



MONSTRUÁRIO

O Universo Extraordinário das Criaturas Lendárias

MONSTRUÁRIO

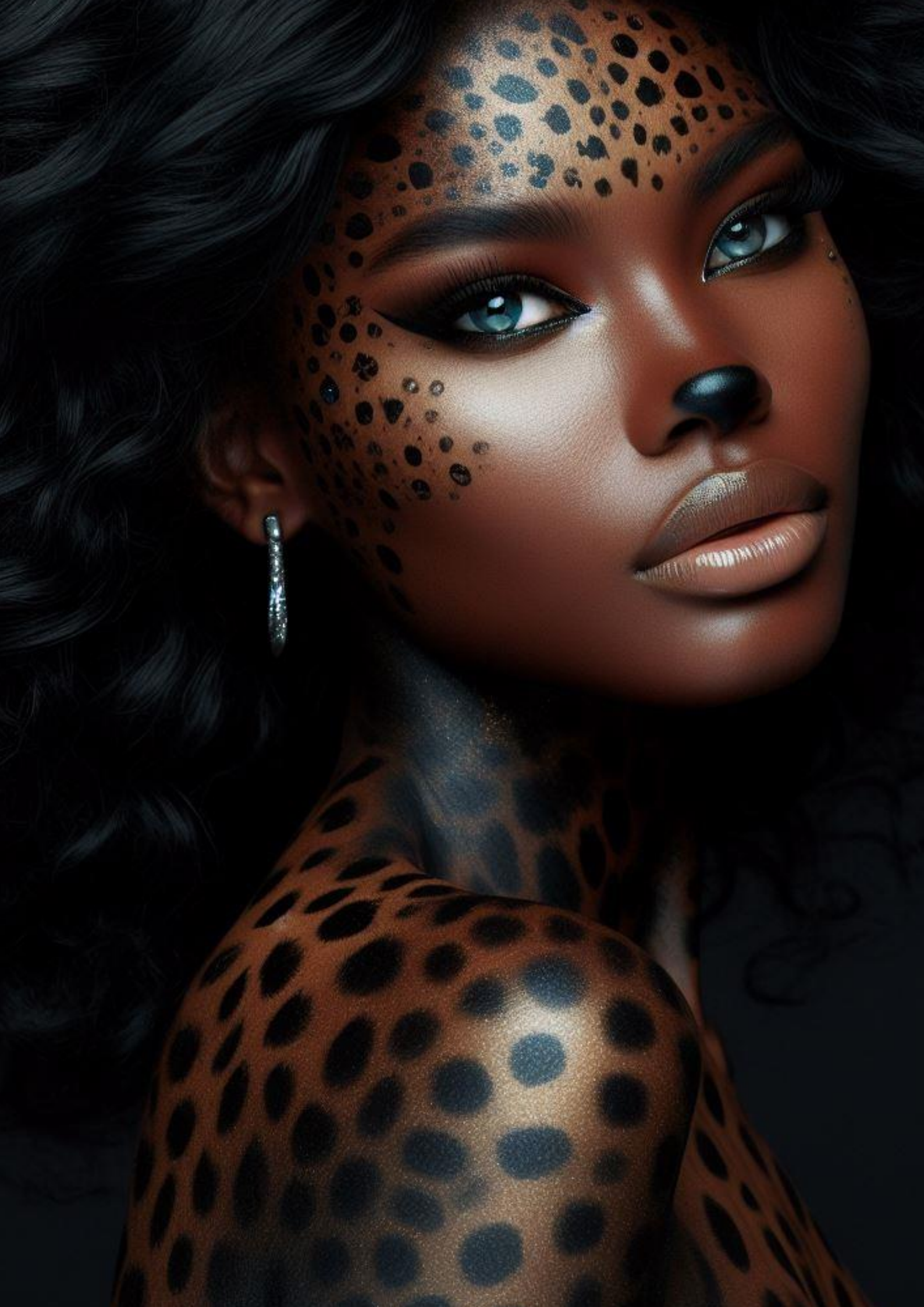
O Universo Extraordinário das Criaturas Lendárias

Sumário

APRESENTAÇÃO	8
1. TÍTULO DA PROPOSTA	10
Monstruário: O Universo Extraordinário das Criaturas Lendárias.....	10
2. PROPONENTES.....	10
3. FORMATO	10
70' + 13 episódios de 26 minutos	10
4. CATEGORIA	10
5. DATA DE CONCLUSÃO	10
6. SINOPSE.....	10
SINOPSE EPISÓDIO 1.....	10
SINOPSE EPISÓDIO 2.....	12
SINOPSE EPISÓDIO 3.....	12
SINOPSE EPISÓDIO 4.....	12
SINOPSE EPISÓDIO 5.....	12
SINOPSE EPISÓDIO 6.....	14
SINOPSE EPISÓDIO 7.....	14
SINOPSE EPISÓDIO 8.....	14
SINOPSE EPISÓDIO 9.....	14
SINOPSE EPISÓDIO 10.....	16
SINOPSE EPISÓDIO 11.....	16
SINOPSE EPISÓDIO 12.....	16
SINOPSE EPISÓDIO 13.....	16
REFERÊNCIAS	16
7. ARGUMENTO (com até 100 linhas)	18
8. JUSTIFICATIVA DO PROJETO.....	22
9. PÚBLICO ALVO	24
10. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO	24
11. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES	24
PROPOSTA DO PROJETO.....	24

TECNOLOGIA - INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	28
SEMIÓTICA DAS PAIXÕES – CONCEITOS INTRODUTÓRIOS	30
COPRODUÇÃO INTERNACIONAL E LOCAÇÕES	34
TRILHA SONORA	42
FIGURINO	42
PERSONAGENS PROTAGONISTAS DA SÉRIE	44
PERFIL DOS PERSONAGENS DA EXPEDIÇÃO	44
LENDAS E MONSTROS	48
LENDAS E MONSTROS POR REGIÃO DO BRASIL	54
PERFIL DE ALGUNS MONSTROS	60
LENDAS REGIONAIS, INDÍGENAS E BRASILEIRAS ABORDADAS	197
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	242
OBJETIVOS GERAIS	244
CONTRAPARTIDAS SOCIAIS COM BASE NAS ODS DA ONU	244
ODS 4 - Educação de Qualidade	246
ODS 10 - Redução das Desigualdades	246
ODS 11 - Cidades e Comunidades	247
ODS 12 - Consumo e Produção Sustentáveis	247
ODS 15 - Vida Terrestre	247
ODS 16 - Paz, Justiça e Instituições Eficazes	247
ODS 17 - Parcerias e Meios de Implementação	247
MEDIDAS DE ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO SOCIAL	259
MEDIDAS CONCRETAS DE ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO	259
MEDIDAS DE ACESSIBILIDADE EXCLUSIVAS DO PROJETO	260
EQUIPE TÉCNICA	263
ELENCO	264
EM NEGOCIAÇÃO/PRETENDIDOS	264
ESTRATÉGIAS DE COMERCIALIZAÇÃO	265
INFORMAÇÕES DAS EMPRESAS PRODUTORAS	266
REGISTRO FBN	266
ARGUMENTO 10 FOLHAS (anexo)	266
ROTEIRO DO PILOTO (anexo)	266
ARGUMENTO 10 FOLHAS	268
Referências Bibliográficas	288





MONSTRUÁRIO

O Universo Extraordinário das Criaturas Lendárias

Projeto de franquia de Filme e Obra seriada ficcional com potencial criativo de mais de 6 temporadas com 13 episódios de 26 minutos cada, sobre o universo extraordinário das criaturas lendárias genuinamente brasileiras para coprodução internacional.

Referenciado conceitualmente no maior documento do folclore brasileiro, CASCUDO, Luís da Câmara. Dicionário do Folclore Brasileiro. 11.ed. São Paulo, e na Teoria da Semiótica das Paixões, é o mais ambicioso, maior e mais completo projeto audiovisual de resgate do folclore brasileiro jamais realizado catalogando o perfil de mais de 100 personagens lendários de todas as regiões do país, passando por todos os biomas brasileiros, desde o Pampa no Rio Grande do Sul, Pantanal e a Floresta Amazônica.

Referenciado em obras fílmicas de extremo sucesso de público e de crítica como “Indiana Jones”, “Tomb Rider”, “Avatar”, “O Labirinto do Fauno”, “A Forma da Água”, “Animais Fantásticos”, “Alien”, “X-Men”, “Resident Evil”, “Amazônia”, “A Ilha do Dr. Moreau”, “Dr. Jekyll and Mr. Hyde”, “Frankenstein”, “King Kong”, e das séries “Stranger Things” e “Grimm”, o projeto propõe uma atmosfera de aventura, ação e mistério, ingredientes imortalizados nas melhores obras clássicas do cinema mundial ambientado em locações paradisíacas e exóticas da Floresta Amazônica e Pantanal, tornando a obra única, imprescindível e surpreendente.

Monstruário é uma aventura épica em busca de um tesouro de uma cidade perdida da Amazônia que é protegida por criaturas lendárias.



APRESENTAÇÃO

O criador do projeto nasceu na década de 1960 no interior do Paraná, numa época em que televisores em casa não eram comuns. Ao contrário, a tradição em pequenas comunidades ainda era a de se reunir à noite em torno de fogueiras e contar histórias que eram passadas de geração a geração.

Na periferia de uma pequena cidade do interior, me lembro que minha avó, Dona Zelina, mulher mestiça, filha de portugueses com bugres, colocava meu irmão e eu, pequeninos, sentados num caixote de lenha em frente ao fogão, onde nos aquecíamos no inverno, e nos contava histórias assustadoras de monstros.

Se eram relatos de experiências vividas ou apenas lendas não cabe investigar. Havia uma verdade intensa em cada detalhe, em cada entonação, em cada respiração. Ainda hoje causam calafrios.

As histórias do Folclore Brasileiro aqui narradas remontam a ancestralidade dos povos originários, em 1560, em escritos do padre jesuíta José de Anchieta a Coroa Portuguesa é registrada a existência de seres presentes nesse território tropical. São os primeiros registros sobre o Boitatá e Curupiras.

O folclore brasileiro nasceu há mais de 500 anos com os povos originários e por séculos a tradição oral manteve viva essa inestimável riqueza cultural.

Monstruário cumpre um papel singular de resgate do patrimônio histórico cultural brasileiro e de nossa ancestralidade.

Na literatura existem apenas duas obras dignas de nota que rivalizam com a importância do projeto MONSTRUÁRIO em relação ao resgate e registro do Folclore Brasileiro:

O “Dicionário do Folclore Brasileiro” escrito por Câmara Cascudo em 1954, projeto que levou 15 anos para ser feito e envolveu dezenas de pesquisadores pelo Brasil inteiro.

O “Sítio do Pica Pau Amarelo” série de 23 livros infantis escritos por Monteiro Lobato entre 1920 e 1947.

Monstruário se insere no Panteão sagrado do registro e resgate do Folclore Brasileiro, patrimônio imaterial cultural da humanidade, tornando-se uma obra de estrita importância, a mais robusta sobre o tema nas últimas sete décadas.



1. TÍTULO DA PROPOSTA

Monstruário: O Universo Extraordinário das Criaturas Lendárias

2. PROPONENTES: MARIA DE FÁTIMA SANTÁGATA – ME

MOINHOS DE VENTO FILMES E LETRAS

3. FORMATO: Filme e Série Ficcional

70' + 13 episódios de 26 minutos

4. CATEGORIA:

Ficção: Fantasia, Suspense, Ação, Aventura, Romance

5. DATA DE CONCLUSÃO:

31/12/2025

(até 24 meses após o recebimento de recursos do FSA)

6. SINOPSE com até 10 linhas

Num leilão de antiguidades um artefato exótico de uma antiga civilização amazônica atrai interesse de investidores e colecionadores internacionais, de um professor de história, um arqueólogo e um escritor que disputam o objeto por fim arrematado por uma antropóloga. Em seu interior estão manuscritos que revelam a existência e a localização de um tesouro arqueológico de uma cidade perdida supostamente protegido por criaturas ancestrais. A curiosidade científica, a oportunidade financeira e um grande mistério unem os personagens numa expedição internacional ao interior do país em busca do tesouro de seres lendários, o que se converterá na aventura mais incrível e fascinante de suas vidas.

SINOPSE EPISÓDIO 1

Num antiquário, Hermes, um professor de história, Henrique, um arqueólogo e Oscar, um escritor, disputam num leilão, um objeto exótico, por fim arrematado por uma misteriosa antropóloga, atormentada por lembranças trágicas. Mesmo derrotados no leilão eles recebem um instigante convite, participar de uma expedição ao interior do país em busca de um tesouro arqueológico de uma cidade perdida, artefatos históricos guardados por seres lendários, o que se converterá na aventura mais incrível e fascinante de suas vidas.



SINOPSE EPISÓDIO 2

Michardo, um lobisomem ataca cachorros das redondezas e tenta invadir uma casa de fazenda no interior. A família consegue se salvar mas o rastro de destruição e mortes é grande. A arqueóloga Diana e os integrantes da expedição embarcam para o interior do Amazonas em busca do dispositivo que abre o artefato. Eles têm o contato com o primeiro ser lendário. Naiá, uma linda indígena que queria ser transformada em estrela para viver ao lado da Deusa Jaci, a lua. A lenda da Vitória Régia.

SINOPSE EPISÓDIO 3

O Pajé da aldeia de Naiá faz um ritual de apresentação dos expedicionários a Nhanderuvuçu (alma velha, na língua tupi), a divindade superior, criadora de todas as almas, das águas (Iara) e de Tupã, o responsável por controlar o tempo, o clima e os ventos. Eles ingerem uma bebida à base de ayahuasca e têm alucinações visuais e auditivas com criaturas lendárias de suas infâncias.

SINOPSE EPISÓDIO 4

Na aldeia a expedição descobre que o dispositivo pode estar numa cidade do interior do Pará, só acessível de barco. Partiram do Porto de Manaus, seguindo pelo Rio Negro até passar pelo “Encontro das Águas”, onde as águas negras do Rio Negro encontram as barrentas do Solimões. Durante o trajeto noturno o cinegrafista Guilherme fica deslumbrado com a beleza de uma linda indígena cantando solitariamente ao luar. É o contato com o segundo ser lendário. A lenda de Iara, a sereia misteriosa.

SINOPSE EPISÓDIO 5

Chegando na aldeia a expedição reúne-se com o Cacique e o Pajé, são informados que o dispositivo que eles procuram deve estar na caverna de Ypurê, onde ninguém tem coragem de ir, pelos inúmeros perigos e lendas existentes no caminho. A expedição se aventura na mata e logo após ao meio-dia, tem a sensação de estarem sendo vigiados. Encontram uma menina inocente, loira de olhos azuis, cabelos compridos, simpática, Flor do Mato, é o contato com o terceiro ser lendário, ela gosta de ter seus caprichos atendidos, mas contrariada, faz a expedição se perder no caminho, fazendo-os rodar em círculo voltando sempre ao local de partida até que recebe presentes, e libera-os dando sonoras gargalhadas.



SINOPSE EPISÓDIO 6

Mais adiante na floresta, ao cair da noite, a expedição encontra uma árvore velha, de tronco enorme que fascina a todos, e resolve acampar. A noite é iluminada por pirilampos fosforescentes que encantam a todos. Ao redor de uma fogueira contam histórias de criaturas ancestrais e têm contato com o quarto ser lendário, Eberê, um ser de menos de um metro de altura, de cara amarrada, orelhas grandes e uma perna só, de mau humor, montado em seu porco-espinho.

SINOPSE EPISÓDIO 7

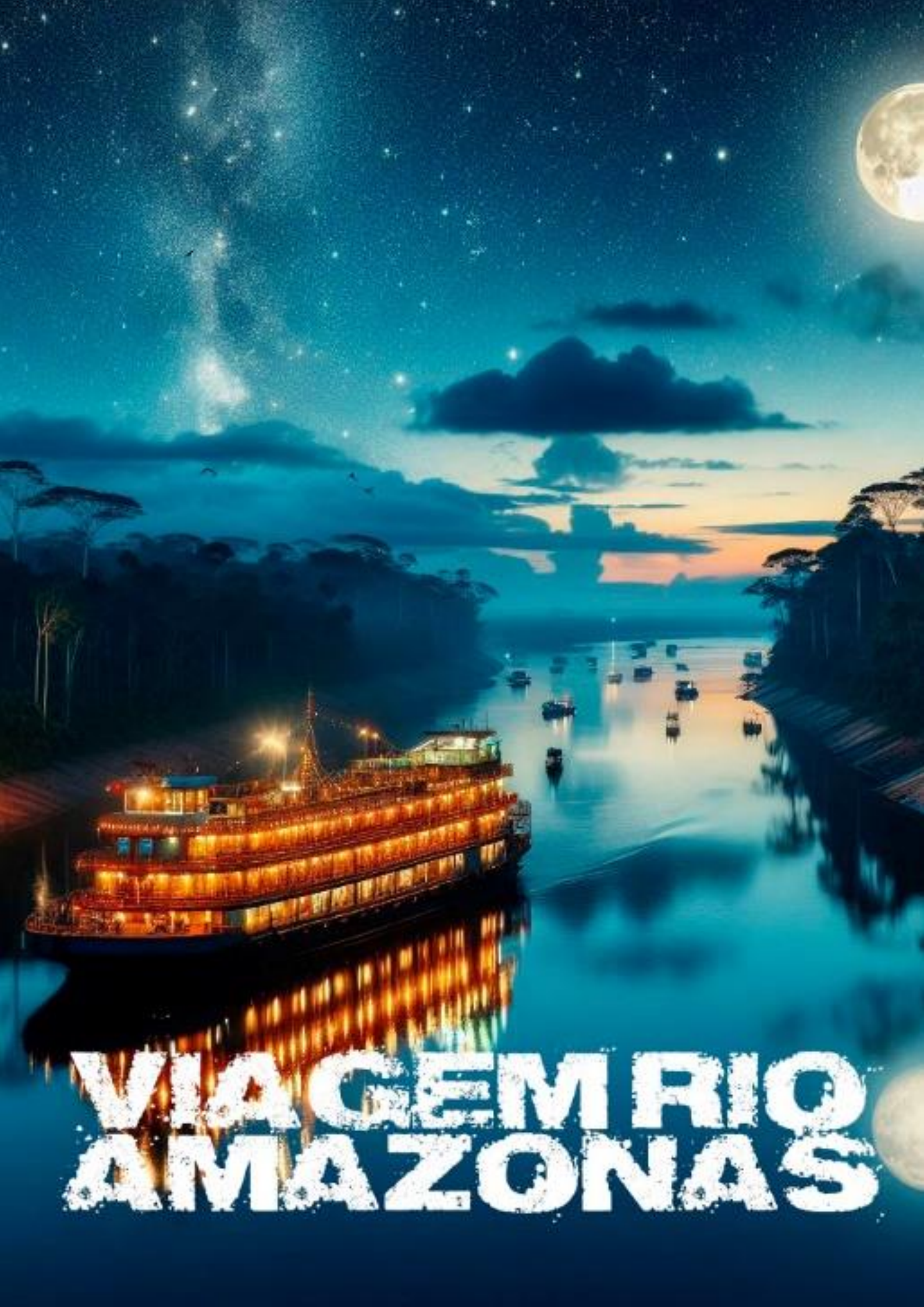
Levantam acampamento pela manhã e continuam a jornada. A sensação de estarem sendo observados persiste. No alto de uma montanha, avistam o quinto ser lendário, Anhangá, um grande veado branco, com olhos vermelhos. Ele causa alucinações, confusão e brigas entre os integrantes da expedição até receber uma oferenda e ter certeza que a expedição não é de caça.

SINOPSE EPISÓDIO 8

A expedição segue seu caminho. Perto do meio-dia descobrem uma caverna atrás da cachoeira, e nela o dispositivo. Ao retornar, um redemoinho espalha folhas por todos os lados, eles encontram-se com o ser que os espreitava, que desapareceu misteriosamente, reaparecendo mais adiante, cada vez mais perto deles. Ypurê, a sexta criatura lendária. Ypurê, com um vestido comprido de folhas, orelhas pontudas, ri ameaçadoramente, mostrando seus dentes pontiagudos dourados. Para evitar a morte fazem um pacto de sangue que será cobrado no futuro onde quer eles estejam.

SINOPSE EPISÓDIO 9

Ao cair da tarde a expedição monta o acampamento. A noite, relaxados alguns integrantes se embriagam. Um deles vai urinar na floresta e encontra o Mapinguari, a sétima criatura lendária, um gigante peludo com pele é igual ao couro de jacaré, com um enorme olho na testa e a boca no umbigo. Ele persegue o homem e ataca o acampamento que se dispersa na fuga do monstro.



VIA GEM RIO AMAZONAS

SINOPSE EPISÓDIO 10

Já de madrugada, após conseguir fugir do Mapinguari, a expedição se reagrupa próximo a um rio, onde é emboscada e perseguida madrugada a dentro por uma serpente de pele escamosa e brilhante, que surge de uma pequena caverna, e como se fosse uma fogueira viva, queimando o acampamento. É o encontro com a oitava criatura lendária, o Boitatá.

SINOPSE EPISÓDIO 11

Prestes a sair da floresta a expedição encontra uma índia anã, com cabelos vermelhos e orelhas pontiagudas. Nua, seu corpo é todo vermelho. A Caipora é a nona criatura lendária. Ela tem o poder de dominar e ressuscitar os animais, uma protetora e guardiã das florestas. Sentindo-se ameaçada pela expedição, solta altos uivos e gritos assustando e desorientando seus integrantes, fazendo-os se perderem. Aos poucos se reagrupam e conseguem sair da floresta.

SINOPSE EPISÓDIO 12

De volta a Manaus a expedição comemora o sucesso da empreitada. Na noite enluarada participam de uma celebração. Um homem de olhos verdes, cheiroso, sofisticado, que esbanja simpatia, elegantemente trajado num terno branco, chapéu e sapatos brancos mágicos, exímio dançarino seduz a jornalista Débora. É o contato com a décima criatura lendária, o Boto. No final da madrugada, aos primeiros raios solares atrai Débora para um passeio ao luar a beira do rio, ela é salva pela arqueóloga Diana.

SINOPSE EPISÓDIO 13

Na viagem de volta vários integrantes da expedição passam mal durante o vôo. Já em Curitiba a antropóloga Diana usa o dispositivo e abre o artefato encontrando os manuscritos revelando a existência e a localização de criaturas ancestrais. Um a um, os integrantes da expedição morrem misteriosamente. Ypurê começa a cobrar seu pacto.

REFERÊNCIAS

“Amazônia”, “A Ilha do Dr. Moreau”, “Dr. Jekyll and Mr. Hyde”, “Frankenstein”, “King Kong”, “O Labirinto do Fauno”, “A Forma da Água”, “Animais Fantásticos”, “Alien”, “X-Men”, “Avatar”, “Tomb Rider”, “Indiana Jones” e das séries “Stranger Things” e “Grimm”.



EXPEDICAO

7. ARGUMENTO (com até 100 linhas)

Sentadinhas num caixote de lenha, em frente ao fogão que as aquece no inverno, Diana e Carla, de seis e quatro anos, olhos arregalados, prestam muita atenção nas histórias contadas pela avó Dona Zelina, mulher de baixa estatura, mestiça, filha de portugueses com bugres. Histórias fantásticas e assustadoras de monstros horríveis que aterrorizavam crianças desobedientes que, para se safar das criaturas, protagonizavam aventuras extraordinárias.

Vinte e cinco anos depois, num respeitado antiquário, construção em estilo arquitetônico renascentista, com detalhes ecléticos. Na área externa, sua cúpula chama a atenção pela exuberância, composta por 36 mil peças em todas as cores do arco-íris, importadas da Alsácia, na França. A maior parte do material usado na construção do antiquário foi importada da Europa: as paredes de aço de Glasgow, na Escócia; os 198 lustres e o mármore de Carrara das escadas, estátuas e colunas, vieram da Itália, ocorre um disputadíssimo leilão de objetos de uma antiga civilização amazônica.

Os objetos atraem o interesse de colecionadores internacionais. Um professor de história, um arqueólogo e um escritor se sucedem em lances, numa acirrada disputa por um objeto exótico, até que o escritor dá um último lance além das possibilidades dos concorrentes. Percebendo a vitória iminente, ante o silêncio dos rivais, o escritor sorri satisfeito.

Quase ao bater do martelo do leiloeiro, entra no salão uma mulher misteriosa e sensual, de vestido preto, chapéu de abas largas e óculos escuros. Nas mãos um “tablet” que entrega ao leiloeiro. Ele abre o aplicativo, lê, e nervoso gagueja em voz alta a oferta da licitante, uma antropóloga, a maior benemérita da instituição. O valor é três vezes o ofertado pelo escritor, que balança a cabeça negativamente em decepção, concomitantemente à interjeição de assombro da plateia.

O leiloeiro, visivelmente eufórico, apressa-se nos procedimentos formais, bate o martelo três vezes, e declara a arrematação.



EXPEDICAO

Desolados, o professor, o arqueólogo e o escritor saem do salão, enquanto a mulher misteriosa e sensual se dirige a uma sala nos fundos para retirar o objeto.

O professor, o arqueólogo e o escritor bebem no bar da antessala para esquecer a frustração. A mulher misteriosa e sedutora entra no bar, entrega um envelope para cada um dos três homens e sai. Curiosos, abrem os envelopes que contêm, cada um, uma transferência bancária no mesmo valor da arrematação, um endereço, uma data e um horário.

O professor engasga, quase se afoga, e cospe a bebida.

No horário marcado, os três homens comparecem a uma sofisticada mansão. São recepcionados por uma benemérita antropóloga e recebem o convite para uma expedição ao interior do Brasil, em busca de civilizações antigas, culturas e seres lendários.

A oferta é irrecusável. Metade na assinatura do contrato e os outros 50% no final da expedição.

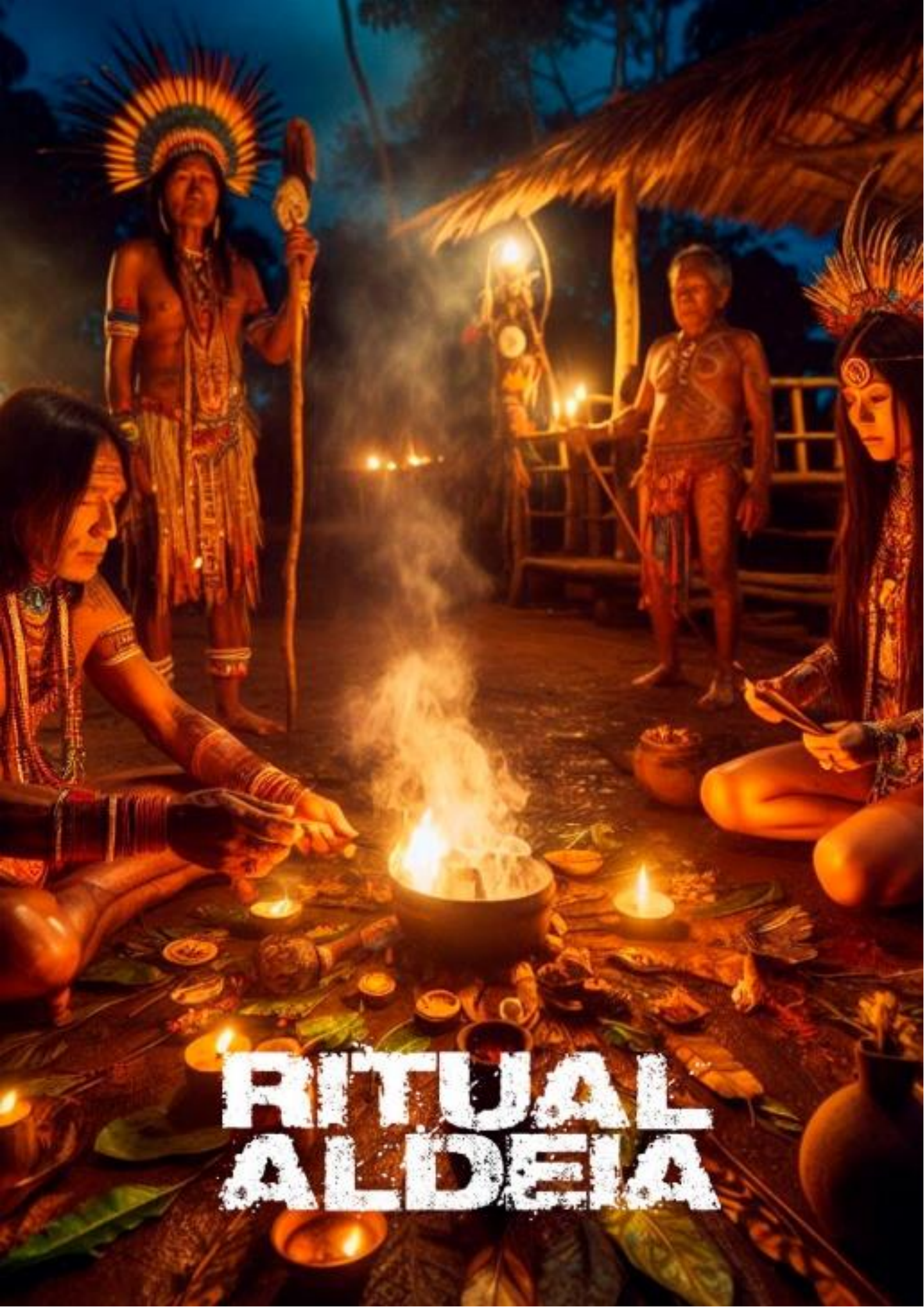
No interior do objeto estão os manuscritos de uma antiga civilização amazônica que revelam a existência de um tesouro arqueológico de uma cidade perdida supostamente guardado por criaturas ancestrais.

A curiosidade científica, a oportunidade financeira e um mistério unem os personagens numa expedição que se converterá na aventura mais extraordinária e fascinante de suas vidas.

Em cada novo local, a expedição tem contato com uma nova lenda desse Universo Extraordinário.

Todos os biomas brasileiros são visitados. Suas diferentes paisagens e cultura revelam um fascinante país continental e sua população, desde o Pampa no Sul, passando pelo Pantanal no Oeste até chegar na Floresta Amazônica no extremo Norte do país.

Um encontro com seres exóticos que povoam o imaginário popular, desde os mais conhecidos como Boitatá, Saci Pererê, Cuca até outros conhecidos apenas regionalmente como a Salamanca do Jarau no Sul e o Mapiquari no Norte, todo o território nacional é investigado e pesquisado pela expedição na maior aventura em busca do registro do folclore genuinamente brasileiro.



RITUAL ALDEIA

Em cada contato é recolhida uma amostra de cada ser lendário, um mistério que envolve a verdadeira motivação que levou a filantropa arqueóloga a financiar a realização da expedição e só poderá ser desvendado ao longo da busca do artefato ancestral.

8. JUSTIFICATIVA DO PROJETO

O projeto é o resultado de uma profunda pesquisa do autor que vem sendo realizada há anos e que visa o legado de registrar para a posteridade como patrimônio imaterial o folclore brasileiro, suas histórias, lendas e crendices.

O folclore brasileiro é de uma riqueza notável e singular no mundo, resultado da influência de culturas de diferentes povos indígenas, de diferentes povos africanos e dos europeus, sobretudo dos portugueses. Essa riqueza de histórias, práticas e crendices do nosso folclore começou a ser estudada de maneira organizada a partir do século XIX.

Celebrado mundialmente e também no Brasil, no dia 22 de agosto, instituído pelo Decreto nº 56.747/65, de 22 de agosto como Dia Nacional do Folclore, o folclore brasileiro também tem espaço na Constituição Federal, promulgada em 1988. Os artigos 215 e 216 “garantem o direito a todos os brasileiros de exercerem manifestações culturais e definem que a cultura popular brasileira deve ser incentivada e que a sua preservação deve ser defendida.”.

É parte da Constituição da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura - UNESCO a DECLARAÇÃO UNIVERSAL SOBRE A DIVERSIDADE CULTURAL de 2002, ratificada pelo Brasil em março de 2006

A UNESCO define "Patrimônio Cultural Imaterial como práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas – com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados – que as comunidades, os grupos e, em alguns casos os indivíduos, reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural." Esta definição está de acordo com a Convenção da UNESCO para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial.



9. PUBLICO ALVO

Tendo como público-alvo a classificação etária indicativa 14+, com abrangência cultural e socioeconômica ampla dos possíveis espectadores da obra, em razão de sua temática, protagonismo feminino, e com referências narrativas às obras fílmicas: “Amazônia”, “A Ilha do Dr. Moreau”, “Dr. Jekyll and Mr. Hyde”, “Frankenstein”, “King Kong”, “O Labirinto do Fauno”, “A Forma da Água”, “Animais Fantásticos”, “X-Men”, “Avatar”, “Tomb Rider”, “Indiana Jones” e das séries “Stranger Things” e “Grimm”, o projeto propõe criar uma atmosfera de suspense, mistério, aventura, romance e ação, numa jornada épica em busca do resgate e registro do exótico mundo das lendas brasileiras, como ponto forte de atração de seu público.

A massiva divulgação em redes sociais é a principal estratégia para alcançá-lo, em razão de suas referências serem consolidadas e amplamente conhecidas no mercado mundial.

Campanhas específicas podem ser desenvolvidas agregadas a eventos consolidados e tradicionais dirigidos ao público jovem como Comicon e outros equivalentes pelo mundo.

10. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Desenvolvimento: de 01/07/2024 a 31/12/2024

Pré-produção: de 02/01/2025 a 28/02/2025

Produção/Gravação: de 01/03/2025 a 30/04/2025

Finalização/pós-produção: de 01/05/2025 até 30/06/2025

Comercialização: A partir de 01/07/2025.

11. INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

PROPOSTA DO PROJETO

Monstruário, neologismo resultante da junção das palavras monstro e mostruário, é uma espécie de catálogo de monstros, uma alusão aos antigos “Bestiários Medievais”, manuscritos ilustrados sobre espécimes exóticas, criaturas imaginárias e seres lendários.

Referenciada conceitualmente no maior documento do folclore brasileiro, CASCUDO, Luís da Câmara. Dicionário do Folclore Brasileiro. 11.ed. São Paulo, e na “Teoria da Semiótica das Paixões”, criada pelo PhD (Faculdade de Filosofia da USP), professor Hermes



Leal, mais contemporânea teoria desenvolvida sobre a narrativa, Monstruário é o mais ambicioso, maior e mais completo projeto audiovisual de resgate do folclore brasileiro jamais realizado.

O projeto explora o universo fantástico das lendas contemporâneas sobre criaturas que povoam o folclore brasileiro, resgatando com respeito o conhecimento ancestral transmitido geração após geração por meio da tradição oral.

Uma característica singular do projeto é que assim como o Filme “Avatar” criou uma linguagem própria e foi parcialmente falado em “Na’vi”, idioma dos nativos de Pandora, como Monstruário explora a mitologia e as lendas dos povos originários, esses seres podem se expressar também através do idioma “tupi-guarani”, introduzindo um novo elemento totalmente original e exótico à produção.

Com a estrutura narrativa elaborada a partir da “Teoria da Semiótica das Paixões”, a proposta fílmica tem linguagem estética naturalista para a simulação de uma realidade cotidiana com elementos de surrealismo e fantasia, objetivando conduzir o espectador ao exótico mundo de criaturas metamórficas, das lendas contemporâneas e mitologias genuinamente brasileiras.

A aplicação desta semiótica permite analisar os efeitos das paixões nos sujeitos, permite “ver” as camadas visíveis e invisíveis de filmes e séries, porque, ao mesmo tempo em que se dedica às paixões, possui um arcabouço teórico que se apoia na busca do “sentido”, o ser do sentido, e não o sentido do ser, como existe em termos mais filosóficos. Se dedica ao sentido do “sujeito” afetado por paixões; como o seu destino está condicionado ao que sente e sofre.

Ensina Hermes Leal que “essas descobertas, retiram o sujeito do mundo dos objetos, que o tornou distante dos outros, em razão de ser sugado pela própria existência. O sujeito agora tem uma estrutura somente sua, para “si próprio”, de onde age e reage sensível ao que emana dos objetos, a imanência da paixão pairando sobre seus brilhos, valores e suas próprias sensações”.

A semiótica passa a ser aplicada nos conceitos abstratos da alma dos personagens, na forma como as paixões exercem efeitos de sentido nos personagens e na narrativa. A semiótica permite um caminho para a área mais densa dos sujeitos.



astronaut walking away, cinematic



A robot is walking in the snow, snowing



cinematic, aerial drone flythrough over seashore of the vast mountain cliffs of Scotland, strong breeze...



Describe your story

Image or video

Criando vídeo a partir de texto

Sora é um modelo de IA que pode criar cenas realistas e imaginativas a partir de instruções de texto.

Leia o relatório técnico

Todos os vídeos desta página foram gerados diretamente por Sora sem modificação.

Capacidades Segurança Pesquisar

|| Pausa

Hermes Leal enfatiza que “a aplicação da semiótica das paixões na obra de ficção, construindo a necessária “imperfeição” do personagem, e mesmo distante do modelo teórico há muito ambicionado pelos estudiosos da narrativa desde a época da narratologia, como Umberto Eco e Roland Barthes.

A semiótica das paixões resgata “o personagem da sombra, do abstrato, e adiciona um novo olhar para a estética da arte e do cinema, de como a obra é construída em si, resgatada da sombra da intuição pela luz do conhecimento científico”.

TECNOLOGIA - INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Utilizando da novíssima tecnologia de inteligência artificial, para encontrar soluções tecnológicas simulando a inteligência humana, para realizar determinadas atividades de maneira autônoma, aprendendo por si mesmas, graças ao processamento de um grande volume de dados que são informados pelos seus usuários.

O projeto utiliza as plataformas de inteligência artificial “Pika” e “Sora”, ferramentas online que usam a Inteligência Artificial para criar vídeos a partir de textos (prompts), onde se escrevem a descrição do roteiro que deseja e a ferramenta gera um vídeo cinematográfico.

Esses vídeos são produzidos com qualidade de resolução de imagem que podem chegar a 8K, resolução de vídeo que tem 7.680 pixels horizontais e 4.320 pixels verticais, totalizando cerca de 33 milhões de pixels, a mais sofisticada atualmente.

A utilização dessas plataformas de Inteligência Artificial possibilita a geração de imagens extraordinárias e que antes do surgimento dessa tecnologia eram impossíveis de serem produzidas.

“Monstruário” ultrapassa as expectativas de ser a realização de mais um projeto audiovisual, para audaciosamente ser um projeto de desenvolvimento da narrativa aplicando na prática a Teoria da Semiótica das Paixões como uma perspectiva de construção de um novo cinema brasileiro, usando os conceitos tradicionais de cinema como base para um experimento transcendente objetivando a construção de um autêntico cinema nacional, utilizando as mais contemporâneas ferramentas tecnológicas de Inteligência Artificial.



SEMIÓTICA DAS PAIXÕES – CONCEITOS INTRODUTÓRIOS

O sentido e os efeitos das paixões

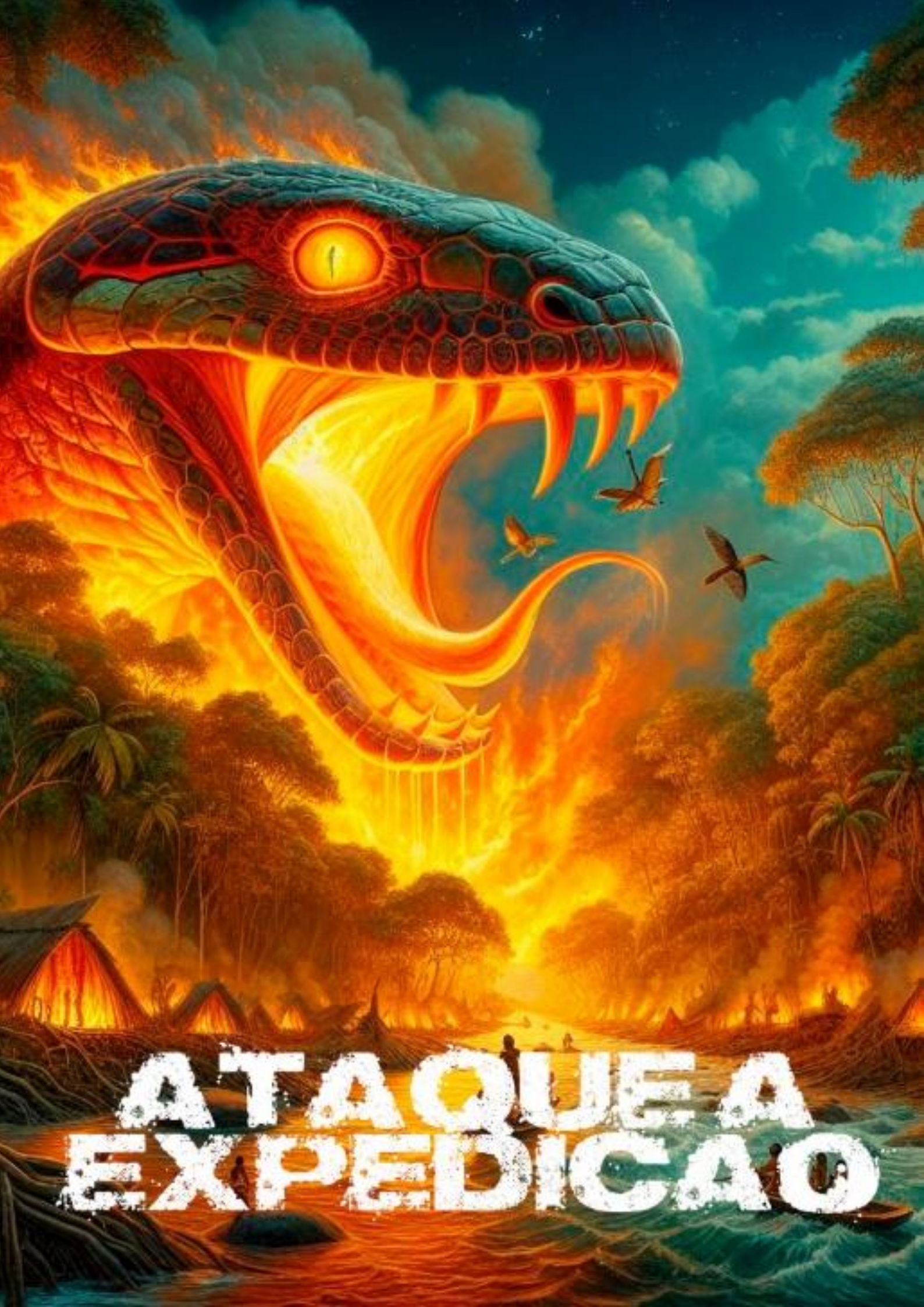
Hermes leciona que essa semiótica é capaz de adentrar em uma nova estrutura oculta, de difícil acesso, a do próprio sentido em si. É que todo bom personagem esconde suas imperfeições, e a boa ação oculta o sentido dessa verdade que o personagem não quer mostrar. Mas que foi projetada a partir de seu simulacro existencial.

