo.

Imagem 13: Cuca em sua caverna



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, A Cuca Vai Pegar - ep. 6 (1977)²⁹

²⁹ Disponível em <<https://globoplay.globo.com/sitio-do-picapau-amarelo/t/rkBkNtCNxs/>>. Acesso em março 2023.

Ainda acerca da narrativa mitológica Yanomami apresentada, é possível notar um embate entre os representantes da alma (PROPP, 2002): os pássaros e os répteis. Se forem unidos, pássaros e répteis podem dar origem ao dragão, mas o que temos nessa narrativa é a separação entre o mundo superior, representado pelos pássaros, e o subterrâneo, representado pelos répteis. Quando o jacaré e a perereca deixam o grupo para habitar o reino das águas, o povo-pássaro é amaldiçoado e a alma dos seus só poderá transcender se forem queimados e eles deverão sofrer assistindo os olhos de seus parentes ficarem vermelhos enquanto seus corpos são incinerados. Foi assim que surgiram os ritos funerários de cremação mantidos pelo povo Yanomami até os dias de hoje.

Nesse ponto, temos conotações diferentes para a cor vermelha: angústia, sofrimento e aflição. A Cuca, além de ser mesquinha, é símbolo da angústia – principalmente a infantil, como categorizada por Cascudo (2012) – e os olhos vermelhos da personagem televisiva dão a sensação de que ela quer sempre causar tensão e desconforto naqueles que a encontram – é sempre um suplício iminente.

Segundo Propp (2002), os ciclos de iniciação e de concepções de morte estão tão ligados que não é possível traçar limites entre um e outro. Esses ciclos têm, geralmente, a caverna ou reservatórios de água como a entrada para o outro mundo, e seus guardiões são os dragões. Enquanto no mito Yanomami temos o embate entre os representantes da alma, a cisão entre eles e o exílio no reservatório de água (o rio), no *Sítio* temos, mais uma vez, a caverna como limite para o outro mundo e a Cuca como guardiã.

A entrada para seus domínios da Cuca fica no meio da mata, que na série televisiva é gravada em locação, ou seja, em um sítio real; já o interior, é gravado em estúdio. O encadeamento dos planos – entrada da caverna situada em uma mata real mostrada, geralmente, em plano geral (imagem 14) e interior da caverna criada em estúdio (imagem 15) –, quando articulados pela montagem, produzem a topografia imaginária característica da narrativa audiovisual.

Imagem 14: Entrada para a caverna da Cuca



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo, A Cuca Vai Pegar* - ep. 5 (1977)³⁰

Imagem 15: Interior da caverna da Cuca



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo, A Cuca Vai Pegar* - ep. 4 (1977)³¹

Sua morada abrange vários elementos góticos que estarão presentes na ambientação e que são dispostos de diferentes formas em todas as versões (mesmo com alterações que descreveremos mais adiante). A caverna nesta versão é rodeada por estalactites, assim como era em *O Saci* (LOBATO, 2016), e para intensificar a sensação de mistério e maldade, o lugar estava constantemente envolto por uma fumaça, que às vezes era branca, advinda do grande caldeirão de bruxa ou do garrafão de cristal, e às vezes era amarelada, advinda do teto.

³⁰ Disponível em <<https://globoplay.globo.com/sitio-do-picapau-amarelo/t/rkBkNtCNxs/>>. Acesso em março 2023.

³¹ Disponível em <<https://globoplay.globo.com/sitio-do-picapau-amarelo/t/rkBkNtCNxs/>>. Acesso em março 2023.

Quanto aos objetos de cena, a caverna era bastante minimalista, uma vez que não há muitos elementos além de um pedestal feito de pedra no qual a Cuca apóia seu garrafão de cristal, uma mesa e uma esteira de madeira, e seu caldeirão de bruxa que fica ao fundo da caverna rodeado por estalagmites.

Imagem 16: Caldeirão da Cuca



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, A Cuca Vai Pegar - ep. 5 (1977)³²

A magia da Cuca é natural, ou seja, ela não precisa de um condutor mágico, como uma varinha, para performar seus truques. Apesar disso, os utensílios mágicos tais como o caldeirão e a bola de cristal (nesse caso, um garrafão) ainda são necessários para canalizar seus poderes de bruxa.

Mesmo encerrando em si tantas características de um monstro amedrontador, o diretor da série, Geraldo Casé, “recorda que a personagem ia além da maldade: ‘A Cuca tinha uma outra faceta, além da de bruxa. Ela também era um elemento de humor.’” (MEMÓRIA GLOBO, 2021). Dessa forma, a Cuca do *Sítio* cumpre a função dramática de vilã e de alívio cômico, ao mesmo tempo que cria o conflito e desafia os protagonistas, seus “planos infalíveis” acabam fracassando e provocando o riso.

Segundo Christopher Vogler (2015), se a tensão, o suspense e o conflito não forem balanceados e aliviados por meio do riso, a narrativa se torna emocionalmente cansativa. Segundo ele, as personagens vestem máscaras que lhes satisfazem diferentes funções psicológicas nas narrativas e a alternância dessas máscaras lhes dá uma flexibilidade e

³² Disponível em <<https://globoplay.globo.com/sitio-do-picapau-amarelo/t/rkBkNtCNxs/>>. Acesso em março 2023.

profundidade conforme as histórias se desenvolvem. A Cuca do *Sítio* veste diferentes máscaras, sua principal é a de *Sombra*, a vilã, que pode aparecer em forma de monstro ou de inimigo apavorante, mas também pode usar a de *Camaleão*, por sua habilidade metamorfa, e de *Pícaro*, ao promover o alívio cômico.

Mesmo apresentando essa alternância de máscaras e funções dramáticas, essa Cuca ainda pode ser caracterizada como uma personagem plana (FORSTER, 1974). Ela é assim definida por ainda poder ser descrita com uma frase e ser facilmente identificada como antagonista da história. Porém, “uma personagem plana séria ou trágica tende a tornar-se enfadonha” (FORSTER, 1974, p. 58) e manter a Cuca como uma personagem que só diz “eu vou fazer maldades” ficaria entediante para os espectadores, prejudicaria o desenvolvimento da trama e a continuidade dessa personagem nos episódios da série.

Ainda que haja alternância quanto às máscaras e funções dramáticas da Cuca, a função de alívio cômico não foi enfatizada na primeira música-tema da Cuca. Esta música conserva suas características de ente raptor e inerentemente maléfico por meio de avisos, mas, diferentemente das cantigas tradicionais, não revela o vínculo da Cuca com o sono ou com o trabalho.

A CUCA TE PEGA
Dori Caymmi e Geraldo Casé

A Cuca é malvada
E se fica irritada
A Cuca zangada
Cuidado com ela

A Cuca é matreira
E se fica zangada
A Cuca é danada
Cuidado com ela

Cuidado com a Cuca
Que a Cuca te pega
E pega daqui
E pega de lá

A Cuca é malvada
E se fica irritada
A Cuca zangada
Cuidado com ela

Cuidado com a Cuca
Que a Cuca te pega
A Cuca é danada
Ela vai te pegar.

A primeira música-tema, “A Cuca te Pega”, foi composta por Dori Caymmi e Geraldo Casé e interpretada pela atriz Stella Freitas, a segunda atriz a dar vida à personagem. “A Cuca te Pega” foi lançada em 1979 pela Som Livre no segundo volume da trilha sonora da série televisiva nos formatos LP e K7.

A segunda música-tema da Cuca foi lançada no álbum *Pirlimpimpim* pela Som Livre em 1982 nos formatos LP e K7. A composição de “Cuca” foi de Geraldo Casé, Sylvan Paezzo e Walter Branco, e a interpretação foi feita pela cantora Angela Ro Ro.

CUCA

Geraldo Casé, Sylvan Paezzo e Walter Branco

Fric Fric Fric Fritz
Nheco Nheco Nheco

Bongolon, bongolon
Cenefun

Di magnifen dallas
Calafrios pra quem suar
Ha, ha, ha!

Olha a minha fuça
Olha que boneca
Não existe bruxa
Mais charmosa

Perereca!

Olha a bagunça
Olha que perigo
Bota o pé no mundo
Se você é meu amigo

Haha, haha, hahaha

Lindona!

Nessa música, a imagem da bruxa má é a mais significativa dentre as várias formas que a Cuca pode tomar. Os compositores retomaram as onomatopeias lobatianas para simbolizar suas mágicas e também incorporaram a risada incontrolável e estridente, que já havia se tornado idiossincrática.

É interessante notar o animal evocado na letra: a perereca. Se retomarmos o mito Yanomami, vemos que o animal que lança a maldição é a perereca, a única com poderes mágicos para além das habilidades metamórficas. Interpretamos que a menção à perereca, na música, pode ser outra conexão com o mito Yanomami.

5.3.2. A Cuca na televisão com o *Sítio do Picapau Amarelo* segunda versão

A segunda versão do programa estreou em 2001 sob a direção-geral de Márcio Trigo dentro do programa *Bambuluá* (2000), com episódios de 15 minutos. A redação desta nova fase era feita por Luciana Sandroni, Mariana Mesquita, Cláudio Lobato e Toni Brandão. Cada aventura vivida pelas crianças se desenvolvia no decorrer de cinco capítulos semanais. Em dezembro de 2001, foi exibido um especial musical intitulado “A Festa da Cuca”, “que teve a participação de todos os artistas da nova trilha sonora e de atores convidados, como Malu Mader no papel da Cuca” (MEMÓRIA GLOBO, 2021). A interpretação da música-tema da Cuca foi de Cássia Eller.

Em 2002, o *Sítio* passa a ser escrito por Walcyr Carrasco com a colaboração de Mário Teixeira e Thelma Guedes. Já em 2003, o programa passa a ser escrito por Mário Teixeira com a colaboração de Duca Rachid e Alessandro Marson. A equipe de redatores, em 2004, passa a ser formada por Mário Teixeira e Duca Rachid e pelos colaboradores Alessandro Marson e Júlio Fisher.

Nessas temporadas, o *Sítio* ganhou um horário próprio ainda no período da manhã. Além disso, as aventuras ficaram mais longas, elas se estendiam por cerca de um mês, divididas em capítulos também mais compridos de 20 a 30 minutos. A direção-geral ficou por conta de Cininha de Paula e Paulo Ghelli até 2006.

As aventuras se baseavam nas histórias de Monteiro Lobato, assim como na primeira versão, porém alguns elementos foram atualizados para os anos 2000. A cozinha, domínio de Tia Nastácia, ganhou um forno de micro-ondas que substituiu o fogão a lenha; Dona Benta usava um computador com acesso à internet; e a linguagem foi, mais uma vez, revisada para se adequar ao novo milênio, mas mantendo algumas expressões e neologismos mais marcantes e irreverentes presentes nas narrativas de Lobato.

