

UBERLÂNDIA
2023
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Matheus Freitas

BRASAS E BRISAS:
Reinterpretações do folclore brasileiro em histórias em
quadrinhos

Trabalho de conclusão de curso apresentado aos professores do curso de Artes Visuais na Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para a aquisição do diploma de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Dr. João Henrique Lodi Agreli

UBERLÂNDIA
2023
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Matheus Freitas

BRASAS E BRISAS:
Reinterpretações do folclore brasileiro em histórias em
quadrinhos

Trabalho de conclusão de curso apresentado
aos professores do curso de Artes Visuais na
Universidade Federal de Uberlândia, como
requisito para a aquisição do diploma de
Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Dr. João Henrique Lodi Agreli

Uberlândia, 06 de junho de 2023

Banca examinadora.

Prof. Dr. João Henrique Lodi Agreli

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

Alexandre Carvalho

UBERLÂNDIA

2023

Agradecimentos

Agradeço a todos os meus avós, que mesmo pessoas simples, não tendo tido tanta oportunidade de estudo, se esforçaram para garantir que eu chegasse até aqui. Também sou muito grato à UFU por ter me recebido ao longo desses anos, a todos os professores com quem tive oportunidade de aprender e inclusive a Empresa Júnior Olho de Peixe que me permitiu conhecer o mercado de trabalho e me apresentou importantes amizades para essa jornada.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Curupira de Cidade Invisível.....	14
Figura 2: Saci - Deoxy Diamond.....	14
Figura 3: Curupira - Deoxy Diamond.....	15
Figura 4: Sétimos Filhos.....	17
Figura 5: Poster promocional Gugure!Kokkuri-san.....	19
Figura 6: Yo-Kai Watch.....	20
Figura 7: Youkai Apartment no Yuuga na Nichijou.....	21
Figura 8: Ruriko-san, Yuuga na Nichijou.....	22
Figura 9: InuYasha - Personagem Nobunaga.....	23
Figura 10: X-men Evolution.....	24
Figura 11: Stacy X, Fabulosos X-Men.....	25
Figura 12: Moodboard do projeto.....	28
Figura 13: Rascunho de personagem-Saci.....	29
Figura 14: Linhas de personagem-Saci.....	30
Figura 15: Saci, Ficha de personagem.....	30
Figura 16: Rascunho de personagem - Curupira.....	32
Figura 17: Linhas de personagem - Curupira.....	32
Figura 18: Curupira(Pira), Ficha de Personagem.....	33
Figura 19: Rascunho de personagem - Boitatá.....	34
Figura 20: Linhas de personagem - Boitatá.....	34
Figura 21: Boitatá(Tatá), ficha de personagem.....	35
Figura 22: Rascunho de personagens - Matinta.....	37
Figura 23: Linhas de personagem - Matinta.....	37
Figura 24: Matinta, ficha de personagem.....	38
Figura 25: Rascunho de personagem - Boto.....	39
Figura 26: Linhas de personagem - Boto.....	39
Figura 27: Boto, ficha de personagem.....	40
Figura 28: Rascunho de personagem - Norato.....	41
Figura 29: Linhas de personagem - Norato.....	41

Figura 30: Norato, ficha de personagem.....	42
Figura 31: Rascunho de personagem - Urutau.....	43
Figura 32: Linhas de personagem - Urutau.....	43
Figura 33: Urutau, ficha de personagem.....	44
Figura 34: Logo Brasas e Brisas.....	46
Figura 35: Cenários do quadrinho.....	47
Figura 36: Primeiro teste de capa.....	48
Figura 37: Segundo teste de capa.....	49
Figura 38: Terceiro teste de capa.....	50
Figura 39: Quarto teste de capa.....	51
Figura 40: Quinto teste de capa.....	52
Figura 41: Capa definitiva - Brasas e Brisas.....	53
Figura 42: Orelhas Brasas e Brisas.....	54
Figura 43: Guia de Leitura.....	55
Figura 44: Página 1.....	56
Figura 45: Página 2.....	57
Figura 46: Página 3.....	58
Figura 47: Página 4.....	59
Figura 48: Página 5.....	60
Figura 49: Página 6.....	62
Figura 50: Página 7.....	63
Figura 51: Página 8.....	64
Figura 52: Página 9.....	66
Figura 53: Página 10.....	67
Figura 54: Página 11.....	69
Figura 55: Página 12 e 13.....	70
Figura 56: Página 14.....	71
Figura 57: Página 15.....	73
Figura 58: Página 16.....	75
Figura 59: Página 17.....	77
Figura 60: Página 18.....	78
Figura 61: Página 19.....	79

Figura 62: Página 20.....	80
Figura 63: Página 21.....	81
Figura 64: Página 22.....	82
Figura 65: Página 23.....	83
Figura 66: Página 24.....	84
Figura 67: Página 25.....	85
Figura 68: Página 26.....	86
Figura 69: Página 27.....	87
Figura 70: Página 28.....	88
Figura 71: Página 29.....	89
Figura 72: Página 30.....	91
Figura 73: Página 31.....	93
Figura 74: Página dupla - 32 e 33.....	94
Figura 75: Página dupla - 34 e 35.....	95

SUMÁRIO

Introdução

Brasas e Brisas	13
Referencial	13
1.1 Cidade Invisível	13
1.2 Deoxy Diamond	14
1.3 Os Sétimos Filhos	16
1.4 Gugure! Kokkuri-san	18
1.5 Yo-kai Watch	20
1.6 Youkai Apartment no Yuuga na Nichijou	21
1.7 InuYasha	23
1.8 X-Men	24
O Projeto	27
2.1 Moodboard	28
2.2 Personagens	29
2.2.1 Saci:	29
2.2.2 Curupira(Pira):	32
2.2.3 Boitatá(Tatá):	34
2.2.4 Matinta:	37
2.2.5 Boto:	39
2.2.6 Cobra Norato:	41
2.2.7 Urutau	43
Roteiro	45
3.1 A História	45
3.2 Narrativa	45
3.3 Arco Geral	45
3.4 Roteiro Específico e composição do quadrinho	46
3.4.1 Nome	46
3.4.2 Cenários	47
3.4.3 Capas	48
3.4.4 Orelhas	54
3.4.5 Corpo do Quadrinho	55
Considerações Finais	97
Referências	100
Quadrinho Completo	103

Introdução

O projeto se trata da elaboração de uma história em quadrinhos no estilo dos mangás (os quadrinhos japoneses), com a temática do folclore brasileiro.

No que se refere ao estilo mangá, devemos ressaltar que em algum momento este foi apenas o nome japonês para histórias em quadrinhos, mas com o tempo vem se tornando um conjunto de escolhas estéticas implementadas na produção de vários artistas ao redor do mundo, sendo assim, acredito ser importante uma contextualização sobre o assunto a partir de sua origem.

Como Érika Caetano expõe em seu artigo “Mangá” (CAETANO, 2022), o mangá muito provavelmente se originou no século XVII (durante o período Edo), nessa época havia o Oricom Shohatsu, o teatro de sombras oriundo de tradições chinesas, a prática consiste na manipulação de bonecos de varas a frente de fortes luzes para que sejam projetadas em uma tela, sendo que durante essa época os artistas peregrinavam levando os contos a serem apresentados em diferentes vilarejos.