Estabeleceu-se que o sentido tem uma direção, um Percurso Gerativo do Sentido, que vai da camada mais simples às mais densas da narrativa, e que a paixão impregna todo esse percurso. O sentido percorre três níveis, indo do mais simples ao mais complexo: o nível “superficial”, onde encontram-se os discursos, as ações e os diálogos; o “narrativo”, onde estão os estados patêmicos de alma e os modos de existência regendo as ações; e o nível “profundo”, onde as forças tensivas operam para empurrar o personagem rumo à potencialização de sua alma em forma de simulacros existenciais.

Greimas estabeleceu as bases para uma teoria que pudesse partir de um sujeito sensível, que sente e sofre os efeitos das paixões, em um lugar do pensamento chamado de “simulacro existencial”, e que poderia ser observado como um sujeito gerando o simulacro, como a idealização de uma existência sem sofrimento. Assim a semiótica greimasiana passa a analisar o personagem e a estrutura narrativa sob o ponto de vista da tensividade das paixões, de seus efeitos tensivos, pregnantes e durativos, assim como sob uma articulação na estrutura narrativa a partir de um modelo chamado de “Modos de Existência”, que usa as articulações de sentido do “querer”, “saber”, “poder” e “crer” de um sujeito.

Esse modelo fornece um arcabouço teórico para que possamos estabelecer as camadas invisíveis da narrativa e dos personagens a partir de um “arco”, de um primeiro, segundo e terceiro atos, em que no primeiro o personagem é motivado pelo querer, e no segundo, pelo saber e no terceiro, pelo poder. Um arco que marca a jornada de um personagem de uma “ilusão a uma verdade”.

Os modos de existência servem para que possamos estruturar outro modelo, o “simulacro existencial”, que traça o programa narrativo de um personagem, o seu percurso do início ao fim.



ATAQUE A EXPEDICAO

No arco do simulacro o personagem, afetado pelos “efeitos de sentido de uma paixão”, tem sua jornada em forma de um “arco de mudanças em três atos”, em que não consegue saber ou poder para se realizar, gera um lugar no pensamento onde sua realização é possível, mas de forma concessiva, através de uma potencialização apenas pelo “crer”. A quebra do simulacro, chamada de “acontecimento extraordinário ou tensivo”, também um modelo teórico, fecha a curva do arco com a revelação de uma verdade, normalmente, vinda de forma inesperada, por um sobrevir.

Quando o extraordinário da criação de uma nova “Teoria da Semiótica das Paixões Aplicada a Narrativa de Ficção” ferramenta contemporânea que auxilia a compreensão e o domínio científico da narrativa a partir do estudo do sentido e das paixões que impulsionam o ser em todas as suas ações encontra o extraordinário universo das criaturas lendárias brasileiras, a projeção de resultado é de no mínimo ser um projeto instigante e desejável conhecer de perto esse processo singular que tem potencial para revolucionar a indústria de criação audiovisual e inseri-la na primeira prateleira de ordem de grandeza internacional.

Essa simbiose entre a tradição lendária e a inovação da criação e experimentação de uma nova teoria científica da narrativa, confere a proposta uma extrema relevância sociocultural, original e criativa.

Monstruário – O Universo Extraordinário das Criaturas Lendárias assume um papel estratégico na contemporânea indústria audiovisual brasileira de necessidade imperiosa de realização tal qual Barravento de Glauber Rocha o foi para o Cinema Novo.

https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-15082016-093638/publico/2016_HermesLeal_VCorr.pdf

HERMES LEAL

**O SENTIDO
DAS PAIXÕES**

TEORIA DA NARRATIVA E DA FICÇÃO

**ROMA
PARASITA
CORINGA
BACURAU
A DOCE VIDA
GAME OF THRONES
BIG LITTLE LIES
O GAMBITO DA RAINHA
WESTWORLD**



COPRODUÇÃO INTERNACIONAL E LOCAÇÕES

A parceria Brasil/Espanha acrescenta ao projeto a coprodução espanhola através da produtora GLOBALSET dos produtores Ramón Salgado e Belén Giménez, <https://globalset.com/> e garante a utilização das locações do “Amazonas Life Camp” do produtor Daniel Garibotti, <https://amazonaslifecamp.com/en/>, 175 hectares e estúdios no meio da floresta Amazônica, de frente para a Baía Paroa, ilhas desertas e variedade incrível de árvores: macacos, golfinhos, ariranhas, preguiças, tucanos e centenas de peixes, uma locação que mostra a exuberância da Floresta Amazônica na sua plenitude.

Localizado a duas horas do aeroporto internacional de Manaus, conta com infraestrutura completa para filmagens na Floresta Amazônica que soma ao projeto o valor de produção de aproximadamente R\$ 2 milhões e imagens de valor inestimável.

São 15.000 m² de jardim de frente para a baía, castanheiras centenárias, palmeiras, árvores frutíferas, bromélias, orquídeas combinam-se com beija-flores, tucanos e papagaios.

Ramón Salgado já trabalhou com Andy Warhol, Keith Haring, Maplertophe, Barceló e Julian Snabell. Compartilhou experiências cenográficas com Emilio Ruiz, Julián Martín, Rafael Palmero e Gil Parrondo (ganhador de 2 Oscars). Foi membro titular em 1969 da AACC e desde 2002 da EFA (European Film Academy). Esteve como Diretor de Produção por 24 anos na TVE e 10 anos no Canal +.

Foi Gerente de Logística dos Jogos Olímpicos Barcelona 1992 e professor de produção da EICTV de Santiago de los Baños (Cuba).

Acumulou dezenas de prêmios em sua carreira no audiovisual:

Prêmio Escuna de Bronze por “Fiesta”, Festival Knoke 1965. Placa de Ouro por “Um Mundo Sem Luz”, IV Concurso Internacional de Berlim, 1967. Medalha de Ouro Mifed de Milão, por “O Grande Teatro do Mundo”, 1968. Prêmio Prix Futura Berlim, por “A Parábola do Homo Maximus”, de Claudio Guerin, 1969. Ouro de Praga por “O Peito de Sardinha”, 1982.

Ganhou o 1º Prêmio no Festival de Havana e Emmy Awards 2000, por Borges, Os Livros e a Noite, de Tristan Baüer. Prêmio Golden Shell, Silver Shell e Fipresci por “A Perdição dos Homens”.



D. Ramón Salgado Méndez
GLOBAL SET SHOOTING, S.L.
C/ RamiroII, nº 1-6º3
28003 MADRID

Madrid , 2 de febrero de 2004

El Ilmo. Sr. Director General, por su resolución de esta misma fecha, ha dispuesto cuanto sigue:

“Visto el escrito de fecha 2 de febrero de 2004 y registrado de entrada el 2 de febrero, por el que D. Ramón Salgado Méndez, en calidad de representante de la empresa “GLOBAL SET SHOOTING, S.L.” solicita la inscripción de la misma en el Registro de Empresas Cinematográficas y Audiovisuales. Vista la documentación presentada por la empresa, de conformidad con lo dispuesto en el punto Quinto de la Orden Ministerial de 7 de julio de 1.997. Esta Dirección General, de acuerdo con lo establecido en el Apartado 5 del Punto Quinto de la citada disposición (BOE del 14 de julio) HA RESUELTO: Inscribir en el Registro de Empresas Cinematográficas y Audiovisuales dependiente del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales a la empresa cuyos datos se indican a continuación, en la Sección que se señala, y con el número de empresa siguiente:

NOMBRE: GLOBAL SET SHOOTING, S.L.
NIF/CIF: B83722546
SECCIÓN: 1ª PRODUCCION CINEMATOGRAFICA
Nº DE INSCRIPCIÓN: J 2650
MARCA: “GLOBAL SET”

Notifíquese en forma esta Resolución al interesado y de se cuenta de la misma a los Organos y Unidades administrativas competentes. Madrid , 2 de febrero de 2004.

EL DIRECTOR GENERAL, Fdo.: José Mª Otero Timón”.

La presente resolución pone fin a la vía administrativa, por lo que contra la misma puede interponer en el plazo de dos meses desde el día siguiente a la fecha de su notificación, recurso contencioso-administrativo, ante los juzgados Centrales de lo Contencioso-Administrativo, conforme a lo establecido en el artículo 9.C de la Ley 29/1998, de 13 de julio, reguladora de la Jurisdicción Contencioso Administrativo (B.O.E. de 14.7.98).



En el caso de no impugnarla directamente mediante el recurso contencioso-administrativo a que se refiere el párrafo anterior, la presente resolución podrá ser recurrida potestativamente en reposición, en el plazo de un mes y ante el mismo órgano que la ha dictado, de acuerdo con lo dispuesto en los artículos 116 y 177 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en la redacción dada por la Ley 4/1999, de 13 de enero. Debo manifestarle que, de interponerse el recurso de reposición, el recurso contencioso-administrativo no podrá interponerse hasta que el de reposición haya sido resuelto expresamente o se haya producido la desestimación presunta del mismo. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución del recurso de reposición es de un mes, transcurrido el cual podrá entenderse desestimado a los efectos de interponer el recurso contencioso-administrativo.

Lo que le comunico para su conocimiento y efectos.

**LA SUBDIRECTORA GENERAL DE FOMENTO DE LA INDUSTRIA
CINEMATOGRAFICA Y AUDIOVISUAL,**


Fdo.: Beatriz de Armas Serra



AMAZONAS LifecAMP











TRILHA SONORA

A trilha sonora para uma obra desta envergadura, cuja temática refere-se ao folclore brasileiro deve ter predominância das expressões artísticas e musicais brasileiras, e assim como o projeto é fundamentado numa ampla pesquisa, a trilha também deve seguir o mesmo caminho e ser uma amalgama entre ritmos que representem simultaneamente nossas raízes, nossa ancestralidade, mas com um tom e sutileza contemporânea, que possibilite o lançamento de novos talentos no mercado. Composta por Marcos Viana e nas suas áreas respectivas, os artistas de referência são:

Marisa Monte, Carlinhos Brown, André Abujamra, Paulo Miklos.

O timbre contemporâneo é o lançamento de novos artistas regionais como Grasiela Piasson. Será criada uma versão em tupi-guarani da música “Now We Are Free” de Lisa Gerard com tambores tribalistas executada pela Orquestra Sinfônica do Paraná, regente maestro Roberto Tibiriçá e voz da solista soprano Camila Provenzale.

Parte do folclore brasileiro deriva de uma miscigenação, avaliamos que se deva buscar outros sons de outras origens.

O projeto ambiciona transcender as fronteiras territoriais e se colocar no mercado internacional como um Embaixador da cultura brasileira e pretende utilizar a música, linguagem universal, para transpor a barreira do idioma.

Dialogar com músicos e artistas de outras nacionalidades é uma opção que enfatiza a universalidade do folclore brasileiro, e como parte da história ocorre no passado, optamos por ressaltar esse aspecto através da trilha internacional, com uma suavização contemporânea de clássicos na voz da jovem e emergente cantora italiana Giulia Falcone, acompanhada de orquestra:

- I'd Rather Go Blind (Etta James) - Sweet Caroline (Neil Diamond)
- Close to You (Carpenters) e Yesterday Once More (Carpenters)

FIGURINO

Na televisão brasileira quem apresentou uma proposta audaciosa de figurino e que foi referência ganhando todos os elogios da crítica foi a figurinista Thanara Schonardie por seu trabalho na novela “Meu Pedacinho de Chão”, razão pela qual é a indicada para este trabalho singular.



PERSONAGENS PROTAGONISTAS DA SÉRIE

Diana – Antropóloga

Dona Zelina – Avó de Diana

Débora – Jornalista

Iara – Sereia Indígena

Hermes – Professor de História

Henrique – Arqueólogo

Oscar – Escritor

Alex – Inteligência Artificial

Guilherme – Cinegrafista

Victor – Mercenário

Francisco – Ajudante

Sandro – Ajudante

PERFIL DOS PERSONAGENS DA EXPEDIÇÃO

Diana – Antropóloga: Mulher, loira, olhos verdes, 30 anos, 1m70, 57kg, linda, independente, aventureira e destemida, a antropóloga Diana é feminista, mulher de personalidade forte, lésbica tem um relacionamento discreto com a jornalista Débora. Tem um segredo de sua infância que ao mesmo tempo lhe impulsiona e traumatiza.

Dona Zelina: Avó de Diana, mulher, 93 anos, cabelos brancos, baixa estatura, mestiça, filha de portugueses com bugres, avó carinhosa, muito afetuosa com suas netas, contadora de histórias fantásticas do folclore brasileiro.

Iara – Sereia Indígena: Iara, mulher indígena, 30 anos, 1m75, 60 kg, era uma indígena guerreira que matou seus irmãos após uma discussão. Seu pai, o pajé da tribo, a jogou no rio como castigo, mas os peixes a salvaram e a transformaram em uma sereia. Desde então, ela busca vingança contra os homens que a traíram.



Débora – Jornalista: Mulher, negra, cabelos pretos, olhos pretos, 35 anos, 1m65, 50kg, feminista, linda, lésbica tem um relacionamento discreto com a antropóloga Diana, de quem sente ciúmes.

Hermes – Professor de História: Homem, 50 anos, 1m68, 60kg, magro, tem conhecimento teórico sobre muitas civilizações e culturas antigas, medroso, se acha inferior, tem soluços recorrentes por causas emocionais, a cada 20 segundos que duram por horas, contratado pelo seu conhecimento cartográfico do Brasil.

Oscar – Escritor: Homem, 50 anos, 1m68, 60kg, magro, escritor de livros best-sellers, romances e aventuras. Seguro de si e arrogante. Está em crise criativa, e em busca de argumento para o próximo sucesso, contratado para relatar a expedição.

Henrique – Arqueólogo: Homem, branco, 50 anos, com senso de humor, conhecimento profundo de muitas civilizações e culturas antigas, é um aventureiro destemido e pouco convencional, sofre seguidas infecções urinárias e tem medo de aranhas.

Alex – Inteligência Artificial: Homem, branco, 61 anos, sóbrio.

Guilherme – Cinegrafista: Homem jovem, 22 anos, idealista, impetuoso, faz o que for preciso por uma boa imagem, contratado para registrar em vídeo a expedição.

Victor – Mercenário: Homem, moreno, de barba, 28 anos, egoísta, inescrupuloso, interesseiro, falso, sorrateiro e traidor. Não muito inteligente, nem corajoso. É o segurança da equipe.

Francisco – Ajudante: Homem, careca, 40 anos, 1m65, covarde, dissimulado e puxa-saco, faz o que for preciso para estar bem com pessoas poderosas. É o ajudante de Victor.

Sandro: Homem, branco, com barba, 45 anos, altura mediana, com problemas de cognição, se perde no meio de argumentações, oportunista, invejoso, fofoqueiro.



- EXSEIVEICAL
TORY TEACHER

STANINLID E DODOBERESES?
TODI DODNE GO BIRKODENIRI SPINIGIOTO

THE DODNE KIDIN TO IN THE
AEDIEROUN

ADTICAN DEFTAGEL
★★★★★

TOBITE LOBENLE Y GERTZEL
FODRIVODONDI TIR ESSEIC SWORZING

LEKON W A DOS WILIDONDI
DODENTICE A LIAI

DECK DODNE KIDIN SPINDI DIT

THE 6P
NO

DEFTEER B EMODS

STANINLID E DODOBERESES?
TODI DODNE GO BIRKODENIRI SPINIGIOTO

LENDAS E MONSTROS

01. Acutipupu;
02. Ahó Ahó;
03. Alamoia (A loira-esqueleto);
04. Alma-de-Gato;
05. Almas dos Escravos;
06. Amazonas;
07. Amorosa;
08. Anhangá;
09. Arranca-Línguas (O terror do rebanho);
10. Barba-Ruiva;
11. Besta-Fera;
12. Bicho da Fortaleza;
13. Bicho-Papão;
14. Bode Preto;
15. Boiuna;
16. Boitatá (A serpente de fogo);
17. Boi Vaquim;
18. Boto (O pavor dos rios);
19. Bradador;
20. Bruxa de Curitiba;
21. Bruxas da Praia de Itaguaçu;
22. Cabeça de Cuia;
23. Caboclo D'água;
24. Cabra-Cabriola (O terror dos bombeiros);
25. Caipora;
26. Canhambora;
27. Canoa Fantasma;
28. Cãoera (O vampiro voador);
29. Capelobo;
30. Caramuru;
31. Casa das 365 janelas;
32. Cavalo D'água;
33. Cavalo das Almas;
34. Cavalo Invisível;
35. Chandoré;
36. Chupa-Cabra;
37. Chibamba;
38. Cidade Encantada de Jeriquaquara;
39. Cigana da Estrada;



40. Cobra Grande;
41. Cobra Norato;
42. Comadre Fulozinha;
43. Corpo-Seco;
44. Cramulhão;
45. Cuca (A rainha do medo);
46. Cumacanga (A cabeça voadora);
47. Curupira (O inimigo dos caçadores);
48. Dama de Branco (A moça das sombras);
49. Diamante;
50. Eberê (O rei do mau humor);
51. Emparedada da Rua Nova;
52. Encantados;
53. Flor do Mato (a vingativa);
54. Garupeiro;
55. Gorjala;
56. Guará (a fera veloz);
57. Guaraná;
58. Homem dos Pés de Louça (O náufrago);
59. Iara (A sereia indígena dos mistérios);
60. Igarapé das Almas;
61. Ipupiara;
62. Jaci (A Deusa Lua);
63. Japeusá;
64. João Galafuz (O agourento);
65. Jurupari;
66. Kilaino (O arteiro);
67. Labatut;
68. Lobisomem;
69. Lobreu;
70. Loira do Banheiro;
71. Loira do Bonfim;
72. Maçone;
73. Mãe-de-Ouro;
74. Mão-de-Cabelo (O rei do beliscão);
75. Mão Pelada;
76. Mappinguari (O abominável homem da floresta);
77. Matinta Pereira;
78. Menina da Figueira;
79. Minhocão;



80. Missa dos Mortos;
81. Mula sem Cabeça;
82. Mulher do Demônio;
83. Nego D'Água;
84. Negrinho do Pastoreio;
85. Noiva Fantasma;
86. Num-se-pode (A mulher misteriosa);
87. Onça Boi (O terror dos caçadores);
88. Pai-do-Mato;
89. Papa-Figo (Véio do Saco);
90. Pé-de-Garrafa (O gritão da mata);
91. Pisadeira (A comilona insaciável);
92. Quibungo (O monstro medroso);
93. Romãozinho (O menino malvado);
94. Rondolo;
95. Saci Pererê;
96. Salamanca do Jarau;
97. Sanguanel;
98. Sereia da Furna do Diamante;
99. Sete Cuias (O passageiro misterioso);
100. Tatu-Torém;
101. Teju Jagua;
102. Tutu Marambá (O maníaco das lágrimas);
103. Uaiuara (O orelhudo feroz);
104. Uratau;
105. Vira-roupas (O travesso);
106. Vitória Régia;
107. Wamoa-Apoga-Pot (O malvado da aldeia);
108. Xundaraua (A poderosa das águas);
109. Ypuré (A malvada do meio-dia);
110. Zaori (O enigmático senhor raio-X);
111. Zumbi.



LENDAS E MONSTROS POR REGIÃO DO BRASIL

Norte

1. Lenda do Acutipupu
2. Lenda das Amazonas
3. Lenda de Anhangá
4. Lenda do Boto
5. Lenda da Caipora
6. Lenda do Cãoera
7. Lenda do Capelobo
8. Lenda da Cobra Grande
9. Lenda do Diamante
10. Lenda do Eberê
11. Lenda da Flor-do-Mato
12. Lenda do Gorjala
13. Lenda do Guaraná
14. Lenda da Iara
15. Lenda do Igarapé das Almas
16. Lenda do Ipupiara
17. Lenda do Jurupari
18. Lenda da Mandioca
19. Lenda do Mapinguari
20. Lenda do Sol
21. Lenda do Uirapuru
22. Lenda da Vitória Régia

Nordeste

1. Lenda da Alma de Gato
2. Lenda da Alamoia
3. Lenda do Barba Ruiva
4. Lenda da Besta-Fera
5. Lenda do Cabeça de Cuia
6. Lenda da Cabra Cabriola
7. Lenda da Cidade Encantada de Jeriquaquara
8. Lenda da Comadre Fulozinha
9. Lenda da Cumacanga
10. Lenda de João Galafuz
11. Lenda do Quibongo
12. Lenda do Papa-Figo



Centro-Oeste

1. Lenda do Arranca-Línguas
2. Lenda da Casa das 365 Janelas
3. Lenda do Kilaino
4. Lenda da Mãe-do-Ouro
5. Lenda do Minhocão do Pari
6. Lenda do Nego d'Água
7. Lenda do Pé-de-Garrafa

Sudeste

1. Lenda da Alma de Gato
2. Lenda da Amorosa
3. Lenda do Bicho-Papão
4. Lenda do Cavalo Invisível
5. Lenda do Corpo Seco
6. Lenda do Curupira
7. Lenda do Chibamba
8. Lenda do Chupa-Cabra
9. Lenda do Homem dos Pés de Louça
10. Lenda do Lobisomem
11. Lenda do Mão de Cabelo
12. Lenda da Missa dos Mortos
13. Lenda da Mula sem Cabeça
14. Pisadeira

Sul

1. Lenda do Ahó Ahó
2. Lenda do Bradador
3. Lenda da Bruxa de Curitiba
4. Lenda das Bruxas da Praia de Itaguaçu
5. Lenda da Cuca
6. Lenda da Dama de Branco
7. Lenda da Erva-Mate
8. Lenda da Gralha Azul
9. Lenda do Negrinho do Pastoreio
10. Lenda do Saci-Pererê
11. Lenda da Salamanca do Jarau
12. Lenda do Sete Cuias



ACUTIPUPU



АНО АНО



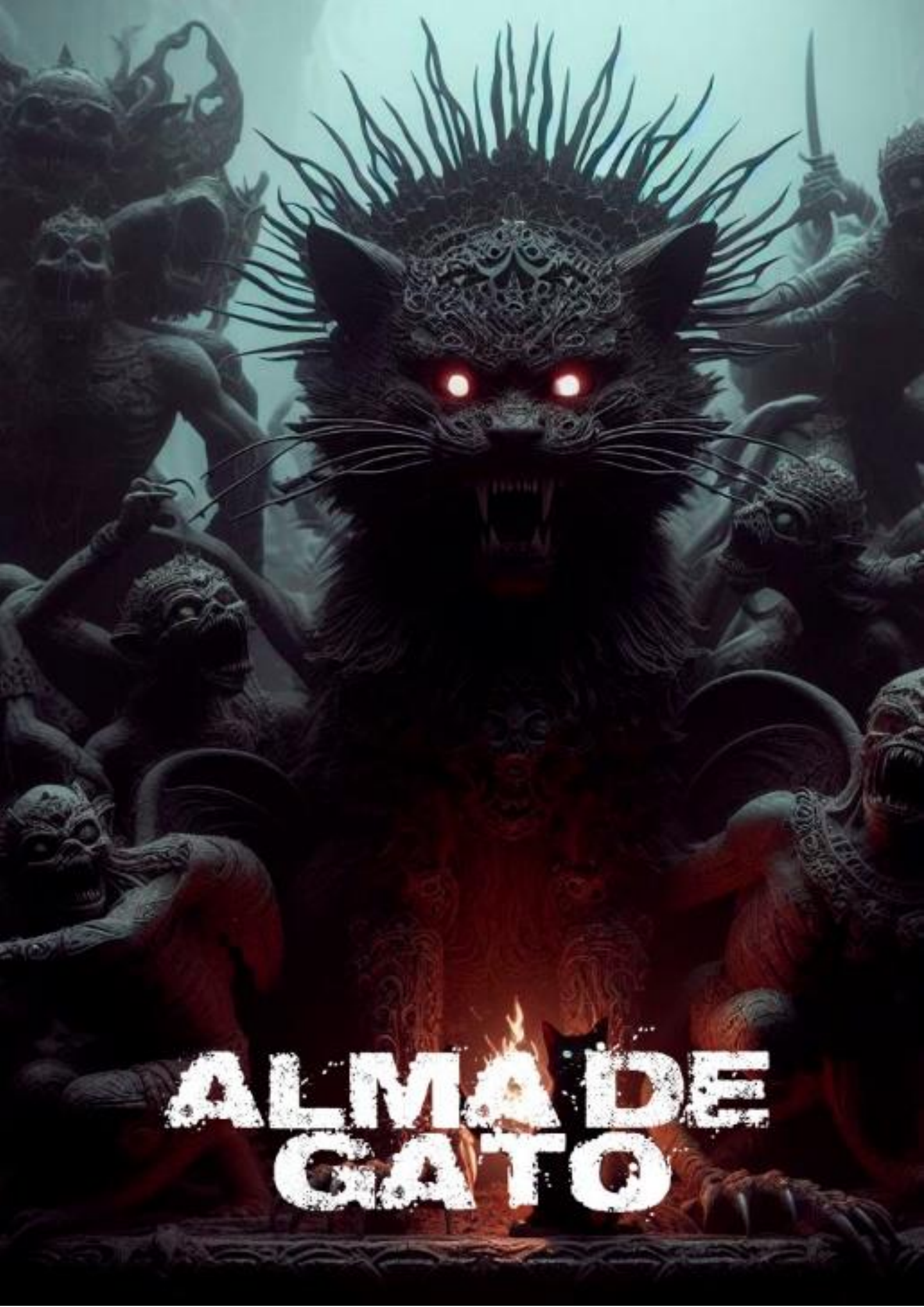
ALAMOÁ

PERFIL DE ALGUNS MONSTROS

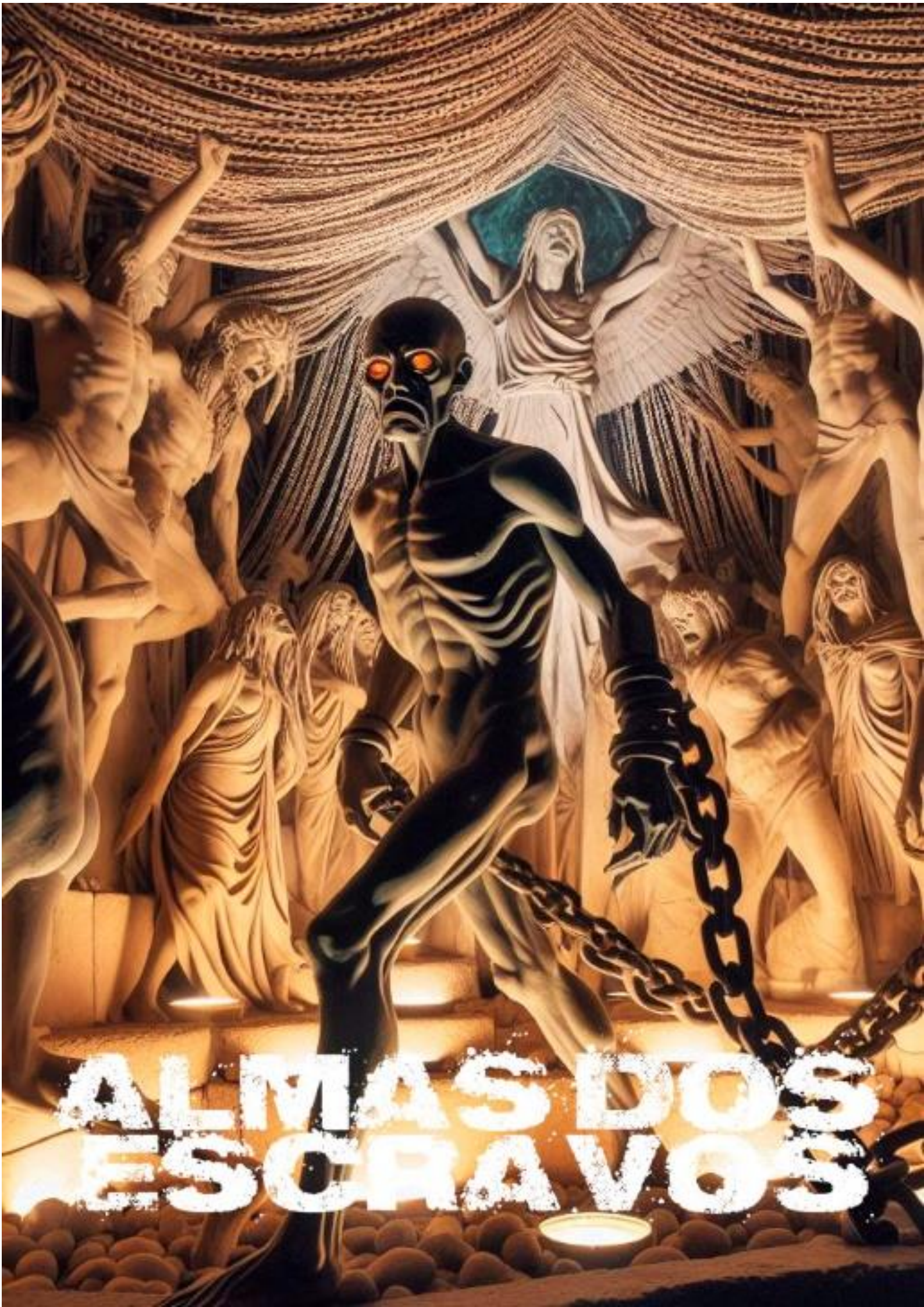
ACUTIPUPU: Acutipupu é uma criatura que é ao mesmo tempo homem e mulher e vivia na Serra do Japó. Quando estava como mulher, dava à luz a filhas mais belas que as estrelas. Quando em corpo masculino, fecundava as mulheres e elas pariam meninos fortes e valentes, radiosos como o sol. Um dia, sob forma de mulher, Acutipupu teve uma filha de Uaiú, um indígena que estava impondo a lei de Jurupari na região. A menina se chamou Erem de grande beleza. Uaiú desejou-a e quis fazer amor com sua própria filha, mas Erem se recusou e fugiu. Foi acolhida por uma aldeia chefiada por Cancelri e os dois se casaram. No entanto, Uaiú não abandonou seu objetivo e declarou guerra a Cancelri. Nesta luta, morreram todos da aldeia de Cancelri e Acutipupu perdeu, assim, sua filha querida.

AHÓ AHÓ: O Ahó Ahó é um monstro que vive nas florestas do Paraná, um ser peludo com grandes chifres, que solta fumaça pela boca e espreita os homens para devorá-los. Os ahó ahó sempre andam em bando e se chamavam entre si através deste som "ahó ahó". Eles atacam os desavisados, animais e crianças. A única solução era subir numa palmeira, considerada sagrada por fornecer as palmas que aclamaram a Jesus no Domingo antes da Páscoa, assim o grupo perdia o rastro e abandonava a caça. Se a vítima subia em outra árvore, o Ahó Ahó cava as raízes até derrubar o pau e poder devorar sua presa.

ALAMOA (A loira-esqueleto): Do alto de uma montanha, em noites de tempestade, relâmpagos e raios rasgam o escuro e iluminam a silhueta de uma linda mulher, loira de 1m58 de altura, aparentando pesar 50 quilos, que dança pelas estradas até chegar a praia. Pescadores e viajantes ficam hipnotizados pela beleza da mulher e largam tudo o que estão fazendo para segui-la até o fundo de uma caverna. Quanto mais adentram a caverna, maior parece ser a beleza da mulher até que ela aos poucos vai emagrecendo e se transforma num corpo cadavérico. No lugar de seus brilhantes olhos, aparecem apenas as cavidades oculares e ela se transforma num esqueleto que avança sobre suas vítimas indefesas que nunca mais são vistas.



**ALMA DE
GATO**



ALMAS DOS
ESCRAVOS



AMAZONAS



AMOROSA

ALMA-DE-GATO: Quando a noite chega e as primeiras sombras aparecem, as crianças da Paraíba, com medo, correm para dentro de casa, pois de dentro dessas trevas sai uma terrível criatura chamada Alma de Gato, que pode se transformar em gato ou pássaro com olhos flamejantes. Costuma assustar crianças desobedientes, que fazem maldades com seus pais. Um ser das sombras, muitas vezes não tem cor ou forma, mas costuma aparecer em tons de preto e azuis escuro para aterrorizar o sono das crianças que desobedecem seus pais durante o dia.

ALMAS DOS ESCRAVOS: Vítimas da crueldade humana durante a escravidão, sendo até mortos, conta-se que muitas casas, fazendas e mansões eram assombrados pelas almas dos escravos.

AMAZONAS: As indígenas Icamiabas, que significa “mulheres sem maridos”, tinham a sua própria aldeia, onde não viviam homens. Uma vez por ano elas recebiam indígenas homens numa festa com o objetivo de acasalarem. No ano seguinte, depois de terem dado à luz, entregavam os filhos do sexo masculino aos pais e criavam as meninas, oferecendo aos pais muiraquitãs, um amuleto em forma de sapo. Navegadores deram o nome de amazonas às indígenas Icamiabas. Elas tiravam um dos seus seios para manusear melhor o arco e a flecha. A palavra “amazonas” é a junção de a-Mazón, que significa “mulher sem seios”.

AMOROSA: Ipojucam e Jandira se apaixonaram, e na véspera do casamento, Ipojucam ofereceu uma grande caça a Tupã, para que a cerimônia fosse abençoada. Anhagá, deus da morte invejava as habilidades de caça de Ipojucam e apareceu para ele como uma onça e o desafiou para uma luta. A onça foi fatalmente ferida. Descontente, Anhagá ressuscitou o animal, que foi perseguido por Ipojucam até chegarem perto de uma cachoeira onde estava Jandira. Sob a forma de onça e com a intenção de atingir Ipojucam, Anhagá decidiu atacar Jandira, mas acabou mais uma vez derrotado. O sentimento de humilhação de Anhagá fez com que ele se transformasse em uma tromba d’água e arrastasse Jandira e Ipojucam para o fundo da cachoeira, que passou a se chamar Cachoeira da Amorosa.



ANHANGA



**ARRANCA
LINGUAS**



**BARBA
RUIVA**

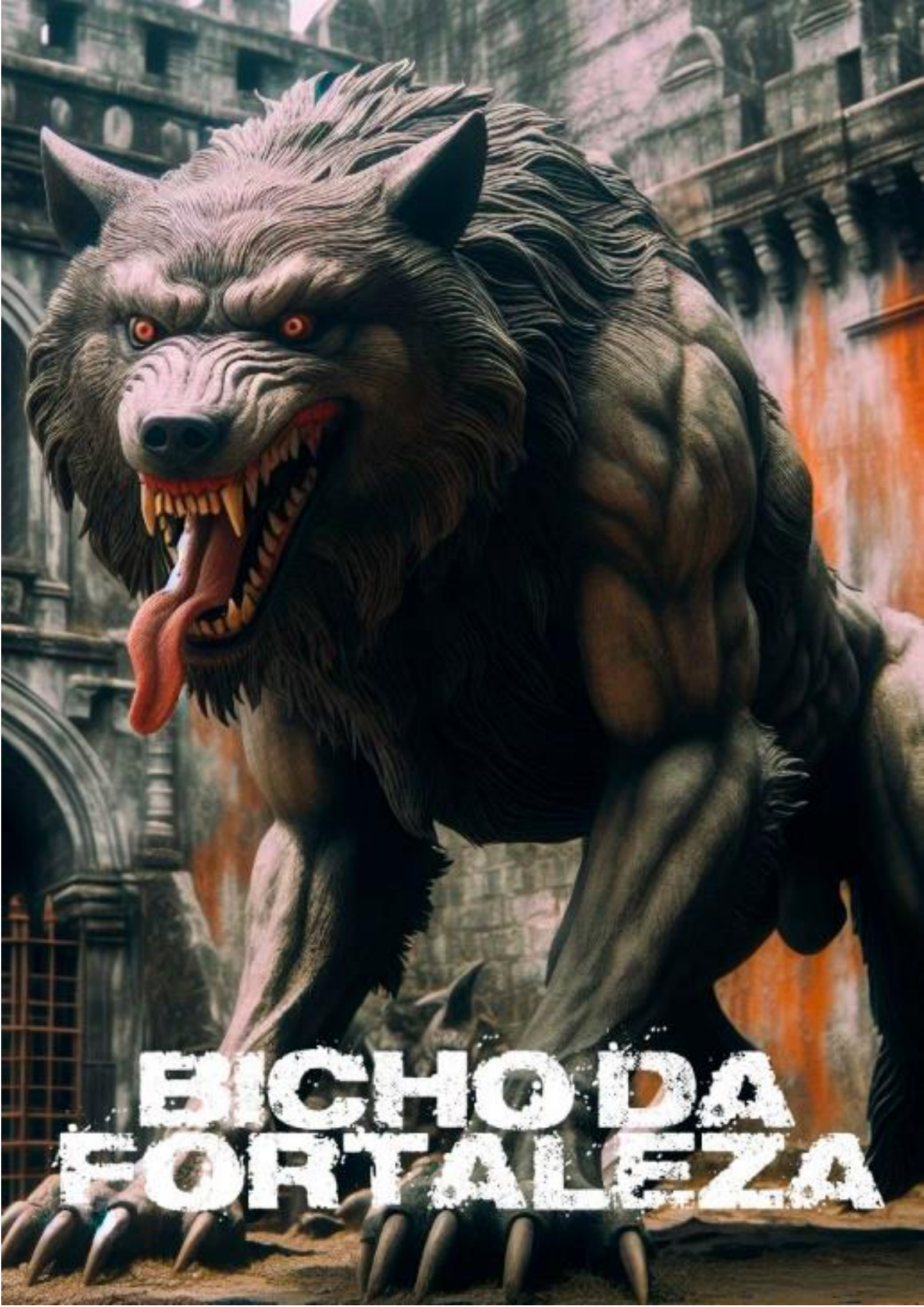
ANHANGÁ (O Deus protetor das matas): Anhangá é um grande veado branco, com olhos vermelhos em fogo. Traz desgraça para quem o vê. Os lugares frequentados por ele são ditos mal-assombrados. Protetor de pequenos animais e plantas. Persegue caçadores que ameaçam animais, pior se for fêmea amamentando seu filhote. Há muito tempo, um indígena perseguiu uma veada e sua cria. No alto de uma montanha, Anhangá observava tudo. O indígena feriu o filhote, e o escondendo atrás de uma árvore. Apavorado, o filhote gritou pela sua mãe que correu em direção a árvore. O indígena, disparou uma flechada nela e aproximou-se do animal caído e para sua surpresa viu a sua mãe caída em seu lugar.

ARRANCA-LINGUAS (O terror dos rebanhos): Medindo mais de 2m50 e pesando por volta de 200 quilos, um monstro peludo de barriga protuberante esgueira-se sorrateiramente por estradas desertas em meio as árvores na floresta esperando na escuridão o próximo cavaleiro desavisado. Seus uivos assustadores congelam o sangue do mais destemido dos homens e podem ser ouvidos a quilômetros de distância. Costuma atacar rebanhos e pequenos animais, mas também ataca humanos atrás de suas línguas.