O *Sítio do Picapau Amarelo* passou a ser exibido dentro do programa *TV Xuxa* (2005) em 2007. A última temporada, exibida em 2007, foi completamente reorganizada, a equipe de redação era formada por Cláudio Lobato, Celso Taddei, Chico Soares, Cláudia Gomes, Cristiane Dantas, Gabriela Amaral, Isabel Muniz, Luciana Sandroni, Lucio Manfredi e Rodrigo Salomão, com redação final de Cláudio Lobato. Os roteiros criados por essa equipe visavam uma maior proximidade aos textos originais de Monteiro Lobato.

Foi nesta segunda versão do *Sítio* que a personagem Cuca mais teve alterações, tanto em sua aparência quanto em seu ambiente. Durante os sete anos de programa no ar, a Cuca foi interpretada por quatro atrizes: Malu Mader, somente no especial de Natal de 2001; Jacira

Santos e Mônica Rossi, entre os anos de 2001 a 2006; e Solange Couto, em 2007.

Nas temporadas de 2001 a 2006, a atriz Jacira Santos, que já era conhecida por seu trabalho com teatro de bonecos e por ter feito a personagem Priscila no programa infantil *TV Colosso* (TV GLOBO, 1993-1997), vestiu a fantasia de Cuca e foi a responsável por toda a encenação e o gestual da personagem. No entanto, a atriz Mônica Rossi era quem dublava a Cuca nesse período.

A fantasia que a atriz Jacira Santos usou de 2001 a 2002 era bem diferente da utilizada na primeira versão do *Sítio*, pois esta última passava a impressão de aflição, loucura e desleixo por sua aparência desgrenhada, ao passo que a de 2001/2002 tinha o cabelo de espuma com linhas que indicavam um penteado, além de usar um vestido vermelho tomara-que-caia, botas verdes com salto baixo e uma longa capa verde em estilo, geralmente, associado a bruxas de contos de fadas e de filmes animados. O corpo da nova Cuca foi pintado com padrões que imitavam as escamas de jacarés e, nos braços e cabeça da boneca, escamas mais pontudas complementavam a textura.

A caracterização da Cuca, a bruxa da mitologia brasileira, pode ser vista como tendo sido feita à imagem de bruxas e vilãs da Disney, principalmente Rainha Má, de *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), Cruella Cruel, de *101 Dálmatas* (1961), e Úrsula, de *A pequena sereia* (1989). As referências intermidiáticas vão desde a personalidade até as roupas das personagens.

Imagem 17: Referências intersemióticas na Cuca



Fonte: Acervo Memória Globo e Google Imagens, vilãs da Disney

As quatro personagens são conhecidas pela maldade, pelo egoísmo e pela vaidade, traços que são acentuados pela composição imagética das vilãs. Os olhos das personagens são evidenciados pela maquiagem que varia entre as cores verde, roxo e azul, as quais são geralmente associadas à bruxaria, à alquimia e às transgressões do natural. Além disso, as vilãs da Disney têm sobrancelhas escuras e arqueadas e usam batom vermelho. Apesar de não ter maquiagem na fantasia da Cuca, suas sobrancelhas ganharam destaque por serem vermelhas e móveis, o que lhe dá um aspecto mais realista e expressivo. Enquanto as vilãs da Disney usam batom vermelho, a Cuca sempre mostra sua boca com dentes compridos e interior vermelho.

Imagem 18: Cuca 2001



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, *A Festa da Cuca* (2001)³³

Ainda sobre as possíveis inspirações para a reformulação da imagem da Cuca, a vaidade das personagens é revelada por meio da preocupação excessiva com o belo e por suas vestimentas. Podemos dizer que esta Cuca herdou um pouco de cada uma das vilãs da Disney: além de serem bruxas com habilidades parecidas por usarem um caldeirão, por mudarem de forma para uma mulher idosa, e por oferecerem um objeto encantado, a Cuca usa uma capa semelhante à da Rainha Má; as longas garras como as de falcão descritas em *O Saci* (2016) foram substituídas por unhas pintadas com esmalte vermelho assim como as de Úrsula, e o estilo do vestido também é parecido com o da bruxa do mar; os acessórios, como a bolsa, e o comprimento do cabelo lembram os da Cruella. Tanto o estilo de seu vestido quanto a cor de suas longas unhas e sobrancelhas nos remetem, mais uma vez, ao fogo, simbolizando a maldade e a angústia.

³³ Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/especiais/a-festa-da-cuca/noticia/a-festa-da-cuca.ghtml>>. Acesso em: março 2023.

O último detalhe da fisionomia desta Cuca que concebemos como relevante é a cor de seus olhos. Se antes podíamos conectar a cor vermelha ao fogo e à angústia, agora a cor amarela e a pupila vertical indicam uma tentativa de aproximação à cor dos olhos de algumas espécies de jacarés. A membrana verde e translúcida que piscava de tempos em tempos corrobora para a leitura de uma busca pelo realismo dos olhos dos jacarés.

Imagem 19: Olho da Cuca



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, *A Festa da Cuca* (2001)³⁴

A caverna da Cuca de 2001 era bem iluminada e ampla, tinha paredes de pedra marrom e algumas raízes de plantas da superfície alcançavam até a parte superior do arco de entrada da caverna. Nesta nova versão, as estalactites e estalagmites foram retiradas e não havia fumaça no chão ou no teto da caverna, somente no topo do caldeirão ou vinda de tubos de ensaio em cima da mesa, o que reduzia a sensação de terror e mistério que o ambiente da primeira versão do *Sítio* tentava inspirar.

Quanto aos artefatos mágicos, o garrafão de cristal foi substituído pela superfície esfumaçada do caldeirão que a Cuca utilizava para ver o que acontecia em outros lugares. Havia, também, uma mesa cheia de velas, potes com ingredientes mágicos, livros de feitiços, tubos de ensaio e alguns elementos interessantes para a composição simbólica da Cuca: potes em formato de animais, uma coruja empalhada posicionada próxima ao livro de feitiços e um urubu empalhado na parede logo atrás da mesa.

³⁴ Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/especiais/a-festa-da-cuca/noticia/a-festa-da-cuca.ghtml>>. Acesso em: março 2023.

Imagem 20: Mesa da Cuca 2001



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, Reforma da Natureza - ep. 2 (2001)³⁵

O pote de sapo pode ser visto como uma referência ao exílio no reservatório de água (o rio) que a perereca do mito Yanomami escolheu para fugir do calor do fogo roubado. A coruja empalhada faz referência à noite e à voracidade, além de ser a guia para o outro mundo (o reino da morte). O urubu empalhado na parede reforça a ideia de morte por também ser uma ave que representa o mau agouro, além de carniceira. Outros três animais integram a decoração da mesa da Cuca: um lagarto, um escorpião e um porco do mato. O lagarto mostrando suas presas brancas pode ser visto como uma referência direta à aparência de réptil da Cuca; o escorpião, geralmente visto como maligno e perigoso, pode reforçar aspectos da essência apavorante da Cuca; o porco-do-mato pode estar ligado a um outro ser mitológico tão terrível quanto a Cuca, o Tutu.

O Tutu é mais um personagem folclórico pertencente ao ciclo da angústia infantil (CASCUDO, 2012). Assim como a Cuca, o Tutu não tem uma forma definida, é considerado um bicho-papão e é usado para meter medo nas crianças insones. Segundo Cascudo (2012), o Tutu pode encarnar no porco-do-mato e é conhecido por ter personalidade briguenta.

Assim, mesmo tendo perdido muito de seu aspecto assustador e deixado predominar a vaidade à semelhança das vilãs da Disney, os objetos que compõem o cenário reforçam a conexão entre a Cuca e a ideia de medo, de guardiã da noite, do sono, da magia e guia para o outro reino.

³⁵ Canal do YouTube Mundo Sítio do Picapau. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JAzNG1zzBDg&t=352s>>. Acesso em: março 2023.

Imagem 21: Mesa da Cuca 2001



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, Viagem ao País das Fábulas - ep. 2 (2001)³⁶

Em 2002, a caverna da Cuca passou por novas mudanças. Nesta, as paredes de pedra pareciam mais volumosas, dando a impressão de que o espaço ficou menor do que na anterior. A iluminação azulada com várias velas posicionadas nas paredes da caverna dava uma aparência soturna. Sua mesa foi coberta por um pano avermelhado com um padrão parecido com o piso da caverna e mais velas foram colocadas em cima da mesa, além de contar com uma bola de cristal no centro, livros de magia e tubos de ensaio. O caldeirão com a superfície cheia de fumaça continuou no mesmo lugar, mas o teto foi coberto por o que parecem ser plantas pendentes ou raízes de plantas.

Imagem 22: Mesa da Cuca 2002



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, Bruxa Mãe... Bruxa Filha - ep. 4 (2002)³⁷

³⁶ Canal do YouTube Mundo Sítio do Picapau. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fb0v8pmVfvE&t=777s>>. Acesso em: março 2023.

³⁷ Canal do YouTube Mundo Sítio do Picapau. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IGez5pS28-w&t=400s>>. Acesso em: março 2023.

Apesar da iluminação voltar a indicar a ligação da Cuca com a noite, momento mais propício para o aparecimento dos seres mitológicos, a decoração da caverna parecia remeter mais à magia do que indicar sua conexão com os animais totêmicos. A riqueza de detalhes e referências às outras formas possíveis para a Cuca foram retiradas de cena, só lhe restando a associação à bruxaria.

No ano seguinte, em 2003, tanto a aparência da Cuca quanto de sua caverna foram modificadas. O corpo da Cuca ficou com uma textura um pouco diferente da anterior, perdeu as escamas pontudas, mas ainda remetia à pele dos jacarés. Seu cabelo loiro voltou a ser uma peruca, não mais sendo feito de espuma, ficou mais comprido e, pelo fato de a atriz mexer a cabeça da boneca, seus cabelos voltaram a ter o ar de desganhado. As mãos da atriz ficaram mais livres, com o dorso maquiado e nas pontas dos dedos foram colocadas as garras verdes da Cuca.

Imagem 23: Cuca 2003 a 2004



Fonte: Acervo Memória Globo

Seus olhos continuaram amarelos e com a membrana móvel, que agora tinham pequenas pontas pretas, como se fossem cílios. A ponta de seu focinho também ganhou um mecanismo móvel que mostrava sua gengiva para deixá-la com um aspecto mais ameaçador. Por fim, suas sobrancelhas passaram de vermelhas para loiras e ficaram mais grossas, e, apesar de ainda serem móveis, eram muitas vezes escondidas pela franja da peruca.