Ainda segundo Caetano, com a passagem do tempo esses contos foram transcritos em pergaminhos juntamente a ilustrações que posteriormente se tornaram sequenciais e passaram a se caracterizar cada vez mais como os quadrinhos que vemos atualmente. Mais à frente já no século XIX, Katsushika Hokusai (gravurista e pintor do estilo Ukiyo-e), iconizado por sua pintura “A Grande Onda de Kanagawa”, publicou o primeiro encadernado com histórias desenhadas no Japão, sendo o “Hokusai Mangá”. A partir de então essas obras foram nomeadas de “mangá” e passaram a ser publicados por editoras a partir da década de 20, ganhando cada vez mais espaço, até que tiveram de ser interrompidas no período da Segunda Guerra. As publicações voltaram ao final do conflito no ano de 1945, quando as obras passaram de certa forma a funcionar como uma válvula de escape para a situação do Japão pós Guerra.

Devemos ressaltar que, como dito em “Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos” (PAUL GRAVETT, 2004, p.12 á p.19) essa foi uma trajetória conturbada, impregnada pelo “paternalismo” americano sobre o Japão pós-guerra, no qual o país era muitas vezes tratado como criança em desenvolvimento ou então tratado de forma jocosa. A partir disso os japoneses reagiram, se expandiram, afirmando sua identidade perante os preconceitos ocidentais e não apenas recebendo elementos do exterior, mas compreendendo, adaptando, avançando, e apresentando uma devolutiva ao mundo “estrangeiro”, devolutiva essa que dentre outros elementos também

compreendia o mundo dos mangás, os quais foram frequentemente usados de forma a questionar sua maturidade, temas discutidos e escolaridade da nação, uma mídia que apesar de todos os percalços cativa o mundo até os dias de hoje.

Podemos averiguar na matéria “O que é mangá?” da escola Cia Cultural (CIA CULTURAL, 2003) que nesse momento, alguns artistas ganharam destaque, um deles sendo Osamu Tezuka (conhecido como Deus do Mangá). Artista que por sua vez é importante não só para a história em quadrinhos no Japão como curiosamente também no Brasil, já que fora amigo de nosso ilustre Mauricio de Souza, o criador de Turma da Mônica, que até mesmo postou em 2021 uma foto dos dois juntos em comemoração ao aniversário da imigração japonesa, como podemos conferir na matéria “Maurício de Souza se lembra de encontro com Osamu Tezuka.” de Priscila Ganiko (GANIKO, 2021). Havendo até uma homenagem póstuma de Maurício para Osamu, em que seu quadrinho Turma da Mônica Jovem (ou Turma da Mônica estilo Mangá), onde por volta do volume 43 da obra aparecem alguns dos personagens do autor, como o robzinho Astro Boy e o leão Kimba.

Consolidando sua presença no território brasileiro, em 1988, foi feita a primeira publicação de manga no Brasil, no entanto, em formato revisado para nosso sentido de leitura, já que no Japão a ordem é inversa. Já nos anos 2000 pela editora Conrad se deu início a publicação de mangás em formato original tendo apenas um aviso na primeira página, orientando sobre o sentido da leitura (a história a fazer as honras foi a de Dragon Ball), elementos evidenciados também pela matéria “O que é mangá?” da escola Cia Cultural (CIACULTURAL, 2003).

Dessa forma, percebo que conforme essa linguagem foi abrindo terreno ao redor do mundo, muitos se cativaram e aos poucos o nome “mangá” foi vinculado à estética usada pelos japoneses, como os olhos grandes e expressivos, expressões faciais extremamente exaltadas, poses, expressões e arquétipos. Assim as pessoas em todos os lugares começaram a tentar replicar os personagens dos quais gostavam, estilos nos quais se identificavam e até mesmo a criar suas próprias histórias. Muitos outros até mesmo cresceram com essa referência visual, dessa forma ela foi se mesclando com a arte em quadrinhos de todo o mundo, se expandindo até para ramos correlatos como o dos jogos e animações, no qual notavelmente os japoneses também influenciaram o restante do mundo.

Hoje temos quadrinhos americanos em estilo mangá, como na editora Saturday AM, franceses como o quadrinho de esporte Space Punch do artista “ZD.” e além é claro dos próprios brasileiros como Tools Challenge de Max Andrade e a coletânea de quadrinhos Shoujo Bomb das artistas Cah Poszar, Ju Loyola, Lígia Zanella, Mari Petrovana, Jana Araújo e Renata Rinaldi. Até mesmo o próprio estilo americano se atualizou conforme a referência japonesa chegava a seus artistas e mesmo os próprios artistas japoneses que vieram de fora para trabalhar.

Já sobre o folclore brasileiro, irei trabalhá-lo em uma história original que se passa em um mundo onde os humanos e lendas convivem lado a lado, discutindo sobre como nossas lendas se renovaram e como ainda vão tentando se renovar. O intuito da proposta é trazer um novo ar às nossas tradições e colocá-las em uma mídia popular atualmente, mostrando que não estão restritas a uma demarcação temporal. O folclore brasileiro foi escolhido devido à forte presença de personagens como Saci e Curupira em contos e desenhos marcados na infância de vários brasileiros.

Em questão da fusão de elementos antigos com elementos atuais, a referência para tratar tal união veio justamente a partir de obras do dito estilo mangá, histórias que mostram esses seres em contexto atual como Yo-kai Watch de Noriyuki Konishi, Gurure! Kokkuri-san de Midori Endo, algumas das quais discorrerei mais detalhadamente no que cabe ao referencial da pesquisa.

Como objetivo geral do TCC, será: criar uma história em quadrinhos com o tema do folclore brasileiro influenciado pela estética do mangá japonês. Como objetivos específicos: 1 - fazer um levantamento bibliográfico das lendas do folclore brasileiro; 2 - estudar formas de narrativa visual; 3 - estruturar o design de personagem da HQ; 4 - analisar o referencial visual dos quadrinhos japoneses; 5 - produzir conteúdo em quadrinhos.

As etapas metodológicas partem de uma proposta de uma história em quadrinhos com 36 páginas. Pensando no tema “folclore” o primeiro passo do projeto foi o levantamento teórico referente ao tema, a primeira consulta foi ao livro “Dicionário do Folclore Brasileiro” de Luís da Câmara Cascudo. Conforme o nome diz ele é um dicionário no qual constam não só seres folclóricos como também costumes e expressões, nele há, entre outros, a descrição de personagens como Saci, Curupira, Boto, Boitatá e Matinta Pereira.

Tendo algumas bases estabelecidas foram feitas pesquisas acerca de outros seres folclóricos em buscas de protagonistas e antagonistas, além de figurantes e referências para elementos de cenário que poderiam complementar a história. Foram consultados também o “Geografia dos Mitos” também de Luís da Câmara Cascudo e em complemento o “Abecedário do Folclore Brasileiro” de Janaina Cristina Alves.