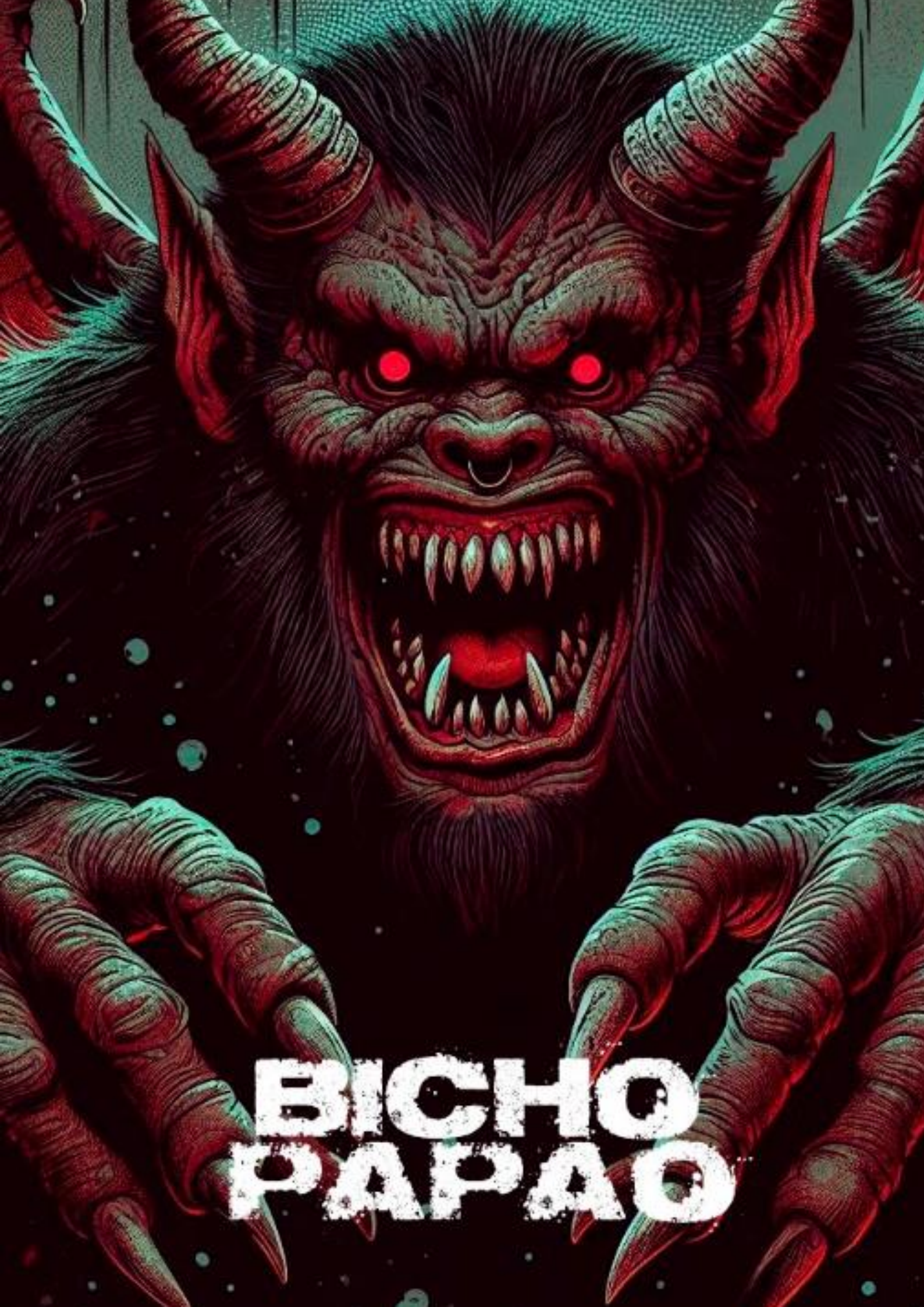
BARBA RUIVA: É um homem encantado que mora no Piauí, capaz de se transformar em menino, moço e velho ao longo do dia. Abandonado pela mãe ao nascer, ele se aproxima das moças para que uma delas quebre o feitiço. Uma das filhas de uma viúva começou a se sentir mal, com enjoos e cansaço. Parecia estar doente, mas a menina estava grávida do namorado que havia sumido. Por isso, ela decide ter o seu filho sozinha na mata. Quando o menino nasceu, ela o coloca numa bandeja de cobre e a joga no rio. Ao ver o gesto da mãe, a lara, guardiã das águas, fica indignada. Da sua ira começa uma grande enchente que cobre toda a mata e as casas do lugar, dando origem à lagoa de Parnaguá. Depois de algum tempo, escuta-se um choro de bebê vindo da lagoa, as lavadeiras viam um menino pela manhã, de tarde um homem adulto, de barba ruiva, que tentava beijá-las e abraçá-las, e a noite viam um velho com barba branca. É o “Barba Ruiva”, abandonado pela mãe e acolhido pela lara, que tenta desesperadamente aproximar-se de uma moça que jogue água benta em sua cabeça, libertando-o do encanto.



**BESTA
FERA**



**BICHODDA
FORTALEZA**



**BICHO
PAPAO**



BODE PRETO



BOITATA



BOILINA

BESTA-FERA: Criatura metade homem, metade cavalo dá urros e relinchos horrendos para assustar caçadores na floresta. Sua brutalidade é muito semelhante a do lobisomem.

BICHO DA FORTALEZA: Um homem culto, sedutor, misterioso, vindo da capital para o interior, trajando capa escura. Durante as noites na quaresma, tem apetite fabuloso, seduz mulheres e nas noites de lua cheia se transforma num animal, misto de cachorro, lobo e homem que devora seres humanos, preferencialmente mulheres.

BICHO-PAPÃO: De olhos vermelhos, orelhas pontudas e dentes afiados, saindo de um beco escuro com gritos assustadores o Bicho-Papão tem predileção para atacar crianças indefesas e solitárias. Esconde-se em armários e embaixo da cama e fica esperando o melhor momento para degustar a carne tenra de sua pequena vítima.

BODE PRETO: Contam no sertão brasileiro que numa encruzilhada onde os caminhos se bifurcam a meia-noite de uma sexta-feira, pode-se fazer um pacto com o demônio que aparece metamorfoseado em um grande Bode Preto, conquistando a felicidade em troca da alma e selando contratos macabros com algumas gotas de sangue.

BOITATÁ (A serpente de fogo): Saída de uma pequena caverna, serpenteando sua pele escamosa e brilhante, surge nos campos ardendo como se fosse uma fogueira viva para digerir olhos de animais, costuma emboscar suas presas na beira de rios e lagos ou qualquer outra concentração de água.

BOIUNA: É uma lenda amazônica de origem ameríndia sobre uma enorme cobra escura capaz de virar as embarcações. Também pode imitar as formas das embarcações, atraindo naufragos para o fundo do rio ou assumir a forma de uma mulher.



BOI VA QUIMI



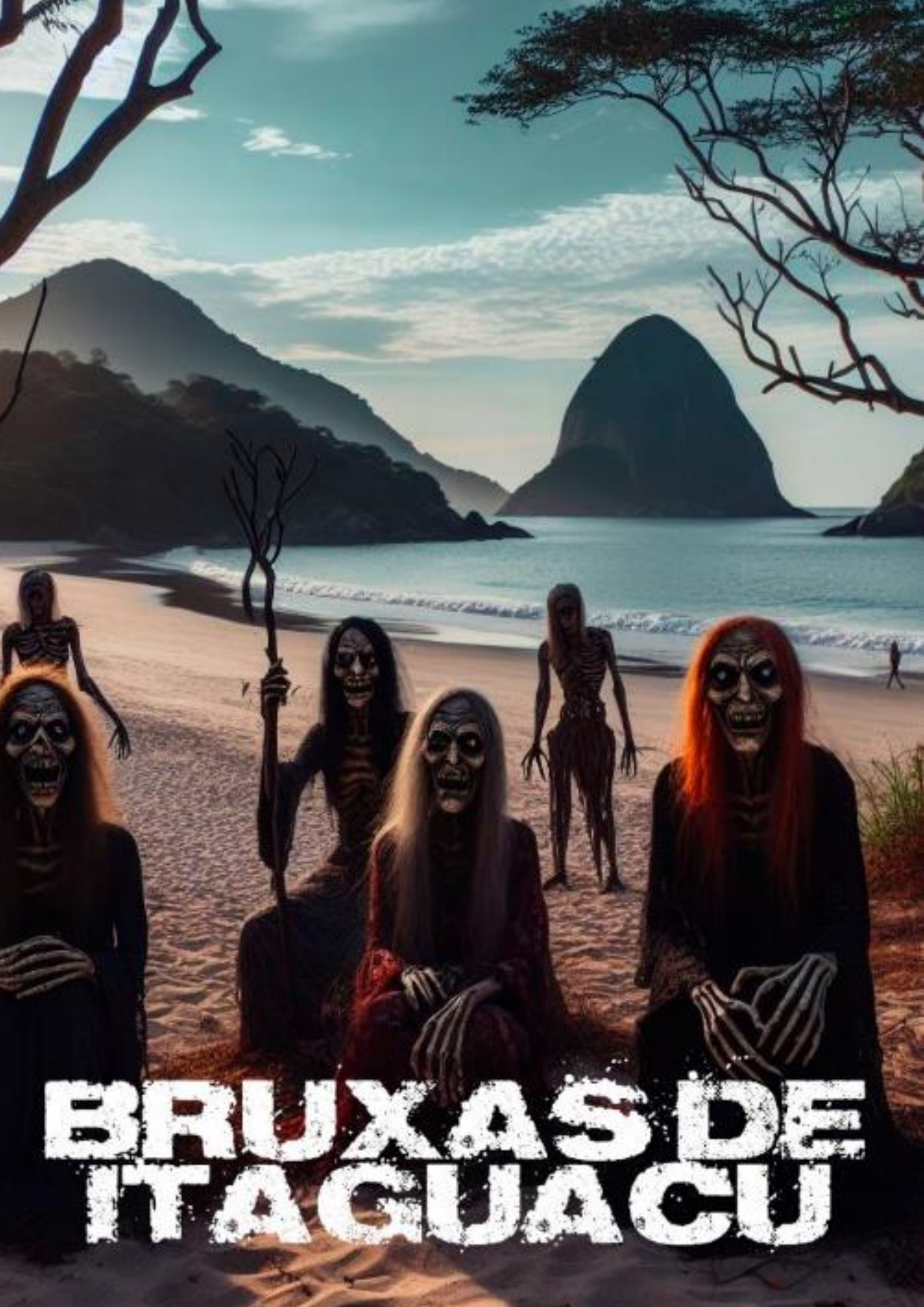
BOTO



BRADDAIDOR



**BRUXA DE
CURITIBA**



BRUXAS DE ITAGUACU

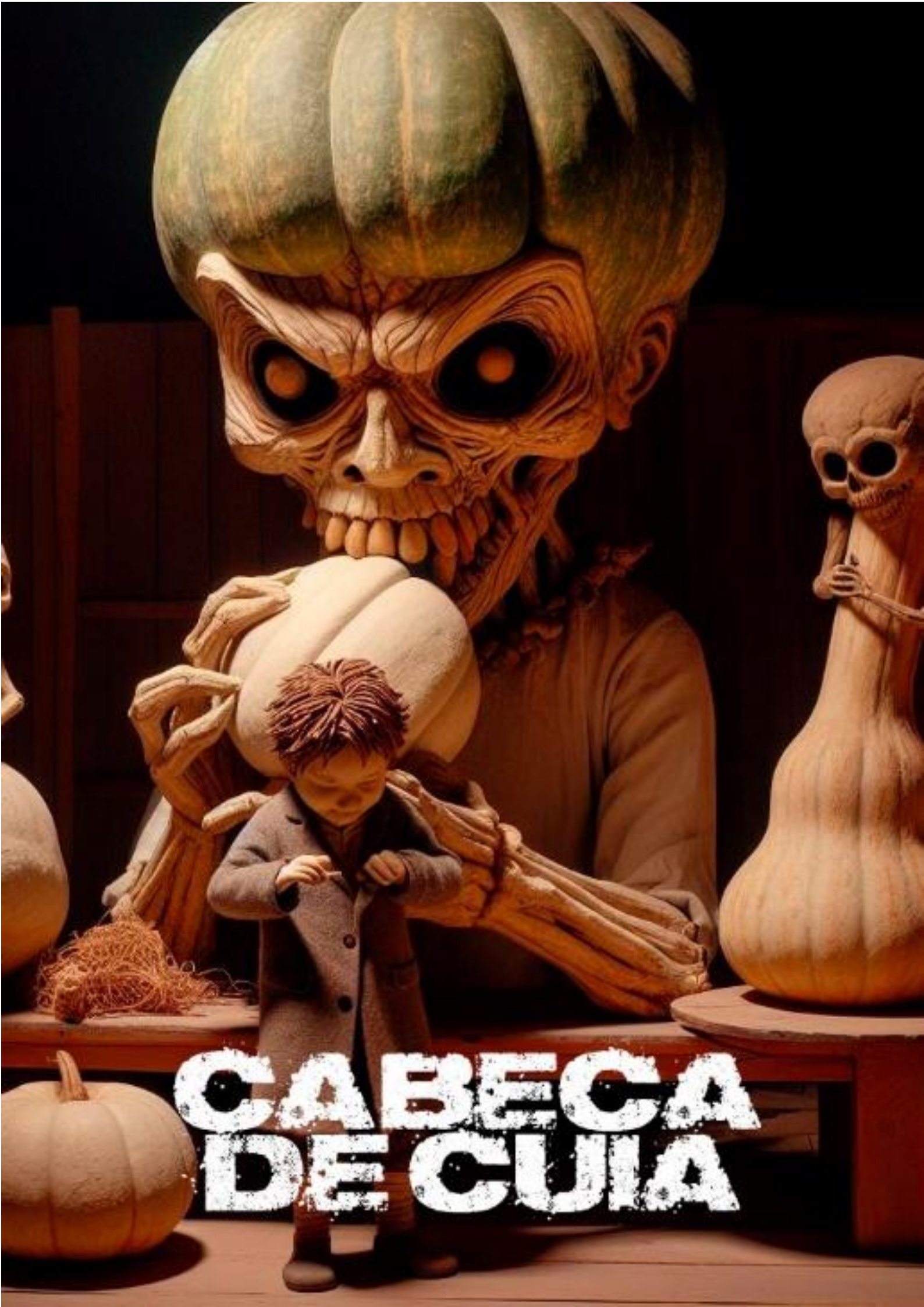
BOI VAQUIM: É um boi com asas, chifres de ouro e olhos de diamantes que assombra os campos durante as noites no Rio Grande do Sul.

BOTO: Nas noites de luar, emergindo do fundo do rio, com corpo de peixe e alma de conquistador, de cor rosa, incitando desejos das mais diferentes espécies, assim que sai da água, transforma-se num homem de olhos verdes, cheiroso, sofisticado, que esbanja simpatia, elegantemente trajado num terno branco, chapéu e sapatos brancos mágicos que o tornam o dançarino mais sedutor e cobiçado pelas mulheres e invejados pelos homens. No final da madrugada, aos primeiros raios solares escolhe uma moça para acompanhá-lo ao fundo do rio, deixando as demais sonhando com esse príncipe.

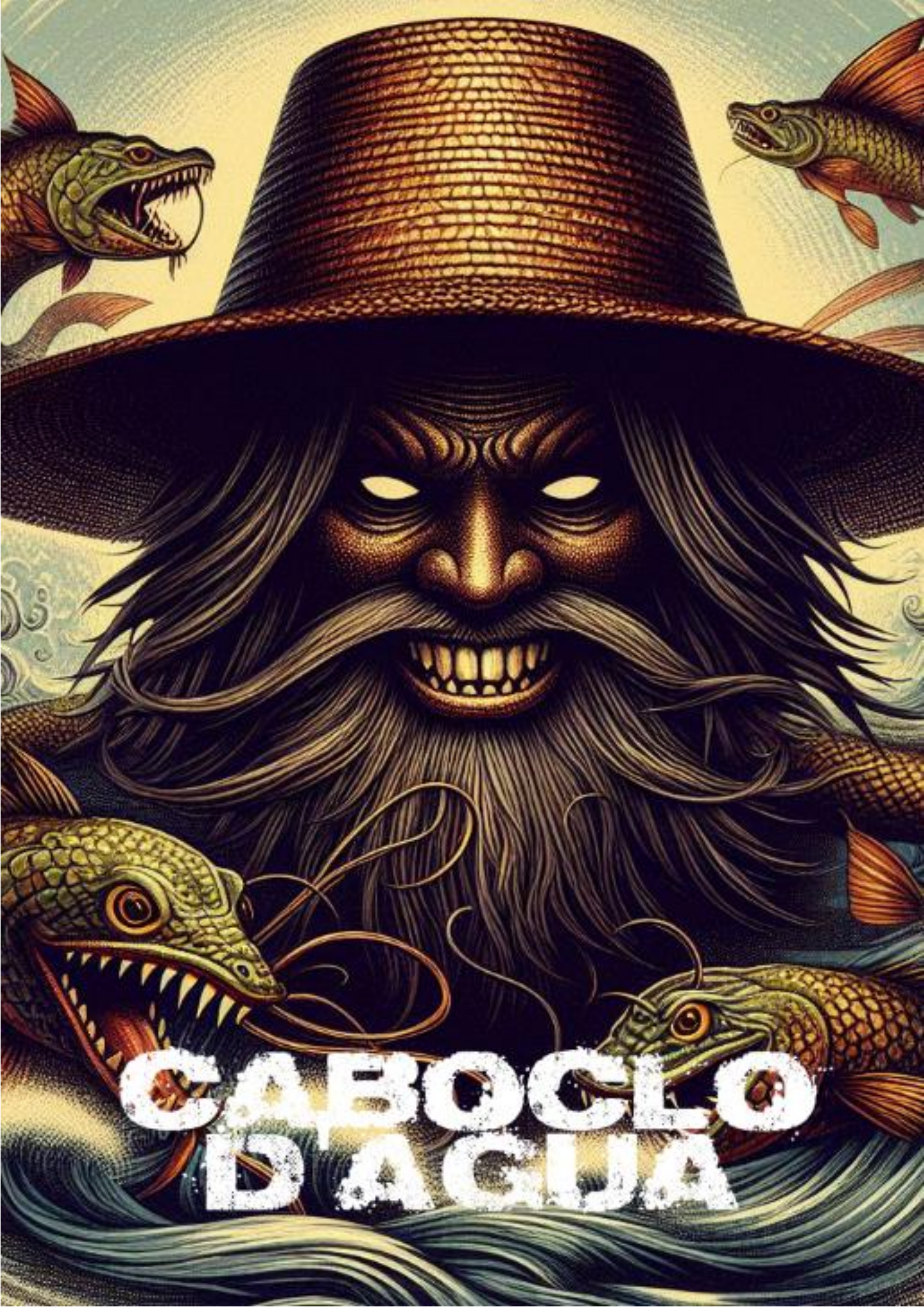
BRADADOR: O Bradador é uma alma penada que vive nos campos da região centro-sul do Brasil. Diz a lenda que o Bradador foi enterrado, mas como não havia pagado todos os seus pecados, a terra o devolveu. Assim, a múmia, ou este espírito que habita um corpo seco, sai vagando pelos matos todas as sextas-feiras, após a meia-noite. Seus berros parecem de uma pessoa agonizando, outras vezes parecem ser como lamentos, seguidos de forte brados. Para que a terra o aceite de volta, ele terá que encontrar por sete vezes uma moça de nome Maria e assim ele poderá descansar em paz.

BRUXA DE CURITIBA: Uma jovem italiana que foi amaldiçoada a ser jovem durante o dia e se transformar em velha todas as noites e saía para se vingar de sua maldição matando homens e mulheres.

BRUXAS DA PRAIA DE ITAGUAÇU: Florianópolis é conhecida como ilha da Magia. Bruxas que viviam na praia de Itaguaçu resolveram dar uma festa e convidaram outros seres como a Mula-sem-cabeça, o Curupira, o Saci, o Lobisomem entre outros. Mas não chamaram o diabo, porque ele cheirava mal. O diabo ficou sabendo da celebração e furioso foi a festa. Quando chegou foi transformando as feiticeiras em pedras e elas até hoje, esperam na praia a raiva do diabo passar.



CABECA DE CUIA



**CABOCLO
DA ÁGUA**



**CABRA
CABRIOLA**



CAIPOORA



CANHAMBORA

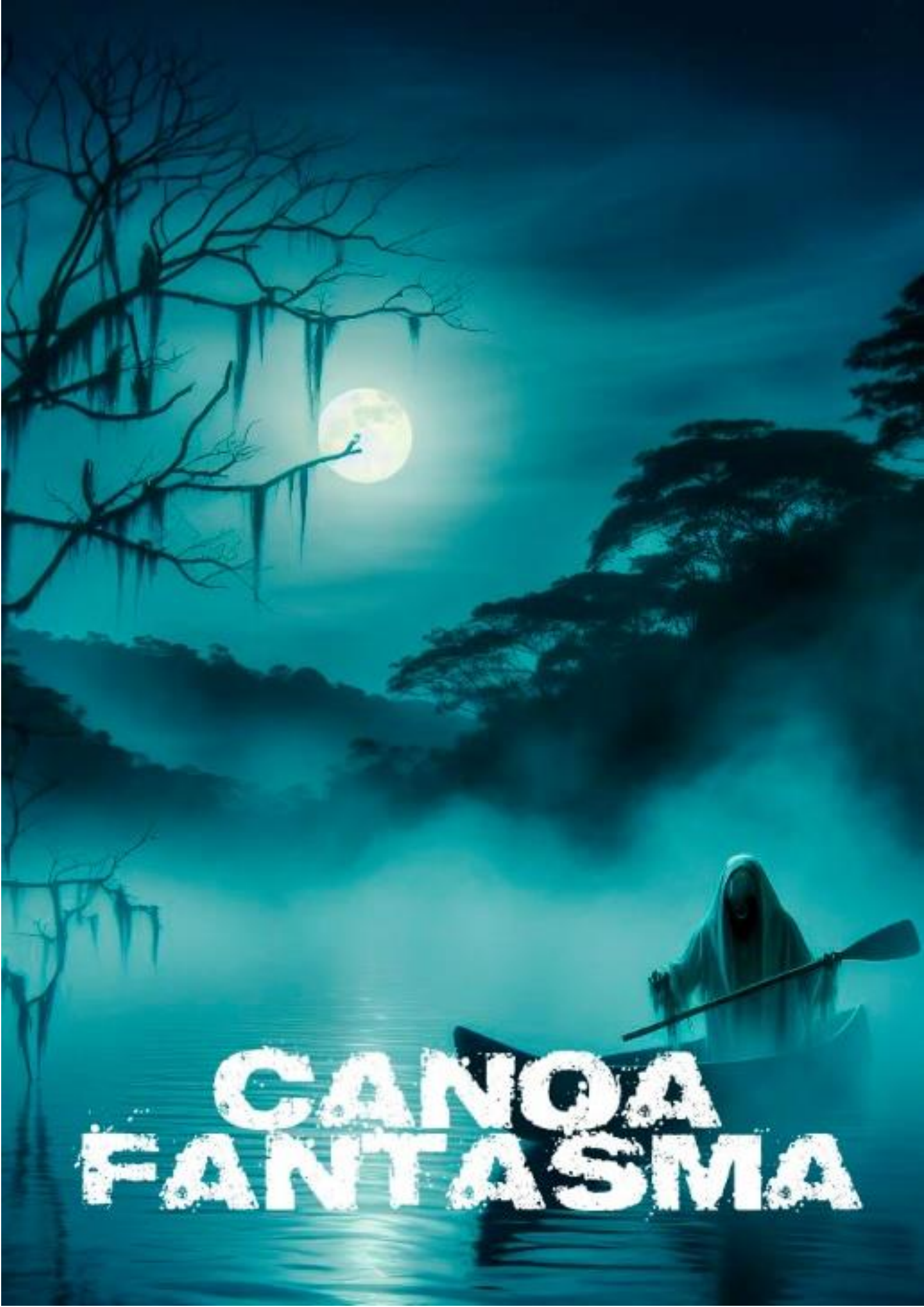
CABEÇA DE CUIA: Às margens do Rio Parnaíba havia uma família muito pobre. A mãe preparava sopas ralas com ossos para seu filho. O menino se revoltou com a escassez de alimento e atirou o osso da sopa em sua mãe, que morreu atingida na cabeça. Mas, antes de morrer, a mulher amaldiçoou o filho, obrigando-o a vagar pelo rio com a cabeça enorme, em forma de cuia. A maldição só seria quebrada se ele matasse e comesse sete virgens de nome Maria. Desesperado o menino se suicidou afogando-se no rio. Mas na sétima lua cheia do ano ele sempre volta para cumprir sua maldição e matar sete virgens.

CABOCLO D'AGUA: É um ser mítico, defensor do Rio São Francisco, que pode se transformar num peixe, assombra e mata os pescadores e navegantes, chegando mesmo a virar e afundar embarcações.

CABRA CABRIOLA (O terror dos bombeiros): Do alto de penhasco, vagando a noite pelos campos, a Cabra Cabriola, um monstro com boca enorme e dentes pontiagudos, solta fogo pelos olhos e narinas, espalha confusão e terror por onde passa.

CAIPORA: A Caipora é uma índia anã, com cabelos vermelhos e orelhas pontiagudas, seu corpo é todo vermelho ou verde. Ela vive nua nas florestas e tem o poder de dominar e ressuscitar os animais, é uma protetora dos animais e guardiã das florestas. Quando sente que algum caçador entra na floresta para matar animais, ela solta altos uivos e gritos assustando ou distraindo os caçadores levando a pistas falsas até que eles se perdem na floresta.

CANHAMBORA: é um homem preto, grande e feio, que rouba crianças. Assombração dos negros mortos a pancadas. Metade homem e metade cavalo, que agride caçadores. Tem cabelos compridos até os pés. Ressuscita animais mortos e mata os homens.



CANOVA FANTASMA



CAOBERA



CAPELOBO



CARAMIURU



CASADAS
365 JANELAS

CANOA FANTASMA: É uma canoa na qual se acham as almas dos bandeirantes, que morreram afogados. As almas surgem nas margens do rio Tietê, embarcam na canoa e descem o rio. O objetivo delas é saber notícias dos parentes e procurar tesouros perdidos. Aparecem ao amanhecer.

CÃOERA (O vampiro voador): Saído de uma caverna escura dos confins da terra, o Cãoera, é um monstro voador com aparência de um morcego de olhos vermelhos esbugalhados e dimensões enormes, pesando mais de 70 quilos, antes de se alimentar. De audição sensível, consegue escutar gritos na floresta a quilômetros de distância. Aproxima-se silenciosamente de suas vítimas enquanto dormem para sugar seu sangue, e quando elas acordam sem forças as devora sem piedade.

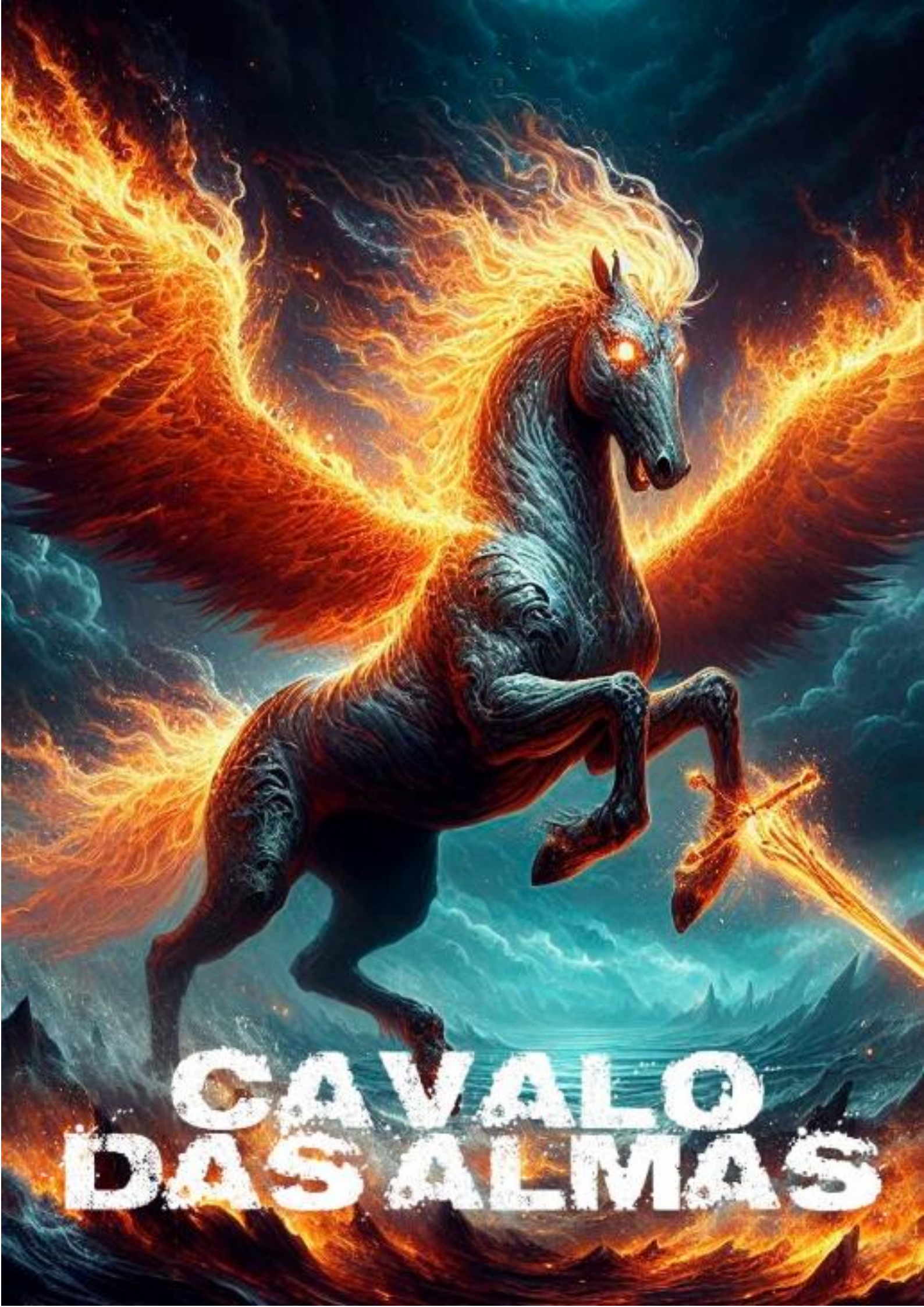
CAPELOBO: Ele aparece em forma de animal, parecido com uma anta, porém maior e mais rápido, com focinho de um cão ou porco, e longos cabelos. Na forma quase humana, com o corpo metade homem e focinho de tamanduá. Sai à noite, rondando as casas e acampamentos que ficam dentro das florestas, costuma apanhar cães e gatos recém nascidos, mas quando captura um animal maior ou um homem, ele quebra o crânio, come o cérebro e bebe o sangue da vítima. Só é morto com um ferimento no umbigo.

CARAMURU: Por possuir o corpo alongado e com movimentos ondulatórios, os nativos acreditavam que se tratava de uma serpente gigantesca. O Deus-dragão que controla os oceanos.

CASA DAS 365 JANELAS: Em Goiás no século XIX, um homem muito rico construiu um casarão com 365 janelas. Usou as madeiras mais finas, e fez acabamentos em ouro. Quando morreu não deixou herdeiros e a casa foi saqueada, o povo arrancou até pedaços da casa. Ainda hoje é possível ouvir os passos do Comendador vagando pelas ruas buscando partes de sua antiga casa das 365 janelas.



**CAVALLO
D'ACQUA**



CAVALLO DAS ALMAS



**CAVALLO
INVISIVEL**



CHANDORE



ЧИВАМБА



CHUPA CABRA

CAVALO-D'ÁGUA: É um ente fantástico que vive supostamente no rio São Francisco, perseguindo embarcações. Também é conhecido pelo nome de cavalo-do-rio.

CAVALO DAS ALMAS: é um animal miraculoso, que percorre as estradas à procura dos mortos recentes, que o esperam à procura nos moirões das porteiras. As almas vão agrupadas nesse cavalo.

CAVALO INVISÍVEL: É ente sobrenatural que assombra os infiéis que não respeitam os ritos religiosos da Quaresma, que antecede a Páscoa. O Cavalo Invisível passa galopando de madrugada, na janela do quarto da pessoa descrente, para acordá-la e fazê-la lembrar do sofrimento de Cristo.

CHANDORÉ era um deus da mitologia tupi-guarani. Segundo a lenda, teria sido enviado para matar o índio malvado Pirarucu, que desafiou Tupã, mas fracassou, pois Pirarucu se jogou no rio. Como castigo o índio transformou-se no atual peixe que leva o seu nome.

CHIBAMBA: É um fantasma que assombra crianças, entrando em seus pesadelos. Vindo da África chegou ao Brasil por meio dos nativos. Os africanos costumavam ornamentar o corpo com folhas de bananeira em alguns de seus rituais (pesca, caça, colheita). A criatura, conhecida como “espírito das bananeiras” atormenta crianças e adultos sempre que demoram a dormir.

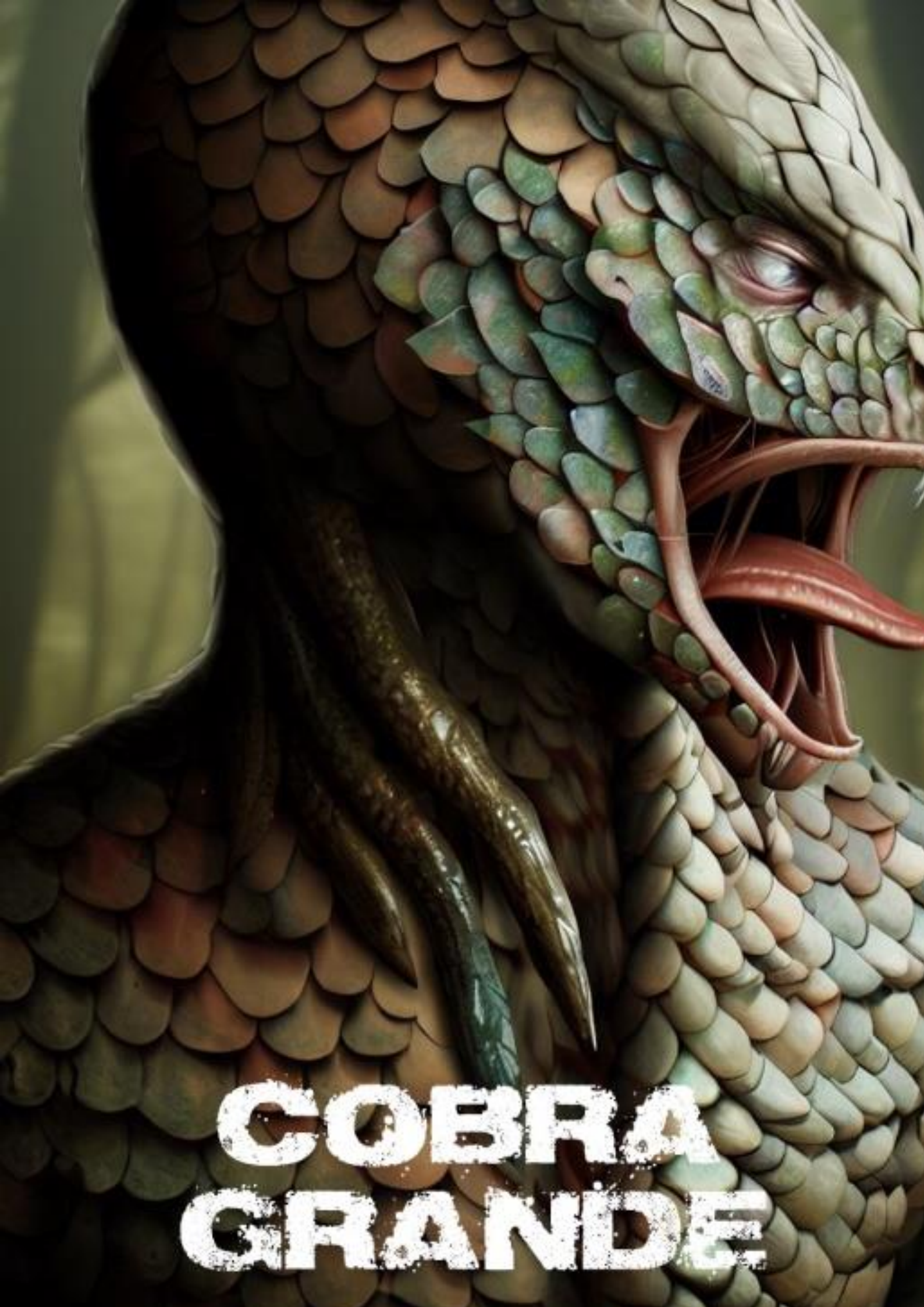
CHUPA-CABRA: Petroglifos antigos escondidos em cavernas à beira-mar em centros cerimoniais sagrados nas montanhas, revelam que em noites sem lua, um ser possuído por uma entidade demoníaca assume a forma de um cão mítico, o cão do diabo sugador de sangue que mata animais de estimação, gado e pode até matar gente.



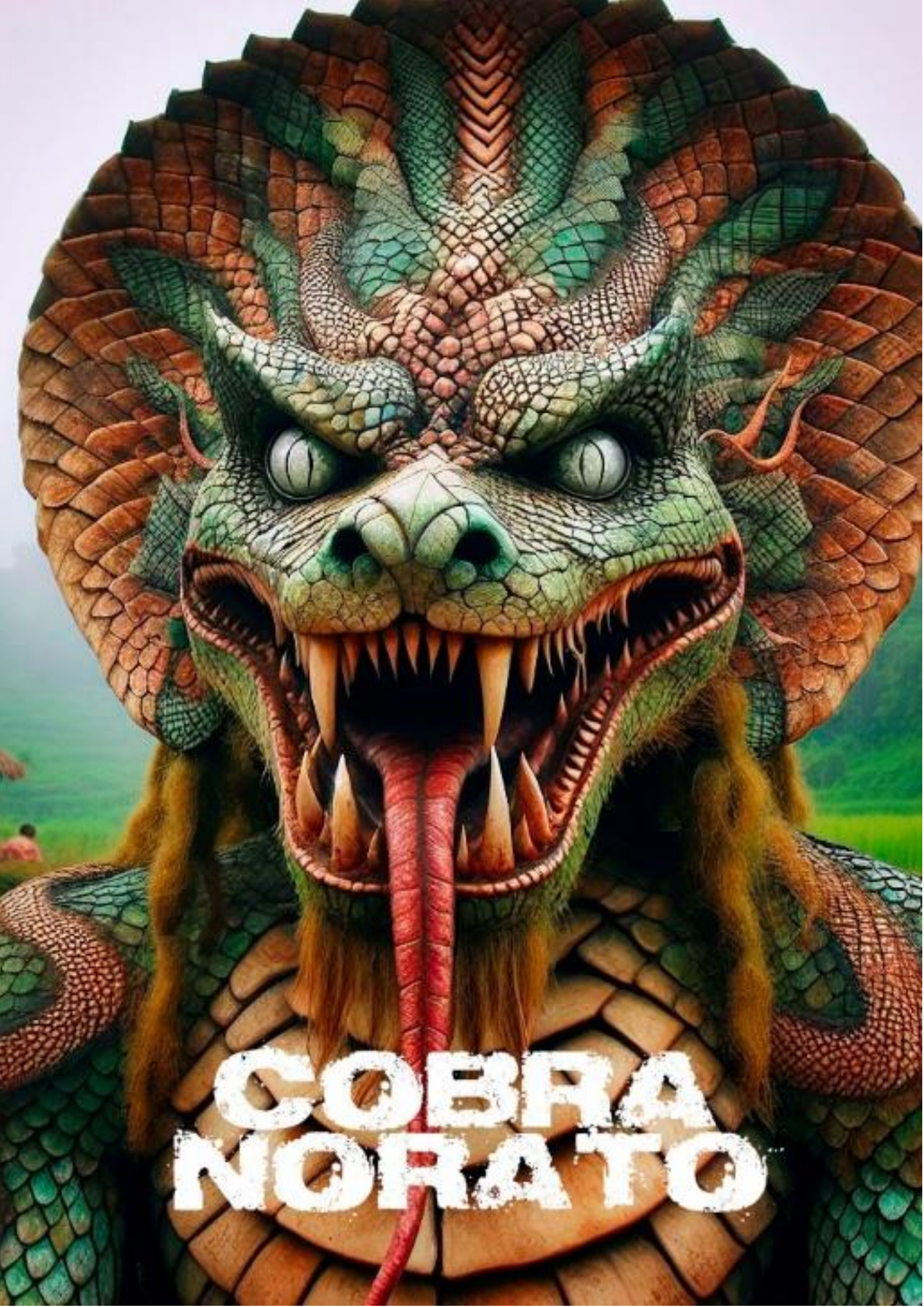
**CIGANA
DA ESTRADA**



**PRINCESA DE
JERIOQUAQUA**



**COBRA
GRANDE**



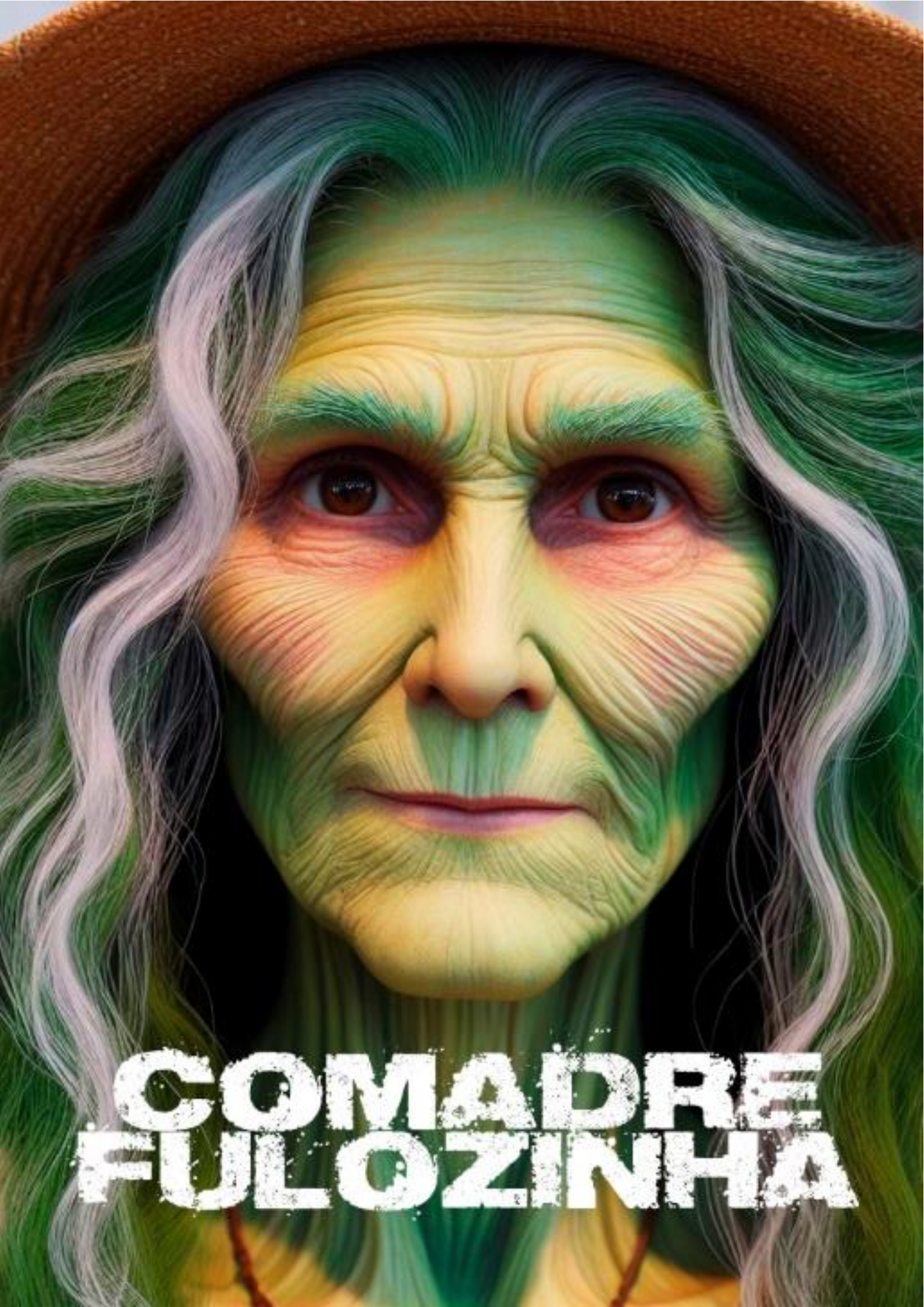
**COBRA
MORRATO**

CIGANA DA ESTRADA: Ela é conhecida por ser extremamente bela, livre, destemida e desafiadora dos padrões machistas, sendo assim muito poderosa nas esferas da sedução, do amor, das finanças, da limpeza de caminhos e do descarrego. Atua como uma mensageira entre o mundo humano e o divino.