Sua roupa mudou para uma espécie de vestido tomara-que-caia com a parte superior amarela com uma textura no tecido, o que remetia ao torso dos jacarés, e a parte inferior era uma saia verde esvoaçante que substituiu a capa de bruxa de contos de fadas. As solas das botas foram pintadas para parecerem garras.

Dessa forma, sua aparência se distanciou da referência intermediária das vilãs da Disney, apesar de ainda haver alguma semelhança com o estilo do vestido da Úrsula. Seu visual vaidoso foi transferido para um bordão, uma frase que a Cuca sempre repetia: “Eu sou lindona”, o que nos remete à música-tema de 1982.

Seu temperamento irritadiço e maldoso foi enfatizado, a partir das temporadas de 2003 a 2006, pela entrada de um novo personagem que se tornou seu ajudante: o Pesadelo (Leandro Léo). Ainda sem os animais totêmicos que remetesse à noite e ao limiar para o outro mundo, a inclusão de um ajudante com o nome de Pesadelo retoma a ideia do controle do sono das cantigas de ninar folclóricas.

Imagem 24: Caverna da Cuca 2003 a 2004



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, A lenda do Rei Arthur, ep. 4 (2003)³⁸

Quanto ao ambiente, a caverna da Cuca voltou a ficar ampla, com as paredes arqueadas, plantas pendentes e uma iluminação azul na parte superior das paredes. Os móveis e objetos de cena ainda indicavam a correlação exclusiva à bruxaria, pois o caldeirão com fumaça na superfície continuou no mesmo lugar, assim como a mesa com ingredientes mágicos, velas e bola de cristal.

³⁸ Canal do YouTube Mundo Sítio do Picapau. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xqjsHTubbo&t=956s>>. Acesso em: março 2023.

Imagem 25: Caverna da Cuca 2003 a 2004



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, A lenda do Rei Arthur, ep. 5 (2003)³⁹

Para as temporadas de 2005 a 2006, a Cuca e sua caverna foram, mais uma vez, completamente refeitas. As vestes e sapatos da Cuca foram retirados da fantasia, eliminando, assim, seu traço vaidoso e intensificando sua aparência agressiva e amedrontadora. Esta nova fantasia fazia referência àquela usada na primeira versão do *Sítio* pelo fato de priorizar a forma de jacaré à da mulher.

Imagem 26: Cuca 2005 a 2006



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, O preço do verdadeiro amor, ep. 111 (2005)⁴⁰

Seu rosto perdeu quase todos os mecanismos móveis, ou seja, ela não mexia o focinho,

³⁹ Canal do YouTube Mundo Sítio do Picapau. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=1PbJR49QGRQ&t=578s>>. Acesso em: março 2023.

⁴⁰ Canal do YouTube Sítio do Picapau Amarelo M.Lobato. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=sqXcx-H_KnQ&t=1026s>. Acesso em: março 2023.

nem as sobrancelhas, as quais passaram a ser verdes. Seus olhos se moviam de lado a lado e piscavam, agora com pálpebras totalmente verdes, não mais translúcidas, e ganharam novos detalhes coloridos. As pupilas passaram a ser rodeadas pelo que entendemos ser veias saltadas ou simplesmente uma espécie de íris vermelha, o que recuperava a sensação de angústia e perigo.

Imagem 27: Rosto da Cuca 2005 a 2006



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, O preço do verdadeiro amor, ep. 136 (2005)⁴¹

A fantasia completa de jacaré de peruca loira demonstra uma tentativa em recuperar as origens reptilianas da descrição feita por Monteiro Lobato em *O Saci* (2016). Seu torso listrado e amarelado faz uma referência tanto ao animal, jacaré, quanto à fantasia da primeira versão que, antes, apresentava uma variação de cores. Além disso, as garras brancas e afiadas nas mãos voltaram a fazer parte da fantasia.

Se comparada às outras cavernas, esta ficou menor, com paredes de pedra, raízes de plantas que iam do teto até o chão de forma desordenada e mobília de madeira tosca ou de pedra, quase como uma continuação da própria caverna, o que dava uma sensação um tanto claustrofóbica ao local. Os objetos de cena ainda conservavam a conexão com a bruxaria sem aludir aos outros símbolos relacionados à Cuca, mas perdeu o caráter alquímico por eliminar os tubos de ensaio e enfatizar o natural.

⁴¹ Canal do YouTube Sítio do Picapau Amarelo M.Lobato. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=OrINFi3oQbQ&t=597s>>. Acesso em: março 2023.

Imagem 28: Caverna da Cuca 2005 a 2006



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, O preço do verdadeiro amor, ep. 146 (2005)⁴²

A atmosfera de perigo e mistério voltou a ser representada pela fumaça que cobria o chão da caverna e entrava por frestas nas paredes. A iluminação, ao invés de ser usada de forma simbólica como nas outras caracterizações, numa tentativa de mostrar mais realismo, passou a representar os diferentes momentos do dia de acordo com os acontecimentos da trama, por isso variava de cor dependendo do momento do dia. Dessa forma, a caverna da Cuca não pareceria tão destacada do resto da trama, apesar de ainda inspirar medo e desordem.

Imagem 29: Caverna da Cuca 2005 a 2006



Fonte: *Sítio do Picapau Amarelo*, O preço do verdadeiro amor, ep. 132 (2005)⁴³

⁴² Canal do YouTube Sítio do Picapau Amarelo M.Lobato. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2dbd_QkV_hQ&t=1082s>. Acesso em: março 2023.

⁴³ Canal do YouTube Sítio do Picapau Amarelo M.Lobato. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_V2ssdQYkWU&t=926s>. Acesso em: março 2023.

A última temporada do *Sítio do Picapau Amarelo*, em 2007, passou por muitas mudanças: o horário de exibição; a equipe de redação; a direção-geral, a qual passou a ser de Carlos Magalhães; quase todo o elenco principal; os aspectos visuais e a caracterização das personagens.

A proposta de reestruturação do programa pretendia fazer uma retomada das histórias de Lobato por meio da remoção de personagens que haviam sido incluídas nas temporadas anteriores, como o ajudante Pesadelo, e reintegrando personagens do folclore nacional, como o Boi-da-cara-preta, o Tutu e o Caipora.

A Cuca, agora interpretada por Solange Couto, passou por uma revisão completa em seu visual, que passou da fantasia de jacaré de peruca loira para uma proposta mais realista por causa do uso de maquiagem e figurino em

uma tentativa de afastar a personagem de uma atmosfera de teatro infantil, aproximando-a de uma estética mais televisiva. Cuca continuou com sua textura de jacaré, mas ganhou ares de bruxa. Os dentes e as unhas de crocodilo usadas pela personagem foram feitos sob medida para a atriz Solange Couto pela equipe de efeitos especiais, formada por Ricardo Menezes, Glauco César e Cláudio Sampaio. (MEMÓRIA GLOBO, 2021, on-line).

A personagem ficou com uma aparência mais agressiva e amedrontadora por parecer menos cartunesca e menos ligada ao teatro de bonecos. Seus cabelos castanhos e desganhados representam uma selvageria que as outras caracterizações não conseguiram (ou não quiseram) transmitir. A atriz Solange Couto usava uma maquiagem para destacar os olhos e lentes de contato para deixar a esclera de seus olhos amarela. Seu rosto também era pintado de um tom amarelo esverdeado e usava uma roupa com padrão que tentava imitar a pele dos jacarés. Além disso, as longas garras como as de gavião voltaram a fazer parte da caracterização da Cuca.

A maquiagem e os maneirismos da atriz faziam alusão ao cinema expressionista alemão, principalmente ao Conde Orlok (Max Schreck) do filme *Nosferatu* (1922) de F. W. Murnau. O conde era conhecido pelos moradores da cidade vizinha como Nosferatu, um vampiro que se alimentava do sangue das pessoas enquanto elas dormiam e que dormia durante o dia em caixões cheios de terra contaminada pela Peste Negra. Sua sombra era igualmente perigosa, pois podia causar pesadelos. Em determinado momento do filme, Conde Orlok viaja em um navio cujo nome era *Empusa* e do qual nenhum tripulante chega vivo ao destino.

Nas imagens 30 e 31, podemos ver as semelhanças entre as caracterizações da Cuca e do Conde Orlok, o vampiro Nosferatu. As referências intersemióticas ficam bastante evidentes,

pois podemos perceber a referência da série ao filme e a presença dos tropos do gótico nos dois, tais como as formas monstruosas da Cuca e do Conde com seus dentes pontudos, as unhas em forma de garras e os olhos bem abertos e com maquiagem forte.

Imagem 30: Cuca 2007 e Conde Orlok



Fonte: Acervo Memória Globo⁴⁴



Fonte: *Nosferatu* (MURNAU, 1922)⁴⁵

A caverna passou por uma reforma completa e vários elementos intersemióticos das narrativas orais e lobatiana foram retomados. Nesta última gruta, as referências à magia e à alquimia se misturavam àquelas de morte, de animais totêmicos e à literatura gótica.

Sua cadeira trouxe de volta a ligação com a morte presente na narrativa oral e com a ideia de realza presente na narrativa lobatiana. A caveira no topo do espaldar remete ao crânio fantasmagórico da narrativa oral que ainda tem sua alma conectada ao mundo dos vivos e por isso volta à vida. A imponência, tamanho e entalhes da cadeira fazem lembrar um trono, o que se relaciona com a denominação de Rainha das Coisas Feias (LOBATO, 2016).

⁴⁴ Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/infantojuvenil/sitio-do-picapau-amarelo-2a-versao/noticia/bastidores.ghtml>>. Acesso em: março 2023.

⁴⁵ Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/infantojuvenil/sitio-do-picapau-amarelo-2a-versao/noticia/bastidores.ghtml>>. Acesso em: março 2023.

Imagem 31: Cadeira da Cuca



Fonte: Acervo Memória Globo⁴⁶

Ao fundo do cenário é possível ver dois dragões justamente onde se encontra a entrada para a caverna. Os dragões estão um de frente para o outro e formam uma espécie de arco de entrada, simbolizando os guardiões daquele submundo.