Com as bases de personagens e descrições estabelecidas, o foco se volta à questão narrativa, nela consultei livros como “Framed Ink”, que fora de grande ajuda para um melhor direcionamento quanto a abordagem e clima para minha história. Além é claro do livro “O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos” de Gian Danton o qual me instruiu na formatação do roteiro e na escolha de ângulos de câmera.

A partir desse ponto consultei a plataforma Pinterest, um grande repositório de imagens, nela tenho pastas próprias em que elenco referências de design de personagem, estilos de arte e referenciais de páginas em quadrinhos.

Já a produção visual que se deu em design de personagens, estabeleci os principais personagens atuantes da história, artes conceituais de alguns cenários importantes, partindo então para miniaturas das páginas onde escolhi a formatação que incluiu o posicionamento dos quadrinhos, balões, personagens e algumas referências de cenário. A partir dessas etapas iniciei o desenho das páginas, para posteriormente serem adicionadas as onomatopeias e por fim o texto dos balões.

Justifico o projeto no intuito de retrabalhar seres da cultura brasileira de forma moderna, tal abordagem visa trazer uma nova ótica sobre lendas clássicas, questionando a noção de que elas seriam apenas fruto de seu período e que supostamente deveriam permanecer imutáveis.

Muito se vê indivíduos de povos nativos sendo questionados sobre usar eletrônicos ou redes sociais, como se isso fizesse deles menos dignos ou menos “caracterizados” de sua própria cultura, fato esse que evidencia que ainda há uma visão preconceituosa muito presente do indígena como um povo do passado, que o indivíduo somente seria pertencente a sua cultura se fosse como as imagens de livros didáticos apresentam para as crianças, com arcos e flechas, nus, vivendo na mata. Da mesma forma isso se reflete em lendas e costumes, como na crença de que só faria parte do folclore o que é antigo e somente da forma como já foi descrito.

Apesar de tudo, muitos desses mitos foram criados por tradição oral, logo não haveria sentido em barrar o acréscimo em novas interpretações, seria como dizer que

os elementos que criaram tais histórias não podem continuar atuando sobre as mesmas, a própria crença popular diz, “Quem conta um conto, aumenta um ponto”. Por fim, essa questão é ainda mais realçada se pensarmos que o estilo mangá que foi escolhido para o projeto é oriundo da cultura japonesa, uma cultura milenar e que ainda assim é um dos países mais avançados do mundo, tendo frequentemente novas interpretações de seus mitos.

Em adição, no que se trata da atualização de personagens do folclore brasileiro, imagino para essa história eles como pessoas, os personagens como seu povo, personagens e pessoas de uma cultura antiga mas que enfrentaram durante a passagem do tempo e usam das ferramentas de hoje para encontrar uma melhor forma de se viver.

A primeiro momento me ocorreu trabalhar personagens que “herdaram o manto” de seus anteriores, como herdeiros de um legado, como a exemplo do quadrinho “Sétimos Filhos” protagonizado por um par de irmãos, uma bruxa e um lobisomem/porcomen, eles não são os indivíduos que iniciaram suas lendas, mas são expoentes delas. Apesar de ser interessante a alternativa da nova geração (para gerar associação com a ideia de novos temas) me ocorreu que o mote de que “a cultura não é restrita ao tempo” seria melhor representada por seres antigos que se renovaram, que “trocaram de pele”, vendo o indivíduo como a atualização e não o progresso vindo apenas da transição entre gerações. Essa escolha foi tão importante que a partir dela foi escolhido o personagem Boitatá para a história, justamente pelo direcionamento da troca de pele comum em cobras.

Brasas e Brisas

Referencial

No campo dos animes e mangás (animações e quadrinhos japoneses, arte digital e fanarts (artes criadas por fãs)) é de comum uso a modernização tanto de personagens da cultura pop mais antigos como de personagens históricos e até mesmo deuses ou seres folclóricos. Muitos desses com elementos da atualidade que adaptam sua caracterização do espectro em que foram moldados para uma versão mais ambientada no mundo moderno, ora caracterizados em conceitos futuristas.

Partindo dessa vertente trataremos a seguir alguns referenciais do projeto com uma pequena análise particular de cada elemento.

1.1 Cidade Invisível

Começando pela série Cidade Invisível de Carlos Saldanha e baseada em uma história dos roteiristas Raphael Dracon e Carolina Munhóz, que conta a história de Eric, um detetive ambiental que se encontra em uma trama que amarra o mundo humano e um mundo místico. A série marcou minha produção logo de início já que traz o conceito de que os seres que conhecemos do folclore e acompanhamos na série vivem entre nós, em funções comuns entre as pessoas, ou até mesmo em estabelecimentos mais próximos de seus iguais.

Para além disso quando imaginei os personagens pensei no que poderia fazer parte de sua caracterização mas que ele teria condições de mudar ao longo do tempo, logo me veio em mente o Saci, que assistindo a série o que mais me pareceu inoportuno para o personagem fora a constante perda da carapuça, que segundo sua lenda, quem a roubasse poderia lhe dar ordens já que sem a mesma o Saci não possui seus poderes, algo que acontece frequentemente na série, partindo disso, meu saci por exemplo costurou sua carapuça em um gorro na blusa.

Figura 1: Curupira de Cidade Invisível.



Fonte: Série televisiva "Cidade Invisível".

1.2 Deoxy Diamond

Deoxy Diamond é um artista ilustrador digital que entre outras obras produziu artes com visão futurista de alguns dos seres de nosso folclore, todas extremamente interessantes em abordagem e execução.

Figura 2: Saci - Deoxy Diamond.



Fonte: Instagram Deoxy Diamond

A arte conceitual de Saci foi meu primeiro contato com sua obra, curiosamente muito antes de pensar sobre o projeto atual, e ainda assim acredito que a referência permaneceu com o tempo. A exemplo a solução do gorro do personagem mencionado pouco acima, que não foi feita pensando diretamente nessa interpretação, mas se tornou uma feliz semelhança, sem dúvida foi uma arte ficou marcada no inconsciente.

Já se tratando de direcionamentos planejados podemos apontar a escolha da perna faltante, apesar de ser uma representação que me cativa, pensei em um Saci não tão futurista visualmente, imagino no Saci um menino comum que tem que usar de sua esperteza e ousadia para driblar as dificuldades da vida mais simples, encarando-as de forma divertida. Dessa forma usei de referência essa arte para cogitar que meu saci estaria ainda sem a perna, de forma a manter a estética do saltar e “voar”, como movimentações características do personagem.

Figura 3: Curupira - Deoxy Diamond.



Fonte: Instagram Deoxy Diamond.

Fato determinante para a escolha da ausência da perna de Saci veio na arte de Curupira, nele o aspecto tecnológico é extremamente mais destacado, com grandes e poderosas pernas mecânicas. Tal aspecto tecnológico por uma lado abre grande possibilidade para invenção, mas por outro lado, denotaria uma tecnologia que não via

tanto em Saci quanto em Curupira. Estava procurando especificamente por mudanças que pudessem ser feitas em roupas e comportamentos, como se os mitos realmente acordassem um dia e pensassem em mudar uma coisa ou outra.