CIDADE ENCANTADA DE JERQUAQUARA: No Ceará existe a lenda sobre uma princesa de uma antiga cidade encantada que existia no local onde está hoje localizado um farol. Ela foi enfeitiçada e transformou-se em uma cobra com escamas douradas, cabeça e os pés de mulher. Somente o sangue de algum homem jovem, sacrificado para que ela volte a ser princesa e a cidade volte a existir.

COBRA GRANDE: Uma indígena engravidou de uma cobra grande da região amazônica e teve um casal de gêmeos, Honorato e Maria. Seus filhos tinham o aspecto de cobras, a mãe lançou as crianças ao rio. Honorato era bom, enquanto Maria era perversa e fazia mal aos pescadores e aos animais do rio. Para acabar com as atitudes malvadas da irmã, Honorato resolveu matá-la. Honorato assumia a forma de homem nas noites de lua cheia, para passear pela terra. A maldição de se transformar em cobra só foi quebrada quando um soldado conseguiu feri-lo na cabeça e colocar leite na sua boca. Honorato assumiu a forma humana e viveu com sua mãe.

COBRA NORATO: No Pará, uma serpente encantada que vivia com sua irmã gêmea Maria Caninana no fundo do rio. Honorato teria feito amizade com um soldado que o ajudou a remover o encanto, tornando-o um homem para o resto de sua vida.



**COMADRE
FULOZINHA**



**CORPO
SECO**



CRAMULHAO



CUICA

COMADRE FULOZINHA: Na Região da Mata, em Pernambuco e Paraíba, tem uma cabocla de longos cabelos negros, muito amável, que vive pela floresta protegendo as plantas e animais, a Comadre Fulozinha. Mas ela se torna bastante maldosa com homens que adentram a mata para caçar ou desmatar. Ela usa seu assovio para deixá-los atordoados e perdidos na floresta.

CORPO-SECO: Quando um homem comete um pecado que não pode ser perdoado, depois que morre o seu espírito não é aceito por Deus e nem pelo diabo. A própria terra rejeita esse corpo, assim, seu corpo seco - só em pele e osso - sai do local onde está enterrado e fica vagando durante a noite.

CRAMULHÃO: Também conhecido como famaliá, cramulhão ou capeta da garrafa, muito popular no interior do Brasil e tem origem no folclore português. A história diz que quem quiser fazer um pacto com o diabo deve conseguir um ovo especial, que foi fecundado pelo próprio diabo. Esse ovo pode ser de uma galinha ou de um galo. O ovo deve ser procurado durante a quaresma e levado a uma encruzilhada à meia-noite na primeira sexta-feira após encontrá-lo. Depois de 40 dias, o ovo se choca e nasce um diabinho de 15 a 20 cm, que deve ser colocado em uma garrafa de vidro e tampado com uma rolha. O diabinho da garrafa então serve ao seu dono, concedendo-lhe riqueza e proteção, mas no final da vida leva a sua alma para o inferno.

CUCA (A rainha do medo): Surgida de um lugar misterioso no interior da floresta, com aparência de um lagarto em pé com grandes garras curvas e sujas, a Cuca é um monstro que adora devorar crianças temperamentais e desobedientes. Arrasta suas vítimas para o interior da floresta e as devora vivas, pedaço por pedaço.



CUMACANGA



CURUPIRA

A woman with long, wavy blonde hair is seen from behind, wearing a white, off-the-shoulder wedding dress with a long, flowing train. She is standing in a misty forest with large, dark trees. The ground is covered in grass and some patches of snow or frost. The overall atmosphere is ethereal and romantic.

**DAMA DE
BRANCO**



DIAMANTE

CUMACANGA (A cabeça voadora): Cumacanga, uma cabeça voadora envolta em uma bola de fogo, passeia pelos campos do norte e nordeste do Brasil. Uma linda mulher esguia, de cabelos avermelhados, amaldiçoada por ter tido um romance com um padre, e que recebeu como castigo, sua cabeça desprender-se do corpo e flutuar com a energia produzida pelo fogo do inferno, transformando-se numa bola voadora incandescente, levando caos e chamas por onde passa. Quando raia o dia, ela volta a ter sua forma humana.

CURUPIRA (O inimigo dos caçadores): Descansando na sombra das mangueiras, um pequeno indígena ruivo, de olhos amarelados e calcanhares voltados para frente, que se alimenta apenas de frutas silvestres e raízes, o Curupira é um defensor do território indígena, das matas, dos animais e de todos os seres vivos da floresta. Mora num tronco de árvore de onde sai sempre que ouve o grito de uma criatura fugindo desesperada de um caçador. Ele protege o animal que estava sendo caçado, e persegue implacavelmente o caçador.

DAMA DE BRANCO: Saindo das sombras e de becos escuros, a Dama de Branco, mulher magra, quase anoréxica, de cabelos compridos, com aparência angelical, voz suave, vestindo um vestido branco longo, ao caminhar parece flutuar no ar de tanta leveza, se esgueira pelos arredores de antigos casarões e casas da sociedade tradicional em busca de ouvir os segredos mais íntimos das famílias. Reza a lenda que ela conhece o paradeiro de tesouros perdidos.

DIAMANTE: Numa aldeia, na beira do rio, no Centro-Oeste, vivia um casal indígena. Itagibá, que significa “braço forte”, era um guerreiro poderoso e valente. Potira, que significa “flor”, era uma jovem e bela moça. A aldeia foi atacada e Itagibá acompanhou os outros guerreiros, rio acima, na guerra contra o inimigo. Na despedida, Potira não deixou cair uma lágrima, mas seguiu, com o olhar muito triste, o marido que se afastava em sua canoa. Todos os dias, Potira ia para a margem do rio esperar o esposo. Mas Itagiba morreu lutando bravamente. Potira passou o resto da vida à beira do rio chorando a morte do seu amor. Tupã com dó transformou as lágrimas de Potira que se misturaram com a areia do rio em diamantes.



EBERRE



ENCANTADOS



**EMPAREDADA
DA RIJA NOVA**



**FLORENDO
MIATO**



GARUPEIRO

EBERÊ (O rei do mau humor): De seu esconderijo, no tronco do toco de uma árvore velha, quando chega à noite, Eberê, um ser de menos de um metro de altura, de cara amarrada, orelhas grandes e uma perna só, de mau humor, sai montado em seu porco-espinho para vagar pela floresta procurando uma vítima para assustar. Seu caminho é iluminado por vaga-lumes fosforescentes.

ENCANTADOS: São seres subaquáticos do reino de Encataria e que tem poderes sobrenaturais e que podem ajudar ou atrapalhar os humanos. Eles se comunicam com os humanos através de sonhos ou visões. Eles podem trazer cura, proteção, riqueza, amor, mas também doença, morte, azar, vingança. Para se relacionar com os encantados, é preciso ter cuidado e seguir certas regras, como não olhar nos seus olhos, não tocar na sua pele, não quebrar as promessas feitas a eles, não revelar os seus segredos.

EMPAREDADA DA RUA NOVA: Em Recife, uma jovem burguesa, engravidada pelo namorado, foi emparedada viva em seu próprio quarto a mando de seu pai. Há relatos de pessoas que passaram ao lado do casarão à noite, onde supostamente a moça foi emparedada. Elas dizem ter ouvido a voz de uma mulher pedindo socorro, alguns barulhos de cadeado sendo arrastado pelo chão e fortes pisadas.

FLOR DO MATO (A vingativa): Uma menina loira de olhos azuis, cabelos compridos, simpática, Flor do Mato, conduz caçadores até a caça, em troca de ser mimada com presentes e ter seus caprichos atendidos, caso contrariada, faz os caçadores perderem o rumo no caminho de volta, fazendo-os rodar em círculo voltando sempre ao local de partida e diverte-se dando sonoras gargalhadas.

GARUPEIRO: O rio da Prata é uma comunidade distante e o meio de transporte mais utilizado é o cavalo. Nesta localidade existem muitos paióis de roça, onde não reside ninguém, é aí que moram as almas penadas. Quando passa algum cavaleiro à noite, essas almas pegam carona na garupa do cavalo.



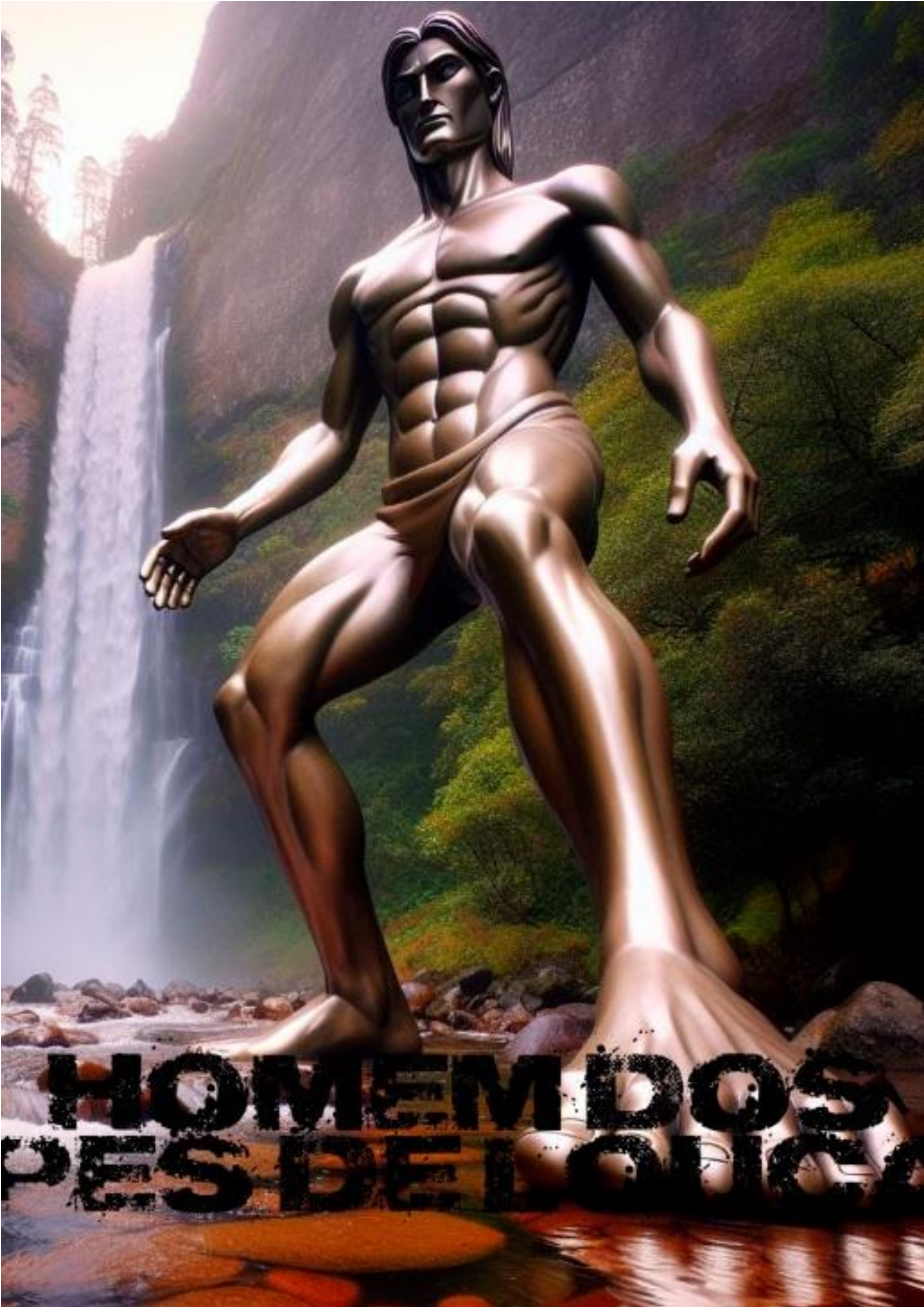
GORJALA



GUARAA



CUARANA



**HOMENIDOS
PESSEIQUIC**

GORJALA: Mais visto nos estados do Ceará e Amazonas, o Gorjala é um monstro gigante negro e horroroso com um olho só, lento que vive nas montanhas. Conhecido pelos seringueiros como um protetor das florestas, a noite se torna quase invisível por causa do tom da pele, atacando caçadores que se tornam presas fáceis.

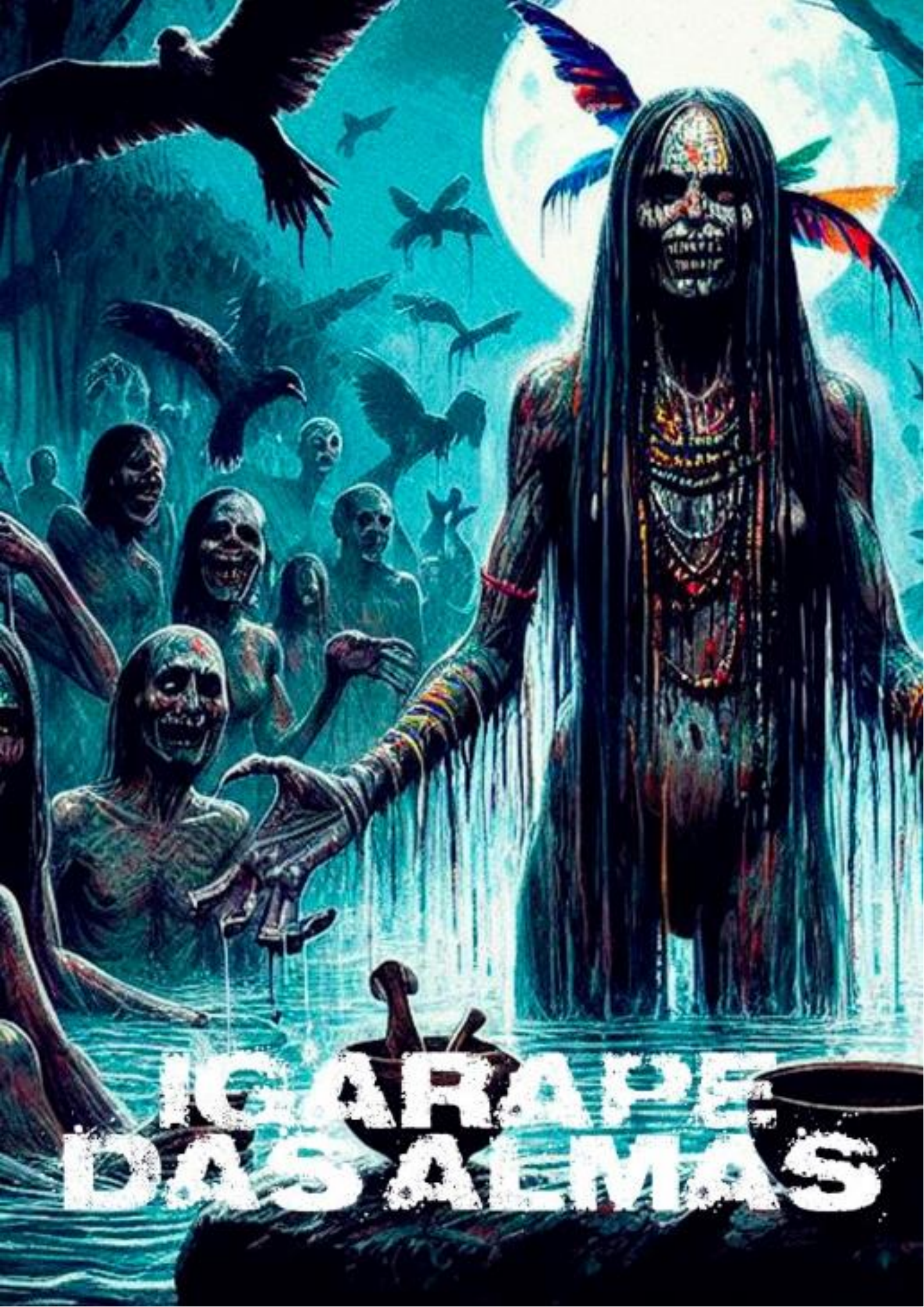
GUARÁ (A fera veloz): De corpo estreito na frente largo atrás, pelos curtos na cor avermelhada por todo o corpo, quatro pernas e focinho arredondado, parecendo uma capivara, mas com presas afiadas, o Guará, ser extremamente veloz, e apetite insaciável por carne fresca, sai de seu esconderijo sedento de sangue, suas vítimas, animais de sangue quente de qualquer tamanho, inclusive humanos.

GUARANÁ: Um menino colhia frutos na floresta, invejoso de suas qualidades, Jurupari, o Deus da Escuridão transformou-se em serpente. Tupã mandou trovões ensurdecadores alertando os pais do perigo que o menino corria, mas não houve tempo até que a serpente matasse o menino com o seu veneno. Então Tupã mandou plantar os olhos da criança para que deles nascesse uma planta, assim nasceu o Guaraná.

HOMEM DOS PÉS DE LOUÇA (O náufrago), Homem alto com quase dois metros de altura, porte atlético, e com pés de louça, brilhantes, tem a capacidade de endoidecer aqueles que não conseguem desviar o olhar de seus pés. É o fantasma de um cozinheiro de um navio que naufragou perto de Ilha Grande (RJ) que morreu afogado antes do jantar. Ele aparece na praia em noites de lua cheia e maré alta para contar a história de grandes aventuras de marinheiros que acabam sempre no terrível naufrágio do seu navio.



LARA



IGUARA DE
DAS ALMAS



IPULPILARA



JACI

IARA (A sereia misteriosa): Vivendo no fundo de rios, vista em noites de luar, penteando seus longos cabelos com um pente de ouro cravejado de esmeraldas, admirando-se no espelho das águas, Iara, uma linda criatura, metade peixe, metade gente. Seu canto melodioso vibrando na frequência de Deus hipnotiza qualquer homem que ao ver a deslumbrante beleza, não resistem aos seus encantos e aceitam o convite para acompanhá-la até as profundezas.

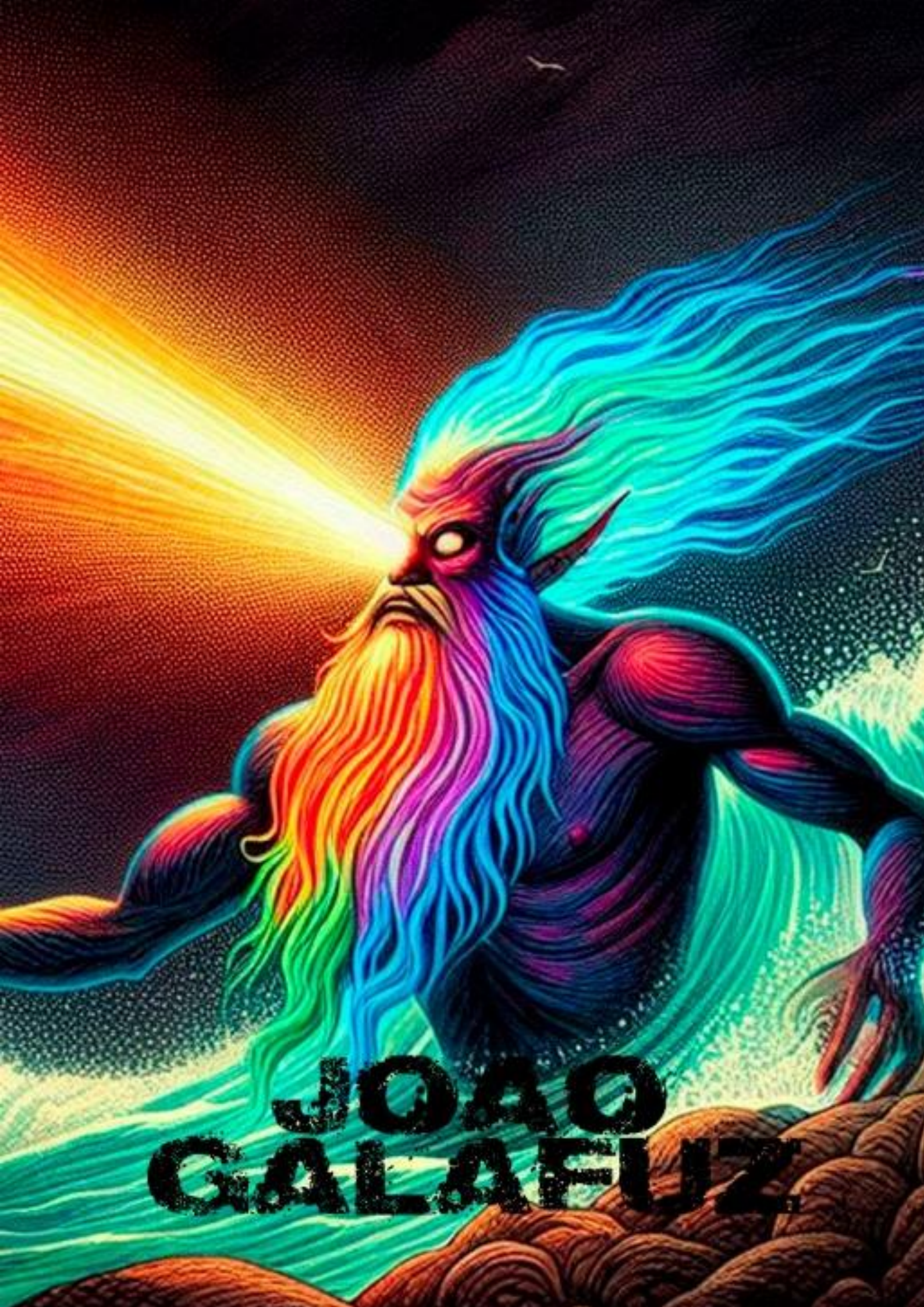
IGARAPÉ DAS ALMAS: Em Belém, a região dos Igarapés é assombrada por fantasmas dos Cabanos que lutaram na Revolução da Cabanagem e voltam para procurar as armas que teriam escondido no local.

IUPIARA: Segundo a mitologia dos povos Tupis, Ipujiara é uma espécie de monstro marinho da região amazônica, metade homem metade peixe, que vive no fundo das águas e costuma atacar e devorar os pescadores. O nome Ipujiara significa “demônio d’água” em tupi-guarani. O ipujiara pode se transformar em outras coisas, como barcos, pessoas ou animais, e tem um grito assustador. Ele era temido pelos índios e pelos colonos, que acreditavam que ele podia causar naufrágios, tempestades e doenças.

JACI (Deusa Lua): Deusa bela e bondosa, que iluminava a noite com a sua luz prateada. Jaci, protetora das plantas, dos amantes e da reprodução. Guaraci, o deus do Sol, cansou-se de seu ofício eterno e precisou dormir. Quando fechou os olhos o mundo caiu em trevas. Para iluminar a escuridão enquanto dormia, Nhanderu criou Jaci, a lua. Ela era a esposa de Guaraci, o deus do sol, mas eles nunca podiam se encontrar, pois quando um aparecia, o outro desaparecia. Eles só se viam na alvorada e no crepúsculo, quando trocavam um breve olhar. Guaraci um dia pediu que Nhanderu criasse Rudá, o amor e seu mensageiro para conquistar um de seus amores. O amor não conhecia luz ou escuridão, podendo uni-los na alvorada.



JIAPELUSA



JOÃO
GALAFI



JURUPARI



MILAIANO



JAPEUSÁ: Lenda Guarani, Japeusá mostrou ser um homem mentiroso e trapaceiro, enganando as pessoas para tirar proveito. Ele acabou cometendo suicídio afogando-se, mas foi ressuscitado adquirindo não mais a forma humana, mas sim de um caranguejo.

JOÃO GALAFUZ: Nas praias do Nordeste, vindo do fundo do mar, projetando um fecho de luz multicolorida nas águas, envolto numa bola de fogo, João Galafuz, duende marinho, a alma penada de um caboclo que morreu afogado sem ser batizado, flutua na escuridão, vagando pelas ondas. Sua aparição é um mau presságio de tempestades violentas, afogamentos e naufrágios de navios.

JURUPARI (o Demônio dos Sonhos): Jurupari é um demônio que visita os indígenas quando estão dormindo. O demônio então, provoca pesadelos e impede que suas vítimas gritem por socorro. Para afastar o demônio de suas aldeias, os indígenas fazem rituais tocando instrumentos de sopro confeccionado com tronco de paxiúba, uma palmeira amazônica que produz um som cheio e grave.

KILAINO (O arteiro): Um ser de menos de 80 centímetros de altura, com os pés voltados para trás e cabelo de fogo, que vive numa cabana coberta de folhas, Kilaino, um ser metamorfo que pode assumir a aparência de qualquer animal, aterroriza suas vítimas com gritos agudos que causam arrepios na coluna a quilômetros de distância. Para confundir suas vítimas, depois de alguns minutos de conversa, passa imitar as suas vozes. Tem apenas um ponto fraco, sente um verdadeiro pavor em atravessar rios.

LABATUT (O comedor de crianças): Conhecido no Rio Grande do Norte como comedor de crianças, Labatut é um gigante, de pés redondos, cabelos compridos e revoltos, corpo inteiramente coberto de pelos ásperos, dente saindo para fora da boca, olho no meio da testa, mãos compridas. Ao sair da lua entra na cidade como um cão danado, devorando tudo que encontrar: homens, mulheres e crianças.



LOBISOMEM



LOBREU



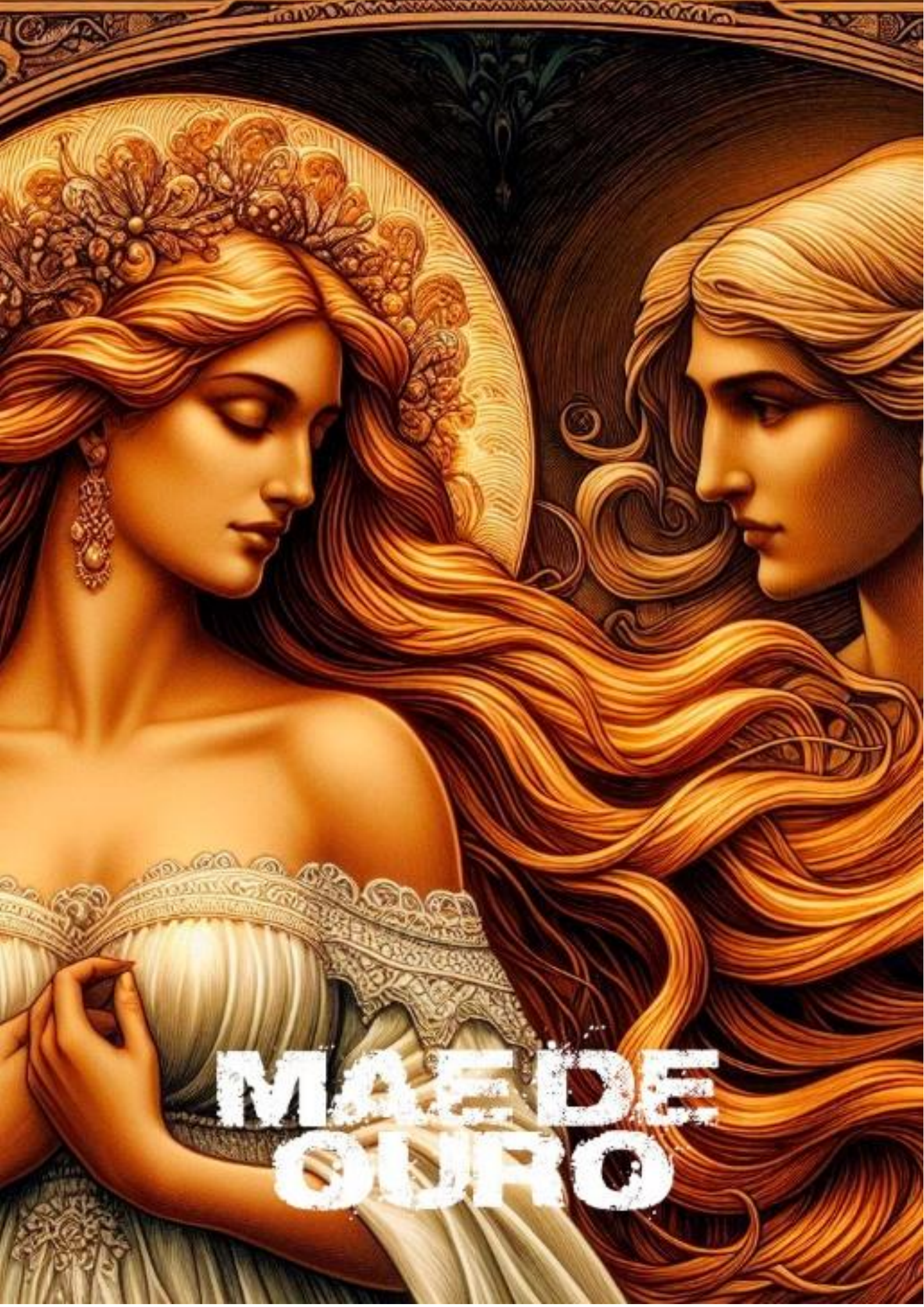
**LOIRA DO
BANHEIRO**



LOIRADO BONFIM



MACCONE



**MARFIDE
OLURO**

LOBISOMEM: Filho homem nascido depois de sete mulheres, a maldição do Lobisomem se revela na primeira lua cheia após o 13º aniversário, quando se transforma numa criatura de aparência de lobo selvagem com tamanho humano sedenta de sangue. O monstro sai todas as noites de lua cheia e estraçalha todos que encontrar pelo caminho voltando ser humano com os primeiros raios de sol.

LOBREU: O Lobreu é um Duende em formato de lobo. Muito perigoso. Só que não mata gente. Mas se encontra uma pessoa altas horas da noite a espanca impiedosamente.

LOIRA DO BANHEIRO: O espírito de uma jovem loira morta é invocado chamando seu nome três vezes em frente ao espelho. Ela retorna dos mortos vestida de branco, com pedaços de algodão na boca, ouvidos e nariz, e começa assombrar seus antigos amigos de colégio, começando pelo banheiro e depois em qualquer lugar.

LOIRA DO BONFIM: Uma noiva abandonada no altar se suicida e passa a vagar de noite seduzindo homens e os levando de táxi para sua casa no cemitério onde desaparece com a vítima.

MAÇONE: É um ser mítico alto, metade bode, todo vestido de ferro zincado, focinho comprido, olhos de fogo, perna tortas e rabo. Sai a noite para matar gente. Procura de recém-nascidos para devorar.

MÃE-DE-OURO: Uma bela mulher, cabelos longos e dourados, sempre usando um vestido branco de seda, a Mãe-de-Ouro cuida das mulheres que são maltratadas pelos maridos e infelizes nos casamentos. Com sua beleza estonteante ela seduz os maridos indesejados leva-os para uma caverna e os prende para o resto de suas vidas.



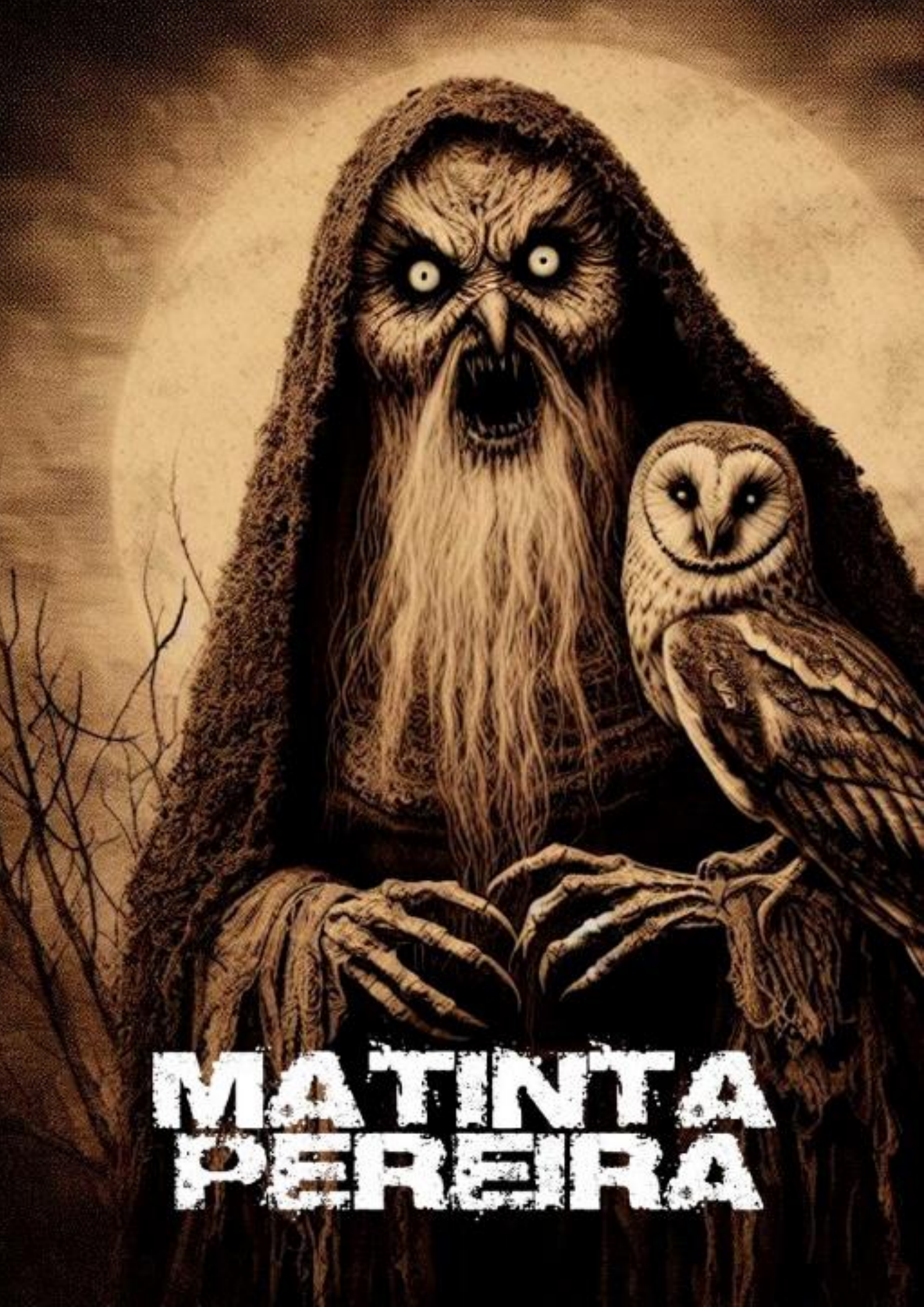
**MAO DE
CABELO**



MAO PELADA



MAPINGUARI



**MATINTA
PEREIRA**



**MENINA DA
FIGUEIRA**



MINH HO CAO

MÃO-DE-CABELO (o rei do beliscão): Morador do sótão de uma antiga barbearia, homem de olhos escuros como jabuticabas, voz aveludada e calma, vestido impecavelmente de branco e sempre de luvas, Mão-de-Cabelo, de olfato apurado, é atraído pelo cheiro peculiar exalado por pessoas que não tomam banho todos os dias. Seduz suas vítimas com galanteios até convencê-las a uma noite de prazeres, e após o ato, retira suas luvas deixando a mostra suas mãos peludas e asfixia seus parceiros com o travesseiro.

MÃO PELADA: É um monstro, misto de lobo e bezerro, com pelos avermelhados, olhos grandes e esquisistos e com uma pata dianteira encolhida e pelada. Vaga pelos campos e pelas matas, atacando a quem encontra.

MAPINGUARI (O abominável homem d floresta): Escondido no meio da Floresta Amazônica, um ser de pelos roxos e com um cheiro insuportável, com dois metros de altura, um olho grande no meio da testa, cabeça enorme, boca que ocupa dois terços da cabeça, cheia de dentes, abominável homem da floresta, Mapiinguari, tem pés grandes. Adora abocanhar cabeças e ir triturando entre os dentes.

MATINTA-PEREIRA: Mulher idosa, que usa roupas escuras e velhas e passa as noites assoviando pelas ruas, causando medo nas pessoas. Ela se transforma em um pássaro de mau agouro durante a madrugada. Pode se transformar em coruja e aparecer para as pessoas antes de sua morte que anuncia assoviando estridentemente, só sendo evitada quando a vítima lhe promete algo.

MENINA DA FIGUEIRA: Uma menina muito bonita, filha de um viúvo, quando ele viajou despertou a inveja de sua madrasta, que invejando sua beleza a enterrou no quintal embaixo de uma figueira.

MINHOCÃO: É uma cobra enorme que em noites de lua cheia fica entre mastros e caibros debaixo da água próxima de pontes ou casas de palafitas, espreitando até atacar pescadores.