Imagem 32: Caverna da Cuca 2007



Fonte: Acervo Memória Globo⁴⁷

Estalagmites e pedestais de metal em estilo oitocentista contribuía tanto para criar um ambiente soturno quanto para dividir os ambientes da caverna, algo como a Sala do Trono e o Espaço da Bruxaria. A mesa de pedra estava sempre cheia de potes, ervas e livros de magia, e

⁴⁶ Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/infantojuvenil/sitio-do-picapau-amarelo-2a-versao/noticia/evolucao.ghtml>>. Acesso em: março 2023.

⁴⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=-12uo7h3c1U>>. Acesso em: março 2023.

ao lado dela ainda havia um pedestal para um grande livro e o caldeirão borbulhante.

Imagem 33: Caverna da Cuca 2007



Fonte: Acervo Memória Globo⁴⁸

Nesta segunda versão (2001-2007), a Cuca teve uma música-tema que a acompanhou desde 2001 até 2007. A música foi interpretada por Cássia Eller e, apesar de ter o mesmo título da primeira canção, “A Cuca te Pega”, esta teve a letra renovada com um vocabulário mais próximo ao conhecido e utilizado por crianças do século XXI.

Assim como a primeira música-tema, esta não cita o vínculo entre a Cuca e o sono ou o trabalho, mas reforça as características de ente raptor, irritadiço e maldoso.

A CUCA TE PEGA
Cássia Eller

Cuidado Com a Cuca
Que a Cuca te pega
E pega daqui
E pega de lá

A Cuca é malvada
E se fica irritada
A Cuca zangada
Cuidado com ela

A Cuca é matreira
E se fica zangada
A Cuca é danada
Cuidado com ela

Cuidado com a Cuca

⁴⁸ Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/infantojuvenil/sitio-do-picapau-amarelo-2a-versao/noticia/evolucao.ghtml>>. Acesso em: março 2023.

Que a Cuca te pega
E pega daqui
E pega de lá

A Cuca é malvada
E se fica irritada
A Cuca zangada
Cuidado com ela

Cuidado com a Cuca
Que a Cuca te pega
A Cuca é danada
Ela vai te pegar.

Ainda que a aparência da Cuca e de sua caverna tenham mudado várias vezes ao longo da segunda versão, a função dramática da Cuca se manteve a mesma. Isso quer dizer que as máscaras de antagonista, de Sombra, Camaleão e Pícaro (VOGLER, 2015) ainda podem ser facilmente identificadas, assim como a característica de personagem plana (FORSTER, 1974).

Como apontamos anteriormente, o fato da vilã ser vista como a personificação das coisas ruins e da maldade não invalida suas outras máscaras de metamorfa e de ser a responsável por parte do alívio cômico. Tampouco invalida o uso de elementos do gótico na caracterização da personagem ou de seu ambiente, uma vez que foi a partir “dos mitos, lendas e folclore de romances medievais [que] o Gótico criou mundos mágicos e contos de cavaleiros, monstros, fantasmas e aventuras e terrores extravagantes.” (BOTTING, 2005, p. 2).⁴⁹

Alguns dos elementos típicos das narrativas góticas que foram usados para caracterizar o ambiente da Cuca foram as stalactites e estalagmites, a fumaça, as velas, os animais empalhados, as caveiras, os dragões, e os tubos de ensaio. Todos esses elementos podem ser arrançados de forma a simbolizarem um submundo cheio de mistério e conectado ao abjeto e à morte.

Autores como Fred Botting (2005) e Avril Horner e Sue Zlosnik (2012) defendem que, nas produções Góticas, a imaginação e as emoções excedem a razão ao externalizar medos e ansiedades coletivas na forma de monstros e vampiros, por exemplo. Para eles, a atmosfera sombria criada nessas produções é sempre dialética, uma vez que o racional e o irracional, a emoção e a razão, o artificial e o autêntico fazem parte da estrutura narrativa, e uso do exagero e da auto-paródia permitem que o sério e o cômico também se intercalem nas narrativas.

Os momentos cômico-góticos, portanto, convidam a um envolvimento consciente e auto-reflexivo com o modo gótico que estabelece um tipo diferente de contrato entre o leitor e o texto, oferecendo uma medida de distanciamento de cenas de dor e

⁴⁹ No original: “Drawing on the myths, legends and folklore of medieval romances, Gothic conjured up magical worlds and tales of knights, monsters, ghosts and extravagant adventures and terrors.”

sofrimento que seriam perturbadoras em uma contexto gótico diferente. (HORNER; ZLOSNIK, 2012, p. 330)⁵⁰

As ações e truques que a Cuca tenta usar contra os moradores do Sítio, por terem um objetivo maléfico, quando superados ou expostos em uma reviravolta pelos heróis, são ridicularizados e geram o riso, pois a vilã que se achava mais esperta foi feita de boba. Propp ressalta que “fazer alguém de bobo é o principal procedimento da sátira folclórica” (1992, p. 102) e que os ouvintes ou leitores vão sempre ficar do lado do mais esperto e não do enganado.

Dessa forma, ao intercalar os momentos de Cuca intimidadora com os de Cuca alívio cômico, o espectador de *Sítio* teria contato com o monstruoso e o irreal presentes tanto no ambiente da vilã quanto em sua aparência e ações, mas também seria capaz de rir quando visse a irritação e o exagero com o qual ela demonstrava sua frustração por ter fracassado.

A risada histórica da Cuca foi, como já dissemos anteriormente, uma característica mantida por todas as intérpretes da personagem ao longo das temporadas e versões. Em seu estudo sobre comicidade, Propp (1992) lembra que o riso maldoso ou cínico pode surgir não a partir de algo cômico em si, mas ele pode ser “extremamente penoso porque não contagia ninguém e é patrimônio exclusivo de quem se abandona a ele para recrudescer as feridas de sua própria alma.” (p. 160). Esse é um riso bastante comum nos vilões, pois surge do sofrimento e nem sempre inspira o riso nos outros. No caso da Cuca, se ainda relacionarmos sua história à da Lâmia, seu riso não poderia ser outro senão um som terrível que inspira mais medo e desespero do que comicidade.

Por fim, vemos que as funções dramáticas da Cuca em todas as versões e temporadas do *Sítio do Picapau Amarelo* trouxeram mais camadas intersemióticas para a personagem, devido a referências intermediárias às narrativas orais do mito da Cuca, Lâmia e da sátira folclórica, assim como à narrativa lobatiana e elementos transmidiáticos da estética gótica que perpassam as mídias romance, filme e televisão.

5.3.3. A Cuca no *streaming* com *Cidade Invisível*

Cidade Invisível (2021-) é uma série brasileira produzida pela Netflix, criada por Carlos Saldanha com base em uma história desenvolvida pelos roteiristas e autores Raphael Draccon

⁵⁰ No original: Comic Gothic moments, then, invite a conscious, self-reflexive engagement with the Gothic mode that sets up a different kind of contract between the reader and the text, offering a measure of detachment from scenes of pain and suffering that would be disturbing in a different Gothic context.

e Carolina Munhóz. A série está disponível no site de *streaming* e foi dividida em duas temporadas: a primeira com sete episódios com duração variando entre 30 a 40 minutos; a segunda com cinco episódios com duração variando entre 50 a 30 minutos.

Ao contrário do *Sítio* (1977-1984/2001-2007), *Cidade Invisível* não se propõe a ser nem uma adaptação dos livros de Monteiro Lobato, nem uma série destinada ao público infantil. A série busca uma estética das séries policiais misturando elementos maravilhosos mais sombrios, o que levou sua classificação indicativa ser de 14 anos.

A direção dos episódios foi feita por Luis Carone, Graciela Guarani, Cassiano Prado, Júlia Jordão, Luis Carone e Luciana Baptista. O elenco principal conta com Marco Pigossi como o detetive da Polícia Ambiental, Eric Alves; Alessandra Negrini como Cuca/Inês; Manuela Dieguez como Luna, a filha de Eric; Julia Konrad como Gabriela, esposa de Eric; Wesley Guimarães como Saci/Isac; Fábio Lago como Curupira/Iberê; Jéssica Córes como Iara/Camila; Jimmy London como Tutu/Tutu Marambá; Victor Sparapane como Boto/Manaus; Letícia Spiller como Matinta Perê; Zahy Tentehar como Boiuna/Débora/Maria Caninana; Simone Spoladore como Mula-sem-cabeça/Clarice; Tomás de França como Lobisomem/Bento; Mestre Sebá como Zaori/Lazo.

Imagem 34: Cartazes de *Cidade Invisível*



Fonte: IMDb⁵¹

⁵¹ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt8878862/?ref_=tt_mv_close>. Acesso em: março 2023.

A trama da primeira temporada se passa na cidade do Rio de Janeiro e segue a história de um detetive da Polícia Ambiental, Eric (Marco Pigossi), o qual sofre com uma tragédia familiar e logo descobre sobre a existência de seres mitológicos vivendo entre os humanos e que eles estão ligados a vários enigmas de seu passado. Nesse mundo invisível (ou invisibilizado), que os humanos não percebem, vivem o Saci, a Iara e o Tutu que são liderados pela Cuca, além do Curupira que não segue a mesma ideologia da Cuca e agora vive como uma pessoa em situação de rua.

É interessante perceber que, mesmo com o grande número de críticas recebidas pela escolha da cidade, ela ainda nos traz reflexões sobre a situação de como o folclore, a cultura popular e a cultura de massa são vistos frente à secularização e ao preconceito contra o “outro” (ARANTES, 1985) que produz e propaga produtos culturais “menores”. Rio de Janeiro é uma das cidades mais populosas do Brasil e mais conhecidas internacionalmente, ela também abriga pessoas de diversas etnias e crenças, além de ser um polo de criação e divulgação cultural. Apesar disso, pode-se dizer que é o “clichê” da representação do Brasil justamente por ser todas as coisas listadas anteriormente. Assim, escolher a cidade do Rio de Janeiro pode ser visto como uma boa estratégia internacional para situar a trama em um local mais conhecido para o público externo, mas repetido e insuficiente para o público brasileiro.

Ao escolher o Rio de Janeiro, uma megalópole, temos, inevitavelmente, a convivência de diversos saberes e práticas culturais e tradicionais do(s) povo(s) que passam pelo processo de “desmitificação” (ECO, 2001), de “demitificação” (BARTHES, 1977) e de interpretações equivocadas de metáforas (CAMPBELL, 1997; 2002). Nesse processo de destruição de significados ideológicos, nada melhor do que uma das maiores e mais conhecidas cidades do Brasil para servir de palco, pois ali, centro produtor e exportador de cultura de massa, podemos ver como a degeneração dos saberes e práticas sociais podem ser representados de forma acrítica, tal como Barthes (1977) apontou como processo corrente na atualidade. Vemos a escolha da cidade como uma crítica a esse estado de degeneração do folclore, uma vez que só com a aceitação da existência das entidades e reconhecimento da importância da preservação dos saberes tradicionais do folclore e da natureza é que foi possível para Eric desvendar os mistérios de seu passado e da morte de sua esposa, e a manutenção da Vila Toré, comunidade próxima ao Rio de Janeiro onde os acontecimentos da série iniciam.