Apesar da escolha contrária, a referência mais direta foi a variação no cabelo. Na ilustração de Deoxy Diamond o cabelo de curupira aparenta ser naturalmente de fogo mas altera para verde quando o personagem está em fúria. Partindo disso imaginei que variação poderia ser interessante para meu personagem, foi quando lembrei da etimologia do nome de nosso país.

A palavra Brasil vem de brasa, vermelho como a brasa, podemos encontrar essa análise tanto no site BBC News Brasil, como em dicionários, a exemplo do site Dicionário Etimológico (todos os links disponíveis nas referências). Tal associação não foi previamente pensada mas curiosamente é algo presente até mesmo pelo vermelho da tintura do Pau-Brasil(famosa planta a qual foi extensamente extraída após chegada dos portugueses), me ocorreu então que em algum momento o cabelo de curupira fora descrito como vermelho e então metamorfoseado ao longo da história por conta das interpretações.

Grande foi minha surpresa quando encontrei no livro Dicionário do Folclore Brasileiro de Luís da Câmara Cascudo a descrição de Curupira não com cabelos de chamas mas sim com cabelos vermelhos, logo decidi que minha versão teria variações entre cabelo propriamente dito e o fogo, tomando no quadrinho um tom cinza escuro e para sua versão flamejante o centro da chama em branco e seus arredores em cinza claro.

1.3 Os Sétimos Filhos

O quadrinho “Os Sétimos Filhos” da artista brasileira Lorena Herrero, conhecida também como HetThePumpkin, conta a história dos irmãos Alessandra(uma bruxa) e Antônio(um Lobisomem) vivendo nos dias atuais com seus amigos que também são seres fantásticos.

Podemos ler em suas páginas histórias como Alessandra encontrando em sua casa uma “Pisadeira”, uma criatura que pisa sobre o peito das pessoas quando elas dormem para que tenham pesadelos. A pisadeira estava justamente sobre o peito de Antônio a noite, logo depois Alessandra foi expulsando a criatura à força.

Ou então também uma de nossas protagonistas recebendo encomendas de material para poções vindo com Thiago o entregador, que por sua vez é uma Besta Fera, um ser que hora ou outra é descrito como disforme e em outras versões como uma espécie de centauro enfurecido. Algumas leituras levantam que seria o próprio Diabo que emerge do inferno para imprimir nas pessoas sua marca, algo que gera um contraste interessante na história de Lorena, já que o personagem se apresenta meigo e calmo.

Figura 4: Sétimos Filhos.



Fonte: Quadrinho online Sétimos Filhos.

Como ilustrado logo acima, em outra aventura Dani (Uma Mula sem cabeça) em sua forma humana que se deparou com seu amigo Thiago a noite, no momento tratado ele está pedindo para usar a internet da amiga.

A Partir desse ponto foi determinada a abordagem para os cenários e fundos que estabeleceram o mundo deste projeto. Estabeleci que haveria seres místicos em profissões comuns, em televisões aparecendo em noticiário ou até mesmo comendo um salgado na rua, elementos rotineiros, assim como faz o personagem Thiago de HET, trabalhando como entregador.

1.4 Gugure! Kokkuri-san

Gugure! Kokkuri-san de Midori Endo, a título de explicação significa “Google, Kokkuri-san” sendo “google” o ato de se procurar na internet, e Kokkuri-san é tanto o nome de um dos protagonistas como também um jogo de tabuleiro em que se comunica com espíritos. A história se passa com uma pequena menina chamada Kohina que acaba invocando por meio de um tabuleiro mágico o Youkai (ser do folclore japonês) Kokkuri-san, uma Kitsune (raposa Youkai) de baixo escalão, hora em forma de homem, hora em forma de uma pequena raposa. De início Kokkuri-san como um espírito tenta assombrar a garota mas acaba se afeiçoando a ela e tenta ajudá-la.

A inspiração maior em Kokkuri-san veio das frequentes transformações presentes em todos os seres sobrenaturais do elenco principal.

Figura 5: Poster promocional Gugure!Kokkuri-san



Fonte: Anime(animação) Gugure! Kokkuri-san

Algumas dessas figuras como Kokkuri-san, em sua lenda como Kitsune tem a capacidade de criar ilusões e seguindo esse raciocínio seria possível que a personagem criasse uma ilusão de forma humana, ou até Shigaraki um senhor de cachecol amarelo que é um Tanuki, um ser com capacidade de transformação, mestre em brincadeiras e ilusões, no entanto, o personagem Inugami (o espírito de um pequeno cachorro) possui uma forma humana mesmo tendo morrido como cachorro.

Claramente isso foi feito para maior identificação por parte do espectador, e com base nisso imaginei a transformação de Boitatá, que na história que pretendo contar se transforma exatamente para poder transitar melhor entre os humanos.

Apesar de diferentes em intenção a animação de Gugure! Kokkuri-san possui uma similaridade interessante com Cidade Invisível por trazer um contexto em que as lendas interagem com os tempos atuais. Desses momentos o mais marcante para mim foi Kokkuri-san se gabar de ser um homem hábil em cuidar da casa e cozinhar e Kohina lembrá-lo que isso poderia ser algo incomum na época dele mas que em tempos atuais isso é algo muito mais comum e não um diferencial, sendo assim, essa obra também cooperou para a visão que levarei desse tipo de interação.

1.5 Yo-kai Watch

Yo-kai Watch ou Relógio Youkai foi criada inicialmente como jogo pela empresa Level-5 e escrito e desenhado pelo artista Noriyuki Konishi, do qual o princípio da série é mostrar os youkais os seres folclóricos japoneses em uma dinâmica de Gachapon(máquina de sorteio de pequenos prêmios).

O personagem coleciona pequenas fichas místicas capazes de convocar os Youkais em pedido de ajuda, e a missão do personagem principal Keita Amano é ajudar as pessoas assombradas e coletar as fichas assim fazendo o maior número de amigos Youkai possível.

Figura 6: Yo-Kai Watch.



Fonte: Yo-kai Watch-Página 21, capítulo 1, volume 1.

Em Yo-Kai Watch existe a presença de um novo ser youkai por episódio, abordagem que funciona bem com a dinâmica gachapon, como essa variedade é algo que admiro mas a dinâmica em si não é algo que eu quero reproduzir decidi criar um mundo onde humanos e mitos convivem juntos, como se fossem apenas outros tipos de criaturas, seria possível por exemplo que houvesse um programa de televisão de alguma lenda do folclore, ou alguma que decidira criar uma rede de restaurantes. Apesar de nossa trama se passar em um contexto mais intimista, pretendo incluir algumas referências a esse mundo nos cenários como seres folclóricos andando lado a lado, em lojas, na rua ou até mesmo na televisão.

Apesar da vivência cotidiana, a existência em geral não necessariamente seria pacífica, como acontece em qualquer caso em que haja diferenças visuais ou culturais, como poderá conferir nos elementos seguintes.

1.6 Youkai Apartment no Yuuga na Nichijou

Em Youkai Apartment no Yuuga na Nichijou(algo como “A vida em um apartamento de Youkais) de Hinowa Kozuki, conta a história de Yuushi Inaba um jovem que em uma série de infortúnios acaba indo morar em um apartamento repleto de seres youkai. Esses seres que se concentraram ali pois foram abafados pelo crescimento das cidades e a descrença das pessoas.