MISSA DOS MORTOS



**MULA SEM
CABECA**



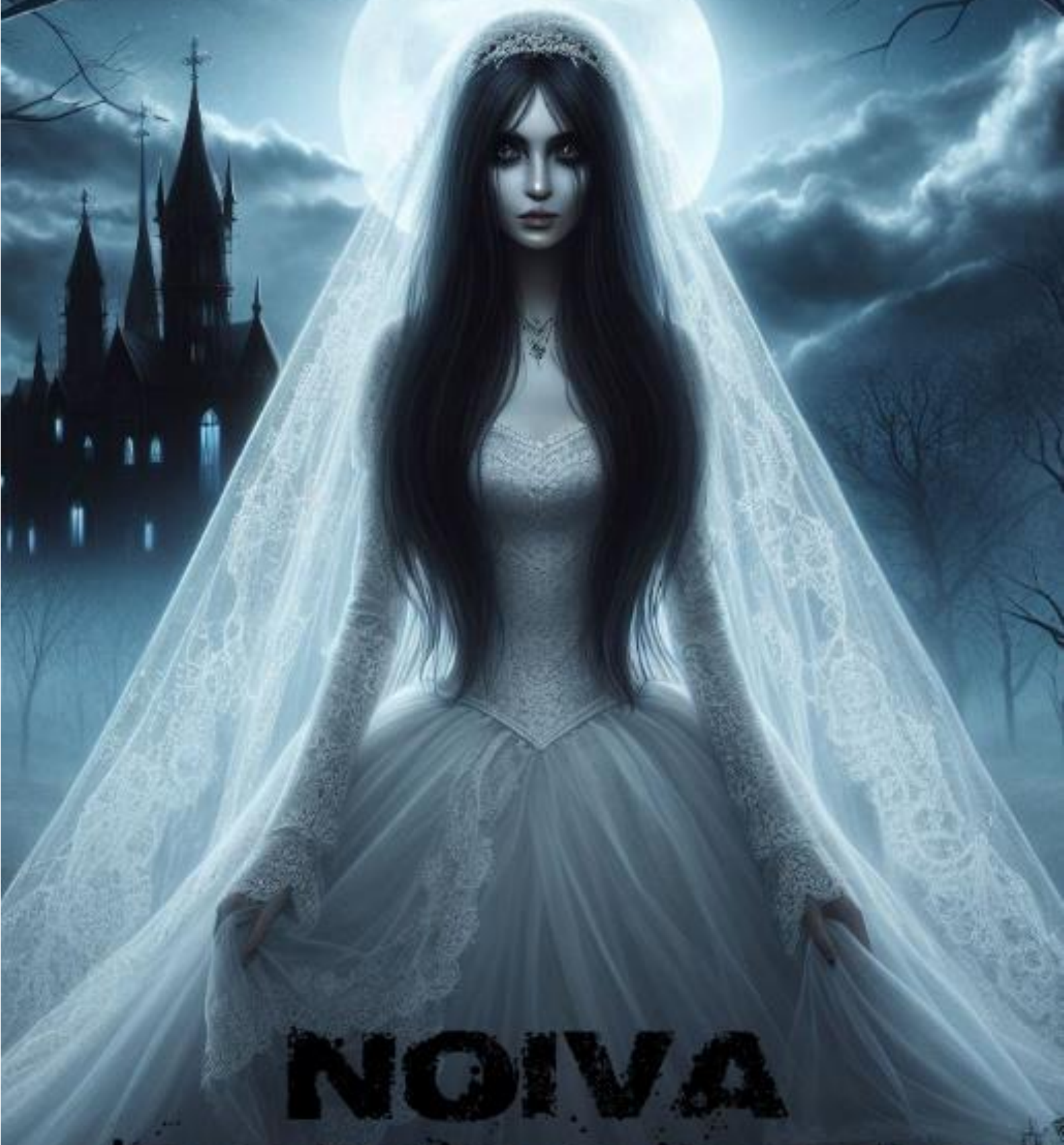
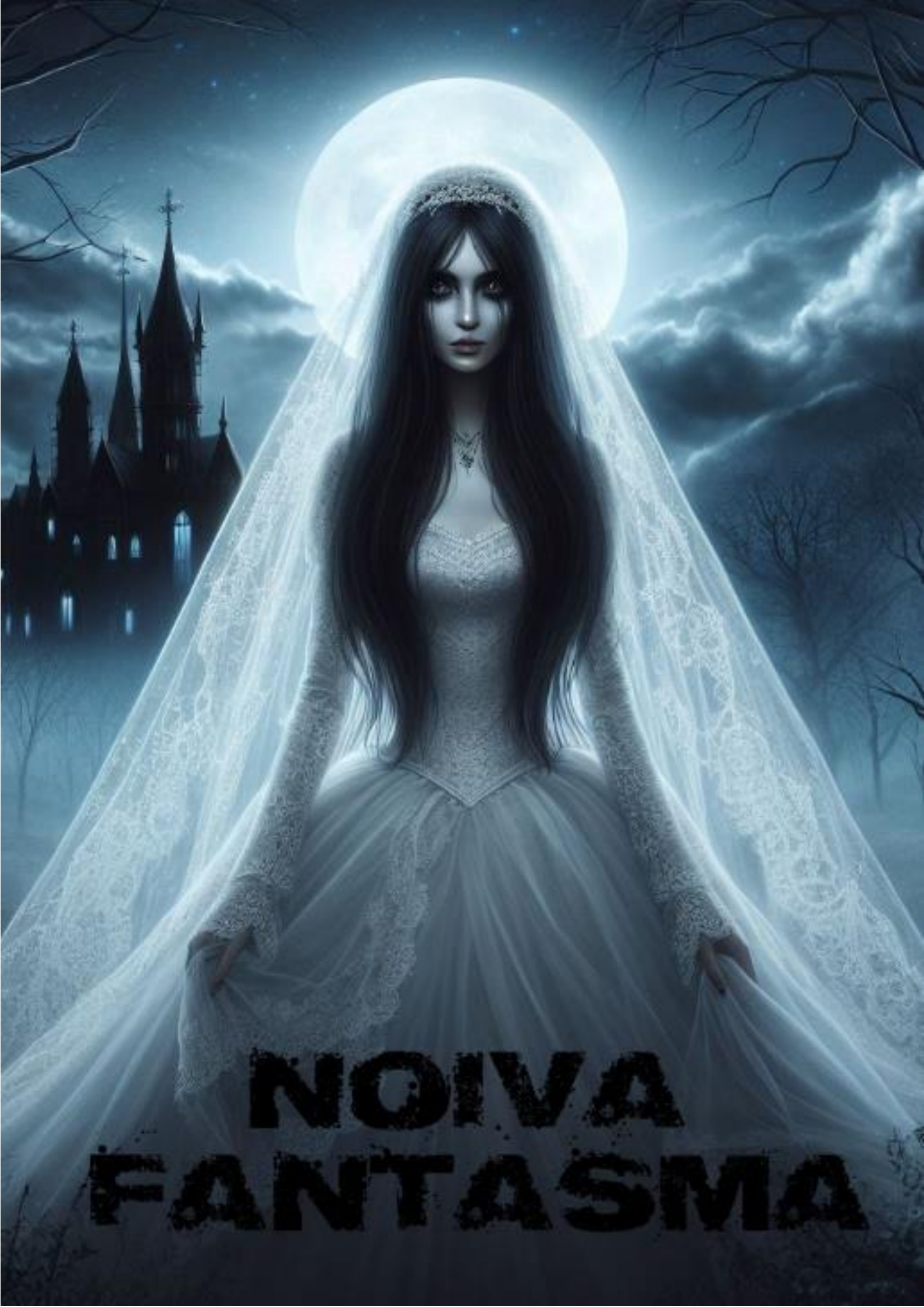
MULHER DO DEMONIO



NEGO D'AGUA



**NEGRINHO DO
PASTOREIO**



**NOIVA
FANTASMA**

MISSA DOS MORTOS: Um sacristão em Ouro Preto é acordado por barulhos vindos da Igreja. Ele vai investigar e vê um padre de cabeça baixa e de capuz rezando uma missa. O padre levanta a cabeça e em seu lugar está uma caveira, todos os fiéis tiram o capuz revelando caveiras no lugar de suas cabeças, o sacristão foge apavorado e vê vazias as covas do cemitério em frente à igreja.

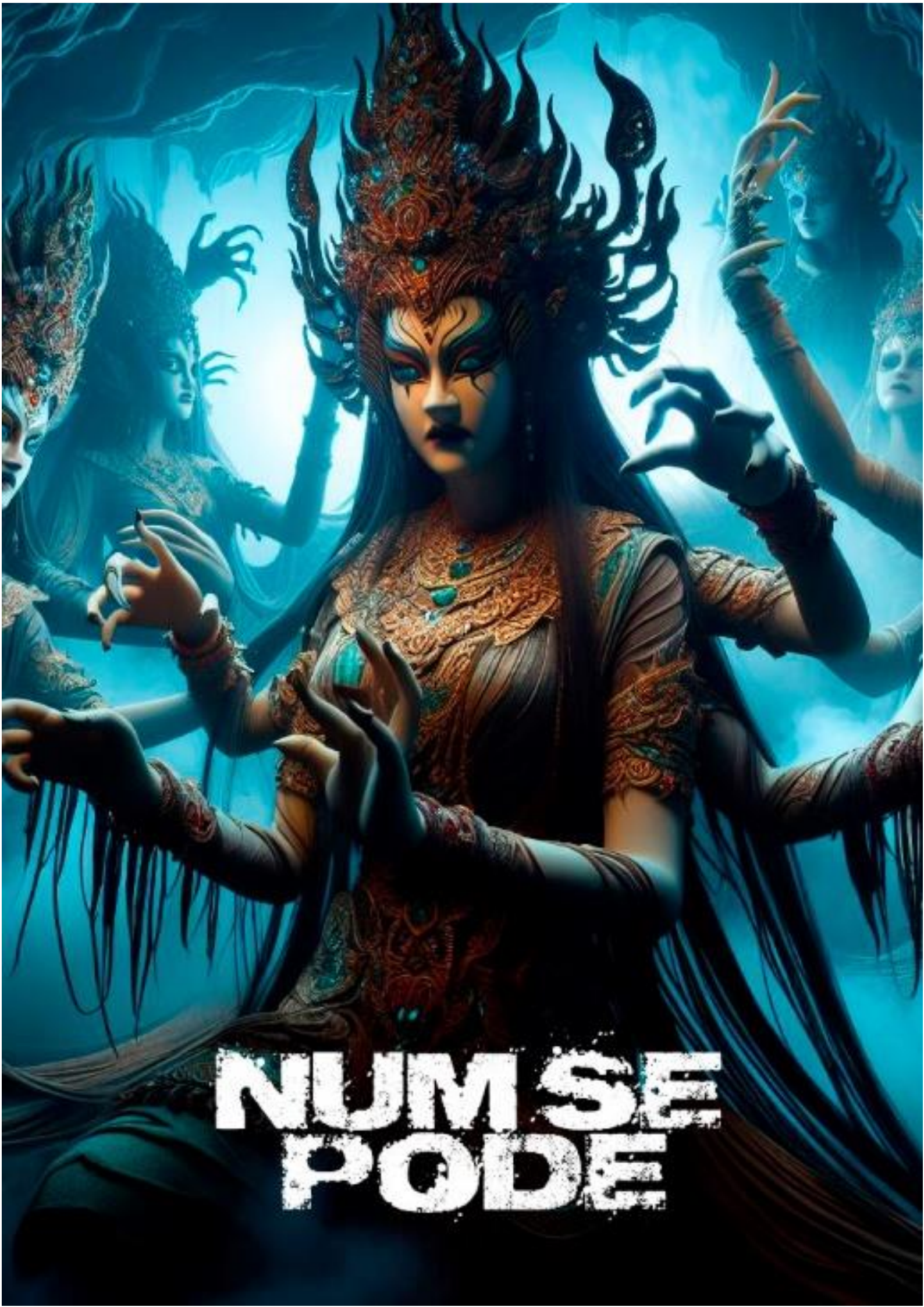
MULA SEM CABEÇA: Nas noites de lua cheia, uma mulher ruiva, amaldiçoada por uma cigana, sofre uma metamorfose a meia-noite de sexta-feira e transforma-se numa mula bravia, de cascos cortantes e sem cabeça, que em seu lugar, sobre o pescoço, brilham chamas flamejantes. Ateia fogo e relincha pelos campos até o terceiro cantar do galo, quando retorna a sua forma humana.

MULHER DO DEMÔNIO: Ao se pronunciar a palavra desgraça se invoca a mulher do demônio, que passa a acompanhar a pessoa.

NEGO D'ÁGUA: Um homem negro que tem cabelos verdes e escamas pelo corpo. Vive nos rios do Centro-Oeste e do Pantanal, e aparece nas noites de lua cheia. Ele é amigo dos pescadores e dos animais aquáticos, mas também pode ser vingativo e perigoso.

NEGRINHO DO PASTOREIO: Durante a escravidão, o Negrinho foi um pequeno escravo que sofreu muito com os maus tratos de um fazendeiro. Num dia, o senhor mandou que cuidasse de alguns cavalos, mas um deles fugiu. Assim, o senhor resolve castigar o garoto com muitas chibatadas e lança-o num formigueiro. Perto da morte, o fazendeiro resolve deixar o garoto ali no formigueiro. No dia seguinte, o fazendeiro encontra o garoto montado no cavalo perdido, sem nenhum ferimento, e ao seu lado, estava a Virgem Maria, padroeira do garoto órfão. Muito arrependido, o fazendeiro resolve pedir perdão, mas o negrinho sai galopando feliz e livre o cavalo.

NOIVA FANTASMA: Obrigada pelo pai, uma moça ia se casar com um homem que não gostava. No dia de seu casamento ela se matou. Desde então, à meia-noite, ela vaga procurando um noivo.



**NUM SE
PODE**



ONCA BOI



PAIDO MATO



PAPPA
FIGO

NUM-SE-PODE (A mulher misteriosa): Morando no sótão de uma casarão abandonado na periferia da cidade, uma mulher alta, magra, bela e atraente, seduz suas vítimas pelos gestos suaves e delicados em sua forma humana, mas que ao se transformar em monstro, caminha lentamente, desaparece na penumbra e reaparece mais próximo de suas vítimas até estar tão próxima que é possível sentir a baba de sua boca com dentes pontiagudos e o calor de ar no pescoço ao se ouvir um cochicho no ouvido: “Num se pode”.

ONÇA-BOI (O terror dos caçadores): Dormindo à sombra dos jatobás, sempre em casal, macho e fêmea, a Onça-Boi, com mais de um metro de altura e pesando mais de 100 quilos, de pelos amarelos com pintas pretas, pernas e cascos fortes como um boi, que deixam rastros redondos na mata. Andando sempre em dupla perseguem suas vítimas dia e noite, sem dar trégua até que a vencem pelo cansaço, quando são devoradas vorazmente pelas bestas. Na sua forma humana são um casal de bela aparência, romântico, que troca carinhos ousados em público para atrair suas vítimas indefesas.

PAI-DO-MATO: O Pai-do-Mato é uma criatura que aparece especialmente em Pernambuco e Alagoas. De alta estatura, longos cabelos, unhas enormes, orelhas de cavaco e voz rouca e forte, seu urro tem um som de rugido que ecoa estrondosamente pela floresta. Caminha durante o dia e amedronta as pessoas fazendo barulho, jogando pedras e balançando moitas. Sua visão e audição são bastante aguçadas. A noite, devora pessoas, e se atirarem nele com bala ou faca não o matam, a não ser que o atinja no umbigo.

PAPA-FIGO (Véio do saco): Nas primeiras sombras do crepúsculo o Papa-figo ou Véio do Saco, corcunda e barbudo costuma vagar pelas ruas da cidade com um grande saco nas costas. Sua intenção é atrair e capturar crianças desobedientes e comer seus fígados.



**CAPE
GARBAGE**



PISAIDEIRA



QUIBLUNGO

PÉ-DE-GARRAFA: Com o corpo todo coberto de pelos compridos, um olho só e um chifre no meio da testa, garras enormes, apenas uma perna que ao final tem formato de pé de garrafa, que deixa rastros redondos pelo chão, o Pé-de-Garrafa é um monstro que na sua forma humana foi um cantor de sucesso de uma banda de rock, com vasta cabeleira, que bebia muito e provocava brigas em bares, sendo espancado e deixado na sarjeta. Na última aparição pública provocou uma briga com uma dupla sertaneja, sendo espancado com violência até ficar deformado. Jurando vingança atrai sertanejos para suas armadilhas e os espanca até a morte.

PISADEIRA (A comilona insaciável): Uma ardorosa fã de atores e cantores famosos, mas rejeitada por sua aparência repugnante, cabelos desgrenhados, verruga na ponta do nariz, dentes pontiagudos, dedos compridos com unhas sujas como se fossem garras, a Pisadeira, é protegida pelas sombras da noite e com suas garras agarra-se às telhas para invadir as casas de suas vítimas pelo telhado, ela entra sorrateiramente no quarto de crianças e adultos que comem a noite e vão dormir sem fazer a digestão e quando eles menos esperam ela está sentada sobre o seu peito paralisando suas vítimas de pavor, sem que possam reagir. Ela suga a energia de suas vítimas até a morte.

QUIBUNGO (O monstro medroso): Vivendo no quartinho dos fundos de uma pensão abandonada, o Quibungo, um monstrengo, metade homem, metade bicho, corpo coberto de pelos, de cabeça grande, orelhas pontudas, olhos arregalados, boca grande cheia de dentes e hálito fedorento é atraído por carne fresca, suas vítimas preferidas são crianças desobedientes e que não gostam de escovar os dentes. Quando ele se abaixa deixa a mostra uma outra boca enorme que tem nas costas podendo devorar suas vítimas estando de frente ou por trás. Seu ponto fraco é ser covarde e medroso, ao se sentir ameaçado se apavora, ao ouvir um barulho alto interrompe o ataque e se esconde até tomar coragem de investir de novo. Embora seja medroso, também é muito teimoso e volta várias vezes até devorar suas vítimas.



ROMA O ZINHO



RONDOLLO



**SACI
PERERE**

ROMÃOZINHO (O menino malvado): Romãozinho, o monstrinho menino que nunca cresce tem apenas um metro de altura, pernas finas, olhos arregalados, boca grande, dentes irregulares, cabelos loiros desgrenhados e é sardento. Entre suas travessuras, dá nó nos rabos de cavalos, rouba pintinhos das galinhas, e costuma confundir turistas dando informações erradas. Não tolera concorrência nas traquinagens e costuma afugentar outros meninos travessos como ele. Uma vez escolhidas suas vítimas, joga pedras nos telhados e vidraças de suas casas, assobia nas fechaduras de portas, destrói vasos e plantas até entrar na casa e matar suas vítimas de susto.

RONDOLO: É um ser meio homem meio ave muito grande, que voa adiante das nuvens negras, anunciadoras de tempestades. Pode causar danos e por isso deve ser afastado por meio de exorcismo.

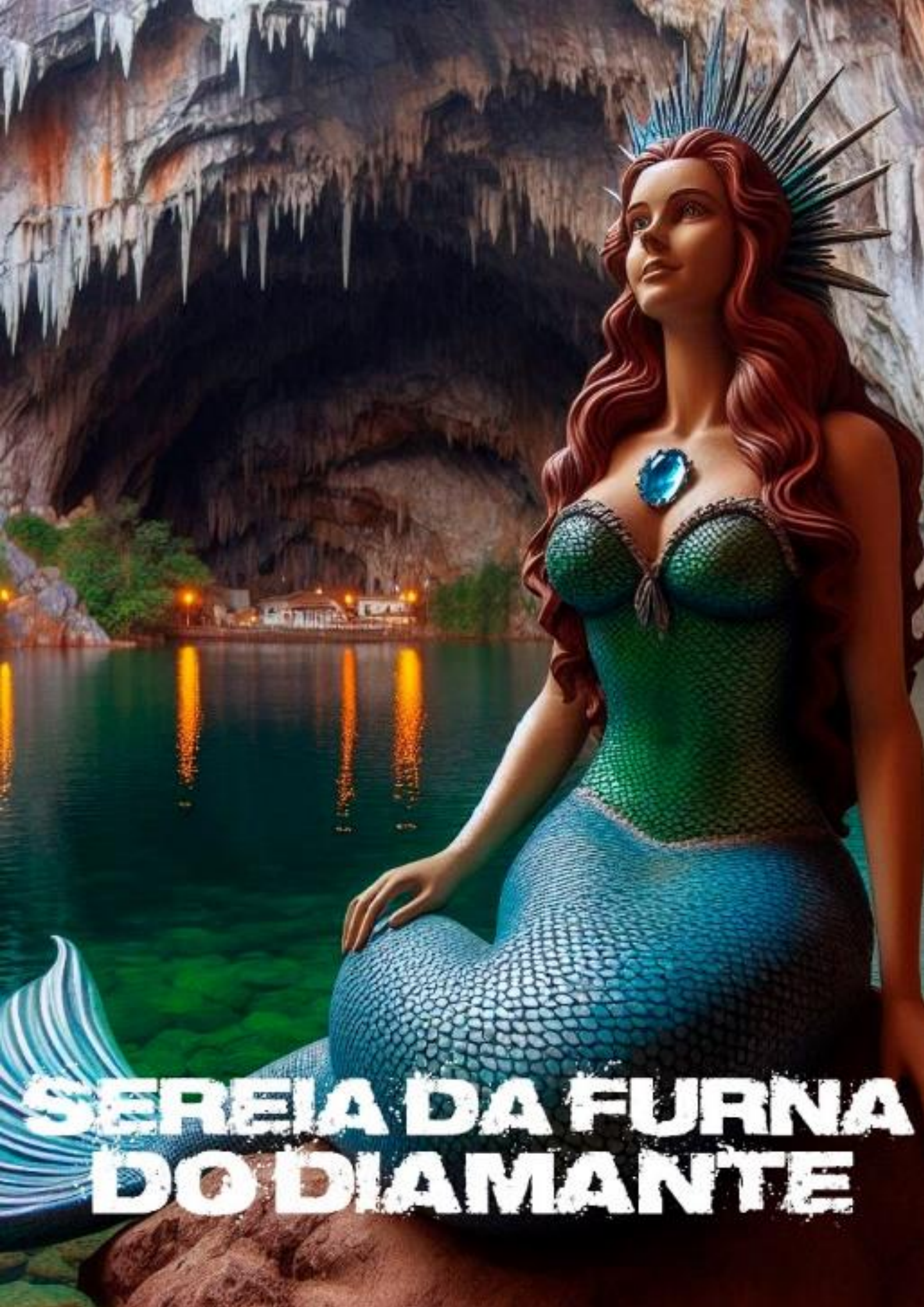
SACI-PERERÊ (O moleque travesso): Com uma perna só e três dedos em cada mão, o Saci-Pererê é um monstro negrinho, pequeno e com 1m20 de altura que adora fazer travessuras. Tem as mãos furadas e usa uma carapuça vermelha mágica que o deixa invisível quando quer. Adora entrar nas casas e roubar pães, doces e bolos. Costuma fazer pequenas travessuras como estragar comidas, mas se alguém o deixa furioso pode provocar danos maiores.



**SALAMANCA
DO JARAU**



SANGLUANEL



SEREIA DA FURNA DO DIAMANTE

SALAMANCA DO JARAU: Teiniaguá, uma Princesa Moura veio fugida da Espanha, e foi transformada em lagartixa por Anhangá-Pitã, o diabo vermelho dos indígenas. Aprisionada por um sacristão à noite retorna a forma humana e lhe pede vinho. Ele rouba o vinho dos padres por várias vezes até ser descoberto. Teiniaguá transforma-se em lagartixa e foge e o sacristão é condenado à morte. No dia da execução ela volta e salva o sacristão. O casal fica confinado numa caverna chamada Salamanca do Jarau de onde só poderão sair se alguém cumprir um desafio de sete provas sem exigir nada em retribuição. Duzentos anos após a maldição é quebrada por um gaúcho que recebe uma moeda de ouro em gratidão. Ao pagar qualquer dívida a moeda se multiplica e os locais imaginam ser um pacto com o diabo. O gaúcho volta a caverna e devolve a moeda quebrando a maldição do casal.

SANGUANEL: Um pequeno ser de olhos vermelhos e presas, que vive nos pinheirais da serra. Ele rouba crianças e esconde no alto das árvores ou no meio do mato. Elas são encontradas com sono.

SEREIA DA FURNA DO DIAMANTE: Uma bela mulher que vive em uma caverna no fundo de um lago, onde guarda um diamante gigante. Ela atrai os homens com sua voz e sua beleza, e os leva para o seu reino submerso. Lá, eles se tornam seus escravos e nunca mais voltam à superfície.

SETE CUIAS (O passageiro misterioso): Em noites de lua crescente, em Florianópolis, surge na praia, um homem de pele muito enrugada e olhos escuros, como se fosse um velho marujo perdido há tempos no mar, o Sete Cuias, acena para canoas e pequenas embarcações, pede com humildade carona para um pobre homem chegar ao seu vilarejo. Entra discretamente na embarcação e logo, um peso enorme a impede de sair do lugar e começa a sofrer com imprevisíveis vazamentos até afundar. Quando o Sete Cuias some na escuridão dando uma pavorosa gargalhada de satisfação. As vezes, entediado, para quebrar a rotina pede carona na beira da estrada e estraga o carro de desavisados inocentes que lhe dão carona.



TATU TOREM



TEJU
JAGUA



TUTU
MARAMBA



UAIUARA



URATAU



**OVERHAUL
ROUPEAS**



TATU-TORÉM: Para escapar de seus inimigos, um jovem guerreiro se transformou em tatu. Ele se escondeu em uma toca, mas foi descoberto e morto. Seu sangue tingiu a terra de vermelho e deu origem à planta torém, que tem propriedades medicinais.

TEJU JAGUA: Com um corpo de lagarto gigante, com 7 cabeças de cão, olhos vermelhos que soltam chamas e uma pedra preciosa incrustada na cabeça, assustava pela aparência, mas só quer proteger suas frutas e mel. Persegue caçadores que roubam mel na floresta.

TUTU MARAMBÁ (O maníaco das lágrimas): Com mais de 150 quilos, quatro patas e um focinho esquisito, o Tutu Marambá é um porco selvagem que se alimenta das lágrimas de crianças e adultos antes de devorá-las. Quanto maior o medo e lágrimas derramadas, maior o apetite do monstro. Costuma escolher suas vítimas com preferência para casais adolescentes que se separam e ficam sofrendo a dor da separação.

UAIUARA (O orelhudo feroz): Uaiuara, um metamorfo que aparece na floresta a meia-noite, com forma de um grande cão, de olhos vermelhos e orelhas de abano causa arrepios nas estradas e florestas com seu uivo estridente que pode ser ouvido a quilômetros de distância.

URATAU: Um guerreiro indígena que se apaixonou por uma moça de outra aldeia. Eles planejaram fugir, mas foram descobertos e perseguidos pelos pais da moça. Urutau conseguiu escapar, mas sua amada foi morta pelas flechas dos inimigos. Desesperado, Urutau chorou tanto que os deuses tiveram pena dele e o transformaram em um pássaro que só canta à noite, lamentando a perda de seu amor.

VIRA-ROUPAS (O duende travesso): Alto e magro, de dedos longos e ágeis, o Vira-Roupas é um duende travesso que se diverte arrancando os botões das camisas, colocando areia nos bolsos das calças no varal, fazendo riscos pretos em roupas brancas, trocando os pares de meias e atormentando a vida das lavadeiras do nordeste.



**WAMOGA
APOGAPOT**



**VITORIA
REGIA**



XUNDA RAUJA

WAMOA-APOGA-POT (O malvado da aldeia): Vivendo embaixo da terra indígena dos Tupari em Rondônia, de onde só sai à noite para jantar, esse monstro de cabelos compridos e despenteados, olhos esbugalhados, orelhas pontudas e dentes pontiagudos, paira sobre as malocas à luz do luar. O Wamoa-apoga-pot pode se transformar em animal feroz para aterrorizar suas vítimas caso não receba oferendas. Se ficar irritado pode espalhar morte e doença entre o povo. Só rituais sagrados, queimando certas ervas e o oferecimento de oferendas afasta os males causados pelo monstro.

VITÓRIA-RÉGIA: Jaci, deusa da Lua na mitologia tupi, transformava as indígenas que escolhia em estrelas do céu. Quando Jaci tocava nas indígenas, ela as transformava em estrelas. Naiá admirava a beleza de Jaci e queria muito que Jaci a transformasse numa estrela para viver ao seu lado. Apesar de sua aldeia alertar Naiá que ela deixaria de ser índia se fosse levada por Jaci, ninguém conseguia convencê-la e, conforme o tempo passava, desejava cada vez se encontrar com ela. Certa noite, sentada à beira do rio, a imagem da Lua estava sendo refletida na água. Assim, parecendo estar diante de Jaci, inconscientemente Naiá se inclina para a tocar, e cai no rio despertando da ilusão. No entanto, apesar do seu esforço, não consegue se salvar e morre afogada. Ao saber o que tinha acontecido com Naiá, Jaci, com grande comoção, quis homenageá-la. Em vez de transformá-la em uma estrela como fazia com as outras indígenas, transformou-a em uma planta aquática, a Vitória-régia, que é conhecida como a estrela das águas.

XUNDARAUUA (A poderosa das águas): Com cerca de dois metros, duas nadadeiras e parecida com um peixe-boi, Xundaraua, a madrinha da pesca, é respeitada pelos pescadores ribeirinhos do Rio Amazonas. Traz sorte e prosperidade para quem a avistar. Poderá até pescar peixe-boi da Amazônia, mas nunca poderá matar o primeiro peixe pescado, devendo devolvê-lo ao rio, quem não respeitar essa regra terá sua canoa virada e será devorado ferozmente por Xundaraua.



YIFURE



悪く為るは門角

白、翁老尼頭老仰天慮し

ZAOFF



ZUMBI

YPURÊ (A malvada do meio-dia): Morando numa caverna atrás das cachoeiras do Rio Amazonas, de onde sai na forma de um redemoinho que espalha folhas por todos os lados, apenas após o meio-dia, para assombrar suas vítimas, Ypurê, tem orelhas pontudas, dentes pontiagudos dourados, e usa um vestido comprido para esconder seu rabo. É a protetora da flora e da fauna e castiga quem mata filhotes de animais. Ao avistar um grupo de pessoas na mata os segue de longe e desaparece misteriosamente, reaparecendo cada vez mais perto de suas vítimas. Para evitar a morte e obter seus favores só fazendo um pacto de sangue que será cobrado no futuro onde quer que a pessoa esteja.

ZAORI (O enigmático senhor raio-X): Morando e uma pensão simples, medindo 1m70 de altura, pouco mais de 65 quilos, Zaori é um homem de aparência comum, desses que não chama a atenção em uma cidade grande, exceto por sempre usar óculos escuros o tempo todo, faça sol ou esteja nublado, seja dia ou noite, para esconder o brilho de seus olhos que enxergam através de qualquer coisa, até mesmo o que estiver dentro da terra. Esse dom faz com que Zaori consiga localizar tesouros e riquezas escondidas, nada escapa à sua visão. Mas como maldição é obrigado a doar tudo que encontra para os outros, mas ele cobra caro quem faz mau uso de seu dom, às vezes o preço é a própria vida.

ZUMBI: Um zumbi é o resultado de um ser humano trazido de volta dos mortos, geralmente por artes proibidas ou magia negra, muitas vezes para servir como escravo de um feiticeiro conhecido como “Necromante”. A palavra vem originalmente da religião vodu do Caribe e pode derivar da palavra africana nzambi, que significa deus, ou zumbi, que significa carne. Certos ramos do vodu haitiano e da África Ocidental, ou vodu, acreditam que um espírito ou feitiço pode trazer um cadáver de volta à vida para realizar trabalhos pesados ou más ações para seu mestre, um feiticeiro. Existem muitos rituais de zumbis no folclore do vodu e na América do Sul, principalmente no Brasil. Aparentemente, por causa do descaso do país com os mortos, há muitos cadáveres nas selvas amazônicas, o que pode encorajar a realização de artes malignas do vodu.



Zumbi – Aparência

Os zumbis se parecem muito com o seu eu humano quando ainda estavam vivos. Alguns estão em melhores condições do que outros, com todos os seus zumbis andando como robôs.

Um zumbi é uma criatura cujo esteriótipo define-se nos livros e na cultura popular tipicamente como um morto reanimado, usualmente de hábitos noturnos, que vive a perambular e a agir de forma estranha e instintiva; um morto-vivo; um ser privado de vontade própria, sem personalidade.

Histórias de zumbis têm origem no sistema de crenças espirituais e nos rituais do Vodou afro-caribenhos, que contam sobre trabalhadores controlados por um poderoso feiticeiro.

O que poucas pessoas sabem é que existe uma lenda no folclore brasileiro sobre zumbi.

O ‘CORPO-SECO’:

O ‘corpo-seco’ como é conhecido é uma criatura que ataca as pessoas na estrada. O ‘corpo-seco’ é um personagem do folclore brasileiro comum no interior dos estados de São Paulo, Minas Gerais e região Centro-Oeste. De acordo com a lenda, o corpo-seco foi um homem muito malvado que vivia prejudicando as pessoas. Era tão ruim que maltratava e batia na própria mãe.

Características de Zumbi

Um zumbi, de acordo com a cultura pop e o folclore, geralmente é um cadáver despertado com um apetite voraz ou alguém mordido por outro zumbi infectado com um “vírus zumbi”.

Os zumbis são geralmente retratados como seres fortes, mas robóticos, com carne podre. Sua única missão é alimentar. Eles normalmente não têm conversas (embora alguns possam resmungar um pouco).

Origem dos zumbis

Os gregos antigos podem ter sido a primeira civilização aterrorizada pelo medo dos mortos-vivos.

Arqueólogos desenterraram muitas sepulturas antigas que continham esqueletos presos por rochas e outros objetos pesados, supostamente para impedir que os cadáveres reanimassem.

O folclore zumbi existe há séculos no Haiti, possivelmente originado no século 17, quando escravos da África Ocidental foram trazidos para trabalhar nas plantações de cana-de-açúcar do Haiti.

Condições brutais deixaram os escravos ansiando por liberdade. De acordo com alguns relatos, a vida – ou melhor, a vida após a morte – de um zumbi representava a terrível situação da escravidão.



LENDAS GAÚCHAS

SALAMANCA DO JARAU

Há alguns séculos, com a queda do último reduto árabe na Espanha, Teiniaguá, uma Princesa Moura veio fugida para que não fosse reconhecida e aprisionada, e que foi transformada em lagartixa por Anhangá-Pitã, o Diabo Vermelho dos indígenas.

Em um dia de calor, um jovem sacristão que vivia no Povo de Santo Tomé, do outro lado do rio Uruguai, foi até a lagoa refrescar-se e percebeu que a água fervia. Em sua forma de lagartixa Teiniaguá apareceu para ele, que a aprisionou e voltou à igreja.

Durante a noite, ao libertá-la, Teiniaguá volta a ser mulher e lhe pede vinho. O sacristão rouba o vinho do padre, repetidas noites, até que os padres começaram a desconfiar, até que numa noite invadem o quarto do sacristão. Teiniaguá transforma-se em lagartixa e foge para as barrancas do Rio Uruguai, enquanto o jovem é preso e condenado a morte.

No dia da execução da sentença Teiniaguá volta para resgatá-lo. Utilizando magia causou um grande estrondo, fogo e fumaça e tudo afundou. O casal ficou confinado em uma caverna, chamada Salamanca do Jarau. Só saíam quando alguém cumprisse sete provas. Com os desafios superados, seria concedido ao vencedor um desejo, o qual ele deveria renegar.

Passados duzentos anos, chega à furna um gaúcho chamado Blau, que cumpre as sete provas, mas não deseja nada. O sacristão dá, então, uma moeda de ouro ao gaúcho, como lembrança. Dias depois, com a moeda, Blau foi comprar um boi. Ao retirá-la para pagar, a moeda foi se multiplicando. Acreditando que Blau tinha um pacto com o diabo, ninguém mais quis negociar com ele.

Blau volta à gruta para devolver a moeda mágica e, ao colocá-la na mão do sacristão, o feitiço é quebrado. Os dois condenados ficam livres, transformando-se em um belo casal. Ao casarem-se trouxeram a descendência indígena-ibérica ao povo gaúcho.



OS FILHOS DO TROVÃO

(SAGA DOS TÁRIAS – I)

A lenda da origem dos tárias, ou filhos do Trovão (também ditos filhos do Sangue do Céu) está longe de ser a mais famosa das nossas lendas indígenas. Contudo, é, seguramente, uma das mais interessantes, razão pela qual foi escolhida para abrir esta pequena mas representativa amostra da extraordinária capacidade imaginativa dos nossos verdadeiros ancestrais.

Os tárias – ou tarianas – eram uma aldeia do rio Uaupés, situado no Amazonas. Segundo os estudiosos, a palavra “tária” deriva de “trovão”, elemento genésico primordial dessa aldeia.

Vamos, pois, à originalíssima lenda que conta a origem dos tárias.

Diz, então, que num tempo muito antigo o Trovão deu um estrondo tão forte que o Céu rachou e começou a gotejar sangue. O sangue caiu em cima dele próprio, Trovão – aqui entendido como um ente personalizado –, e secou sobre o seu corpo. Algum tempo se passou e o Trovão trovejou outra vez, e o sangue que estava sobre ele virou carne. Mais adiante, um novo trovejar fez com que a carne se desprendesse do seu corpo e fosse cair sobre a Terra. Ao tocar o solo, a carne se despedaçou em mil pedaços, e estes pedaços se transformaram em gente – homens e mulheres.

Assustadiços por natureza, os filhos do Trovão correram logo a se meter no interior da primeira gruta, assim que anoiteceu (eles eram ignorantes das coisas da Terra, então, ao verem o sol desaparecer, imaginaram que ele nunca mais retornaria).

Quando começou a amanhecer, porém, tiveram uma grata surpresa: o céu voltava, pouco a pouco, a tomar uma coloração vermelha, sob o efeito da luz do sol.

Eles observaram o sol subir ao céu e, quando ele chegou ao zênite, sentiram fome. No alto de uma árvore, viram, então, um pássaro alimentando-se de um fruto.

– Façamos o mesmo! – disse um dos filhos do Trovão.

Para uma primeira frase, não estava nada mal. Demonstrava prudência aliada a uma boa observação.

Os tários – já podemos chamá-los assim – subiram na mesma árvore e foram comer dos mesmos frutos com os quais a ave se alimentava.

Empanturraram-se até a noite voltar, quando todos, assaltados novamente pelo medo, foram se meter no interior da gruta.

No dia seguinte, bem cedo, treparam outra vez na árvore para saciar a fome. Debaixo dela, surgiram dois cervos, macho e fêmea, que também começaram a se alimentar dos frutos que caíam. Dali a pouco, um dos cervos montou sobre o outro, e os dois esqueceram-se de tudo o mais.

– O que estão fazendo? – disse um dos tários, que ainda ignorava as coisas deste mundo.

Eles observaram bem e retornaram para o interior da gruta. Ninguém conseguia esquecer o que se passara entre os cervos, e estavam todos extraordinariamente inquietos.

Durante a noite, a Mãe do Sono – uma das tantas Cys, as mães divinas indígenas de tudo quanto há na mata – visitou-os em sua gruta para contar-lhes quem eles eram. Depois, transformou-os em cervos, e eles foram correndo para baixo da árvore repetir alegremente o que o casal de cervos de verdade havia feito.

Quando o dia amanheceu, os pares ainda estavam abraçados, um homem para cada mulher.

E foi assim que os tários deram início à sua gloriosa descendência.

OS TÁRIAS APRENDEM A FAZER EMBARCAÇÕES (SAGA DOS TÁRIAS – II)

A lenda dos tários é tão interessante quanto uma saga islandesa, e comporta vários episódios. Como tantas outras lendas extraviadas mundo afora, só não goza do reconhecimento universal porque lhe faltou quem a desenvolvesse em amplos e vibrantes painéis.

Como vimos no primeiro conto, os tários surgiram do Trovão e aprenderam a se reproduzir observando as práticas sexuais dos cervos. (Eles haviam sido metamorfoseados pela Mãe do Sono naqueles mesmos animais, recuperando logo depois – é o que se supõe – a antiga forma humana.).

Todas as noites os casais repetiam as práticas aprendidas, de tal modo que não tardaram a surgir seus primeiros filhos. Aos poucos, eles aprenderam também a plantar e a criar animais.

Então, um dia, observando o rio Amazonas, eles pensaram em como poderiam “andar como patos sobre as águas”. (A expressão que usaram foi exatamente esta, pois não sabiam ainda o que fosse “navegar”).

Todos os dias eles se postavam às margens do rio e ficavam observando, cheios de admiração, o ir e vir sereno dos patos sobre a água.

– Temos de aprender, também, a caminhar sobre as águas! – disse, um dia, o líder supremo dos tários.

Os indígenas, deixando de lado a observação, passaram então à ação.

– Vá, mergulhe e faça como eles! – disse o cacique, atirando na água um dos tários próximos.

O pobre indígena caiu na água e espadanou feito um desesperado, e, se não fossem os demais retirarem-no dali, teria descido ao fundo como uma pedra, sem jamais retornar.

Mas os tários eram persistentes e continuaram insistindo, até que um dia um deles, bafejado pela sorte, viu passar um pau de

bubuia flutuando. Num reflexo feliz, ele agarrou-se ao tronco e imediatamente sentiu que não afundava mais. Depois, com um pouco mais de prática, conseguiu guiar o tronco com as mãos metidas dentro d'água. Então, ele foi para onde quis, e a felicidade inundou sua alma.

Como não havia ninguém por perto para admirar sua façanha, o indígena retornou à margem e foi correndo à aldeia comunicar a sua fantástica descoberta.

– Descobri, irmãos, um meio de caminhar sobre as águas! – gritava ele, cheio de orgulho.

Logo ao amanhecer todos foram ver a proeza. O tária atirou-se na água montado em sua boia improvisada e “andou” por todo o rio sem jamais afundar.