Além disso, o Rio de Janeiro é conhecido pelo epíteto de Cidade Maravilhosa. Se tomarmos somente a palavra *Maravilhosa*, podemos relacionar com os eventos maravilhosos que são apresentados na série. É nessa cidade *Maravilhosa* onde os mitos das narrativas tradicionais tentam sobreviver em meio à secularização.

Vemos esse início da série com a cidade do Rio de Janeiro como cenário principal como um exercício crítico e uma tentativa de trazer o centro periférico invisibilizado do folclore para espaços de destaque na cultura popular. É um olhar geopoético que busca interconectar a poética das movimentações da tradição viva com a produção audiovisual que tinha o objetivo de atingir não só o público brasileiro, mas também o internacional.

A segunda temporada desloca o eixo de ações para o norte do país e tem Belém do Pará como cenário. Belém foi fundada em 1616 e tem uma história tão violenta e de apagamento das culturas indígenas e africanas quanto qualquer outra cidade colonial brasileira, tal como o Rio de Janeiro. Ela também é uma cidade cheia de tensões entre urbano e natural, cidade e floresta, chegando a ser conhecida por Paris n'América pelo estilo arquitetônico que os prédios começaram a ser construídos a partir do século XIX. Dessa forma, vemos, mais uma vez, a tentativa de retomar o centro periférico e reconhecer as vozes, corpos e culturas que compõem esse imaginário maravilhoso do folclore nesse produto cultural.

A ideia de oposição e convivência de real/imaginário e tradicional/atual é traduzida na aparência de pessoas comuns que as entidades têm, mas que também têm poderes sobrenaturais relacionados às suas contrapartes mitológicas. O Saci, por exemplo, tem a aparência de um jovem com uma perna prostética, mas consegue se transportar por meio de redemoinhos; já a Matinta Perê consegue se transformar em coruja. A Cuca pode se transformar em mariposas e fazer as pessoas dormirem ao cantar sua cantiga de ninar e, ao repousar uma mariposa sobre seus olhos, entrar na mente delas.

As entidades não são vistas como boas ou más, elas são mais complexas do que esse dualismo simplificador. Para se tornarem entidades, todos tiveram que passar por uma morte ritual; abordaremos essa morte ritual em mais detalhes quando analisarmos as características psicológicas da Cuca mais adiante.

Como *Cidade Invisível* tem a proposta de caracterizar as personagens e a trama em um ambiente mais real, misturando aspectos do Realismo Maravilhoso⁵², os cenários são mais realistas do que aqueles apresentados no *Sítio* (1977-1984/2001-2007), que variava entre real e onírico, mais próximo do conto maravilhoso. Por esse motivo, a caverna da Cuca precisou ser adaptada ao ambiente urbano, modificando, assim, alguns símbolos, mas preservando a essência desta personagem folclórica.

O território de Inês, a Cuca, é um bar chamado Cafofo. Segundo o *Dicionário de cultos*

⁵² O Realismo Maravilhoso pode ser entendido como uma estética entre a realidade e a fantasia, que incorpora os mitos e as tradições às estruturas narrativas realistas. Para mais detalhes sobre o assunto, ver CHIAMPI, Irlema. *O Realismo Maravilhoso*.

afro-brasileiros (CACCIATORE, 1988), a palavra *cafofo*, de provável origem banta, significa sepultura ou túmulo. Assim, mesmo sem sua caverna, a Cuca ainda vive em um local subterrâneo e ligado à morte.

O Cafofo tem dois andares, no andar de cima fica o bar com algumas mesas e um palco, e ela mora no andar de baixo. A iluminação do ambiente foi pensada de forma que parecesse que as personagens estivessem em um plano diferente daquele do lado de fora do bar. Somente por essa configuração do espaço e pela diferença de iluminação bar/rua, podemos perceber a ideia de uma passagem para um outro lugar, um outro mundo no qual o folclore precisou se adaptar a novos contextos para poder sobreviver.

Imagem 35: Eric dentro do Cafofo



Fonte: Iris Cinematografia Brasileira⁵³

A iluminação é, ao mesmo tempo, suave e quente. Foram colocados tecidos no teto do bar que, junto com as luminárias e os lustres, ajudam a criar a atmosfera misteriosa que a personagem da Cuca demanda. As cores usadas no bar são predominantemente quentes, variando em tons vermelhos, marrons e amarelos. Além disso, foram usadas uma máquina de fumaça e um filtro de imagem que deixa as cenas do bar e do porão com um aspecto esmaecido, suavizando as cores quentes e adicionando à sensação de mistério.

⁵³ Disponível em: <<https://iriscine.com/antiores/cidade-invisivel/>>. Acesso em: abril de 2023.

Imagem 36: Inês junto ao balcão do Cafofo



Fonte: Iris Cinematografia Brasileira⁵⁴

Imagem 37: Pista do Cafofo



Fonte: Iris Cinematografia Brasileira⁵⁵

Os diretores de fotografia, Kauê Zilli e Glaucio Firpo, descreveram o processo de criação do Cafofo para a Revista Iris Cinematografia Brasileira (2021) desta forma:

O bar é só o primeiro nível do lar da Cuca, mas os seus maiores segredos estão escondidos no seu porão, que é onde ele mora. Já na descida, queríamos mudar ainda mais o tom, descer no “buraco do coelho”, no fantástico. Na escada, colocamos dois Skypanels⁵⁶ nas janelas para criar uma luz avermelhada, como se fosse a entrada para algo orgânico e vivo. Chegando no porão, tanto a arte como a foto trabalharam para

⁵⁴ Disponível em: <<https://iriscine.com/antiores/cidade-invisivel/>>. Acesso em: abril de 2023.

⁵⁵ Disponível em: <<https://iriscine.com/antiores/cidade-invisivel/>>. Acesso em: abril de 2023.

⁵⁶ Skypanel é um equipamento de iluminação que utiliza lâmpadas de LED.

criar o que achávamos apropriado para esse ambiente de feitiçaria. Com os objetos ritualísticos, as bonecas que se conectam com a origem da Cuca⁵⁷ e os feixes de luz alaranjados entrando pelas frestas de fora, queríamos que o lugar pulsasse com magia. (ZILLI; FIRPO, on-line, 2021)

A partir do relato dos diretores de fotografia, é possível perceber a preocupação em criar uma atmosfera que desse vida ao ambiente de magia, de rituais e limiar com o fantástico, com o outro mundo.

Imagem 38: Porão da Cuca



Fonte: Iris Cinematografia Brasileira⁵⁸

Ao invés dos tecidos da parte de cima do Cafofo, o porão tinha o teto coberto com plantas penduradas de cabeça para baixo de forma que suas folhas pudessem secar. As plantas dessa forma, como já vimos na caverna da Cuca no *Sítio* (2001-2007), remetem à bruxaria e às poções mágicas.

Além das luminárias, o porão é iluminado por uma fresta de cobogós que deixa uma luz amarela vinda do exterior entrar de forma mais suave. Em cima das mesas cheias de potes e ervas foram colocadas algumas velas em castiçais simples, que auxiliam na iluminação e na composição do imaginário relacionado à magia e ao mistério.

Na segunda temporada, com a mudança do local onde a trama se desenrolou, o porão do Cafofo precisou ser deslocado para a cabine do capitão de um barco. A caverna/porão da Cuca passou para essa cabine porque Inês e Luna, a filha de Eric, viajaram pelo rio em busca

⁵⁷ Com “se conectam com a origem da Cuca”, os diretores de fotografia se referem à origem da Cuca na série e não à sua origem na narrativa oral como analisamos anteriormente nesta dissertação. Discorreremos sobre a origem da Cuca/Inês mais adiante.

⁵⁸ Disponível em: <<https://iriscine.com/antiores/cidade-invisivel/>>. Acesso em: abril de 2023.

de Eric que desapareceu nas águas durante um ritual no final da primeira temporada.

Imagem 39: Barco da Cuca



Fonte: IMDb⁵⁹

O barco tinha duas bandeiras à mostra, uma do estado do Pará na parte superior do barco e outra com uma mariposa branca em fundo preto que marcava o novo território da Cuca na parte inferior da popa. O barco tinha duas cores em destaque, branco na lateral e pilastras e azul no piso superior e teto de dentro do barco.

O interior do barco foi decorado com cortinas de renda nas janelas, faixas de renda no teto, luminárias de palha que refletiam a luz amarelada e quente que era usada no Cafofo, plantas secas penduradas no teto de maneira semelhante àquela do porão, e, em uma das pilastras perto de onde Luna dormia, um enfeite em formato de mariposa preta. A mesa com os vários potes também foi colocada no interior do barco e funcionava como uma cozinha para Inês e Luna.

Mesmo que o barco não denote tanto o ambiente mais comumente associado à Cuca, o trabalho de cenário e iluminação ajudou a manter um pouco das qualidades principais do ambiente do porão, como a iluminação quente e difusa, as texturas das plantas e das rendas, e os objetos que remetem à magia.

Quanto à aparência, a forma da Cuca de *Cidade Invisível* é prioritariamente a de uma mulher, ao contrário das outras formas monstruosas e de animais totêmicos presentes nas diferentes narrativas que analisamos até aqui. Sua história de origem indica o porquê: as

⁵⁹ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt8878862/?ref_=ttmi_tt>. Acesso em: abril de 2023.

entidades não surgem naturalmente, mas são criadas por alguma força da natureza que as seleciona e transforma.

Apesar de sua idade não ser dita, podemos entender que a Inês era uma mulher que nasceu e viveu por volta dos anos finais do século XIX e iniciais do XX. Isso por causa do estilo de suas roupas na cena em que ela se transforma em Cuca na primeira temporada e, na segunda temporada, por uma breve menção ao fato dela ser uma entidade com mais de cem anos de idade.

Sua transformação é mostrada na primeira temporada, episódio cinco, “Você não vai acreditar em mim”. Inês era, aparentemente, uma mulher de uma família razoavelmente rica, pois usava um vestido da moda e um colar com um grande pingente de pedra; porém, ela aparece sozinha em uma mata à noite, carregando uma pequena mala e em trabalho de parto, o que sugere um abandono da família. Ao dar à luz, ela percebe que teve um natimorto e, por complicações do parto desassistido, acaba morrendo também. O sofrimento da moça é suficiente para que surja uma espécie de resposta da natureza, que envia uma mariposa para concluir o processo do ritual e transformar a mulher em entidade.