Figura 7: Youkai Apartment no Yuuga na Nichijou.



Fonte: Animação Youkai Apartment no Yuuga na Nichijou.

Nessa história dentre outras personagens nos é apresentada o espírito chamado Ruriko, que não possui um corpo sólido apenas um par de mãos flutuantes, Ruriko era em vida uma cozinheira que tinha como sonho ter um pequeno restaurante, sendo assim ela largou o emprego de anfitriã para se dedicar a sua carreira como chef, no entanto, ela acabou por falecer tragicamente pelas mãos de um cliente obcecado pela figura de Ruriko, um perseguidor que a seguia desde sua antiga profissão, antes de falecer a última coisa que conseguiu fazer foi olhar suas próprias mãos, que também foram as únicas partes encontradas após a tragédia.

Figura 8: Ruriko-san, Yuuga na Nichijou



Fonte: Yuuga na Nichijou de Hinowa Kozuki-Volume 01-Capítulo 2-Página 10

Tendo esses elementos como base decidi ir em contramão a questão do sufocamento das lendas em um local específico, a ideia de imaginar um mundo com essas criaturas misturadas parecia dar vazão a maiores possibilidades, no entanto, o elemento traumático presente na história de Ruriko é algo que gostaria de trazer presente mas nesse primeiro momento de forma mais sutil, como personagens no cenário brigando, como uma briga de vizinho entre um ser folclórico e um humano, cartazes e notícias no jornal mostradas ao fundo com pessoas ou lendas desaparecidas.

1.7 InuYasha

InuYasha de Rumiko Takahashi, é o personagem título de sua obra, sendo propriamente um meio-youkai, filho de uma Youkai com uma humana, vivendo no período do Japão feudal (por volta de 1543). Na história do mangá, “Kagome” uma garota que vive em 1996, descobre um poço que a transporta para o passado, e nessa aventura elementos do passado e presente da história se misturam.

Vemos InuYasha se transportando para o futuro e interagindo confuso com o presente, e até mesmo Kagome levando coisas do presente para o passado, como salgadinhos, medicamentos ou mesmo bebidas, como podemos ver logo na imagem abaixo, que se passa no passado, mas o personagem possui uma latinha de bebida na mão.

Figura 9: InuYasha - personagem Nobunaga.



Fonte: mangá InuYasha.

É interessante a visão de qual seria o comportamento de alguém do passado ou uma figura a qual vinculamos com outro tempo interagindo com um elemento supostamente anacrônico à sua origem.

Não está nos planos trazer um tratamento igual ao dessa obra para a questão do choque entre tempos, pois a ideia não é fixar duas linhas de tempo separadas mas explorar como elas supostamente se mesclaram. Um personagem não se deslocou para o passado para interagir com os seres de nosso folclore, na verdade, eles sempre estiveram aqui, e viram essa passagem do tempo conosco, apenas estão agora decidindo adentrar a alguns costumes.

1.8 X-Men

Em adição a esse ramo de referências a aspectos mais negativos voltados ao enfrentamento de diferenças podemos trazer os X-Men.

Figura 10: X-men Evolution.



Fonte: Animação X-men Evolution abertura.

Pode-se ler um quadrinho dos X-Men e ver como algo surreal e pouco propenso à reflexão, no entanto, e se os poderes que eles possuem fossem alvo de inveja e admiração obsessiva travestidas de ódio e rejeição? E se parte do seu indivíduo fosse considerado repulsivo para aqueles que te contornam? E se essas pessoas criassem mentiras e distorcessem acontecimentos relacionados a eles?

As histórias desse grupo de heróis trabalham sobre os questionamentos acima, traçando paralelos com o tratamento de minorias, criando uma parábola sobre o ser

humano e seu medo do desconhecido e do diferente. Assim podemos levantar a questão, será que esses seres tão acima do humano comum seriam benevolentes?

Quando tratamos de X-men, existe um paralelo interessante já que um dos maiores antagonistas é o vilão Magneto, o personagem sofre duramente dessas questões sociais, tendo recorrentes traumas, fazendo com que sua abordagem se torne mais drástica e desesperada quanto a seus opressores. Em contraponto temos Charles Xavier, o qual teve uma vida problemática mas toma métodos mais didáticos e pacíficos quanto à interação com humanos comuns, assim visando uma coexistência pacífica. A relação entre os dois acaba por referenciar visões de dois importantes líderes na causa dos direitos das pessoas negras nos Estados Unidos, Malcolm X e Martin Luther King.

Figura 11: Stacy X, Fabulosos X-Men.



Fonte: Os Fabulosos X-Men, Capítulo 400, página 23.

Com base nessa perspectiva de diferentes abordagens de personalidade e profundidade de tantas histórias e personagens penso que facilmente seres folclóricos podem ser trazidos para tramas cativantes que estendam as perspectivas pelas quais foram criados.

Apesar dos tempos atuais serem diferentes do contexto em que foram criados, alguns aspectos de fato podem ser ressignificados. Além é claro das discussões que apesar de antigas ainda são extremamente pertinentes, como a proteção da natureza e os sincretismos que podemos levantar com lendas e costumes que se entrelaçam pelos povos que nos constituíram. A exemplo da congada, santos, reinterpretação de mitos, ou fusões de seres, como na sereia lara, a Cuca ou até o Corpo-Seco que muitos encaram como sendo a versão brasileira dos famosos zumbis, os mortos vivos dos cinemas, animações e quadrinhos.

Tendo isso em mente podemos levantar elementos do quadrinho que podem ir desde o receio de alguns personagens com se atualizar ou até mesmo caracterizações do ambiente como forma de passar esse receio e enfrentamento.

O Projeto

As histórias em quadrinhos ao longo dos tempos brincaram com a fantasia e o real, criando mundos fabulosos mas hora ou outra palpáveis, de aspecto surreal e inacreditável mas curiosamente críveis, trazendo personagens sobrenaturais mas que produziram aos seus leitores identificação emocional e cativaram assim nossa leitura.

Partindo dessa perspectiva existem não só histórias em quadrinhos, mas toda uma sorte de mídia contadora de histórias, e não seria diferente o caso dos contos e fábulas que recebemos do folclore, sendo assim, porque não unir os dois? Trazer uma tradição oral para uma mídia visual.

No livro *Desvendando os quadrinhos* de Scott Mccloud o autor comenta sobre como percebemos a nós mesmo e como registramos a imagem que temos dos outros em mente como algo simplificado, como nosso cérebro reduz a imagem a padrões identificáveis e simplificados, e como isso gera compreensão e pulsa pura vida e mensagem, pois transmitimos aquilo que percebemos. Scott levanta a questão do mangá japonês em que o personagem muitas vezes possui uma caracterização mais simples para gerar identificação e o ambiente possui uma estilística quase foto realista fazendo com que o cenário seja mais rígido ou objetificado.