E foi assim que os tárias aprenderam a “andar como os patos sobre as águas” e, logo depois, a construir a sua primeira embarcação, amarrando troncos uns nos outros.

A PRIMEIRA NAVEGAÇÃO DOS TÁRIAS (SAGA DOS TÁRIAS – III)

Continuando com a deliciosa lenda dos tárias, vamos saber agora como os verdadeiros pais da nacionalidade empreenderam a sua primeira e gloriosa navegação.

Depois de terem aprendido a construir uma jangada, os tárias lançaram-se ansiosamente ao rio. Não se sabe ao certo se foi apenas uma ou se foram mais jangadas, mas o certo é que vários indígenas tomaram parte nessa expedição. Consigo levaram um farnel de viagem.

Quando os expedicionários partiram, tudo foi alegria. Porém, quando a última mancha de terra sumiu, eles engoliram em seco.

– A terra sumiu! – disse um dos indígenas, vagamente alarmado.

O chefe da expedição, porém, não quis retroceder.

– Adiante! – disse ele, apontando o horizonte plano das águas.

Então a coragem retornou aos seus corações, e eles seguiram alegres e confiantes até a noite estrelada desabar subitamente ao seu redor, como uma cortina negra cheia de furos.

Desta vez, o ânimo de todos decaiu assustadoramente.

– Alguém sabe dizer onde estamos?

– perguntou o chefe tária, lutando para dar um tom sereno à sua voz.

Naturalmente que, naqueles primórdios da navegação, ainda não havia passado pela cabeça de ninguém dividir tarefas, atribuindo a alguém a função de guia ou piloto. Justamente por isso, todos responderam, numa admirável concordância, que não faziam a menor ideia de onde estavam.

Para piorar as coisas, um vento forte começou a soprar, empurrando-os ainda mais para as horrendas e desconhecidas vastidões do rio. Em três dias acabou a comida e, quando a fome apertou para valer, um dos tárias avistou alguns tapurus (pequenas larvas) nos interstícios da jangada. Ele encheu a mão e enfiou tudo na boca. A careta que fez era de agrado: a comida era boa. As outras mãos colheram avidamente o resto dos tapurus, e assim os indígenas saciaram por algum tempo a sua fome atroz.

Os viajantes vagaram, sem remo nem rumo, durante várias luas. Então, quando tudo parecia perdido, eles viram, ao longe, a sombra da terra.

– Terra! Terra! – gritou um deles, dando o primeiro grito náutico da história dos tárias.

Os indígenas desembarcaram num lugar ermo, muito parecido com sua própria terra. Numa euforia de doidos, eles puseram-se a beijar o solo e a cometer outras loucuras típicas de naufragos resgatados. Depois, comeram alguns ovos que encontraram e decidiram fundar uma aldeia ali mesmo.

“Três luas depois, a aldeia estava pronta”, diz a crônica original.

BUOPÉ, O NOBRE GUERREIRO

(SAGA DOS TÁRIAS – IV)

A extraordinária saga dos indígenas tárias chega ao seu vibrante desfecho. Saberemos como nossos ancestrais tornaram-se grandes conquistadores.

O chefe da primeira expedição náutica dos tárias chamava-se originalmente Ucaiari, passando depois a ser conhecido por Buopé. Ele era um tuixaua, título supremo de um chefe tária, e havia chegado com seus homens numa jangada após navegar sem rumo pelo rio Negro.

Desde o início, o guerreiro decidira se estabelecer ali.

– Voltar como, se nem sabemos para que lado seguir? – dissera ele aos companheiros.

Convicto disso, o chefe indígena mandou, então, construir uma aldeia e se autoproclamou senhor absoluto da terra, pois assim se fazia em toda parte nos dias antigos.

Em três luas, a nova aldeia estava pronta.

Mas não demorou muito e um dos tárias trouxe ao chefe esta péssima notícia:

– Grande tuixaua, encontrei rastros de pés humanos próximos da aldeia!

Buopé teve a certeza de que eram vigiados.

– Vamos, então, espionar os espiões! – disse ele, tomando o seu tacape.

Buopé não queria saber de ninguém mais em seus domínios, mesmo que já estivessem ali muito antes dele. Aquela terra, agora, pertencia aos filhos do Sangue do Céu.

Após certificar-se de que as pegadas pertenciam aos membros de uma aldeia vizinha, Buopé reuniu rapidamente os seus homens.

– Alegrem-se, teremos guerra! – anunciou ele, e todos puseram-se a confeccionar grandes quantidades de tacapes, arcos, flechas, fundas e o restante de armas então usadas pelos indígenas.

Uma lua depois, os tárias guerrearam contra os seus inimigos nativos, derrotando-os fragorosamente. Além de conquistarem mais uma boa porção de território, os filhos do Trovão conquistaram também uma porção de mulheres da aldeia vencida.

– Agora, já podemos multiplicar o número de tárias! – disse Buopé, em júbilo.

Três anos transcorreram até que Buopé e os seus valorosos guerreiros pudessem entender a língua daquelas mulheres. Quando isso finalmente aconteceu, eles descobriram que outra porção da gente delas vivia num lugar não muito distante dali.

– Levem-nos até lá! – ordenou o tuixaua às mulheres.

Imediatamente, foi organizada uma nova expedição de conquista. Quando “fez mão de lua”, ou seja, dentro de cinco luas, Buopé e os seus chegaram ao lugar.

A batalha durou três dias, e ao cabo dela Buopé era, de novo, o vencedor.

– Mais ventres para espalhar a nossa raça! – disse o chefe guerreiro, tomando para si outra vez as mulheres dos inimigos mortos.

E assim o chefe tária foi conquistando todos os povos às margens do rio Negro, até tornar-se senhor absoluto da região. Quando seus filhos ficaram adultos, mandou-os irem guerrear contra as aldeias de canibais acima e abaixo do rio.

Buopé tinha o costume de, após matar os seus inimigos, ir até as margens do rio e cuspir dentro de um funil de folha. Depois, lançava-o correnteza abaixo, a fim de chamar magicamente a sua gente distante.

Então, os anos se passaram e ele envelheceu, perdendo finalmente as forças. Uma noite, a Mãe do Sono lhe apareceu outra vez e o fez sonhar que tinha morrido. Buopé viu, por entre as névoas do sonho, que o seu corpo já não fazia mais sombra e que, ao redor dele, todos choravam.

Era o aviso do fim.

O nobre tuixaua reuniu seus filhos, deu-lhes as últimas instruções e, quando o sol surgiu, um beija-flor saiu de dentro do seu peito e disparou em direção ao céu.

O corpo de Buopé foi enterrado numa gruta secreta, cuja localização permanece ignorada. Descendente algum recebeu autorização de ostentar o seu nome glorioso, e todo aquele que pretendeu utilizá-lo, mesmo sob formas disfarçadas e ridículas, sofreu a maldição implacável de tornar-se, por todos os dias da sua vida, um pobre-diabo fracassado e rosnador de maledicências.

MAIRE-MONAN E OS TRÊS DILÚVIOS

Os tupinambás creem que houve, nos primórdios do tempo, um ser chamado Monan. Segundo alguns etnógrafos, ele podia não ser exatamente um deus, mas aquilo que se convencionou chamar de um “herói civilizador”.

Deus ou não, o fato é que Monan criou os céus e a Terra, e também os animais. Ele viveu entre os homens, num clima de cordialidade e harmonia, até o dia em que eles deixaram de ser justos e bons. Então, Monan investiu-se de um furor divino e mandou um dilúvio de fogo sobre a Terra.

Até ali a Terra tinha sido um lugar plano. Depois do fogo, a superfície do planeta tornou-se enrugada como um papel queimado, cheia de saliências e sulcos que os homens, mais adiante, chamariam de montanhas e abismos.

Desse apocalipse indígena sobreviveu um único homem, Irin-magé, que foi morar no céu. Ali, em vez de conformar-se com o papel de favorito dos céus, ele preferiu converter-se em defensor obstinado da humanidade, conseguindo, após muitas súplicas, amolecer o coração de Monan.

Segundo Irin-magé, a terra não poderia ficar do jeito que estava, arrasada e sem habitantes.

– Está bem, repovoarei aquele lugar amaldiçoado! – disse Monan, afinal.

A história, como vemos, é tão velha quanto o mundo: um ser superior cria uma raça e logo depois a extermina, tomando, porém, o cuidado de poupar um ou mais exemplares dela, a fim de recomeçar tudo outra vez.

E foi exatamente o que aconteceu: Monan mandou um dilúvio à Terra para apagar o fogo (aqui o dilúvio é reparador) e a tornou novamente habitável, autorizando o seu repovoamento.

Irin-magé foi encarregado de repovoar a Terra com o auxílio de uma mulher criada especialmente para isto, e desta união surgiu outro personagem mítico fundamental da mitologia tupinambá: Maire-monan.

Esse Maire-monan tinha poderes semelhantes aos do primeiro Monan, e foi graças a isto que pôde criar uma série de outros seres – os animais –, espalhando-os depois sobre a Terra.

Apesar de ser uma espécie de monge e gostar de viver longe das pessoas, ele estava sempre cercado por uma corte de admiradores e de pedintes. Ele também tinha o dom de se metamorfosear em criança. Quando o tempo estava muito seco e as colheitas tornavam-se escassas, bastava dar umas palmadas na criança-mágica e a chuva voltava a descer copiosamente dos céus. Além disso, Maire-monan fez muitas outras coisas úteis para a humanidade, ensinando-lhe o plantio da mandioca e de outros alimentos, além de autorizar o uso do fogo, que até então estava oculto nas espáduas da preguiça.

Um dia, porém, a humanidade começou a murmurar.

– Este Maire-monan é um feiticeiro! – dizia o cochicho intenso das ocas.

– Assim como criou vegetais e animais, esse bruxo há de criar monstros e Tupã sabe o que mais!

Então, certo dia, os homens decidiram aprontar uma armadilha para esse novo semideus. Maire-monan foi convidado para uma festa, na qual lhe foram feitos três desafios.

– Bela maneira de um anfitrião receber um convidado! – disse Maire-monan, desconfiado.

– É simples, na verdade – disse o chefe dos conspiradores.

– Você só terá de transpor, sem queimar-se, estas três fogueiras. Para um ser como você, isso deve ser muito fácil!

Instigado pelos desafiantes, e talvez um pouco por sua própria vaidade, Maire-monan acabou aceitando o desafio.

– Muito bem, vamos a isso! – disse ele, querendo pôr logo um fim à comédia.

Maire-monan passou incólume pela primeira fogueira, mas na segunda a coisa foi diferente: tão logo pisou nela, grandes labaredas o envolveram. Diante dos olhos de todos os indígenas, Maire-monan foi consumido pelas chamas, e sua cabeça explodiu. Os estilhaços do seu cérebro subiram aos céus, dando origem aos raios e aos trovões que são o principal atributo de Tupã, o deus tonante dos tupinambás que os jesuítas, ao chegarem ao Brasil, converteram por conta própria no Deus das sagradas escrituras.

Desses raios e trovões originou-se um segundo dilúvio, desta vez arrasador.

No fim de tudo, porém, as nuvens se desfizeram e por detrás delas surgiu, brilhando, uma estrela resplandecente, que era tudo quanto restara do corpo de Maire-monan, ascendido aos céus.

* * *

Depois que o mundo se recompôs de mais um cataclismo, o tempo passou e vieram à Terra dois descendentes de Maire-monan: eles eram filhos de um certo Sommay, e se chamavam Tamendonare e Ariconte.

A rivalidade cedo se estabeleceu entre os dois irmãos, e não tardou para que a discórdia acirrasse os ânimos na aldeia.

Tamendonare era bonzinho e pacífico, pai de família exemplar, enquanto Ariconte era amante da guerra e tinha o coração cheio de inveja. Seu sonho era reduzir todos os indígenas, inclusive seu irmão, à condição de escravos.

Depois de diversos incidentes, aconteceu um dia de Ariconte invadir a choça de seu irmão e lançar sobre o chão um troféu de guerra.

Tamendonare podia ser bom, mas sua bondade não ia ao extremo de suportar uma desfeita dessas. Erguendo-se, o irmão

afrontado golpeou o chão com o pé e logo começou a brotar da rachadura um fino veio de água.

Ao ver aquela risquinha inofensiva de água brotar do solo, Ariconte pôs-se a rir debochadamente.

Acontece que a risquinha rapidamente converteu-se num jorro d'água, e num instante o chão sob os pés dos dois, bem como os de toda a aldeia, rachou-se como a casca de um ovo, deixando subir à tona um verdadeiro mar impetuoso.

Aterrorizado, o irmão perverso correu com sua esposa até um jenipapeiro, e ambos começaram a escalá-lo como dois macacos. Tamendonare fez o mesmo e, depois de tomar a esposa pela mão, subiu com ela numa pindoba (uma espécie de coqueiro).

E assim permaneceram os dois casais, cada qual trepado no topo da sua árvore, enquanto as águas cobriam pela terceira vez o mundo – ou, pelo menos, a aldeia deles.

Quando as águas baixaram, os dois casais desceram à Terra e repovoaram outra vez o mundo. De Tamendonare se originou a aldeia dos tupinambás, e de Ariconte brotaram os Temininó.

A VINGANÇA DE MAIRE-POCHY

A saga dos descendentes de Monan não terminou com os dois irmãos do conto anterior. Depois deles, vieram outros, e dentre esses sobressaiu-se um certo Maire-Pochy.

Apesar da nobre ascendência, Maire-Pochy, por alguma desgraça do destino, nascera votado à infelicidade. Além de servo do cacique, ele era feio e corcunda.

Maire-Pochy gostava de pescar, e certo dia trouxe do rio um belo peixe. Ao vê-lo, a filha do seu amo lambeu os lábios de apetite.

– Que beleza! Tudo faria para saboreá-lo!

Maire-Pochy correu logo a preparar, ele mesmo, o belo peixe no moquém, uma espécie de grelha na qual os indígenas assam a carne.

O peixe devia ser muito especial, pois tão logo a jovem o comeu, ficou grávida. O menino nasceu com uma rapidez inaudita, e logo o pai da jovem quis saber quem era o pai da criança.

Mas ninguém se apresentou, o que obrigou o cacique a ter uma conversa com o pajé.

– Os miseráveis estão calados, e ninguém quer assumir a paternidade! – disse o morubixaba. – Como hei de saber quem é o pai da criança?

O pajé, porém, que tinha receitas para todos os males, tinha uma também para este.

– É fácil descobrir – disse ele, com uma empáfia serena. – Reúna todos os homens da aldeia e os faça desfilar diante da jovem portando seus arcos. Quando o verdadeiro pai se apresentar, a criança tocará o seu arco.

O cacique fez como o pajé dissera, e todos os homens saudáveis da aldeia desfilaram diante da jovem com o bebê ao colo. Mais de cem indígenas, de todos os tamanhos, passaram à frente do bebê, mas ele não tocou o arco de nenhum deles.

Então, o terror cresceu na alma do cacique.

– Será Anhangá, o espírito mau, o pai da criança?

Mas, quando todos já estavam se dispersando, o pajé gritou:

– Esperem! Faltou Maire-Pochy, o corcunda! Um coro de risos explodiu entre os indígenas.

– Está brincando? – exclamou o cacique ao pajé.

– Ele é um homem saudável, apesar da aparência – disse o pajé. – Que desfile também!

Então Maire-Pochy desfilou diante da índia e de seu bebê.

Assim que ele passou diante dos dois, portando o seu arco, o garoto esticou o bracinho e fez vibrar a corda.

Um som parecido com o da harpa soou, fazendo calar a aldeia inteira.

– Afronta e vergonha! – gritou o morubixaba, fuzilando a filha com os olhos.

No mesmo dia, o cacique ordenou que a aldeia inteira partisse daquele lugar, abandonando a filha e o neto junto com Maire-Pochy.

– De hoje em diante, não tenho mais filha! – esbravejou o cacique, antes de partir.

Desde aquele dia, a taba florescente converteu-se numa taba fantasma, habitada apenas pela mulher, a criança e Maire-Pochy.

Mal sabia, porém, o cacique que, ao partir, levava consigo uma maldição, pois nas novas terras verdejantes onde a aldeia se instalou não crescia mais um único talo de erva, a água havia secado e toda a criação perecera.

– Isto só pode ser uma maldição de Maire-Pochy! – disse o cacique.

Nas terras onde haviam permanecido o corcunda e a índia, tudo continuava às mil maravilhas: as plantações brotavam por si mesmas, a água corria fresca e estuante e os animais procriavam como coelhos.

Ao saber dos infortúnios do cacique, Maire-Pochy mandou dizer a ele que poderiam vir abastecer-se nas terras onde agora era o senhor.

– Maire-Pochy diz que não guarda mágoa alguma – disse o emissário ao cacique.

O morubixaba pensou um pouco e disse:

– É, não tem outro jeito, vamos ter de nos humilhar diante daquele miserável!

Então apresentaram-se diante do corcunda e da jovem.

– Abasteçam-se de tudo quanto quiserem – disse Maire-Pochy, com um ar piedoso.

Os esfomeados se lançaram à comida farta, espalhada por dúzias de moquéns. Ao experimentarem os pitéus, no entanto,

sobreveio imediatamente a desgraça, pois tudo não passava de uma armadilha. Logo todos começaram a se converter em porcos, em grilos e em maracanãs (espécie de arara menor, de plumagem verde). O cacique se converteu num jacaré, enquanto sua esposa virou uma tartaruga.

Cumprida a vingança, Maire-Pochy fez como o seu antepassado Monan e subiu às nuvens, para nunca mais retornar à Terra.

O COCAR DE FOGO E OS GÊMEOS MÍTICOS

O filho de Maire-Pochy, o indígena vingativo da história anterior, viveu algum tempo entre os tupinambás antes de regressar aos céus, de onde, presumivelmente, viera.

O prosseguidor da saga dos Monan possuía um cocar de fogo, ou acangatara, que tinha o poder de incendiar a cabeça daquele que resolvesse experimentá-lo sem a autorização do dono.

Apesar disso, não faltou um imprudente disposto a arriscar. Quando as chamas envolveram sua cabeça, ele correu para uma lagoa e mergulhou, convertendo-se instantaneamente numa saracura. Dizem que é por isso que essa ave possui até hoje o bico e as patas vermelhas.

Quando o filho Maire-Pochy retornou à sua verdadeira casa, que era o Sol, deixou no mundo um filho que atendia pelo nome de Maire-Até.

Certa feita, Maire-Até resolveu fazer uma viagem com sua esposa.

Mas a esposa, além de ser meio lenta, estava grávida e não conseguia acompanhar os passos ansiosos do marido.

– Lenta mesmo! – disse a voz de Maire-Até, sumindo na mata. A pobre mulher caminhou desatinada até perder-se no cipoal da floresta.

– Maire-Até, onde está você?

– Ele foi por ali! – disse, de algum lugar, uma voz fininha.

A índia estaqueou, assustada.

– Quem disse isso?

– Siga por aquela vereda, minha mãe! – disse a vizinha, outra vez.

Só então ela compreendeu que a voz vinha de dentro da sua barriga.

– Você? Então já fala? – disse ela para o próprio ventre.

Um pica-pau que observava tudo parou de martelar o tronco da árvore e balançou a cabeça, desconsolado:

– Outra doida!

Mas era verdade, sim: o feto miraculoso, antes mesmo de nascer, já tinha o dom da fala.

– Vamos, minha mãe, alcance meu pai! – disse a vizinha, impaciente.

A mulher arremessou-se na direção da vereda e continuou a buscar Maire-Até, mas ele não era capaz de diminuir o passo e cada vez distanciava-se mais.

Ao passar por uma moita cheia de frutinhas vermelhas, a vizinha gritou:

– Espere, minha mãe, junte aquelas frutinhas!

Mas a índia estava com pressa e não quis parar por nada deste mundo.

– Eu quero as frutinhas! – esbravejou a criança, sapateando no ventre da mãe.

– Elas não prestam, dão dor de barriga! – exclamou a índia.

Ao chegar a uma encruzilhada, ela bateu na barriga.

– Para que lado seu pai foi?

Infelizmente, desde aquele instante, a vizinha emudeceu. A índia tentou de todos os modos fazer seu ventre falar outra vez, mas tudo o que conseguiu extrair dele foram alguns roncos de fome.

Então sua alma conheceu o pânico.

Perdida! Sim, agora ela estava positivamente perdida! Não tardaria para que os maus espíritos ou as crias monstruosas da floresta viessem atazaná-la!

Depois de muito andar, acabou enxergando uma oca perdida.

– Graças a Tupã, estou salva!

Pelo menos era o que ela pensava, pois na tal oca vivia um indígena que estava havia anos sem ver uma índia. Assim que ela pediu a sua ajuda, ele puxou-a para dentro da oca e fez com ela o que bem quis.

Resultado: a esposa de Maire-Até ficou grávida outra vez.

Quando tudo terminou, ela cobriu o rosto com as mãos. No seu peito misturavam-se a vergonha e o sentimento de vingança. O sentimento de vingança ela votava, antes de tudo, ao seu marido, que não quisera esperá-la. Quando, porém, decidiu levar a cabo a segunda vingança, contra o seu agressor, descobriu que um castigo sobrenatural já havia descido sobre o ele: na esteira onde ela havia sido abusada, restava apenas, no lugar do indígena, um gambá fedorento.

A índia abandonou a oca certa de que suas desditas haviam chegado ao fim, mas ainda havia um mal maior guardado. Nem bem deixara o lugar quando deparou-se com um indígena canibal. Ele se apresentou como Jaguretê e disse que pretendia comê-la.

E tal como disse, assim o fez, de tal sorte que a pobre índia foi devorada até o último bocado pelo tal Jaguretê e pelos da sua comunidade, conhecendo ali, finalmente, o fim das suas desditas.

Antes de devorar a índia, porém, o canibal retirou do ventre as duas crianças – o filho de Maire-Até e o do indígena que a havia atacado – e atirou-as no monturo.

No dia seguinte, algumas indígenas piedosas recolheram as duas crianças.

Diz a lenda que, ao crescerem, os dois irmãos vingaram a morte da mãe atraindo o indígena e os seus sequazes até uma ilha, onde lhes prometeram farta alimentação. Na travessia pela água, os canibais se transformaram em animais selvagens – possivelmente

em jaguares, já que, segundo os estudiosos, o nome do líder Jaguaretê remete à figura do jaguar.

Maire-Até criou os dois filhos, o legítimo e o ilegítimo. O ilegítimo, como não podia deixar de ser, era discriminado em toda parte, sendo chamado de “o filho do gambá”.

Maire-Até educou-os, porém, da mesma maneira, impondo-lhes as provas rudes da selva. Numa dessas provas, os dois irmãos deveriam passar por entre duas rochas que tinham o poder de esmagar aqueles que tentassem passar entre elas. O filho do gambá foi esmagado ao tentar a proeza, enquanto o filho de Maire-Até saiu-se vitorioso. Penalizado, porém, do meio-irmão, o filho legítimo ressuscitou-o, pois possuía os dons mágicos da descendência de Monan, o semideus civilizador.

Mas havia, ainda, uma última prova: furtar os utensílios de pesca de Agnen, um ser mítico cuja ocupação principal era a de pescar o peixe Alain, alimento dos mortos.

Decidido a ter sucesso no seu furto, o filho legítimo de Maire-Até tornou-se um peixe e, depois de deixar-se pescar, furtou tudo quanto quis enquanto o pescador estava distraído.

O filho do gambá, porém, saiu-se mal ao tentar o mesmo estratagema, e acabou sendo morto mais uma vez. Felizmente, o seu irmão demonstrou novamente a sua generosidade e, depois de recolher as espinhas do filho do gambá – lembremos que ele se metamorfoseara em peixe –, assoprou sobre elas e o jovem retornou, desta forma, à vida.

Existem várias versões para essas proezas dos gêmeos míticos, que variam muito conforme a aldeia, mas o certo é que são dois personagens fundamentais da religião indígena.

A ONÇA E O RAIOS

Os indígenas taulipangs, habitantes do extremo norte do Brasil, contam a lenda a seguir.

Certa feita, a onça passeava pela mata quando encontrou o raio a fabricar um porrete. A onça não conhecia bem o raio, pois nunca tinha visto um em terra, muito menos a fabricar porretes, e por isso imaginou que se tratava de algum animal.

Então ela começou a pisar macio e, depois de dar a volta, sem ser vista, pulou sobre o raio.

O raio, porém, escapou com um pulo veloz, sem sofrer nada.

A onça, desapontada, indagou:

– Quem é você?

– Sou o raio, não vê?

– Você é muito forte, não é?

– Está enganada, não sou nada forte.

Ao escutar isso, a onça inflou o peito e engrossou a voz.

– Pois eu sou o animal mais forte destas matas! Quando estou furiosa, não sobra nada inteiro!

Então, para demonstrar a sua força, a onça trepou numa árvore enorme e começou a devastar tudo, quebrando um por um dos galhos. Depois, desceu para o solo e começou a escavá-lo, atirando para cima tufo de relva e de terra até estar tudo revirado, como se um tatu doido tivesse passado por ali.

– Muito bem, que achou disso? – disse a onça, arfante.

O raio escutou, mas não disse nada.

– Vamos, quero vê-lo fazer algo parecido! – desafiou a onça.

– Como poderia, se não tenho a sua força? – disse o raio, afinal.

Inflada ainda mais pela confissão do raio, a onça entregou-se a nova demonstração de força, revolvendo tudo outra vez até ter aberto uma clareira na parte da mata onde estavam.

Enquanto a onça sorria, esbaforida, o raio tomou o seu porrete e começou repentinamente a vibrá-lo no chão e por tudo ao redor, fazendo a onça quicar e rebolar pelo solo como um bicho de pano. Uma verdadeira tempestade, seguida de raios e ventania, tornou tudo ainda mais sério, a ponto de a onça achar que o mundo se acabaria. Quando a tempestade finalmente cessou, a onça mal encontrou forças para pôr-se novamente em pé e ir correndo esconder-se atrás de uma rocha.

Mas o raio gostara da brincadeira e arremessou uma fagulha que fez a volta na rocha, acertando com precisão o rabo da onça. A onça deu o pulo mais alto de toda a sua vida, chamuscou a cabeça no coar do Sol e desceu à Terra outra vez, fugindo a toda a velocidade.

O raio continuou a vibrar o seu porrete e a arremessar coriscos e fagulhas com tanta intensidade para cima da pobre bichana que ela viu-se obrigada a procurar refúgio na toca de um tatu gigante.

Tudo em vão: o raio varejou a cova do tatu e acertou em cheio, outra vez, os fundilhos da onça. Não havia jeito: onde quer que a onça buscasse refúgio, ali a alcançava o braço longo do raio.

Ao mesmo tempo, começou a soprar um vento frio e a cair uma chuva gelada, e como a onça já estava quase sem pelo algum, devido às queimaduras, pouco faltou para ela congelar-se.

– Depois do fogo, o frio! – gania ela, batendo os dentes, toda enrodilhada no solo.

Somente ao ver a rival arriada e completamente vencida foi que o raio se deu por satisfeito.

– Muito bem, agora diga quem é o mais forte por aqui!

A onça tapou a cabeça para não ter de responder, enquanto o raio partia, a gargalhar.

E aqui está, segundo os taulipangs, a razão de as onças temerem tanto os temporais.

KONEWÓ E AS ONÇAS

E já que se falou de onças, nada melhor do que referir algumas disputas de Konewó contra as onças, pois os taulipangs, especialmente as crianças, parecem adorá-las com seu ritmo ágil de desenho animado.

Konewó é um indígena que parecia ter nascido para disputar com as bichanas. Certo dia, ele estava sentado, encostado a uma árvore, quando uma onça chegou e perguntou:

– Por que está aí sentado, a escorar esta árvore?

– Para que ela não caia – respondeu Konewó, secamente. – Todas as árvores estão por cair. Por que não faz o mesmo que eu com aquela outra árvore ali?

A onça viu uma árvore que parecia prestes a ruir e achou que seria uma boa distração ficar escorando-a, pois não tinha nada melhor para fazer.

Depois de encostar-se ao tronco, a onça fechou os olhos, sentindo-se vagamente virtuosa. “De vez em quando é bom ser útil”, pensou, vaidosa da sua virtude.

Mas a virtude logo transformou-se em sono, e, quando a onça começou a roncar, Konewó ergueu-se e, ligeirinho, amarrou-a ao tronco com cordas trançadas de cipó.

Konewó desapareceu, a reprimir o riso, e a onça só acordou algumas horas depois, completamente imobilizada.

Os dias se passaram e ela já estava quase morta de fome quando um macaco surgiu.

– O que faz aí, toda amarrada à árvore?

– Fui amarrada, não está vendo? – rugiu a fera.

– Vamos, solte-me já!

– Ah, isso eu não faço, não! Se soltá-la, você me come!

– Não comerei, dou-lhe minha palavra!

O macaco não foi muito atrás da onça, e ela precisou insistir várias vezes para que ele finalmente se decidisse a arriscar o pelo.

Com toda a cautela, ele desamarrou a onça, e só por isso escapou vivo. Atento, assim que viu a pata peluda eriçar as unhas na sua direção, deu um pulo para longe.

O macaco desapareceu dentro da mata, enquanto a onça ficou maquinando a sua vingança contra o indígena que a aprisionara. Depois de andar muito, farejando o rastro de Konewó, ela finalmente encontrou o seu desafeto, desta vez escorado numa rocha.

– Ah! Aí está você! – disse ela, pulando à frente do indígena. – Desta vez você me paga!

Konewó olhou serenamente para a onça.

– O que quer? – disse ele, friamente.

– Vingança!

Ao observar, porém, a calma do indígena, a onça não pôde deixar de perguntar-lhe:

– Ei! O que faz escorado aí nesse pedregulho?

– Estou impedindo que ele caia. Todos os rochedos estão por cair.

Konewó, então, olhou para o lado e apontou outro rochedo dez vezes maior.

– Se você fosse uma onça realmente útil, faria como eu, impedindo que aquele rochedo caia.

Uma espécie de nuvem estúpida desceu sobre a mente da onça, obrigando-a a ir tomar o seu lugar, mas assim que ela o fez, o indígena ergueu-se.

– Espere aí, sabichão, onde pensa que vai? – gritou ela.

– Tive uma excelente ideia para poupar-me trabalho. Vou procurar um tronco para fazer uma escora e assim livrar-me de ficar o resto da vida escorando a minha pedra.

A onça sentiu o pedregulho chacoalhar às suas costas e deu um grito:

–Traga uma escora para mim também!

Konewó sumiu e nunca mais apareceu com escora alguma. Quanto à onça, das duas uma: ou está lá até hoje, escorando o pedregulho, ou terminou sepultada viva pelo desabamento.

* * *

Konewó também gostava de passar a conversa nos homens brancos, pois era crença de muitos indígenas que as onças haviam sido gente antes de virarem o que são hoje.

Certo dia Konewó achou um gambá e introduziu debaixo do seu rabo um punhado de moedas de prata. Depois, andando por ali, cruzou com um homem branco carregando uma rede novinha em folha.

– Bela rede! – disse Konewó. – Quer trocá-la por um gambá que bota moedas de prata?

– Está me achando com cara de bobo, é?

Então, Konewó apertou a barriga do gambá, e as moedas saltaram por debaixo do rabo.

O homem branco ficou pasmo.

– E esse fedorento faz isso muitas vezes por dia? – perguntou ele.

– Quantas vezes lhe apertarem o ventre – respondeu o indígena, apertando outra vez o bucho do gambá.

As moedas saltaram outra vez, e o homem branco fez o negócio na hora.

Assim que o indígena afastou-se, o homem branco ergueu o rabo do gambá e quase enfiou o olho lá dentro.

– Vamos ver isto! – disse ele, apertando com toda a força a barriga do coitado.

Só que, desta vez, a única coisa que espirrou foi um jato fedorento de fezes.

* * *

Mais adiante, Konewó aplicou um golpe parecido em outro civilizado. Depois de pendurar algumas moedas em alguns galhos de uma árvore, chamou o primeiro que enxergou.

– Veja, homem branco, esta árvore dá dinheiro! – disse ele.

O homem embasbacou-se. Ele estava cheio de mercadorias que atraíram a cobiça do indígena.

– Se você me der todas as suas mercadorias, entrego a você esta árvore mágica.

O homem branco olhou para o seu farnel e depois para a árvore, ainda em dúvida.

– Quantas vezes por ano ela dá moedas assim? Estou vendo poucas ali.

– É que estou no fim da colheita – disse o indígena.

– Mas não se preocupe, pois esta árvore dá moedas o ano todo. Esta já é a décima colheita!

Fechado o negócio, o indígena tratou de pegar o dinheiro e dar o fora, enquanto o homem branco olhava para a meia dúzia de moedas penduradas nos galhos altos. Impaciente, ele começou a chacoalhar o tronco, e duas moedinhas caíram junto com uma porção de folhas.

Ainda mais impaciente, ele continuou a chacoalhar até que um galho despencou e quase rachou a sua cabeça, e isto foi tudo que ele viu cair, depois do primeiro chacoalhão, da árvore amaldiçoada.

* * *

Mas os golpes prediletos de Konewó eram aplicados mesmo às onças.

Certo dia, ele estava sentado à beira de um rio de águas profundas quando uma onça surgiu por detrás.

– Que faz aí, bobão? – disse a onça, mais curiosa do que esfomeada.

– Estou pensando em mergulhar no rio para apanhar aquele bolo de tapioca que está lá no fundo.

Konewó apontou para o reflexo da lua sobre a água.

– Então vá – disse a onça, desconfiada.

– Quero ver se consegue apanhá-lo!

Konewó tinha escondido debaixo da tanga um pedaço de bolo e mergulhou para logo em seguida retornar.

– Ah, aqui está! – disse ele, dando uma dentada no bolo.

A onça lambeu os beiços, mas o indígena enfiou ligeiro o resto na boca.

– Por que não trouxe o bolo inteiro? – disse a onça, frustrada.

– Acontece que sou muito leve – respondeu o indígena.

– Por que você, que é mais pesada, não desce e traz o restante do bolo?

A onça estava tão ávida por provar aquela delícia que aceitou na hora o desafio.

– Amarre esta pedra ao pescoço – disse o indígena.

– Ela a ajudará a descer mais rápido, pois há muita correnteza nestas águas.

A onça aceitou, e depois de ter o pedregulho bem amarrado ao pescoço, mergulhou. Quando chegou ao fundo do rio, porém, constatou que não havia bolo algum por ali. Olhou para cima e viu que o bolo – ou a lua – agora estava boiando na superfície.

E essa foi a última coisa que a desgraçada viu antes de morrer afogada.

* * *

Mais uma com onça.

Konewó ia andando na mata quando viu uma trilha de antas. No mesmo instante, uma onça surgiu.

– O que espia aí? – perguntou a bichana.

– Não está vendo? – respondeu o indígena. – É o rastro de uma anta gorda.

A onça lambeu-se três vezes antes de voltar a falar.

– Acha que está longe?

– Que nada! Veja, o rastro ainda está fresco!

– Então deixe comigo! – disse a onça, preparando-se para uma boa corrida.

– Não, espere, tenho um plano melhor – disse Konewó.

– Está vendo aquele morro elevado e coberto de vegetação? Foi por lá que ela se escondeu. Eu vou atrás dela, e você fica aqui embaixo. Vou assustá-la e encaminhá-la bem na direção da sua boca.

A onça adorou a ideia e foi colocar-se na base do morro, enquanto o indígena o escalava. Ao chegar ao topo, Konewó encontrou um pedregulho enorme e rolou-o até o começo da descida.

– Aí vai a anta! – gritou o indígena.

Ao escutar o ruído de algo pesado descendo, a onça firmou-se nas pernas.

– Que anta enorme deve ser! – disse ela, lambendo os bigodes.

De repente, porém, surgiu do matagal inclinado o pedregulho enorme, a rolar furiosamente, e passou por cima da onça, deixando-a esmagalhada e fininha como um tapete.

E esse foi o fim de mais uma onça.

* * *

Uma última.

Konewó estava sentado em um galho elevado de uma enorme árvore. Ele havia encontrado uma colmeia e estava se deliciando com o mel quando uma onça chegou e perguntou:

– Que faz aí?

– Estou saboreando esta delícia – disse Konewó, lambendo os dedos dourados de mel.

– Também quero! – disse a onça, apaixonada por mel.

– Então, façamos o seguinte: eu desço e corto a árvore.

Quando ela cair, você apara a colmeia nos braços e fica o resto do dia se deliciando.

A onça topou e ficou aguardando enquanto o indígena metia o machado na árvore. Quando a árvore finalmente começou a inclinar-se, a onça fez menção de sair correndo.

– Idiota, fique no lugar! – berrou Konewó.

– Apare a colmeia, senão ela vai se estraçalhar. A onça se encheu de coragem e esticou os braços na direção da colmeia. Só que atrás dela vinha a árvore inteira, e foi assim que a pobre felina viu-se esmagada e coberta de picadas de abelhas.

* * *

Konewó, segundo a lenda, teve um fim grotesco, mas que o amor ao saber obriga a contar.

Certo dia, ele estava se aliviando, no alto de uma árvore, quando um besouro vira-bosta aproximou-se, lá embaixo. Konewó olhou para o serzinho e disse, apiedado:

– Gostou? Aqui dentro tem muito mais! – disse ele, apontando para o traseiro.

O vira-bosta subiu, entrou-lhe traseiro adentro e comeu o resto da porcaria, e junto com ela as tripas e tudo mais, dando um fim miserável ao maior tapeador de onças já surgido nas matas brasileiras.

O UIRAPURU

Existem diversas lendas sobre essa pequena ave amazônica, cujo canto deslumbrante inspirou Heitor Villa-Lobos a compor um poema sinfônico.

Esta lenda conta como duas amigas tornaram-se rivais pelo amor de um mesmo homem.

As duas moças chamavam-se Moema e Juçara. Desde crianças, elas eram apaixonadas por Peri, o indígena mais belo da aldeia. Não havia índia que não se interessasse por ele, mas as únicas que tinham condição de disputar o cobiçado prêmio eram as duas amigas inseparáveis.

Apesar de rivais, as duas amigas não escondiam uma da outra a sua pretensão.

– Amo Peri perdidamente – dizia Juçara a Moema.

– Também sou louca por ele – dizia Moema a Juçara.

As coisas seguiram assim, numa rivalidade amistosa, até o dia em que decidiram consultar o pajé da aldeia para ver o que poderia ser feito para resolver o dilema.

– Peri não sabe dizer qual de nós duas prefere – disse Moema ao pajé.

– Acontece que já estamos em idade de casar – disse Juçara.

Então o pajé, depois de meditar, elaborou a seguinte proposta:

– Não há outro jeito: vocês terão de disputá-lo para ver quem fica com ele.

No dia aprazado, as duas indígenas, munidas de arco e flecha, apresentaram-se na mata.

– Quem acertar o pássaro que eu apontar será a vencedora – disse Peri.

De arco na mão, as duas indígenas ficaram à espera da ordem de Peri.

– Ali, atirem! – gritou o indígena ao ver uma ave branca surgir por entre os galhos.

Duas flechas velozes partiram, silvando no ar, mas somente uma delas acertou a pequena ave.

– Aqui está! – disse Peri, tomando nas mãos a ave alvejada.

As duas flechas estavam marcadas, e aquela que estava encravada na ave tinha a marca de Juçara.

Desde então, Juçara passou a ser a esposa de Peri. Quanto à pobre Moema, decidiu fugir da aldeia e ir se esconder na mata para lamentar a sua infelicidade.

Tupã, apiedado da moça, decidiu, então, transformá-la numa ave de canto maravilhoso.

– O seu canto será tão belo que terá o dom de curar a sua própria tristeza – disse o deus.

Moema, convertida no uirapuru – que em tupi significa “pássaro que não é pássaro” –, passou a morar na floresta, e desde então toda ela silencia sempre que seu canto começa a soar.

O SURGIMENTO DA NOITE

Algumas aldeias amazônicas creem que no começo dos tempos só havia dia. Era sol de manhã, sol de tarde e sol de noite, e só quando as nuvens apareciam é que se tinha um descanso para tanta luz e calor.

Mas mesmo sem sol, continuava sempre dia. É que a noite, diziam eles, estava adormecida no fundo do rio Amazonas, e até ali ninguém se animara a despertá-la.

Naqueles dias, a Cobra-Grande, um dos personagens mais importantes do folclore amazônico, não só vivia à solta por aí como também tinha uma linda filha.

O esposo dessa jovem andava muito chateado, pois ela não queria dormir com ele de jeito nenhum. A desculpa da esposa era sempre a mesma:

– Deitar por que, se ainda não é noite?

O pobre tentava argumentar, dizendo que não seria nunca noite, mas não tinha jeito.

– Só deito quando anoitecer – teimava ela.

– Mas e quem vai despertar a noite do fundo das águas?

– Minha mãe sabe o segredo. Mande alguém até lá buscar um coco de tucumã. No mesmo instante, o marido mandou três serviçais até lá.

Apesar de mortos de medo – pois não há indígena que não se arrepie ao escutar o nome dessa entidade –, os serviçais foram até a Cobra-Grande e relataram-lhe o pedido da filha.

– Não o abram em circunstância alguma! – sibilou a serpente, entregando o coco aos três.

O coco fora selado com uma cobertura de breu, a fim de evitar a tentação da curiosidade.