Imagem 40: Inês se transforma na Cuca



Fonte: YouTube⁶⁰

Assim, ao contrário das outras concepções do mito da Cuca, esta apresentada em *Cidade Invisível* é uma entidade que passou por uma espécie de ritual de transformação, ela precisou se *tornar* a Cuca por meio do dilaceramento e sacrifício que sofreu em vida.

⁶⁰ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YHukK3zUwx4>>. Acesso em: abril de 2023.

O sentido da ação trágica, nesta versão, é uma morte e um renascimento cíclicos, ligados às estações e centrados numa morte sacrificial que, por meio de lamento e revelação, torna-se um renascimento: a morte do antigo é o triunfo do novo. O movimento essencial descrito aqui – o construir de uma nova ordem a partir da morte de uma ordem anterior e a liberação de energia em uma ação envolvendo morte e sofrimento – corresponde com efeito a um sentido trágico geral, ainda que de modo algum a um sentido absoluto. (WILLIAMS, 2002, p. 67)

Williams (2002), considera que o herói trágico moderno, “aquele herói que na tragédia liberal é também a vítima; que é destruído pela sociedade na qual vive, mas que é capaz de salvá-la” (WILLIAMS, 2002, p. 68), esteja no centro do ritual da ação trágica. O sofrimento e a destruição do herói trágico são necessários para que haja uma redistribuição de forças espirituais e/ou físicas que só são possíveis por meio de sua morte que não representa necessariamente o fim de suas ações, uma vez que ela pode ser entendida como uma morte de um estado anterior para o surgimento de um novo. E é justamente isso que ocorre com Inês; a mulher morre, mas renasce a Cuca.

Também é significativo o animal que transforma Inês na Cuca: a mariposa, que, no imaginário popular, pode ser referenciada como borboleta noturna ou bruxa. Acredita-se que a morte da larva para que possa se tornar mariposa seja símbolo de transformações radicais e de renascimento. No entanto, ela pode significar maus presságios, uma vez que sua transformação se dá por meio de uma morte.

Segundo Câmara Cascudo (1999), as bruxas tinham a habilidade de se transformar em “insetos crepusculares” tais como “borboletas, besouros, sapos, corujas” (p. 191). Para ele, ainda, as borboletas são mensageiras que anunciam as almas “dos mortos ou presságios agourentos. *Psiké* vale ao mesmo tempo espírito, alma, borboleta, para os gregos. (...) A borboleta escura, crepuscular, é a encarnação da bruxa.” (p. 179).

Dessa forma, mesmo que a Cuca de *Cidade Invisível* não se mostre como um dragão, sua relação com a magia, a alma, e o limiar entre vida e morte ainda estão presentes em sua transformação trágica e no inseto que a representa.

Imagem 41: Cuca e as mariposas

Fonte: IMDb⁶¹

A sua função de protetora do limiar e guia para o outro mundo é feita evidente quando a Cuca vai até o necrotério onde o corpo de Manaus, o Boto-cor-de-rosa, estava guardado. Para esconder os segredos das entidades e retornar a energia do Boto à natureza, a Cuca faz surgir várias mariposas que cobrem o corpo de Manaus e logo depois o corpo dele some. Quando Camila/Iara e Tutu a questionam sobre o que aconteceu com o corpo do Boto, ela diz que ele virou lenda.

Quando o Tutu morre, a responsável por velar o corpo e permitir que ele atravesse de um mundo para o outro também é Cuca. Ele foi morto por uma outra entidade, o Corpo Seco, e depois disso foi levado para o porão, onde foi deitado em uma mesa, coberto por um pano roxo, com a cabeça mais próxima de uma outra mesinha com velas e um abajur. Sua cabeça mais próxima à fonte de luz pode indicar que a Cuca estivesse lhe mostrando o caminho para o outro mundo, a luz seria usada como guia, assim como a voz da Cuca lhe dizendo que tinha permissão para andar por aquele caminho.

⁶¹ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt8878862/?ref_=tmi_tt>. Acesso em: abril de 2023.

Imagem 42: Cuca e Tutu

Fonte: IMDb⁶²

Além de poder se transformar em mariposa, a Cuca também as usava para entrar na mente das pessoas. Ela primeiro causa sonolência em seu interlocutor ao cantar sua cantiga de ninar, o que deixa a mente e as memórias da pessoa mais suscetíveis à sua manipulação. Depois ela pousa uma grande mariposa inicialmente com asas azuis sobre os olhos da pessoa, e, nesse momento, as asas se tornam marrons com dois pontos similares a olhos na parte inferior.

Imagem 43: Cuca invade a mente de Eric

Fonte: IMDb⁶³

⁶² Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt8878862/?ref_=ttmi_tt>. Acesso em: abril de 2023.

⁶³ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt8878862/?ref_=ttmi_tt>. Acesso em: abril de 2023.

Quando em sua forma humana, as roupas de Inês/Cuca refletem as tonalidades, os padrões e formatos das asas das mariposas. As cores variam entre preto, marrom ou bege e azul; têm renda ou um padrão que lembra o das asas de mariposas, além de ter mangas geralmente mais largas para lembrarem as asas do inseto.

Imagem 44: Roupas da Cuca primeira temporada



Fonte: IMDb⁶⁴

Imagem 45: Roupas da Cuca segunda temporada



Fonte: Netflix Brasil⁶⁵

É importante ainda ressaltar as referências que o nome Inês retoma. A primeira referência é mais fácil de retomar, pois, mesmo não sendo usado na série, o apelido comum

⁶⁴ Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt8878862/?ref_=ttmi_tt>. Acesso em: abril de 2023.

⁶⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Xu6FyklJsww>>. Acesso em: abril de 2023.

para esse nome é Nenê, que nos remete à cantiga de ninar. A segunda referência é Inês de Castro, a “Rainha Esqueleto”, uma rainha póstuma do reino de Portugal. Sua lenda assim segue: ela nasceu por volta de 1320-1325 e foi uma dama-de-companhia de D. Constança, esposa de D. Pedro, futuro rei de Portugal, com o qual manteve uma relação amorosa bastante conhecida por todos. Temendo pelo futuro do reinado, o rei D. Afonso IV, pai de D. Pedro, exila D. Inês no norte do país, porém ela retorna assim que D. Constança morre. Logo, ela e D. Pedro tiveram quatro filhos, o que enfureceu o rei D. Afonso IV, que mandou matar D. Inês. Esse fato ocasionou uma guerra entre D. Afonso e D. Pedro, que depois de derrotar seu pai declarou ter se casado secretamente com D. Inês e exigiu que todos a reconhecessem como rainha. Até esse ponto, tudo se passou como tal, no entanto, as lendas sobre D. Pedro ter coroado seu cadáver e ter exigido que os nobres lhe jurassem lealdade ganharam tanta popularidade que logo se refletiu nas artes, como por exemplo em *Os Lusíadas* de Camões. Assim, D. Inês de Castro se tornou conhecida por ser a única rainha póstuma de Portugal.

Se Nenê é uma referência à cantiga de ninar, a Rainha Póstuma pode ser vista como uma referência à denominação da Cuca como Rainha das Coisas Ruins, guardiã e guia para o mundo subterrâneo, o outro mundo. Dessa forma, a personagem Inês/Cuca poderia ser vista como uma rainha do mundo invisível, do mundo paralelo e que sempre demanda um ritual de transformação.

Inês/Cuca tem várias funções, ela é a (mãe) protetora, a líder, a curandeira e a guia. Ela foi transformada em Cuca logo após seu parto, o trauma dessa ação trágica não apagou seu instinto de protetora, pois tenta acolher as outras entidades e é ela quem cuida de Luna quando seu pai some nas águas e sua avó morre. Por ser uma das entidades mais poderosas e antigas, ela assume o posto de líder das entidades que vivem na cidade do Rio de Janeiro. É ela também quem guia as outras entidades ao outro mundo por meio dos rituais apotrópicos. Sua função de guia para cura e auto-aceitação também pode ser percebida no decorrer dos episódios, uma vez que foi ela quem mostrou a várias entidades que as habilidades que tinham não eram maldições, mas características que faziam parte de quem eles eram, que tinham importância e que tinham função na sociedade e na cultura que estavam imersos.

O elemento da feitiçaria é associado à Cuca pelo cenário do Cafófo, principalmente do porão, e pelas plantas do porão que foram transferidas para o barco, mas também pelas bebidas que Inês preparava no bar.

Quando Eric entra no Cafófo pela primeira vez, ele entra para o mundo invisível das entidades e seu estranhamento é acompanhado pela música de fundo do bar, “Ave Lúcifer” dos Mutantes. Ao chegar ao balcão, Inês lhe oferece um drinque azul em alusão à flor azul utilizada

em *O Saci* e na série do *Sítio*, que serviu como catalisador para o encantamento que a canção cantada pela Iara e acompanhada pelo violoncelo do Tutu, “Sangue Latino” de Ney Matogrosso, fizesse o efeito que eles esperavam.

Imagem 46: Bebida azul



Fonte: Iris Cinematografia Brasileira⁶⁶

A música de Ney Matogrosso pode ser entendida neste contexto como uma confirmação do que aconteceu com os mitos brasileiros, “Rompi tratados/ Traí os ritos/ Quebrei a lança/ Lancei no espaço/ Um grito, um desabafo”, e é nesse último verso que Eric começa a perder a consciência. Todas as ações da Cuca (suas ordens, suas manipulações com a canção de ninar ou das memórias) podem ser vistas como tentativas de consertar o que as pessoas vêm fazendo com os mitos na atualidade, ou seja, consertar a demitificação por meio da aceitação do que está no discurso descontínuo das coisas “não-dizíveis” do inconsciente.

A bebida azul e a canção de ninar são seus principais condutores mágicos para que a pessoa encontre nos símbolos de seu inconsciente uma identificação com a metáfora das imagens que criamos enquanto indivíduos, sociedade e seres culturais e historicamente situados.