Tendo por base essa questão da simplificação imagine, que o folclore seria a simplificação máxima, como uma tradição oral poderia se valer da identificação dos acontecimentos para que o conto se espalhasse, e ao longo do tempo ganhasse novas características por elementos da vivência individual. a partir disso uma história que se valesse dessa máscara “simplificada” mas que trouxesse esse caráter de identificação por vivência de certo cativa e complementa o efeito.

2.1 Moodboard

Figura 12: Moodboard do projeto.



Fonte: Acervo do artista.

1

A título explicativo Moodboard ou Painel Semântico é um quadro que se destina a transmitir o sentimento que se quer ser passado em uma produção, sendo assim:

1 - Sensação de grandeza.

Em aspecto técnico: equilíbrio entre pretos e brancos.

2 - Teor bucólico.

Em aspecto técnico: texturas dos elementos naturais.

¹ 1.One Punch Man de Yusuke Murata.2.Vagabond de Takehiko Inoue.3.Innocent de Shinichi Sakamoto.4.Bleach de Tite Kubo.5.Saint Seiya The Lost Canvas de Masami Kurumada e Shiori Teshirogi.6.InuYasha de Rumiko Takahashi.

3 - Ar perturbador.

Em aspecto técnico: Tratamento da linha, bom contraste entre as linhas mais finas e as mais grossas.

4 - Solitude.

Em aspecto técnico: Bom contraste entre áreas brancas e cinzas.

5 - Tranquilidade e resiliência.

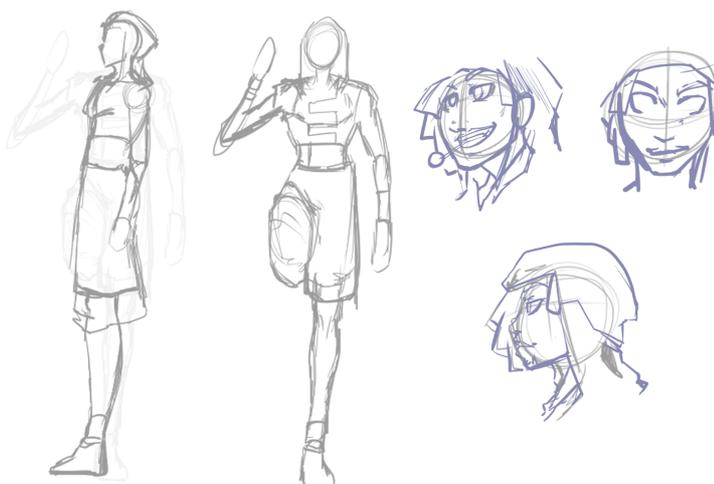
Em aspecto técnico: tratamento reluzente aos tons cinza.

6 - Hachuras combinadas a cinzas.

2.2 Personagens

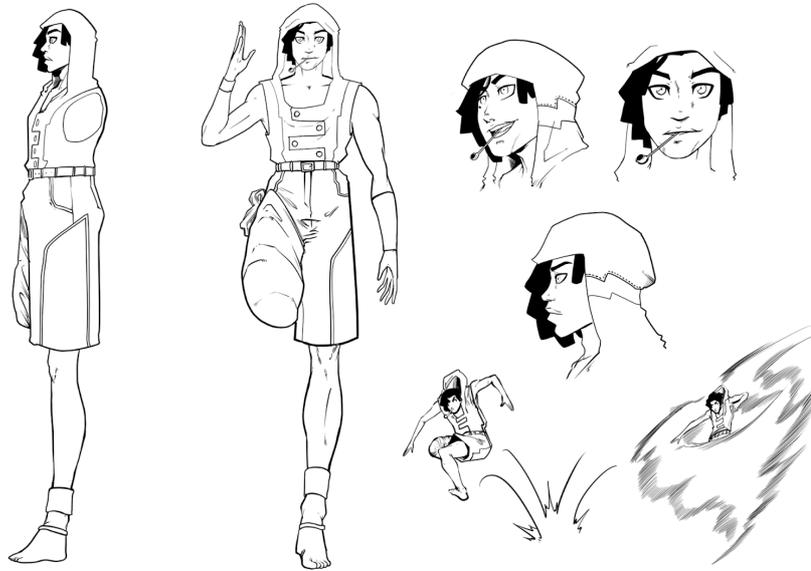
2.2.1 Saci:

Figura 13: Rascunho de personagem - Saci.



Fonte: Acervo do artista.

Figura 14: Linhas de personagem - Saci.



Fonte: Acervo do artista.

Figura 15: Saci, Ficha de personagem, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

A Escolha: Saci como um dos grandes símbolos do folclore brasileiro foi um dos primeiros personagens a serem escolhidos. Além de um visual icônico e com grande margem para invenção, também é brincalhão e divertido, um personagem bastante carismático.

Descrição: Jovem adulto, aparentando por volta de seus 20 anos, de ar brincalhão, leve e malandro. Vive por volta de cidades pequenas, andando sempre por perto de pessoas necessitadas, seja para ajudá-las ou apenas conversar. Não resiste a uma boa pegadinha, como torcer os panos de pratos de senhoras ricas, criar pequenos vendavais para sacudir as roupas nos varais, e trançar a crina dos cavalos. Com o passar do tempo o saci se tornou um pouco mais maduro, costurou sua carapuça em uma blusa de gorro para que parassem de roubá-la e lhe darem ordens.

Do design: O design foi pensado para se parecem vestimentas mais simples, uma blusa sem mangas, o gorro para completar o visual tradicional do saci, uma pequena bandagem na coxa direita onde falta a perna, o clássico cachimbo e o alguns pequenos adereços como braçadeiras, pulseiras e tornozeleiras.

Alterações na lenda/interpretação: As principais revisões que foram impressas nesse design foram a troca do gorro do saci por uma blusa com touca se encaixando no contexto do personagem como uma praticidade. Em segundo lugar, a ausência de próteses comuns em algumas interpretações do saci, a ausência se destina a detonar a condição financeira do rapaz desembocando no baixo acesso a tais recursos.

Por fim a adaptação de Saci para um jovem adulto serviu como um artifício para manter o cachimbo e gosto por bebidas, características clássicas ao personagem mas que hoje em dia não se é vinculada a crianças como se era em tempos passados, como na época de algumas pessoas mais velhas, como aquele avô ou avó que começou a beber com 14 anos, o que não era permitido pelos pais, mas infelizmente era extremamente comum.

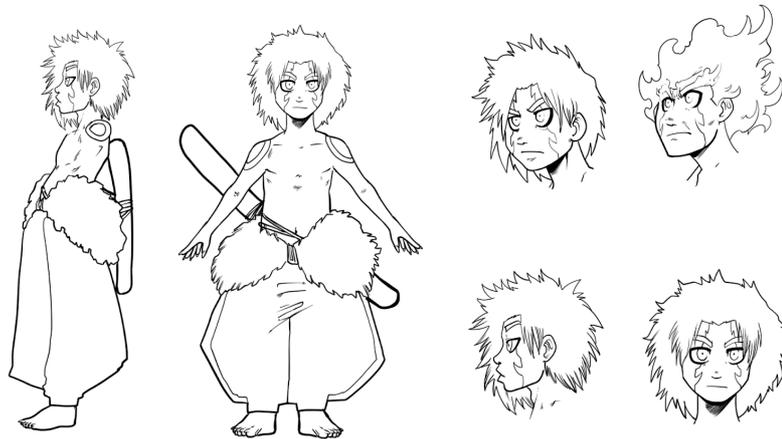
2.2.2 Curupira(Pira):

Figura 16: Rascunho de personagem - Curupira.