Os emissários retornaram pelo rio na mesma canoa em que haviam partido. Durante o trajeto, o coco começou a vibrar, e um som baixinho, ao mesmo tempo rouco e fininho, escapou da sua casca lacrada.

– O que será isto? – disse um dos três indígenas, colando a orelha ao coco.

– O que não é para ser visto! – disse o timoneiro, arrancando o coco do curioso.

Mas o terceiro também estava curioso e, tomando o coco, colou nele a orelha.

– Tem um monte de coisas aqui dentro! – disse ele.

– Talvez sejam joias! – disse o primeiro.

Ao escutar essas palavras, o timoneiro também acabou por render-se à curiosidade.

– Está bem, vamos parar a canoa e ver o que há aqui dentro!

A canoa parou bem no meio do rio, e eles acenderam uma fogueirinha para enxergar melhor. Como sempre acontece, o que mais discursara contra a desobediência revelava-se agora o mais impaciente por praticá-la.

– Vamos, quebre de uma vez essa porcaria! – disse o timoneiro, de olhos arregalados.

– Não! Vamos retirar apenas o breu! – disse outro, mais cauteloso.

Com uma mecha do fogo eles derreteram, então, a cobertura e finalmente abriram o coco.

De repente, uma nuvem negra escapou de dentro e envolveu a canoa e o rio e o mundo todo enquanto os indígenas cobriam as cabeças, abaixados. Ao mesmo tempo, milhares de sapos e grilos

pularam para fora do coco e se espalharam mundo afora, dando à noite a sua inconfundível trilha sonora.

A noite se espalhou por tudo, indo alcançar a casa onde morava a filha da Cobra-Grande e seu esposo.

– Veja, meu marido! – disse ela. – Algo aconteceu!

Mas ele não podia ver nada, sequer a sua amada esposa.

– Se não posso vê-la durante a noite, então jamais teremos a noite! – disse ele, enfurecido.

Então, ele fez menção de agarrá-la, mesmo sem vê-la.

– Não, espere! – gritou ela. – Agora teremos de esperar o dia!

O marido caiu da rede, de desgosto.

– E haverá dia, outra vez? – disse ele, desolado.

– Sim, ele não tardará – afirmou a jovem, confiante.

E assim foi. Logo, uma luzinha despontou na escuridão dos céus.

– Veja, a estrela d'alva! – disse ela, apontando a estrela que anuncia o dia. – Agora vou separar a noite do dia, de tal sorte que teremos as duas coisas, alternadamente.

Com o surgimento da noite, havia ocorrido uma série de metamorfoses na natureza. Bichos e aves de toda espécie haviam surgido, e quando ela olhou para o marido viu que também ele havia sofrido uma mudança.

– Meu adorado! – gritou ela, radiante. – Que cujubi lindo você está!

O pobre marido havia se transformado numa galinha preta de penas esverdeadas.

– Que besteira é esta? – disse ele ao acordar, agitando as asas e falando já pelo bico.

– Oh, que maravilha! – disse ela. – A partir de agora, sempre que o dia nascer, você cantará para mim e me despertará de uma noite deliciosa de sono!

A jovem parecia mesmo feliz. Pena que o marido não parecesse tão animado com a mudança.

– Quer dizer que vou ser esta ave horrorosa o resto da vida?

– Horrorosa?! – exclamou a jovem, ofendida. – Oh, Mãe-d’Água! Sempre reclamando!

Neste momento, os três emissários desastrados reapareceram. Imediatamente, o marido pulou na direção deles. Mas parou ao ver que os três emissários também estavam com os corpos cobertos de pelos negros.

A jovem começou a rir desbragadamente assim que a luz da aurora lhe permitiu ver melhor no que os três imprudentes haviam sido convertidos: três macacos de dentes arreganhados.

– Muito bem, toleirões, aí está o prêmio da sua imprudência! – disse o marido, sentindo-se muito bem vingado. – Doravante irão pular de galho em galho, de dia e de noite!

Os três macacos deram de ombros, arreganharam os dentes outra vez e saíram pulando para dentro da selva. Suas bocas estavam pretas e tinham marcas amarelas nos braços, um resquício do breu ardente que espirrara sobre eles quando arrombaram o coco no meio do rio.

A CABEÇA QUE VIROU LUA

Os indígenas kaxináuas explicam de uma maneira realmente curiosa o surgimento da lua.

A história começa com uma caçada à cutia, um roedor das matas. Dois indígenas haviam acabado de caçá-la e retornavam à oca de um deles.

– Hoje irei apresentá-lo à minha mulher – disse o primeiro.

Quando chegaram diante da oca, porém, o solteiro não quis entrar.

– Tenho vergonha de apresentar-me assim – disse ele, todo suado e despenteado.

O dono da casa mandou ele esperar ali fora e retornou em seguida com alguns itens de higiene. O indígena tímido deu uma limpada no suor, ajeitou os cabelos e colocou alguns enfeites.

– Pronto, está perfeitamente apresentável – disse o anfitrião, introduzindo o amigo na oca.

O marido ordenou rispidamente à esposa que desse de comer ao amigo.

– Dê-lhe toda comida que houver! Quero que coma até estourar!

A jovem índia trouxe um alguidar repleto de comida. Havia mingau, macaxeira, bananas de todos os tipos, cruas e assadas, inhame, pipoca e um mundo de outras comidas.

O visitante comeu o quanto pôde e depois guardou o resto num farnel para levar para casa.

– Muito obrigado pela acolhida, mas já é tarde e devo partir – disse ele, afinal.

– Vou com você – disse o anfitrião, tomando um facão antes de sair. – Para que o facão?

– Vou cortar madeira. Estou fazendo uma enxada e preciso de um cabo.

Os dois partiram e, no meio do caminho, o anfitrião desfez todas as gentilezas ao cortar fora a cabeça do outro, sem qualquer explicação.

A cabeça rolou pelo chão, mas o corpo permaneceu em pé, recusando-se a morrer. Enraivecido, o matador caiu de facão sobre o corpo até prostrá-lo sem vida.

Enquanto isso, a cabeça, embora caída sobre o solo, permanecia viva.

– Que está olhando? – rugiu o matador.

A cabeça não disse nada, mas as pálpebras bateram várias vezes.

Diante do que julgou uma afronta, o matador cortou um pedaço de pau com o facão, aguçou-o e enfiou a cabeça na ponta. Depois, colocou o marco macabro bem no meio do caminho e deu no pé.

Logo em seguida surgiu outro indígena, também caçador, que tomou um grande susto ao ver aquela cabeça espetada na encruzilhada.

– Quero ver direito o que é isto! – disse ele, indo pé ante pé.

Ao chegar mais perto, viu que a cabeça ainda batia as pálpebras, derramando lágrimas enormes, e seu coração encheu-se de terror.

– Anhangá! – gritou ele, certo de estar diante de uma visagem.

Enquanto fugia, porém, deu-se conta de que aquela cabeça pertencia a um membro de sua aldeia e foi correndo contar aos restantes.

– Nosso irmão foi morto, e sua cabeça jaz espetada no meio da mata!

Ao saberem da notícia, todos da aldeia juntaram-se e foram ver o prodígio. Uma multidão de indígenas cercou a cabeça como se fossem consulentes ávidos de um oráculo das matas. Só que a boca, apesar de bater os lábios, não conseguia emitir uma única palavra.

Então um indígena mais destemido arrancou a cabeça do poste e atirou-a num cesto.

– Vamos embora, na aldeia veremos o que se há de fazer! – disse ele, partindo.

Os indígenas seguiram atrás do valentão do cesto, até que, dados alguns passos, a cabeça varou a parte de baixo do samburá e caiu quicando no chão. Os que vinham atrás começaram a pular, esquivando-se da cabeça como se fosse de fogo, até que ela parou de rolar ao alcançar um barranco.

– Vamos, coloque-a em outro cesto! – disse o líder. A cabeça foi acomodada e a procissão recomeçou, até o instante em que a cabeça, a poder de dentadas, arrombou a trama do fundo outra vez. Uma nova e frenética dança recomeçou até alguém sugerir que deveriam retornar para enterrar o tronco do indígena morto.

– Enterrado o corpo, a cabeça sossega – disse o sabichão.

Quatro indígenas retornaram e enterraram o corpo. Ao voltarem, porém, para a companhia dos demais, encontraram-nos aos pulos, pois agora a cabeça, além de quicar, queria morder a todos.

– Coloque-a num cesto forrado e leve-a nas costas! – gritou o chefe a um indígena parrudo.

O indígena fez o que o chefe mandara, e a comitiva retomou a marcha.

De repente, porém, escutou-se um berro agoniado. Todos voltaram se e viram, estarecidos, a cabeça ensandecida com os dentes na orelha do indígena.

– Socorro, acudam! – guinchava o pobre coitado. Então, o chefe tomou uma decisão realmente sábia.

– Deixem essa cabeça aí mesmo! Ela deve estar amaldiçoada e só irá espalhar malefícios pela aldeia!

Todos concordaram a uma só voz, menos a cabeça, que ao ver-se só e abandonada começou a quicar velozmente atrás deles.

Então, foi um espalhar de indígenas em todas as direções. Alguns buscaram a salvação ao avistarem um rio de águas revoltas.

– Mergulhemos! Cabeça nenhuma sabe nadar!

Todos caíram na água e bracejaram com fúria até alcançarem a outra margem. Estirados na relva, ensopados e sem fôlego, eles relancearam um olhar para a correnteza do rio.

– É ela! – gritou um deles. – Anhangá vem vindo!

E vinha mesmo. Fazendo das orelhas duas nadadeiras, a cabeça avançava velozmente, espalhando água para todos os lados.

Então os indígenas reuniram o que lhes restava de fôlego e treparam, com a agilidade de onças, num pé de bacupari. Lá do alto eles viram quando a cabeça, após sair da água, sacudindo-se e cuspidando água como um chafariz, começou a rolar sinistramente até a base da árvore.

Naquela árvore havia, agora, mais indígenas do que frutos dependurados.

– Desçam ou sacudirei esta porcaria até caírem todos! – rugiu a cabeça, adquirindo, subitamente, o dom da fala.

Ao ver que ninguém a obedecia, a cabeça começou a dar marradas no tronco, como um cabrito, enquanto os indígenas balançavam no alto como folhas num vendaval.

De repente, porém, a cabeça parou, talvez meio tonta com tudo aquilo.

– Antes de descerem, deem-me algumas frutas, pois fiquei com fome! – gritou ela.

Instantaneamente começaram a chover frutos sobre a cabeça esfomeada. Ela deu algumas dentadas nos frutos, mas cuspiu tudo, enojada.

– Pfúi! Estão verdes! Deem-me os maduros!

Desses, ela gostou. Pena que, ao engoli-los, eles lhe saíam pelo pescoço cortado, sem nunca matar-lhe a fome. Mesmo assim, continuava comendo-os.

Então, um dos indígenas trepados teve uma boa ideia.

– Joguem longe os frutos! Assim poderemos fugir enquanto ela vai buscá-los!

Os frutos foram arremessados o mais longe possível, e a cabeça saiu rolando para apanhá-los.

– É agora! – gritou o autor da ideia.

Numa só vez, despencaram todos os indígenas. Nem bem seus pés haviam tocado o solo, puseram-se a correr para a aldeia feito lunáticos. Ao chegarem lá, encerraram-se todos em suas ocas e ficaram esperando o pior, que era a chegada da cabeça maldita.

Todos espiavam por entre as frestas das ocas, até que se escutou, cada vez mais nítido, um tum-tum-tum sinistro crescer de dentro da mata.

– Anhangá! É ela! – gritaram vozes esganiçadas de todos os sexos.

A cabeça finalmente surgiu e foi postar-se no centro da taba. Apenas algumas tochas iluminavam o tétrico cenário, pois naquele tempo ainda não havia luminária alguma nos céus.

– Toleirões! Se não me deixarem entrar em suas ocas vou lançar uma maldição que vai reduzir sua aldeia a cinzas!

O silêncio, porém, permaneceu, e então a cabeça passou a gritar uma mistura incoerente de promessas e ameaças, que só serviu para aterrorizar ainda mais os indígenas.

– Não me deixarão entrar, então, malditos? Pois saibam que, a partir de hoje, subirei aos céus e me converterei na lua! Minha cabeça será a lua, e meus olhos, as estrelas! Aparecerei em quartos, e quando fizer minha primeira aparição as mulheres sangrarão, e quando estiver completa nos céus os cães e os doidos se porão a uivar para mim!

Neste instante, um urubu desceu dos céus, farfalhando suas asas negras. Depois de enterrar suas unhas aduncas nos cabelos desgrenhados da cabeça, a ave subiu, levando-a consigo.

Todos viram, abandonando suas ocas, quando o urubu gigante depositou a cabeça no alto do céu. Imediatamente ela começou a fosforescer em prateado, e das suas órbitas espocaram milhares de faíscas da mesma cor que, após se espalharem por todos os quadrantes, se converteram em estrelas.

E foi assim que, segundo os kaxináuas, a lua surgiu.

LENDA DO CAVALO INVISÍVEL

Na época da Quaresma, período que antecede a Páscoa, os fiéis se preparam para celebrar a Ressurreição de Jesus Cristo.

No entanto, muitas pessoas não acreditam ou não dão importância a essa tradição.

Diz-se que o cavalo invisível é uma espécie de recado de Deus para os descrentes, como forma de impor respeito ao sofrimento de seu filho.

O cavalo costuma passar galopando de noite, perto da janela do quarto onde dorme a pessoa que não acredita nas tradições da Quaresma (como não comer carne e praticar a caridade, etc.).

Ao ouvir o galope do cavalo, muitos já tentaram olhar pela janela, ou mesmo sair rapidamente de casa, a fim de ver o animal. No entanto, ninguém teve sucesso.

Dizem que o motivo de ninguém conseguir vê-lo é o fato de ele ser invisível.

LENDA DA MISSA DOS MORTOS

A lenda da Missa dos Mortos teve origem no início do século XX, por volta do ano 1900, na cidade de Ouro Preto, em Minas Gerais.

No local, havia uma igreja chamada Igreja de Nossa Senhora das Mercês de Cima, que era carinhosamente cuidada por um zelador de nome João Leite.

Diz-se que, certa vez, João foi acordado a meio da noite por barulhos que vinham da igreja. O zelador se dirigiu ao local temendo se tratar de um assalto. Ao chegar lá, em vez de encontrar ladrões, João Leite se deparou com a celebração de uma missa.

Quando o sacerdote levantou o rosto para dizer o Dominus Vobiscum (O Senhor esteja convosco), João reparou que seu rosto, na verdade, era uma caveira.

Ao observar melhor os fiéis, viu que também eles, que estavam vestidos com uma espécie de capa com capuz e tinham suas cabeças ligeiramente inclinadas para baixo, eram esqueletos vestidos.

Assustado, correu para uma porta que dava para um cemitério. João ficou ainda mais surpreso ao ver que essa porta, que estava sempre trancada, nesta noite estava totalmente aberta.

LENDA UBUNTU

Essa é uma belíssima lenda africana que aborda valores sobre cooperação, igualdade e respeito.

Conta-se que um antropólogo ao visitar uma aldeia africana, quis saber quais eram os valores humanos básicos daquele povo. Para isso, ele propôs uma brincadeira às crianças.

Ele então colocou uma cesta cheia de frutas embaixo de uma árvore e disse para as crianças que a primeira que chegasse até a árvore poderia ficar com a cesta.

Quando o sinal foi dado, algo inusitado ocorreu. As crianças correram em direção à árvore todas de mãos dadas. Assim, todas chegaram juntas ao prêmio e puderam desfrutar igualmente.

O homem ficou bastante intrigado e perguntou:

- Por que vocês correram juntos se apenas um poderia ganhar todas as frutas?

Ao que uma das crianças prontamente respondeu:

- Ubuntu! Como um de nós poderia ficar feliz enquanto os outros estivessem tristes?

O antropólogo ficou então emocionado com a resposta.

Ubuntu é um termo da cultura Zulu e Xhosa que quer dizer "Sou quem sou porque somos todos nós". Eles acreditam que com cooperação se alcança a felicidade, pois todos em harmonia são muito mais plenos.

O FURTO DO FOGO

Segundo os indígenas tembés, nos tempos míticos o fogo tinha um único dono: o urubu-rei. Como o urubu era muito avaro da sua preciosidade, os indígenas não podiam fazer uso de chama alguma, e quando queriam comer carne só lhes restava o expediente de expô-la longamente ao sol.

Isso foi até o dia em que um indígena mais destemido resolveu dar um fim àquilo.

– Vamos atrair o urubu-rei e a sua tropa inteira – disse ele, matando uma anta enorme.

Depois de sangrarem bem o bicho, eles deixaram o cadáver exposto ao sol, para atrair os urubus.

Não demorou muito e o urubu-rei, atraído pelo fedor da carniça, desceu sobre a anta.

– Viva, temos hoje banquete farto! Vamos lá, companheiros, há carniça para todos! – disse ele, dando um grasnido.

Logo o céu anoiteceu com a chegada de uma verdadeira nuvem de urubus. A bicharada caiu sobre a anta, mas alguém teve a ideia de acender um fogo e preparar a carne na grelha, ou no moqué, como se diz entre os indígenas.

– Carne moqueada também tem lá suas delícias! – disse o urubu-rei, retirando de debaixo da asa negra um tição muito bem escondido para acender a grelha.

Os urubus, naquele tempo, tinham o dom de se transformar em gente e, assim, antes de se lançarem à comilança, despiram as asas e ficaram com a aparência de homens (daí, talvez, o gosto que tinham em assar a carne, ao invés de comerem-na crua, como hoje normalmente fazem).

– Ufa! Que calorão! – disse o urubu-rei, despindo o manto de penas.

Nus feito gente, os urubus atiraram-se finalmente à carne, e justo neste instante, irrompendo de dentro da mata, surgiram os indígenas, de olho aceso no fogo que ardia na grelha.

– Depressa! Apanhem um tição! – gritou o velho pajé, organizador do assalto.

Um grito de alerta do urubu que vigiava avisou, entretanto, os demais, e logo todos vestiram seus mantos negros de penas e levantaram voo estabranadamente. Antes de partir, o urubu-rei tomou a última fagulha que ardia na grelha e, depois de ocultá-la debaixo da asa, juntou-se às demais aves no céu.

O pajé correu alucinadamente até a grelha, remexeu no borralho e encontrou um último caquinho de carvão.

– Aqui! Aqui! – gritou ele aos demais. – Vamos, assoprem, não deixem apagar!

Quinze bocas cercaram o carvãozinho e começaram a assoprá-lo agoniadamente, mas o fizeram com tanta força que a listrinha laranja acabou por se finar, e o carvão nunca mais se acendeu.

– Idiotas! – exclamou o pajé, irado.

Quando se acalmou um pouco, porém, viu que a anta ainda estava quase inteira.

– Eles voltarão logo – disse ele, animando-se outra vez. – Desta vez, vou ficar bem próximo da grelha, e vocês desapareçam e só surjam quando eu ordenar o ataque!

Os tembés fizeram como o pajé ordenara, enquanto ele tratava de cavar um buraco bem ao lado da carniça a fim de se enfiar ali dentro. O mau cheiro da anta decomposta era insuportável, mas quem disse que furtar fogo era coisa fácil e prazenteira?

Dali a pouco, os urubus voltaram, loucos de fome. Após despirem seus casacos pretos, que fediam mais do que a carniça, reacenderam o fogo e recomeçaram a banquetear-se.

Enquanto comiam, o pajé aproveitou para irromper da sua toca, e meteu a mão dentro da grelha para apanhar um tição.

Assustados, os urubus apanharam suas vestes e levantaram voo outra vez. O urubu-rei ainda tentou resgatar o tição, ou pelo menos extingui-lo na mão do pajé, fazendo uma ventania danada com as asas, mas o velho indígena cerrara os dedos com tanta força que nem um furacão teria como apagá-lo.

No fim de tudo, os urubus sumiram nos céus, e o pajé viu-se dono do tição, que ainda ardia em sua mão. Que Anhangá o carregasse se aquilo não ardia como cem mil espetadas!

O pajé ateou fogo em todas as árvores de lenho incandescente que encontrava, a fim de preservar a chama, e teria colocado fogo na mata inteira se os demais indígenas não tivessem corrido para apagar aquelas labaredas todas.

COMO SURTIU O OIAPOQUE

Os indígenas oiampis explicam de maneira melancólica o surgimento do rio Oiapoque, no extremo norte do Brasil.

Tudo começou num tempo muito antigo, quando a fome e a doença estavam afligindo a aldeia dos oiampis. Tarumã, uma bela índia, estava grávida e decidiu procurar um lugar livre da moléstia e da penúria para criar seu filho. Com a barriga pesada, a pequena índia começou sua peregrinação solitária pela mata, mas passados alguns dias sentiu que não teria mais forças para ir a lugar algum.

– Ó, Tupã, não posso mais dar um passo e morrerei com meu filho no ventre! – exclamou ela, sozinha e esfomeada no meio da mata.

Então Tupã, apiedado, transformou-a numa enorme cobra.

Tarumã, convertida nessa cobra, encontrou forças para seguir adiante, levando sempre o filho no ventre, até que, um dia, encontrou um lugar aprazível, onde havia água e terra boa para plantar.

– Aqui haveremos todos de viver! – disse ela, pensando em retornar às pressas para avisar a gente da sua aldeia.

Antes de retornar, porém, ela deu à luz uma menina.

– Graças a Tupã não nasceu uma cobrinha! – disse ela, aninhando nas suas dobras o pequeno ser.

Tarumã refez todo o trajeto com a menina na garupa até chegar de volta à sua aldeia. Entretanto, viu-se surpreendida pela péssima recepção dos seus.

E não era para menos, já que Tarumã ainda ostentava sua figura de cobra gigante.

– É a Cobra-Grande! – disse um indígena, apavorado.

Desde tempos imemoriais que os indígenas amazônicos nutrem um medo atroz da Cobra-Grande, um ser frio e devastador, cujo único propósito é alimentar-se de indígenas e animais. Imediatamente, um grupo de valentes surgiu com arcos e flechas e começou a arremessar uma verdadeira chuva de setas para cima da pobre índia-cobra.

Tarumã não foi atingida, protegida que estava por suas escamas, mas sua filhinha não teve a mesma sorte e acabou varada por uma flechada certa.

Ao ver a filha morta, a cobra lançou para o ar um silvo de dor e tristeza tão aterrador que os indígenas saíram correndo em todas as direções. Imediatamente, um verdadeiro rio de lágrimas brotou das pupilas da cobra, preenchendo todo o sulco que ela abrira durante a sua viagem de ida e de volta. Um rio imenso formou-se, e a cobra mergulhou nas suas águas caudalosas, desaparecendo para sempre.

CHICO REI

A lenda do Chico Rei surgiu na cidade de Ouro Preto, no estado de Minas Gerais. Conta-se na região que Chico era rei em uma aldeia no Congo e foi trazido para o Brasil contra sua vontade para trabalhar como escravo nas minas de ouro.

Depois de trabalhar muitos anos nas minas de Ouro Preto, Chico juntou uma grande quantia de dinheiro para comprar sua liberdade e também sua própria mina de ouro. Por meio das pedras preciosas de sua mina, Chico ganhou muito dinheiro e conseguiu libertar diversos escravos.

Dessa forma, Chico também se tornou rei no Brasil por sua história de determinação e luta para ajudar os escravos da época.

MINHOCÃO

No estado de Sergipe e em toda a região do nordeste brasileiro a lenda do Minhocão é muito conhecida.

Segundo a crença popular, o minhocão é uma cobra gigantesca que vive no Rio São Francisco e se move por baixo da terra. Seja nas águas ou em terra firme, a cobra causa estrago por onde passa, pois

provoca desmoronamentos, abre grutas enormes e oferece risco de naufrágio aos pescadores e embarcações da região.

LENDA DA BRUXA DE CURITIBA

Fugindo da Itália em um navio de imigrantes chegaram ao Paraná e se refugiaram em Curitiba uma mãe e sua filha que pertenciam a uma linhagem de bruxas italianas.

A mãe foi descoberta aprisionada e morta.

Chegando a fase adulta, a jovem renegou a bruxaria despertou a maldição de toda noite se transformar em velha só retornando a ser jovem durante o dia.

LENDA DA GRALHA-AZUL

A lenda da Gralha-Azul teve origem no estado do Paraná, na região sul do Brasil. Conta-se que uma gralha recebeu da Mãe Natureza um pinhão para matar sua fome. A ave, que ficou muito feliz e satisfeita com o alimento, comeu metade do pinhão e enterrou a outra para se alimentar depois, mas se esqueceu onde havia escondido o restante do fruto.

Algum tempo depois a gralha percebeu que um lindo pinheiro começou a brotar na floresta e decidiu cuidar dele. Conforme foi crescendo, o pinheiro começou a dar frutos com os quais a ave continuou a se alimentar para saciar sua fome. Assim como da primeira vez em que recebeu um pinhão da Mãe Natureza, a gralha comia uma parte do fruto e enterrava o restante, sempre se esquecendo de onde havia escondido o alimento.

Dessa forma, a gralha plantou uma floresta inteira de araucárias pela região sul. Como recompensa por sua bela atitude, a Mãe Natureza decidiu modificar a cor do pássaro que antes era pardo, deixando-o com a coloração azul. Com isso, a Gralha-Azul se tornou uma belíssima ave que se diferencia de todas as outras da floresta.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Difundir a cultura e o folclore brasileiros, promover a educação e a conscientização sobre o meio ambiente (biodiversidade, ecossistemas, preservação ambiental, sustentabilidade, desenvolvimento socioambiental).
- Promover a valorização das culturas afrobrasileiras (músicas, danças, festas populares, religiosidade, culinária, desigualdade social, cultura antirracista).
- Promover a valorização das culturas indígenas (direitos dos povos indígenas, oralidade, educação indígena, ancestralidade, costumes, valores, diversidade, músicas e danças, lendas e contos, interação com o meio ambiente).
- Promover a valorização da cultura sobre direitos humanos, por meio do desenvolvimento do conceito de “Direitos Humanos”, para a conscientização acerca da importância da arte e da cultura por intermédio do produto cultural do projeto.
- Consolidar a cultura e a educação em Direitos Humanos, ampliar espaços de debate e discussão por meio da linguagem cinematográfica, com a inclusão sociocultural das comunidades envolvidas
- Contribuir para a formação de uma nova mentalidade coletiva para o exercício da solidariedade, do respeito às diversidades e da tolerância.
- Promover a diversidade nacional e regional, pelo fortalecimento do mercado audiovisual brasileiro, a ser alcançado pela descentralização da produção de obras audiovisuais fora do eixo Rio-São Paulo, gerando emprego e renda em múltiplas cidades do país, aquecendo a economia local.
- Resgatar histórias regionais, apresentando ao público brasileiro e ao mundo de forma criativa a diversidade cultural brasileira, através do exótico universo das lendas e folclore genuinamente brasileiros, desconhecidos de grande parte da população brasileira e mundial, transformando-se numa obra potente e inédita de divulgação da cultura brasileira.

- Valorizar o patrimônio cultural destacando a importância da tradição oral das comunidades, suas crenças, seus mitos, sua religiosidade como patrimônio cultural brasileiro.
- Preservar e valorizar os sítios arqueológicos, monumentos históricos, tradições culturais e conhecimentos tradicionais.
- Conscientizar o público sobre a importância de proteger e valorizar essa herança histórica para as futuras gerações.
- Promover o turismo cultural e histórico, mostrando as belezas naturais, a arquitetura histórica, as tradições culturais e as comunidades locais em que forem gravados episódios.
- Promover o turismo cultural na região, trazendo benefícios econômicos.
- Contribuir para o desenvolvimento sustentável das comunidades locais, estimulando o interesse do público por esses locais históricos.
- Estimular o turismo interno, dentro dos estados, e o turismo externo, originários de outras regiões do país e do mundo.
- Despertar o interesse pela história regional, através de criação de narrativas envolventes, recheadas de suspense, mistério, ação e romance.
- Preservar a memória coletiva, pela importante oportunidade de registrar e compartilhar as experiências e conhecimentos de comunidades locais, especialistas e pesquisadores, garantindo que a história das lendas e do folclore brasileiro seja preservada e apreciada pelas futuras gerações.
- Contribuir para a valorização da identidade regional por meio do fortalecimento do senso de identidade e orgulho dos brasileiros em relação à sua história e cultura.

OBJETIVOS GERAIS

Realizar Filme 70' mais uma série ficcional com potencial criativo para 6 (seis) temporadas com 13 (treze) episódios de 26 minutos cada episódio. Serão revelados ao público aproximadamente 100 seres mitológicos e lendas genuinamente brasileiros, uma verdadeira saga de brasilidade, um catálogo de monstros e lendas do folclore brasileiro. A série Monstruário deverá ser exibida com exclusividade em primeira janela em canais de streaming com alcance estimado de milhões de espectadores no Brasil, mas com potencial comercial internacional ampliando exponencialmente seu público.

Cada um dos 13 episódios revelará ao menos um ser mitológico ou lenda de uma região diferente do país e desenvolverá uma estranha e exótica relação com os integrantes da expedição.

CONTRAPARTIDAS SOCIAIS COM BASE NAS ODS DA ONU

Pela temática da série abordar o universo fantástico das lendas contemporâneas sobre criaturas que povoam o folclore brasileiro, comuns a comunidades indígenas, comunidades afrodescendentes, defesa do meio ambiente, resgatando o conhecimento transmitido geração após geração por meio da tradição oral compreendemos a necessidade de uma contrapartida social significativa estruturada no cumprimento das metas e Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) das Nações Unidas - ONU.

Inclusive está em total acordo e sintonia com as recomendações exaradas pela Secretaria de Cultura divulgadas em:

<https://www.instagram.com/p/CxWENqKPznN/?igshid=M2MyMzgzODVINw%3D%3D>

Mais do que os dois objetivos obrigatórios, a sintonia do projeto é tamanha que enquadramos em sete Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) das Nações Unidas – ONU para 2030, são eles.



cultura_parana



As ações devem estar **alinhadas às políticas afirmativas descritas no edital** e estar em concordância com, pelo menos, dois **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)** da **Agenda 2030**.



Para assegurar inclusão, os agentes culturais devem disponibilizar **recursos de acessibilidade**, como **audiodescrição, legendas, língua de sinais, entre outros**, de acordo com as necessidades identificadas para cada conteúdo.

LEI PAULO GUSTAVO
PARANÁ - 2023



Curtido por leoferreschi e outras pessoas

cultura_parana #EsquentaLPG 🔥 ...
mais

ODS 4 - Educação de Qualidade

Contrapartida Social: Desenvolvimento de programas educacionais relacionados temática da série, destinados a alunos, professores de escolas públicas locais, comunidades carentes e pessoas em condição de vulnerabilidade social. Esses programas incluem:

1. Workshops Educacionais: Organização de workshops educacionais interativos para estudantes, abordando temas como história local, cultura indígena, conservação ambiental e a importância dos sítios históricos. Esses workshops podem ser conduzidos por especialistas e historiadores apresentados na série.
2. Workshops em Direitos Humanos: Organização de workshops na área de formação na cultura em Direitos Humanos fortalecendo os laços das comunidades com o exercício da cidadania plena.
3. Workshops de Formação Profissional: Organização de workshops de formação profissional interativos para estudantes, profissionais e comunidades carentes abordando a formação nas áreas de cinema, fotografia, direção e roteiro.
4. Workshops de Formação Profissional para Professores: Organização de workshops de formação profissional interativos para professores de escolas públicas abordando a formação nas áreas de cinema, fotografia, direção e roteiro para servirem de retransmissores do ensino de cultura nas escolas públicas.
5. Material Didático: Criação de material didático personalizado, como guias de estudo, vídeos educativos curtos e apresentações de slides, para que educadores possam incorporar o conteúdo da série em suas aulas de maneira envolvente e informativa.

ODS 10 - Redução das Desigualdades

Abordando as culturas indígenas e afrodescendentes o projeto promove a valorização da diversidade cultural e reduz a invisibilidade desses povos, colaborando para uma sociedade mais justa e inclusiva.

O projeto também respeita a equidade entre gêneros e disponibiliza Ingressos sociais a preços mais acessíveis e doações a comunidades carentes.

ODS 11 - Cidades e Comunidades

Contrapartida Social: Investimento em projetos de melhoria para escolas públicas locais, comunidades carentes e pessoas em condição de vulnerabilidade social, visando a sustentabilidade e o bem-estar.

1. Desenvolvimento Comunitário: Apoio a iniciativas comunitárias que promovam o turismo sustentável, a preservação do patrimônio cultural e a geração de renda para os moradores locais, incentivando o orgulho pela história e cultura da região.

2. Infraestrutura Sustentável: Colaboração com autoridades locais para melhorar a infraestrutura das cidades e vilarejos, incluindo projetos de saneamento básico, gestão de resíduos e revitalização de áreas públicas.

ODS 12 - Consumo e Produção Sustentáveis

A série ficcional pode destacar a importância do turismo cultural e sustentável, incentivando práticas de viagem responsáveis que respeitem o meio ambiente e a cultura local.

ODS 15 - Vida Terrestre

Contrapartida Social: Iniciativas voltadas para a conservação do meio ambiente e a proteção da biodiversidade:

1. Reflorestamento e Restauração: Organização de campanhas de reflorestamento com a comunidade local, visando à restauração de áreas degradadas e à preservação das espécies nativas da região.

2. Conscientização Ambiental: Promoção de palestras e atividades educativas sobre a importância da biodiversidade local, os ecossistemas únicos e a necessidade de conservação.

ODS 16 - Paz, Justiça e Instituições Eficazes

Ao resgatar e compartilhar nacionalmente histórias regionais, a série ficcional contribui para o entendimento e respeito das origens das cidades seus povos e suas culturas, promovendo um senso de identidade coletiva e pertencimento.

ODS 17 - Parcerias e Meios de Implementação

O projeto dialoga com organizações locais, instituições de ensino, autoridades culturais e especialistas em história indígena e afrodescendente fortalecendo o impacto e a disseminação sustentável dessas culturas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO DE WORKSHOP DE PROFISSIONALIZAÇÃO

Carga Horária: 24 horas

Público alvo: Estudantes, professores de instituições de ensino e Profissionais em audiovisual

Vagas: De acordo com o regulamento, oferta mínima de 20 vagas, podendo chegar a 100 vagas dependendo da participação global dos espectadores do projeto.

Conteúdo Programático: Iniciação de escrita de roteiro baseada na “Teoria da Semiótica das Paixões Aplicada a Narrativa, criada pelo escritor e roteirista Hermes Leal, PhD em Linguística e Semiótica pela Faculdade de Filosofia da Universidade de São Paulo – USP.

I - INTRODUÇÃO

Saindo da “sombra da ação”

Mudança do estado das “coisas” para o estado da “alma”

Semiótica visual

O sentido e os efeitos das paixões

Narrativa concessiva

O sensível e o inteligível

A linguagem semiótica do cinema

Os “sete esquemas”

II - PROGRAMA NARRATIVO (Primeiro esquema)

O arco sensível da narrativa e do personagem

O núcleo do programa narrativo

O valor dos objetos

Contrato sujeito x objeto

Estruturando um programa narrativo

III - DESTINADOR (Segundo esquema)

Doador de mágica e poder

Diferentes destinadores

Autodestinador

O destinador dos heróis

A potência do destinador

A potência transcendente

Estrutura do “crer”

IV – ESTRUTURA EM TRÊS ATOS

Primeiro ato

1. Narrativa contratual
2. Característica do contrato no primeiro ato
3. Estrutura do contrato
4. A verdade oculta no contrato

Segundo ato

1. A busca por competência
2. “Arranjos”

Terceiro ato

1. A estratégia da surpresa no fim da jornada
2. A prova de competência
3. Esquema da verdade
4. O arco sensível dos personagens e da estrutura

V – ACONTECIMENTO TENSIVO OU EXTRAORDINÁRIO

(Terceiro esquema)

Esquema do “ponto de virada”

Estrutura do acontecimento tensivo

Os acontecimentos tensivos

Definição de “acontecimento concessivo”

Estrutura da implicação x concessão

VI – SENSAÇÃO EM “ROMA”

Os acontecimentos da sensação

Sensação na pintura

Sensação na literatura

Sensação no cinema

Esquema da “parada”

Esquema do “intervalo”

VII – ESQUEMA DA SURPRESA (Quarto esquema)

A espera do inesperado

Como montar uma “implicação”

As estratégias da implicação

Esquema da surpresa

Arcos estratégicos das séries de ficção

VIII - DANO E FRATURA (Quinto esquema)

Dano e sofrimento

Liquidação do sofrimento

Danos visíveis e invisíveis

Esquema do sofrimento

Deus não tem danos, e nem alma

Estruturando danos endógenos

O dano no esquema dos super-heróis

Heróis sem danos

Sufrimento e fantasia

O sofrimento segundo a Disney

IX – AS PAIXÕES NOS PERSONAGENS (Sexto esquema)

O sentido das paixões

Classificação das paixões

Esquemas das paixões

Tensividade e paixão

O esquema das transformações passionais

O que vem ser a inclinação?

O esquema na cólera

O esquema na vingança

O percurso de vingança

O personagem vingador

O arco passional

A explosão tensiva

A sombra da melancolia

Fellini e a melancolia

O esquema do medo

Estrutura teórica do medo

X - SIMULACRO EXISTENCIAL (Sétimo esquema)

O simulacro do desejo

Esquema modal do simulacro

A violência da verdade

O simulacro projetado

O simulacro oculto

A busca pela perfeição

Plano Pedagógico para o workshop de profissionalização do projeto:

Monstruário

Para o planejamento do workshop do projeto Monstruário iniciamos com a análise do conteúdo programático do workshop e as peculiaridades dos alunos.

Na ficha de inscrição faremos um questionário para conhecer o universo do aluno, saber sua escolaridade e a realidade em que ele vive, avaliar o conhecimento e a afinidade de cada candidato para o curso.

Após a seleção os alunos serão reunidos por nível de conhecimento, fazendo com que a primeira etapa do curso seja uma viagem de conhecimento mutuo

A equipe de produção do projeto Monstruario e a coordenação pedagógica do workshop farão a definição das metas para cada aluno e a criação de um plano de ação conhecendo e adaptando a realidade dos alunos personalizando o ensino e adaptando a linguagem dos aluno, pois estaremos trabalhando com pessoas de diversas regiões do Estado com vários níveis de conhecimento e escolaridade, de certo modo estaremos adaptando o método de ensino de Paulo Freire para o nosso processo de ensino utilizando as três etapas do método:

1 Etapa de investigação: Busca conjunta entre professor e aluno das palavras e temas mais significativos da vida do aluno, dentro do seu universo vocabular e da comunidade onde vive.

Para essa etapa o questionário será fundamental, a partir dele conheceremos o universo de cada aluno e poderemos propor falar a linguagem de cada um.

2 Etapa de tematização: Momento da tomada de consciência do mundo, através da análise dos significados das palavras.

Em Aula, na introdução do Workshop traremos o aluno para a consciência cultural do momento atual e o que ele precisa para alcançar seus objetivos através do workshop de profissionalização

3- Etapa da problematização: Etapa em que o professor desafia e inspira o aluno a superar a visão mágica e crítica do mundo para uma postura conscientizada

Última etapa, onde o aluno será instigado a mostrar o que aprendeu no workshop de maneira crítica e consciente mostrando como o seu mundo, o seu universo poderá ser diferente a partir da conquista do conhecimento através desse workshop.

Dessa Maneira acreditamos que ao manter um plano pedagógico vivo e que se adapta a realidade de cada aluno poderemos levar mais conhecimento a cada aluno que acredita na transformação da realidade através da Cultura.

“Em um País como o Brasil, manter a esperança viva por si só é um ato revolucionário”

Paulo Freire

Viva o nosso folclore, viva o Monstruário, Viva a educação e a Cultura.

Fabiano Maciel Ferreira

MONSTRUÁRIO O Universo Extraordinário das Criaturas Lendárias e acessível!

Por meio de uma parceria com Alini Mariot, que é Doutora em Diversidade Cultural e Inclusão Social, o projeto Mostruário terá uma assessoria em Acessibilidade, incluindo uma grande parcela social que historicamente foi deixada à margens da sociedade. Hoje, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia Estatística (IBGE), 5% da população brasileira é composta por pessoas surdas, porcentagem que corresponde a mais de 10 milhões de cidadãos, dos quais 2,7 milhões possuem surdez profunda (não escutam absolutamente nada). E o Brasil possui também 6,5 milhões de pessoas com deficiência visual, sendo 582 mil cegas e 6 milhões com baixa visão.

A acessibilidade é direito que garante à pessoa com deficiência viver de forma independente e exercer seus direitos de cidadania e de participar ativamente da construção de um meio social que respeite suas singularidades. Assim pé imprescindível que pessoas com deficiência sejam beneficiadas com ações direcionadas a elas, nos mais diversos setores da sociedade. Mais do que isto, é importante que a acessibilidade e inclusão seja também para que as pessoas com deficiência sejam também protagonistas em várias áreas. A Libras (Língua Brasileira de Sinais), por exemplo, é um fator que colabora sobremaneira para a construção da cultura e identidade da comunidade surda brasileira, da mesma forma que a audiodescrição possibilita, para as pessoas deficientes visuais, o poder de compreender conteúdos audiovisuais e fazerem parte deste processo.