As funções dramáticas e psicológicas que Inês/Cuca incorpora têm configurações diferentes das expressas pelas outras caracterizações do mito da Cuca. Antes, a personagem se apresentava inteira e construída ao redor de uma ideia e sentimento, ou seja, era fácil descobrir que ela era a vilã metamorfa que causa medo e cria planos maléficos para derrotar seus oponentes e, quando falhava, seus erros causavam o riso. Agora, Inês/Cuca não representa o

⁶⁶ Disponível em: <<https://iriscine.com/antiores/cidade-invisivel/>>. Acesso em: abril de 2023.

mal somente, ela apresenta camadas da “incalculabilidade da vida” (FORSTER, 1974, p. 61) que a tornam uma personagem redonda. Além disso, Forster lembra que “só as pessoas redondas podem atuar tragicamente por qualquer espaço de tempo” (1974, p. 58) e inspirar sentimentos que vão para além daqueles restritos comuns às personagens planas, ou seja, as personagens redondas podem apresentar e inspirar mais do que só o medo ou o riso.

O desenvolvimento das máscaras que caracterizam as funções da personagem também é aprofundado e tem mais nuances. A máscara de Camaleão não é somente usada para indicar sua habilidade de mudar de aparência, de mulher para mariposa, mas também é usada para causar dúvida – no começo, não se sabe ao certo se ela é uma aliada ou inimiga do herói na busca pela verdade dos acontecimentos relacionados ao passado de Eric e da morte de sua esposa, Gabriela. para indicar sua habilidade de mudar de forma, e, algumas vezes, de Pícaro quando era o alívio cômico. A máscara de Guardiã do Limiar serve não só para representar a primeira fase de testes para entrar no Outro Mundo, no Mundo Invisível, mas ela também passa a ser reconhecida como uma aliada que ajuda a reconhecer os novos poderes e possibilidades que os heróis têm. Já a máscara da Sombra significa menos a ideia de vilã e parece estar mais ligada à *ideia* da Cuca enquanto entidade, pois, segundo Vogler: “a Sombra pode representar o poder de sentimentos reprimidos. Traumas profundos ou culpa podem agravar-se quando exilados na escuridão do inconsciente, e as emoções escondidas ou negadas podem se transformar em algo monstruoso que quer nos destruir.” (2015, p. 112). A transformação de Inês para Cuca, a entidade folclórica, pode ter sido motivada pelo reconhecimento desses sentimentos reprimidos e traumas que a mulher vivenciou pelas forças da natureza e que, em contrapartida, lhe concedeu a habilidade de se tornar Sombra e ajudar os outros a encontrarem um caminho para transformar o sentimento monstruoso do inconsciente em algo novo e que também tem sua importância e beleza – tal qual uma mariposa.

Como vimos, a Cuca de *Cidade Invisível* engloba muitas referências intersemióticas e intermediárias e também aprofunda funções narrativas e psicológicas, tornando-se uma personagem redonda. Ela transita por cenários e topografias invisibilizados destinados aos “outros” nas grandes cidades, mas que resiste à demitificação e ao esquecimento/apagamento das origens.

Ainda, esta Cuca pode ser vista como um símbolo da manutenção da tradição viva, uma vez que ela é a entidade que guia as pessoas a um caminho de autoconhecimento e de autoaceitação. Esse ponto é importante dentro dos processos de projeção-identificação, pois o espectador pode ver e sentir nas imagens objetivas do produto audiovisual que esse caminho de autoconhecimento e autoaceitação serve, é claro, para as outras personagens, mas também lhe

diz respeito. A travessia por esse lugar só é possível a partir de uma viagem ao interior, é preciso olhar para dentro e para si para poder perceber quem são enquanto seres sócio-histórico e culturalmente situados; ou seja, dentro da narrativa, é essa análise que faz as personagens perceberem a relevância que têm enquanto entidades folclóricas. Para os espectadores, o autoconhecimento e a autoaceitação devem vir de um olhar para o interior do próprio país e identificar aquele imaginário como algo possível, tanto pela proximidade com a vida real, tanto com crenças, ritos e mitos que construímos a partir dos fragmentos que coletamos do cotidiano, dos fluxos midiáticos e da(s) cultura(s) dos Brasis.

5.4. Síntese

A partir do percurso analítico que seguimos, podemos ver como o mito da Cuca foi sendo modificado por questões relativas ao meio pelo qual foi/é narrado, ao espaço-tempo em que habita e atua, além das referências intersemióticas presentes dentro da personagem quanto em suas narrativas e que ajudaram a formar parte da cultura brasileira.

Em todas as formas narrativas analisadas, a Cuca é usada como metáfora para o medo, o Mal ou a morte, o que geralmente a torna a vilã das histórias; também aparece como guardiã ou guia para o limiar para o Outro Mundo, o que geralmente é traduzido em formas de animais (aves, répteis ou seus híbridos, e insetos); a característica de raptora, principalmente de crianças, também é associada à Cuca tanto nas narrativas quanto nas canções de ninar. Ainda, a magia está presente de diferentes formas, seja como bruxa, ser híbrido com habilidades especiais, ou pela capacidade de metamorfose.

O mito da Cuca nasce informe e, aos poucos, vai ganhando formas mais fixas e até mesmo icônicas no imaginário dos brasileiros. Mas é a sua capacidade de inspirar sentimentos, de aproximar e conectar experiências individuais a experiências coletivas e socialmente compartilhadas que o tornam relevante enquanto reflexo de nosso folclore, de nossa cultura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para estudar uma das personagens mais icônicas do folclore brasileiro em diferentes mídias, percorremos um longo caminho teórico interdisciplinar que conectou perspectivas históricas, antropológicas, literárias e audiovisuais com o objetivo de analisar como a Cuca se transformou, se complexificou e se manteve relevante no imaginário coletivo. Vimos que, à medida que a Cuca foi sendo transferida de uma mídia para outra, novas camadas de referências intersemióticas foram se acumulando e complexificando a leitura da personagem.

Para chegar a esses entendimentos, nossa investigação se fundamentou no paradigma intersemiótico dos Estudos Interartes e dos Estudos Culturais. Por essa razão, reunimos um arcabouço conceitual que nos ajudaria a entender as camadas teóricas que envolvem o contexto sócio-político, cultural e histórico da formação e do desenvolvimento do mito da Cuca nos produtos culturais selecionados.

Ainda, optamos por desenvolver uma pesquisa qualitativa que nos proporcionasse a oportunidade de interpretar as maneiras pelas quais a manutenção desse mito ressignifica as leituras das experiências vividas e produzidas nos centros e periferias tanto metafóricas quanto não-metafóricas da cultura brasileira.

O fato da Cuca ter sido remodelada para diferentes mídias e ter se complexificado em características psicológicas não quer dizer que as narrativas que a representam como uma personagem plana sejam menos importantes para a cultura e o folclore, simplesmente indica que o meio requer diferentes aspectos que identificam aquela mídia. Há certas fronteiras midiáticas que precisam ser mantidas para que as mídias tenham suas identidades preservadas, e isso engloba a forma como a caracterização de suas personagens é feita.

Vimos também que a narrativa mitológica é uma narrativa que expressa o conhecimento, os símbolos e os sentimentos de uma comunidade ou povo. Isso significa dizer que os mitos, enquanto metáforas de estruturas de sentimentos, ajudam a regular os estágios da vida, a transmitir crenças sobre organização social e a transmitir conhecimentos sobre experiência individual e coletiva.

Os mitos, portanto, não devem ser entendidos como narrativas mentirosas ou inventadas com o objetivo único de entreter, nem devem ser vistos como pertencentes a um passado esquecido. O mito da Cuca não pertence a um momento histórico esquecido; ele, ao mesmo tempo que se renova em diferentes narrativas e mídias, ajuda a conservar costumes, ideias e culturas.

Enquanto entidade mitológica, a Cuca representa uma metáfora para diferentes maneiras de lidar com o sono, a morte, o medo e a aceitação desse sentimento para que não se torne prejudicial ao indivíduo e ao coletivo. Por mais que as narrativas orais, literária e audiovisuais representem esses pilares que constituem a Cuca de várias formas, incluindo referências intersemióticas e, por vezes, cruzando fronteiras intermediáticas e transmidiáticas, as funções sociais do mito são atingidas uma vez que sua essência permanece.

A partir deste recolhimento de fragmentos de referências intersemióticas e da socialização de conhecimentos que transformam e dão maior profundidade às narrativas, o mito da Cuca vai afetando e moldando as maneiras como vemos nossas origens mágicas, folclóricas e históricas, e como construímos nossa(s) cultura(s).

REFERÊNCIAS

- ALLRATH, Gaby; GYMNICH, Marion; SURKAMP, Carola. Introduction: Towards a Narratology of TV Series. In: ALLRATH, Gaby; GYMNICH, Marion (Ed.). *Narrative Strategies in Television Series*. Hampshire and New York: Palgrave Macmillan, 2005. pp. 1-46p.
- ALVES, Elizeth da Costa; ALMEIDA, Maria Geralda de; SILVA JUNIOR, Augusto Rodrigues. Geopoesia e Território: a constituição das identidades Kalunga em Mimoso-TO. *Geonordeste*, n. 1, p. 93-110, 2020. Disponível em: <<https://seer.ufs.br/index.php/geonordeste/article/view/13683/10652>>. Acesso em: jan. 2023.
- ARANTES, Antônio Augusto. *O que é cultura popular*. 8ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Trad. Ana Maria Valente. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.
- AZEVEDO, Carmen Lucia; CAMARGOS, Marcia; SACCHETTA, Vladimir. *Monteiro Lobato: Furacão na Botocúndia*. São Paulo: Editora SENAC, 1997.
- BAKHTIN, Mikhail. *Teoria do romance I: A estilística*. 1ª reimpressão. São Paulo: Editora 34, 2017.
- _____. *Teoria do romance II: As formas do tempo e do cronotopo*. São Paulo: Editora 34, 2018.
- _____. *Teoria do romance III: O romance como gênero literário*. São Paulo: Editora 34, 2019.
- BARTHES, Roland. Mudar o próprio objeto. In: LUCCIONI, Gennie. *Atualidade do mito*. São Paulo: Duas Cidades, 1977.
- BAPTISTA, Maria Manuel. *Estudos culturais: o quê e o como da investigação*. Carnets [online], Cultures littéraires: nouvelles performances et développement, n. spécial, p. 451-461, aut./hiver 2009. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/carnets/4382>>. Acesso em: dez. 2022.
- BAUMAN, Zygmunt. *Liquid Modernity*. Cambridge: Polity Press, 2000.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad. Sergio Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BETTELHEIM, Bruno. *A psicanálise dos contos de fadas*. São Paulo: Paz e Terra, 2007.
- BOAS, Franz. *Antropologia cultural*. Rio de Janeiro, Zahar, 2004.