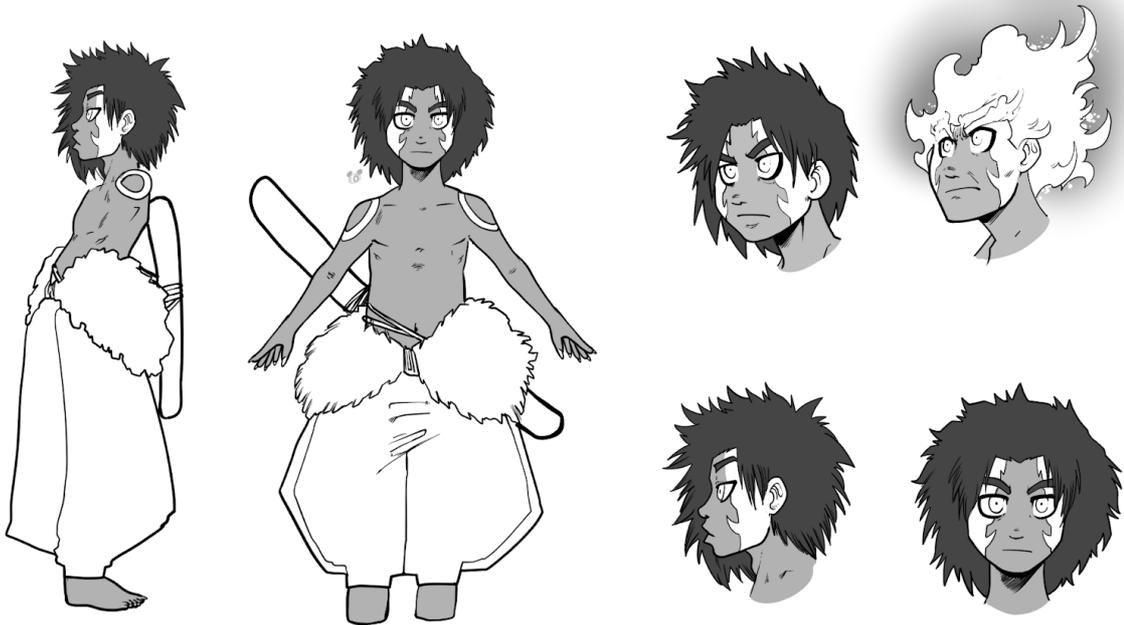
Fonte: Acervo do artista.

Figura 17: Linhas de personagem - Curupira.



Fonte: Acervo do artista.

Figura 18: Curupira(Pira), Ficha de Personagem, 2022 .



© GREENOATPANDA WWW.LINKTR.EE/GREENOATPANDA

Fonte: Acervo do artista.

A Escolha: Curupira foi escolhido juntamente com Saci por ser tão icônico para nosso folclore quanto o mesmo, particularmente uma de minhas lendas favoritas.

Descrição: Pequena criança, aparentando seus 10 a 14 anos, de ar sisudo e mais organizado. Vive comumente em matas, costuma se encontrar bastante com o saci, apesar de terem personalidades opostas se agradam com a companhia um do outro. Não admite maus tratos com animais, e dos recursos naturais o uso além do necessário lhe desperta extrema fúria. Com o tempo decidiu usar seu cabelo comum com mais frequência que seu cabelo em chamas, que no passado era de uso mais frequente, quando confundia caçadores nas florestas, mas nos dias em que se passa a história tenta se misturar com mais frequência as pessoas

Do design: Pensado para parecer um garotinho normal de cabelo bagunçado, sem camisa como se estivesse indo brincar na rua com os amigos, pintura facial para remeter a chamas e um cinturão de folhas como se tivesse se emaranhado nelas e as mesmas fossem presas nas calças.

Alterações na lenda/interpretação: A principal revisão no design foi a adição de uma calça ao personagem em troca de uma tanga de folhas ou simplesmente de sua ausência de vestimenta. Para além disso foram adicionadas duas formas de cabelo, um de fogo que ficou impresso como uma marca clássica do personagem no folclore e seu cabelo normal, essa por sua vez é a forma com a qual o personagem se mantém pela maior parte do tempo..

2.2.3 Boitatá(Tatá):

Figura 19: Rascunho de personagem - Boitatá.



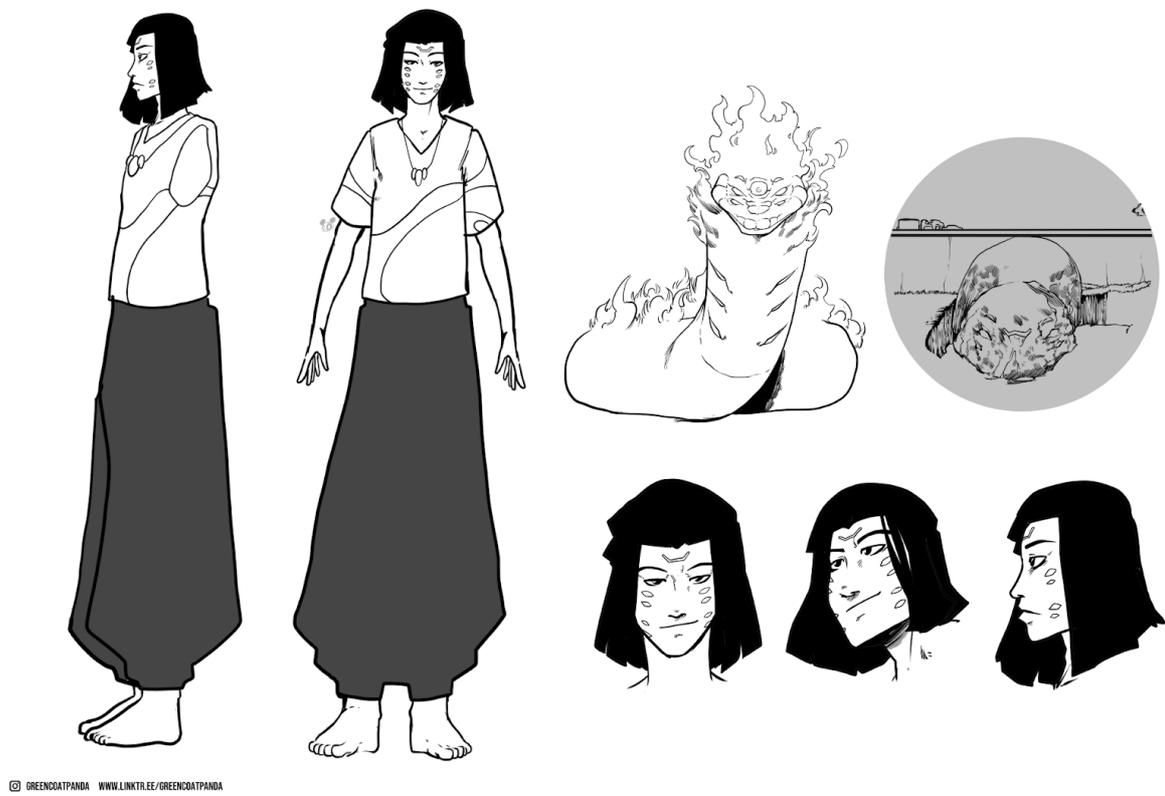
Fonte: Acervo do artista.