Sendo assim, o projeto Monstruário visa construir um grupo de estudos com sujeitos surdos, cegos, professores da área de diversidade e inclusão e interpretes/tradutores de Libras, juntamente com produtores e fazedores culturais que vão ter função de vanguarda em toda a ação. Isto é necessário porque muitas destas lendas narradas no projeto não têm sinal específico na Língua Brasileira de Sinais - Libras, e com o grupo estaremos respeitando a construção do sujeito surdo e os parâmetros linguísticos da Libras. Além do glossário explicando os sinais de cada lenda em Libras, também teremos um

glossário em audiodescrição, ferramenta de acessibilidade para a compreensão de imagens voltada para pessoas com deficiência visual. O recurso de descrever imagens também beneficia idosos, pessoas com deficiência intelectual, dislexia ou daltônicos. Ambos os glossários, de Libras e de audiodescrição, servirão de base para a acessibilidade do material audiovisual e das formações em escolas.

O projeto representa uma construção histórica constituída por meio das narrativas do nosso povo brasileiro. E vemos como imprescindível respeitar TODOS neste processo de preservar nossas memórias. É por isto que enfatizamos a importância da acessibilidade em Libras e em audiodescrição. Consideramos fundamental que a sociedade avance numa maior sensibilização a respeito da Diversidade e da Inclusão de maneira que todos sintam-se incluídos, sendo parte de um meio social de todos e construído por todos, propiciando uma mudança muito grande na consciência da sociedade. Não se trata somente do cumprimento de legislação, mas sim de uma mudança atitudinal, tornando o audiovisual mais acessível e inclusivo para que nosso meio como um todo tenha atitudes mais inclusivas.

Formação para escolas públicas em diferentes regiões do Brasil

Além da construção de material audiovisual acessível e da disponibilização do glossário em Libras e do glossário em audiodescrição, o projeto terá formação preparada especificamente para estudantes de nossas redes públicas do Brasil e para professores.

Estrutura do curso

Introdução a língua de sinais/Libras e audiodescrição

Atualmente muito se discute sobre a inclusão de sujeitos surdos e deficientes visuais em nosso meio social. As mudanças nas práticas educativas são imprescindíveis, objetivando transformar as políticas públicas e sociais, assim como quebrar paradigmas educacionais, pois os sujeitos surdos e deficientes visuais vem conquistando seus espaços, necessitando melhor

preparação, de modo a obter uma sociedade que contemple as diversas formas de aprender e as diferentes manifestações de saberes e culturas.

Sendo assim, a formação proposta vem ao encontro de uma sociedade atual que visa a participação efetiva de todos/todas os seus cidadãos, a fim de proporcionar uma maior interação entre todos os envolvidos. Com maior ênfase no aprendizado básico da língua de sinais - Libras e audiodescrição, por meio de políticas públicas inclusivas que permeiam uma sociedade mais inclusiva, fazendo com que os participantes possam conhecer mais sobre a cultura surda e suas especificidades, assim como o deficiente visual e suas ferramentas de acessibilidade, qualificando sua forma de comunicação com este público e auxiliando na construção de visando um ambiente de todos/todas e para todos/todas.

OBJETIVO GERAL

Identificar as características fundamentais das políticas públicas inclusivas, assim como a Libras e a audiodescrição, em todas suas dimensões, valorizando os aspectos socioculturais numa proposta acessível, respeitando direitos, deveres e oportunidades inerentes a uma sociedade pluralista.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Contribuir para a qualificação pessoal e profissional de todos os participantes.
- Difundir a Língua Brasileira de Sinais – Libras e a audiodescrição, fomentando o respeito aos cidadãos que necessitam desta acessibilidade.
- Contribuir para uma sociedade bilíngue e ofertar uma comunicação mais humanizada.

Carga horária: 4 horas, sendo duas horas de atuação com estudantes e professores e duas horas de capacitação somente para professores.

Conteúdos a serem Ministrados na Formação para estudantes e professores

História da Libras e da audiodescrição, como surgiu;

Comunicação básica em Libras;

Como me descrever e descrever meu ambiente para o deficiente visual;

Visitando os glossários e como aprender com os mesmos;

Prática do saber adquirido;

Conteúdos Ministrados na Formação específica para professores

Políticas públicas para inclusão nas escolas;

Como deixar as aulas mais acessíveis;

Desenvolver atitudes que promovam a inclusão de todos os estudantes.

A sociedade precisa aprender a incluir o diferente, para que ela (sociedade) possa aprender com as potencialidades do diferente novas formas de se reorganizar.” Mariot, Alini (2019)

Referencias utilizadas:

DREYFUS, Hubert, RABINOW, Paul. Michel Foucault, uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica. Tradução: Vera Porto Carrero. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

HUNTER, Ian. Subjetividade e governo. In: Pedagogia dos monstros: os prazeres da confusão de fronteiras. Belo horizonte: Autêntica, 2000.

LARROSA, Jorge. Tecnologias do eu e educação. In: O sujeito da educação: estudos focaultianos. Petrópolis: Vozes, 1999. p. 35 - 86.

FERRATER MORA, José Dicionario de Filosofía. Tomo II. Barcelona: Editorial Ariel, 1994.

FOUCAULT, Michael. Tecnologias del yo y otros textos afines. Barcelona: Paidós Ibérica, 1990. FOUCAULT, Michael. Resumos dos cursos do Collège de France (1970-1982). Tradução: Andréa Daher. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

FOUCAULT, Michael. Vigiar e Punir: nascimento da prisão. Tradução: Raquel Ramalheite. Petrópolis: Vozes, 1999.

FOUCAULT, Michael. Los Anormales. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. 2000.

PINTO, Céli. R.J. Foucault e as Constituições brasileiras: quando a lepra e a peste encontram os nossos excluídos. In: Educação e Realidade, Porto alegre, v.24, n.2, jul./dez., 1999. p. 33 - 55.

POPKEWITZ, Thomaz S. Administração da liberdade: a cultura redentora das ciências educacionais. In: WARDE, M.J. (org). Novas Políticas Educacionais: críticas perspectivas. São Paulo: Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação: História e Filosofia da Educação da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 1998. p. 147- 171.

SILVA, Tomaz Tadeu da. A Política e a epistemologia da normalização do corpo. In: Revista Espaço, Rio de Janeiro, n. 8, agost/dez, 1997.p. 3- 15.

SKLIAR, Carlos. A Reestruturação curricular e as políticas educacionais para as diferenças: o caso dos surdos. In: AZEVEDO, J. C. de; SANTOS, E. S. do e SILVA, L. H. da (Orgs) Identidade social e a construção do conhecimento. Porto Alegre: Ed. Secretaria Municipal de Educação de Porto Alegre, 1997, p.242-281.

SKLIAR, Carlos. A invenção e a exclusão da alteridade "deficiente" a partir dos significados da normalidade. In: Educação e Realidade, Porto Alegre, v.24, n.2, jul./dez.,1999. p. 15 -32.

VEIGA-NETO, Alfredo. A ordem das disciplinas. Porto Alegre: Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1996. Tese, doutorado em educação

Duclerc João da Silva

Ao integrar essas contrapartidas sociais alinhadas aos ODS da ONU, a série não apenas proporcionará entretenimento e conhecimento, mas também contribuirá para o desenvolvimento sustentável, educação de qualidade e melhoria das condições de vida das comunidades regionais e brasileiras.

MEDIDAS DE ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO SOCIAL

Atingir as seis dimensões de acessibilidade:

- a) arquitetônica (sem barreiras físicas);
- b) comunicacional (sem barreiras na comunicação entre pessoas);
- c) metodológica (sem barreiras nos métodos e técnicas de lazer, trabalho, educação etc.);
- d) instrumental (sem barreiras instrumentos, ferramentas, utensílios etc.);
- e) programática (sem barreiras embutidas em políticas públicas, legislações, normas etc.); e
- f) atitudinal (sem preconceitos, estereótipos, estigmas e discriminações nos comportamentos da sociedade para pessoas que têm deficiência).

MEDIDAS CONCRETAS DE ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO

O projeto prevê adequação a Instrução Normativa n.º 165, de 29 de setembro de 2022 da ANCINE com previsão de:

- a) Audiodescrição;
- b) Legendagem;
- c) Legendagem descritiva;
- d) Closed Caption;
- e) Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS.

MEDIDAS DE ACESSIBILIDADE EXCLUSIVAS DO PROJETO

Por Alini Mariot (Doutora em Diversidade Social e Inclusão Social, pela FEEVALE) especialmente para o projeto Monstruário

CRIAÇÃO DE GRUPO DE ESTUDO COM SUJEITOS SURDOS, CEGOS, PROFESSORES DA ÁREA DE DIVERSIDADE – ELABORAÇÃO DE UM GLOSSÁRIO DE LENDAS

A acessibilidade é direito que garante à pessoa com deficiência viver de forma independente e exercer seus direitos de cidadania e de participar ativamente da construção de um meio social, que respeite suas singularidades.

A Libras é um fator muito importante para a construção da cultura e identidade da comunidade surda brasileira, da mesma forma que a audiodescrição possibilita pessoas cegas ou com baixa visão o poder de compreender conteúdos audiovisuais e fazerem parte deste processo.

Desta forma o presente projeto visa construir um grupo de estudos com sujeitos surdos, cegos, professores da área de diversidade e inclusão e interpretes/tradutores de Libras, devido ao fato que muitas dessas lendas narradas neste projeto não têm sinais específicos na língua brasileira de sinais - Libras, se fazendo importante a construção de um grupo de estudo para respeitar a construção do sujeito surdo e os parâmetros linguísticos da Libras.

Um glossário explicando os sinais de cada lenda será construído neste grupo e o a audiodescrição de cada lenda, sendo que a construção deste material acessível servirá de base para a tradução do material audiovisual, integrante o público surdo e o público cego.

O projeto se trata de uma construção histórica constituída por meio das narrativas do nosso povo brasileiro, sabe-se da extrema importância de respeitar TODOS neste processo de preservar nossas memórias, por este fato o mesmo vai ter acessibilidade em Libras e em audiodescrição.

É fundamental que a sociedade avance numa maior sensibilização a respeito da Diversidade e da Inclusão de maneira que todos sintam-se incluídos, pois um meio social de todos e construídos por todos existe uma mudança muito grande na consciência.

Não se trata somente do cumprimento de legislação e sim de uma mudança atitudinal, tornando o audiovisual mais acessível e inclusivo para que nosso meio como um todo, tenha atitudes mais inclusivas.

PARCERIA ETC ACESSIBILIDADE APLICATIVO PING PLAY

De modo a garantir as contrapartidas que promovam a fruição de bens, produtos e serviços culturais para camadas da população excluídas do exercício de seus direitos culturais por sua condição de pessoa com deficiência e atendendo ao plano e acessibilidade de modo que garanta o acesso de pessoas com deficiência intelectual, auditiva ou visual ao conteúdo do produto cultural aqui proposto, o PROJETO faz uma parceria inédita com a empresa ETC ACESSIBILIDADE, que, irá por meio de um novo aplicativo PING PLAY de sua propriedade (produto 100% nacional), garantir a exibição do produto cultural com todas os recursos de acessibilidade comunicacional em todas as suas exposições públicas.

É de notório saber que o mercado audiovisual tem passado por diversos entraves quanto à garantia da exibição de filmes com recursos de acessibilidade. Por meio da parceria com a ETC ACESSIBILIDADE, vamos garantir o cumprimento das exposições com acessibilidade independente da empresa que porventura fará a distribuição da série aqui proposto ou do local que porventura faça a exibição deste produto, eliminando assim os fatores que colocariam em risco o cumprimento desta medida.

Ao mesmo tempo, ao firmar a parceria com a ETC ACESSIBILIDADE, empresa com um grande histórico de participação no mercado cinematográfico, (mais de 1.000 títulos acessibilizados, diversos eventos e festivais focados em

acessibilidade e participação nas câmaras técnicas junto à ANCINE de definição do processo de acessibilidade nas salas de cinema) o projeto promoverá também o apoio à uma tecnologia nacional que descomplica e estimula a prática das exibições com acessibilidade e que tem o objetivo de formar um público dormente para o cinema que é o público PCD (pessoa com deficiência).

Além de possibilitar o pleno uso dos recursos de acessibilidade descritos neste edital e na legislação específica para exibição audiovisual no Brasil (descritas na Instrução Normativa n.º 165, de 29 de setembro de 2022 da ANCINE), a parceria com a ETC ACESSIBILIDADE ainda possibilitará que o projeto proposto possua em sua campanha de comunicação a consultoria dos especialistas em marketing e publicidade para o público PCD, outra lacuna pouco ou nada explorada por outros projetos que mesmo dispondo dos recursos de acessibilidade e dos meios de exibição, falham em comunicar a difusão de seus produtos para a comunidade PCD.

Deste modo, a parceria estratégica deste projeto com a ETC ACESSIBILIDADE vai para além do fornecimento dos recursos de acessibilidade e da possibilidade do uso do seu aplicativo para que este público acesse os recursos, entregando também iniciativas de comunicação para que o PROJETO atinja este público, historicamente excluído das práticas de exibição cinematográfica.

Com isso, o PROJETO pretende tomar a dianteira no desenvolvimento de novas práticas no mercado audiovisual e da construção de um novo público para a exibição de filmes.

EQUIPE TÉCNICA

Criador: Jose Padilha

Diretores: Luiz Antônio Pilar
Miguel Rodrigues
Tico Barreto
Jose Padilha

Produtores: Fátima Santágata (AM)
Dan Leal (AM)
Tico Barreto (SP)
Jewan Antunes (PR)
Duclerc João da Silva (RS)
Fabiano Maciel Ferreira (RS)
Yoya Wursch (RJ)
José Renato Silva (RJ)

Consultor: Hermes Leal

Roteiristas: Jose Padilha
Yoya Wursch
José Renato Silva

Fotografia: Miguel Rodrigues

Montador: Federico Bardini

Arte: Daniel Vaga

Figurino: Thanara Schornadie

Produtor de Elenco: Edson Branco

Acessibilidade: Alini Mariot

ELENCO

Feminino	Masculino
Diana Lews	Jackson Antunes
Suyane Moreira	Marcos Oliveira
Maggie Schneider	Leandro Daniel Colombo
Izah Neiva	Igor Cotrim
Chellem Verlink	Tiago Barbosa
	Emmilio Moreira
Claudia Carla Ferreira	Eduardo Acaiabe
Edith de Camargo	Milton Lacerda
Juliana Luz	Brian Townes
Viviane Maria	Alexandre Romeiro
Isabela Silva	Joao Miller
Grasiela Piasson	Alberto Chammus

EM NEGOCIAÇÃO/PRETENDIDOS

Fernanda Montenegro

Matheus Nachtergaele

Taís Araújo

Lázaro Ramos

Camila Pitanga

Antonio Pitanga

Nelson Freitas

ESTRATÉGIAS DE COMERCIALIZAÇÃO

- Agendamento direto de Reuniões de Negócios para Licenciamento com os principais canais de streaming (Netflix, Amazon, etc...).
- Reuniões de Negócios para Licenciamento com Canais Nacionais e Internacionais no Rio2C e Riomarket (evento de mercado do Festival do Rio), os dois maiores eventos de mercado da América Latina.
- Reuniões de Negócios para Licenciamento com Canais Nacionais e Internacionais na Expocine (SP).
- Reuniões de Negócios para Licenciamento com Canais Internacionais no AFM (maior evento de mercado do mundo).
- Distribuição mundial no circuito internacional de festivais através de plataformas internacionais de festivais (www.filmfreeway.com).
- Lançamento/pré-estreia nacional inédito da franquia em cerimônia de gala e exclusiva para os Ministério da Cultura, Turismo, Presidência da República e demais autoridades (governadores e parlamentares) em sala de cinema, Teatro Amazonas.
- Lançamento/pré-estreia nacional inédito da franquia em cerimônia de gala e exclusiva para imprensa especializada e crítica.
- Lançamento/Distribuição nacional inédito da franquia em salas de cinema do circuito comercial.
- Lançamento/Distribuição nacional da série completa em canais de streaming.
- Lançamento/Distribuição nacional da série em canais abertos

CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO (em meses)

PRÉ-PRODUÇÃO: 16/09/2024 a 28/02/2025 (6 meses)

PRODUÇÃO: de 01/03/2025 a 30/04/2025 (2 meses)

PÓS-PRODUÇÃO: 01/05/2025 até 30/06/2025 (2 meses)

COMERCIALIZAÇÃO: A partir de 01/07/2025 (9 meses).

INFORMAÇÕES DAS EMPRESAS PRODUTORAS:

MARIA DE FÁTIMA SANTÁGATA – ME

Maria de Fátima Santágata 92-99189-2667 whatsapp

MOINHOS DE VENTO FILMES E LETRAS LTDA

Jose Carlos Padilha 41-99661-3344 whatsapp

josecpadilha@yahoo.com.br

INSCENE PRODUÇÕES ARTÍSTICAS LTDA

Jewan Antunes 41-9666-5602 whatsapp

REGISTRO FBN

ARGUMENTO 10 FOLHAS (anexo)

ROTEIRO DO PILOTO (anexo)



Fundação Biblioteca Nacional
Escritório de Direitos Autorais

Certidão de Registro ou Averbação

Nº Registro: **884.443** Livro: **1.724** Folha: **162**

MONSTRUÁRIO-O UNIVERSO EXTRAORDINÁRIO DAS CRIATURAS LENDÁRIAS
Roteiro (audiovisual)

Protocolo do Requerimento: 000984.0045342/2023.
26 página(s)
Não publicada

Dados do Requerente

Jose Carlos Padilha (Autor(a))
CPF- 527.603.169-04
Padilha - (Pseudônimo)

Para constar lavra-se o presente termo nesta cidade do Rio de Janeiro, em 28 de setembro de 2023, que vai por mim assinado.

Documento assinado digitalmente
gov.br VICTOR BANDEIRA SANTOS
Data: 01/11/2023 09:35:53-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

O referido é verdade e dou fé.
Victor Bandeira Santos
Coordenador
Mat. Siape:2587895

ARGUMENTO 10 FOLHAS

Sentadas num caixote de lenha, em frente ao fogão que as aquece no inverno, Diana e Carla, duas meninas, Diana, loira, quatro anos, e a outra, Carla, negra, cabelos pretos, seis anos, estão olhando com os olhos arregalados de extremo realismo para avó delas Dona Zelina, mulher, 93 anos, cabelos brancos, baixa estatura, mestiça, filha de portugueses com bugres, avó carinhosa, muito afetuosa com suas netas, contadora de histórias fantásticas e assustadoras do folclore brasileiro. Histórias de monstros horríveis que aterrorizavam crianças desobedientes que, para se safar das criaturas, protagonizavam aventuras extraordinárias.

Vinte e cinco anos depois, num casarão nobre em Curitiba, sede de um respeitado antiquário, ocorre um disputadíssimo leilão de objetos de uma antiga civilização amazônica. Trinta pessoas, estão sentadas nas cadeiras em frente ao leiloeiro, homem, preto, careca, 30 anos, que apregoa o próximo objeto a ser leiloado.

O professor de história Hermes, o arqueólogo Henrique e o escritor Oscar se sucedem em lances, numa acirrada disputa por um objeto exótico, até que o escritor Oscar dá um último lance além das possibilidades dos concorrentes. Percebendo a vitória iminente, ante o silêncio dos rivais, o escritor sorri satisfeito.

Quase ao bater do martelo do leiloeiro, entra no salão a jornalista Débora, uma mulher misteriosa e sensual, de vestido preto, chapéu de abas largas e óculos escuros. Nas mãos um “tablet” que entrega ao leiloeiro. Ele abre o aplicativo, lê, e nervoso gagueja em voz alta a oferta da licitante, a antropóloga Diana, que oferece U\$ 100 mil, o valor é três vezes o ofertado pelo escritor Oscar, que balança a cabeça negativamente em decepção, concomitantemente à interjeição de assombro da plateia.

O leiloeiro, visivelmente eufórico, apressa-se nos procedimentos formais, bate o martelo três vezes, e declara a arrematação concluída.

Desolados, o professor, o arqueólogo e o escritor saem do salão, enquanto a mulher misteriosa e sensual se dirige a uma sala nos fundos para retirar o objeto.

O professor, o arqueólogo e o escritor bebem no bar da antessala para esquecer a frustração. A mulher misteriosa e sedutora entra no bar, entrega um envelope para cada um dos três homens e sai. Curiosos, abrem os envelopes que contém, cada um, uma transferência bancária no mesmo valor da arrematação, um endereço, uma data e um horário.

O professor engasga, quase se afoga, e cospe a bebida.

No horário marcado, os três homens comparecem a uma sofisticada mansão. São recepcionados por uma benemérita antropóloga e recebem o convite para uma expedição ao interior do Brasil, em busca de civilizações antigas, culturas e seres lendários.

A oferta é irrecusável. Metade na assinatura do contrato e os outros 50% no final da expedição, entretanto, a antropóloga Diana estabelece um sistema de bônus por êxito de acordo com o sucesso das missões que o valor total atinge U\$ 5 milhões para cada um deles.

No interior do objeto adquirido pela antropóloga estão os manuscritos de uma antiga civilização amazônica que revelam a existência e a localização de criaturas ancestrais.

A curiosidade científica e a oportunidade financeira unem os personagens numa expedição que se converterá na aventura mais extraordinária e fascinante de suas vidas.

Numa sexta-feira de lua cheia, Michardo, um lobisomem ataca cachorros das redondezas e tenta invadir uma casa de fazenda no interior. A família consegue se salvar mas o rastro de destruição e mortes é grande.

A arqueóloga Diana e os integrantes da expedição embarcam para Manaus em busca do dispositivo que abre o artefato.

Já no interior da Floresta Amazônica, a expedição tem o contato com o primeiro ser lendário. Naiá, uma linda indígena que queria ser transformada em estrela para viver ao lado da Deusa Jaci, a lua.

O Pajé da aldeia de Naiá, conta a todos, a lenda da Vitória Régia e posteriormente faz um ritual de apresentação dos expedicionários a Nhandervuçu (alma velha, na língua tupi), a divindade superior, criadora de todas as almas, das águas (Iara) e de

Tupã, o responsável por controlar o tempo, o clima e os ventos. Eles ingerem uma bebida à base de ayahuasca e, por alteração da percepção, entram num estado de consciência alterada, sofrem alucinações visuais e auditivas com criaturas lendárias de suas infâncias. Cada um deles se vê na frente de uma entidade que vai persegui-los durante toda a expedição.

A primeira a encarar uma criatura lendária é Diana. Ela olha para o céu e uma enorme lua cheia surge. Ela se depara com CUMACANGA (A cabeça voadora): Às sextas-feiras, em noite de lua cheia passeia pelos campos do norte e nordeste do Brasil, Cumacanga, uma cabeça voadora envolta em uma bola de fogo.

Uma linda mulher esguia, de cabelos avermelhados, amaldiçoada por ter seduzido e ter tido um romance proscrito com um padre, e que recebeu como castigo, sua cabeça desprender-se do corpo e flutuar com a energia produzida pelo fogo do inferno, transformando-se numa bola voadora incandescente, levando caos e chamas por onde passa. Quando raia o dia, ela volta a ter sua forma humana, sem lembrar-se da sua jornada de terror. Diana sai de sua alucinação sem entender o porque da Mula sem Cabeça.

O segundo, é Victor, o mercenário e segurança da equipe. Encara o CAPELOBO: Seu nome é a união de Cape que significa osso quebrado, torto ou aleijado e lobo. Ele aparece em forma de animal, parecido com uma anta, porém maior e mais rápido, com focinho de um cão ou porco, e longos cabelos. Na forma quase humana, com o corpo metade homem e focinho de tamanduá. Sai à noite, rondando as casas e acampamentos que ficam dentro das florestas, costuma apanhar cães e gatos recém nascidos, ele ao se deparar com Victor diz que vai quebrar seu crânio, comer seu cérebro e beber todo o seu sangue. Victor atira desesperado e não consegue matar o Capelobo que só morre com um tiro no umbigo.

O professor Hermes é o terceiro a ter a experiência. Ele está dormindo e se vê frente a frente com JURUPARI (o Demônio dos Sonhos): Jurupari é um demônio que visita os indígenas quando estão dormindo. O demônio então, provoca pesadelos e impede que suas vítimas gritem por socorro. Hermes acorda assustado e conta para um indígena o que sonhou. O indígena lhe entrega um instrumento de sopro confeccionado com tronco de paxiúba, uma palmeira amazônica que produz um som cheio e grave. Para afastar o demônio.

Começa a chover. Raios e relâmpagos cortam o céu.

O quarto é Guilherme, o cinegrafista, que se vê com a ALAMOA (A loira-esqueleto) quando os raios rasgam o escuro e iluminam a silhueta de uma linda mulher, loira, aparentando pesar 50 quilos, que dança. Guilherme hipnotizado pela beleza da mulher a segue até o fundo de uma caverna. Quanto mais adentra a caverna, maior parece ser a beleza da mulher. Ele a filma, mas quanto mais adentra a caverna, mais a estática interfere na imagem. Até que a Alamoia aos poucos vai emagrecendo e se transforma num corpo cadavérico. No lugar de seus brilhantes olhos, aparecem apenas as cavidades oculares e ela se transforma num esqueleto que avança sobre ele, que corre desesperado e sai de sua alucinação.

O quinto a sofrer os efeitos alucinógenos é o escritor Oscar, filho homem nascido depois de sete mulheres, a maldição do Lobisomem se revelou na primeira lua cheia após o 13º aniversário, quando se transformou pela primeira vez numa criatura de aparência de lobo selvagem com tamanho humano sedenta de sangue. O monstro saía todas as noites de lua cheia e esfaqueava todos que encontrar pelo caminho. Com os primeiros raios de sol perde as forças, desfalece e se transforma de volta em humano, pálido, magro, orelhas pontudas, perdendo a consciência do que havia feito na noite anterior. As vítimas de seus ataques que porventura não morrerem, herdaram sua maldição se transformando em lobisomem na noite da sétima lua cheia. Oscar desperta assustado.

A sexta a sentir os efeitos é Débora, a jornalista, que se vê como a PISADEIRA (A comilona insaciável): Uma ardorosa fã de atores e cantores famosos, mas rejeitada por sua aparência repugnante, cabelos desgrehados, verruga na ponta do nariz, dentes pontiagudos, dedos compridos com unhas sujas como se fossem garras, a Pisadeira, é protegida pelas sombras da noite e com suas garras agarra-se às telhas para invadir as casas de suas vítimas pelo telhado, ela entra sorrateiramente no quarto de crianças e adultos que comem a noite e vão dormir sem fazer a digestão e quando eles menos esperam ela está sentada sobre o seu peito paralisando suas vítimas de pavor, sem que possam reagir. Ela suga a energia de suas vítimas até a morte.

Henrique, o sétimo a sentir os terríveis efeitos e dá de cara com o MAPINGUARI (O abominável homem d floresta): um ser de pelos roxos e com um cheiro insuportável, com dois metros de altura, um olho grande no meio da testa, cabeça enorme, boca que ocupa dois

terços da cabeça, cheia de dentes, abominável homem da floresta, Mapinguari, tem pés grandes que deixam pegadas de três metros. Seu alimento favorito é gente, adora abocanhar cabeças e ir triturando entre os dentes. Henrique vê Mapinguari comendo vários indígenas, triturando suas cabeças. Ele sai correndo até que encontra o caminho de volta a cabana do Pajé.

No dia seguinte, eles comentam sobre suas alucinações, e o Pajé diz que eles terão que enfrentar esses monstros que moram dentro deles.

Na aldeia a expedição descobre que o dispositivo pode estar numa cidade do interior do Pará, só acessível de barco. Logo de manhã eles partem do Porto de Manaus, seguindo pelo Rio Negro até passar pelo “Encontro das Águas”, onde as águas negras do Rio Negro encontram as barrentas do Solimões.

Durante o trajeto noturno o cinegrafista Guilherme fica deslumbrado com a beleza de uma linda indígena cantando solitariamente ao luar. É o contato com o segundo ser lendário. A lenda de Iara, a sereia misteriosa.

Chegando na aldeia a expedição reúne-se com o Cacique e o Pajé, são informados que o dispositivo que eles procuram deve estar na caverna de Ypurê, onde ninguém tem coragem de ir, pelos inúmeros perigos e lendas existentes no caminho.

A expedição se aventura na mata e logo após ao meio-dia, tem a sensação de estarem sendo vigiados. Encontram uma menina inocente, loira de olhos azuis, cabelos compridos, simpática, aparentemente perdida na mata, Flor do Mato, é o contato com o terceiro ser lendário, ela gosta de ter seus caprichos atendidos, mas contrariada, faz a expedição se perder no caminho, fazendo-os rodar em círculo voltando sempre ao local de partida até que recebe presentes, e libera-os dando sonoras gargalhadas.

Mais adiante na floresta, ao cair da noite, a expedição encontra uma árvore velha, de tronco enorme que fascina a todos, e resolve acampar. A noite é iluminada por pirilampos fosforescentes que encantam a todos. Ao redor de uma fogueira contam histórias de criaturas ancestrais e têm contato com o quarto ser lendário, Eberê, um ser de menos de um metro de altura, de cara amarrada, orelhas grandes e uma perna só, de mau humor, montado em seu porco-espinho.

Levantam acampamento pela manhã e continuam a jornada. A sensação de estarem sendo observados persiste. No alto de uma montanha, avistam o quinto ser lendário, Anhangá, um grande veado branco, com olhos vermelhos. Ele causa alucinações, confusão e brigas entre os integrantes da expedição até receber uma oferenda e ter certeza que a expedição não é de caça.

A expedição segue seu caminho. Perto do meio-dia descobrem uma caverna atrás da cachoeira, e nela o dispositivo. Ao retornar, um redemoinho espalha folhas por todos os lados, eles encontram-se com o ser que os espreitava, que desapareceu misteriosamente, reaparecendo mais adiante, cada vez mais perto deles.

Ypurê, a sexta criatura lendária. Ypurê, com um vestido comprido de folhas, orelhas pontudas, ri ameaçadoramente, mostrando seus dentes pontiagudos dourados. Para evitar a morte fazem um pacto de sangue que será cobrado no futuro onde quer eles estejam.

Ao cair da tarde a expedição monta o acampamento. À noite, relaxados alguns integrantes se embriagam. Um deles vai urinar na floresta e encontra o Mappinguari, a sétima criatura lendária, um gigante peludo com pele é igual ao couro de jacaré, com um enorme olho a testa e a boca no umbigo. Ele persegue o homem e ataca o acampamento que se dispersa na fuga do monstro.

Já de madrugada, após conseguir fugir do Mappinguari, a expedição se reagrupa próximo a um rio, onde é emboscada e perseguida madrugada a dentro por uma serpente de pele escamosa e brilhante, que surge de uma pequena caverna, e como se fosse uma fogueira viva, queimando o acampamento. É o encontro com a oitava criatura lendária, o Boitatá.

Prestes a sair da floresta a expedição encontra uma indígena anã, com cabelos vermelhos e orelhas pontiagudas. Nua, seu corpo é todo vermelho. A Caipora é a nona criatura lendária. Ela tem o poder de dominar e ressuscitar os animais, uma protetora e guardiã das florestas. Sentindo-se ameaçada pela expedição, solta altos uivos e gritos assustando e desorientando seus integrantes, fazendo-os se perderem.

Quando eles se perdem cada um deles se vê frente a frente, novamente com os monstros que os assombraram no ritual do Pajé.

O primeiro é Victor que trava uma luta com CAPELOBO. Ele diz que aprendeu tudo sobre o monstro. Seu nome é a união de Cape que significa osso quebrado, torto ou aleijado e lobo. e já sabe como liquidá-lo. O Capelobo bate no peito e diz que agora vai saborear o cérebro dele e beber seu sangue. Victor diz que para isso ele terá que apanhá-lo. Começa a perseguição. Victor tenta escapar como pode, mas o Capelobo é muito rápido e muito grande, urra e suas passadas fazem tremer tudo ao redor. Victor consegue se esconder mas o Capelobo o agarra e os dois começam uma luta desigual, até que Victor acerta o umbigo do Capelobo que cai sangrando até se transformar de volta na forma de um homem.

O Segundo é Guilherme, que pega sua câmera , senta-se e olha as imagens da Alamo, A loira-esqueleto gravadas em sua câmera. Um pingo de água cai sobre a imagem. Guilherme olha para cima e percebe que vai chover. Raios e relâmpagos cortam o céu. O cinegrafista levanta-se e fica a espera de Alamo. Ela aparece e ele tira várias fotos. Alamo vai seduzindo-o e o levando para a caverna. Guilherme a segue sem parar de tirar fotos. Quando ele entra Alamo se transforma na loira-esqueleto e parte para cima dele. Guilherme tira várias fotos da loira-esqueleto e quando ela se aproxima para beijá-lo ele a empurra e sai correndo. Ouve a gargalhada dela. Guilherme chega perto da expedição ele grita que conseguiu provadas da Alamo a loira-esqueleto. Os homens correm para ver e Guilherme entrega a máquina. Os homens procuram as fotos uma a uma e não encontram nenhuma imagem na máquina. Guilherme desesperado tenta achar e nada. Ele desiste. Os homens se olham.

Débora e Diana estão acabando de comer. Bebem vinho. Débora levanta-se e diz que vai dormir. Está cansada e amanhã terão que seguir viagem. Diana pergunta se ela quer dar uma volta para fazer a digestão, Débora diz que não, joga um beijo para Diana e vai para sua tenda. Coloca uma roupa de dormir e deita-se. Pensa em Diana, suspira e fecha os olhos. Percebe-se um vulto entrando na tenda. O vulto se aproxima da cama de Débora e fica observando-a. Aos poucos a figura da Pisadeira é revelada. A aparência repugnante, cabelos desgrenhados, verruga na ponta do nariz, dentes pontiagudos, dedos compridos com unhas sujas como se fossem garras, a Pisadeira, é protegida pelas sombras da noite. Débora se mexe na cama como se estivesse tendo um pesadelo. Abre os olhos e vê a pisadeira sentada sobre o seu peito paralisando-a de pavor. Ela começa a sugar a energia de Débora que não consegue reagir e por muito pouco não sucumbe. Ela é salva por

Diana que entra na tenda e diz estar com saudades. A pisadeira desaparece e Débora tenta falar alguma coisa, mas Diana não deixa e a beija com tesão. Elas começam a fazer amor.

O arqueólogo Henrique está pesquisando as pegadas de um ser na trilha perto do acampamento deles. As pegadas tem aproximadamente três metros. Henrique mede as pegadas e anota tudo em seu caderno. Começa a sentir um cheiro horrível. Ele relembra a noite do ritual com o Pajé... Henrique vê Mapinguari comendo vários índios, triturando suas cabeças. Ele murmura apavorado que o MAPINGUARI (O abominável homem da floresta) está por perto. Ouve um barulho e vira-se rapidamente. Um ser de pelos roxos e com um cheiro insuportável, com dois metros de altura, um olho grande no meio da testa, cabeça enorme, boca que ocupa dois terços da cabeça, cheia de dentes, está babando de tanta vontade de devorar seu cérebro. Henrique começa a tremer de medo... fica paralisado de terror, o tiro certeiro de Victor mata Mapinguari que desaba e transforma a terra numa cratera imensa. Henrique quase desfalece. Victor o carrega para o acampamento.

O escritor Oscar, filho homem nascido depois de sete mulheres. Ele nunca acreditou na lenda, no seu 13º aniversário não se transformou em lobisomem. Ele fica pensativo. Sabe que no dia seguinte vai completar 52 anos. Faz as contas e percebe que a maldição do Lobisomem não se revelou na lua cheia após o 13º aniversário, dele e nem quando ele fez 26 anos, 39 anos, mas agora está para completar 52 anos. Ele olha para a lua cheia e começa a ficar ansioso. Se afasta do acampamento e começa a andar de um lado para o outro até a metamorfose acontecer. Então ele se transforma numa criatura de aparência de lobo selvagem com tamanho humano sedenta de sangue. Ele sai sedento de sangue e estraçalha todos os animais que encontra pela frente.

No raiar do dia, Oscar volta a ser humano. Está com as roupas rasgadas e sujas de sangue. Ao ver suas roupas destroçadas e sujas de sangue, tem um flashback e relembra o passado e tem finalmente a consciência de que desde os 13 anos, todas as mortes selvagens que aconteceram perto dele são sua responsabilidade. Ele fica apavorado e, transtornado se embrenha na floresta.

O professor Hermes está deitado numa rede, dormindo. Ele tem um pesadelo horrível com JURUPARI (o Demônio dos Sonhos): Tenta gritar para acordar, mas não consegue. O pesadelo é tão terrível que por pouco Hermes não tem uma parada cardíaca.

Hermes é acordado por Guilherme. Ele balbucia que Jurupari quase o matou no sonho. Para se acalmar e espantar Jurupari do acampamento ele toca a flauta que ganhou do indígena.

Diana sai da tenda de Débora e caminha pela mata. Olha a lua. E fica pensativa. A cena dela numa outra encarnação seduzindo um padre. Uma linda mulher, esguia de cabelos avermelhados, seduzindo um padre. Eles acabam fazendo sexo selvagem dentro da igreja. A mulher depois do sexo, deixa o padre exaurido deitado próximo ao altar e sai da igreja nua... Ela olha para o céu e uma enorme lua cheia ilumina seu rosto ainda com o gosto do pecado. Sua cabeça desprender-se do corpo e flutua com a energia produzida pelo fogo do inferno, transformando-se numa bola voadora incandescente, levando caos e chamas por onde passa. Diana apavorada volta para o acampamento, deita-se em sua cama e fica pensativa e horrorizada. Ela agora começa a entender o porque da Mula sem Cabeça.

No dia seguinte, aos poucos a expedição se reagrupa e conseguem sair da floresta.

De volta a Manaus a expedição comemora o sucesso da empreitada. Na noite enluarada participam de uma celebração.

Um homem de olhos verdes, cheiroso, sofisticado, que esbanja simpatia, elegantemente trajado num terno branco, chapéu e sapatos brancos mágicos, exímio dançarino seduz a jornalista Débora.

É o contato com a décima criatura lendária, o Boto. No final da madrugada, aos primeiros raios solares atrai Débora para um passeio ao luar a beira do rio, quando Débora entra na água é salva pela arqueóloga Diana.

Na viagem de volta vários integrantes da expedição passam mal durante o voo.

Já em Curitiba a antropóloga Diana usa o dispositivo e abre o artefato encontrando os manuscritos revelando a existência e a localização de criaturas ancestrais.

Ela leva os manuscritos da biblioteca para o laboratório, abre um compartimento secreto e retira uma caixa térmica de dentro de um freezer. Dentro da caixa amostras dos DNAs de todos os monstros enfrentados na viagem da expedição.

Um a um, os integrantes da expedição morrem misteriosamente em acidentes aparentemente normais.

Ypurê começa a cobrar seu pacto sinistro.

Em cada temporada, um novo local, a expedição tem contato com uma nova lenda desse Universo Extraordinário.

A antropóloga Diana continua misteriosamente recolhendo amostras de DNA dos monstros.





















Referências Bibliográficas:

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 11.ed. São Paulo

https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8139/tde-15082016-093638/publico/2016_HermesLeal_VCorr.pdf

<https://museuregionaldesaojoaodelrei.museus.gov.br/dia-do-folclore-lendas-que-voce-nao-conhece/>

<https://wp.ufpel.edu.br/mestradoartesvisuais/files/2017/11/cassiusDisserta%C3%A7%C3%A3o-Monstruario-O-livro-dos-monstros-sensíveis.compressed.pdf>

https://livrogratuitosja.com/wp-content/uploads/2021/03/100-Lendas-do-Folclore-Brasileiro-by-A.-S.-Franchini-z-lib.org_.pdf

<https://www.todamateria.com.br/lendas-e-mitos/>

<https://ler.amazon.com.br/kp/embed?linkCode=kpd&asin=B00A3D0PB8&tag=livrariapubli-20&amazonDeviceType=A2CLFWBIMVSE9N&from=Bookcard&preview=netab&reshareId=VSCYSEDFBH0P21EXERYQ&reshareChannel=system>

<https://www2.ufjf.br/noticias/2015/12/16/monstros-na-historia-relatos-de-viagens-expedicionarias-e-brasil-colonia/>

<https://www2.ufjf.br/noticias/2015/12/16/monstros-na-historia-relatos-de-viagens-expedicionarias-e-brasil-colonia/>

<https://repositorio.ufba.br/bitstream/ufba/459/1/apontamentos%20de%20folclore.pdf>

<https://www.dentrodahistoria.com.br/blog/educacao/lendas-folclore-brasileiro/>

<https://www.culturagenial.com/lendas-do-folclore-brasileiro/>

<https://www.sohistoria.com.br/lendasemitos/br/>

<https://brasilecola.uol.com.br/folclore/lendas-e-personagens-do-folclore-brasileiro.htm>

<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/lendas-do-folclore>

<https://brasilecola.uol.com.br/datas-comemorativas/dia-folclore.htm>

<https://www.portalsaofrancisco.com.br/folclore/folclore>