- BOTTING, Fred. *Gothic*. London: Taylor & Francis e-Library, 2005.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. *O que é folclore*. São Paulo: Brasiliense, 1982.
- CACCIATORE, Olga Gudolle. *Dicionário de cultos afro-brasileiros: com indicação da origem das palavras*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1988.
- CALVINO, Italo. A combinatoria e o mito na arte da narrativa. In: LUCCIONI, Gennie. *Atualidade do mito*. São Paulo: Duas Cidades, 1977.
- CARNEIRO, Carlos. *A Coca e as Tradições de Finais de Outubro*. 2016. Disponível em: <<https://www.portugalnummapa.com/a-coca-e-as-tradicoes-de-finais-de-outubro/>>. Acesso em dez. 2022.
- CAMPBELL, Joseph. *As transformações do mito através dos tempos*. 10ª edição. São Paulo: Editora Cultrix, 1997.
- _____. *Isto és tu - redimensionando a metáfora religiosa*. São Paulo: Landy Livraria Editora e Distribuidora, 2002.
- CANDIDO, Antonio. *Formação da Literatura Brasileira: momentos decisivos*. 9ª ed. Belo Horizonte, Rio de Janeiro: Editora Itatiaia Limitada, 2000.
- CARDOSO, Rafael (org.). *O design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- CARNEVALI, Flávia Guia. “*A mineira ruidosa*” – *Cultura popular e brasilidade na obra de Alexina de Magalhães Pinto (1870-1921)*. 2009. 235p. Dissertação (Mestrado em História) – Pós-Graduação em História Social do Departamento de História da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.
- CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. 10ª ed. São Paulo: Ediouro, 1999.
- _____. *Literatura oral no Brasil*. 2ª ed. São Paulo: Global, 2006.
- _____. *Geografia dos Mitos Brasileiros*. 1ª edição digital. São Paulo: Ed. Global, 2012.
- CASTRO, Celso (Org.). *Textos Básicos de Antropologia - Cem anos de tradição: Boas, Malinowski, Lévi-Strauss e outros*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2016.
- CAVALCANTI, Maria Laura Viveiros de Castro; VILHENA, Luís Rodolfo da Paixão. Traçando Fronteiras: Florestan Fernandes e a Marginalização do Folclore. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 3, n. 5, p. 75-92, 1990.

- CIDADE Invisível*. Criação de Carlos Saldanha. Brasil: Netflix, 2021-, son., cor.
- CLÜVER, Claus. Inter textus/ Inter artes/ Inter media. In: *Revista Aletria*. Belo Horizonte. Programa de Pós-Graduação em Letras - Estudos Literários, v. 6, p. 1-32, jul.-dez., 2006.
- _____. *Intermedialidade*. Pós: Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p. 8-23, nov. 2011.
- COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil: teoria, análise, didática*. 1ª ed. São Paulo: Moderna, 2000.
- COSTA, Andriolli. *Aluísio Almeida – Cuca. Tutu "Marambá" (1945)*. Publicado em 2017. Disponível em: <<https://coleccionadoresacis.com.br/2017/12/15/aluisio-almeida-cuca-tutu-maramba1945/>>. Acesso em dez. de 2022.
- COSTA, Bianca Campello Rodrigues. *Monteiro Lobato, um modernista desprezado*. 2012. 187p. Dissertação (Mestrado em Teoria da Literatura) – Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012.
- EAGLETON, Terry. *A ideia de cultura*. 1ª ed. Lisboa: Temas e Debates - Actividades Editoriais, Lda, 2003.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. 6ª ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.
- ELIAS, Norbert. *O processo civilizador*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1994.
- GAUDREAU, André. *Film and Attraction: From Kinematography to Cinema*. Urbana, Chicago, Springfield: University of Chicago Press, 2011.
- _____; MARION, Philippe. *The End of Cinema?: a medium in crisis in the digital age*. New York: Columbia University Press, 2015.
- _____; JOST, François. *A Narrativa Cinematográfica*. 1ª ed. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.
- GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. 1ª ed., 13ª reimpr. Rio de Janeiro: LTC, 2008.
- GITELMAN, Lisa. *Always already new: media, history and the data of culture*. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press, 2006.
- GRIMAL, Pierre. *Dicionário da mitologia grega e romana*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.
- HERNANDEZ, Leila M. G. Leite. A questão do Centro Popular de Cultura (CPC): o CPC posto em questão. *Revista de Administração Pública*, v. 23, n. 4, p. 87-99, 1989.

- HORNER, Avril; ZLOSNIK, Sue. Comic Gothic. In: PUNTER, David (Ed.). *A new companion to the gothic*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2012.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
- JOLLES, André. *Formas Simples*. São Paulo: Editora Cultrix, 1976.
- KOZEL, Salete. Geopoética das paisagens: olhar, sentir e ouvir a ‘natureza’. In: *Caderno de Geografia*, PUC/MG, v. 22, n. 37, 2012, p. 65-78.
- LAJOLO, Marisa. *Monteiro Lobato – a modernidade do contra*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- _____; ZILBERMAN, Regina. *Literatura Infantil Brasileira – História & Histórias*. 6ª ed. São Paulo: Editora Ática, 2007.
- LARAIA, Roque de Barros. *Cultura: um conceito antropológico*. 14ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.
- LEFEVRE, Romana. *Rude Hand Gestures of the World: A Guide to Offending Without Words*. San Francisco: Chronicle Books, 2011.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Mito e Significado*. Viseu: Edições 70, 1987.
- _____. *O pensamento selvagem*. 8ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2008.
- LEVY, Carminha; MACHADO, Alvaro. *A sabedoria dos animais: viagens xamânicas e mitológicas*. 2ª ed. São Paulo: Opera Prima, 1995.
- LOBATO, Monteiro. *O Saci*. 3ª ed. São Paulo: Biblioteca Azul, 2016.
- LOTMAN, Yuri. *Universe of the mind: a semiotic theory of culture*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1990.
- MAUSS, Marcel. *Sociologia e Antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- MACHADO, Silvia de Ambrosio Pinheiro. *Canção de ninar brasileira: aproximações*. 2012. 326p. Tese (Doutorado em Teoria Literária e Literatura Comparada) – Pós-Graduação em Teoria Literária e Literatura Comparada do Departamento de Teoria Literária e Literatura Comparada da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

MEMÓRIA Globo. *Sítio do Picapau Amarelo – 1ª versão*. Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/infantojuvenil/sitio-do-picapau-amarelo-1a-versao/>>. Acesso em dez. 2022.

_____. *Sítio do Picapau Amarelo – 2ª versão*. Disponível em: <<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/infantojuvenil/sitio-do-picapau-amarelo-2a-versao/>>. Acesso em dez. 2022.

MOISÉS, Massaud. *A análise literária*. 16ª reimpr. da 1ª ed. São Paulo: Cultrix, 2007.

MORIN, Edgar. A alma do cinema. In: XAVIER, Ismail (org). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983, p. 145-172.

MORTOZA, Marina Pelluci Duarte. *A velha lâmia: um catálogo de fontes antigas de um mito sangrento*. 2013. 203p. Dissertação (Mestrado em Literatura, História e Memória Cultural) - Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

NÖTH, Winfried. The topography of Yuri Lotman's semiosphere. *International Journal of Cultural Studies*, v. 18, n. 1, p. 11–26, 2015.

ORTENCIO, Waldomiro Bariani. *Cartilha do folclore brasileiro*. 2ª ed. rev. e aum. Goiânia: Editora da UFG, 2004.

PROPP, Vladimir. *Comicidade e Riso*. São Paulo: Editora Ática, 1992.

_____. *As Raízes Históricas do Conto Maravilhoso*. Trad. Rosemary Costhek Abílio, Paulo Bezerra. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. *Morfologia do Conto Maravilhoso*. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

RAJEWSKY, Irina. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares. *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012.

_____. Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités / Intermediality*, n. 6, p. 43–64, 2005.

RAMOS, Noémio. *Gil Vicente – Auto das Barcas: Inferno – Purgatório – Glória*. [S.l.]: Lógos, Biblioteca do Tempo, 2019.

RAMOS, Roberto. Roland Barthes: semiologia e cultura. In: *Em Questão*. Porto Alegre, v. 12, n. 1, p. 173-184, jan./jun. 2006.

SANTOS, José Luiz dos. *O que é cultura*. 12ª reimpr. da 16ª ed. São Paulo: Brasiliense, 2006.

SILVA JUNIOR, Augusto Rodrigues da. *Cora Coralina Inédita: encontro das águas da geopoiesia na rua do fogo da literatura de campo*. In: ABRALIC, 2018, Uberlândia. Congresso Internacional ABRALIC 2018. Circulação, tramas & sentidos na Literatura. Uberlândia: Anais ABRALIC, 2018, v. 4, p. 3952-3958.

SÍTIO do Picapau Amarelo. Adaptação de Paulo Afonso Grisolli e Wilson Rocha. Direção-geral de Geraldo Casé. 1ª versão. Brasil: TV Globo, 1977-1986, son., cor.

SÍTIO do Picapau Amarelo. Redação de Luciana Sandroni, Mariana Mesquita, Cláudio Lobato e Toni Brandão. Direção-geral de Márcio Trigo (2001); Cininha de Paula e Paulo Ghelli (2002); Carlos Magalhães (2007). 2ª versão. Brasil: TV Globo, 2001-2007, son., cor.

SOUZA, José Wellington de. *Raça e Eugenia na Obra Geral de Monteiro Lobato*. 2017. 177p. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017.

SPERBER, Suzi Frankl. Introdução: a lenda da Flor Azul, o mito e o conto de fada. In: VOLOBUEF, Karin (org.). *Mito e Magia*. São Paulo: Editora Unesp, 2011, p. 9-23.

STOREY, John. *Cultural Theory and Popular Culture - An introduction*. 8th edition. London; New York: Routledge, 2018.

THON, Jan-Noël. Narratives across Media and the Outlines of a Media-conscious Narratology. In: RIPPL, Gabriele (Ed.). *Handbook of intermediality: Literature - image - sound - music*. Berlin, München, Boston: De Gruyter, Inc. 2015, p. 439-456.

TYLOR, Edward Burnett. *Primitive Culture - researches into the development of mythology, philosophy, religion, language, art and custom*. 6th ed. London: John Murray, Albemarle Street, W, 1920.

WILLIAMS, Raymond. *Culture & Society: 1780-1950*. Garden City, New York: Anchor Books Doubleday and Company, Inc., 1960.

_____. *Tragédia moderna*. Tradução: Betina Bischof. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

ZILBERMAN, Regina. Leituras para a infância no século XIX brasileiro. In: *Revista FronteiraZ. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e Crítica Literária da PUC-SP*, n. 17, dez. 2016, p. 22-42.