Figura 20: Linhas de personagem - Boitatá.



Fonte: Acervo do artista.

Figura 21: Boitatá(Tatá) , ficha de personagem, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

A Escolha: Me ocorreu que seria bom ter algum personagem que tivesse alguma relação plausível entre Saci e Curupira, algo em comum. Assim um ser relacionado a natureza me pareceu uma boa escolha, já que Curupira é um ser protetor da natureza e Saci em algumas interpretações funciona quase como Curupira mas ao invés de animais tem mais relação com plantas medicinais. A partir de então surgiu a ideia da troca de pele que marca o desenrolar da trama.

Descrição: Jovem, aparentando ter entre seus 17 a 20 anos, levemente descontraído mas atento e gentil, vive entre humanos e feras, lendas e espíritos. Não resiste a conhecer os costumes humanos dos quais por muito tempo manteve distância.

Com o passar do tempo decidiu que sua grande forma de cobra flamejante já não era a melhor opção para se proteger a natureza, assim entrou em contato com Norato, um dos filhos da Cobra Grande(ou Boto a depender da versão). Norato também era um cobra colossal assim como o pai, mas sabia se transformar em humano, com os quais tinha grande simpatia, assim juntando a essência de sua

transformação junto a feitiçaria de Matinta descobriram uma forma de Tatá também poder alternar de cobra e humano.

Do design: Para Boitatá optei por um visual de roupas humanas comuns, com algumas formas ondulantes para fazer alusão às chamas de sua forma animal. Por complemento as pinturas em seu rosto servem tanto para trazer certa semelhança às empregadas em Curupira mas também para referenciar os marcantes olhos que tem espalhados pelo corpo em sua forma sobrenatural.

Alterações da lenda/interpretação: A mais marcante adição foi a elaboração de uma forma humana não presente nas lendas, para além disso nessa interpretação trouxe a capacidade da troca de peles. A referência fica por conta da associação da troca de pele do Boitatá (da qual ficaremos cientes mais a frente na história) com a passagem do tempo geológico do Brasil, já que nosso país é um local geologicamente antigo, com estruturas desgastadas e baixa atividade sísmica, mantendo mais comumente estruturas rochosas erodidas, daí o corpo antigo de Tatá estar “apagando” e o novo, não ser de fogo por inteiro. Pode-se interpretar também como a ideia de que um país pode ser velho e desgastado, mas em contraponto, ele só crescerá se aqueles que o habitam possam se dispor a se renovar e crescer.

2.2.4 Matinta:

Figura 22: Rascunho de personagens - Matinta.



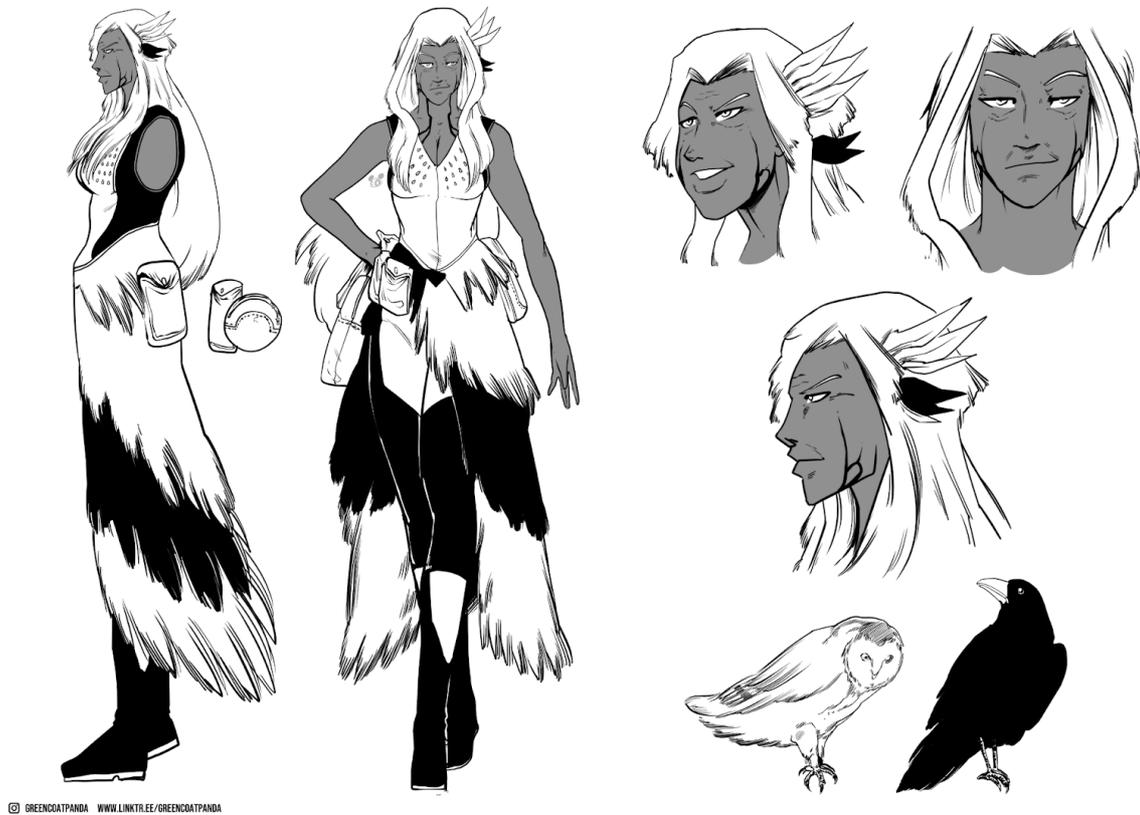
Fonte: Acervo do artista.

Figura 23: Linhas de personagem - Matinta.



Fonte: Acervo do artista.

Figura 24: Matinta, ficha de personagem, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

A Escolha: Conforme concebi a ideia de uma forma humana para Boitatá era necessário elaborar uma forma de tornar isso plausível, sendo assim um feitiço poderia ser um bom meio para tal, daí a escolha de uma bruxa.

Em primeiro momento a bruxa selecionada foi Cuca, mas me cativei pela capacidade de metamorfose entre coruja e corvo de Matinta.

Descrição: Adulta, mulher aparentando entre 40 e 50 anos, descontraída mas de feição severa, se resguarda mais a convivência com os seres míticos, fazendo seus feitiços e rituais para proteção e como ofício, passa certo tempo bebendo com o boto quando precisa se distrair do trabalho.

Do design: Uma mulher mais estilosa e vaidosa com um vestido longo que intercala preto e branco em referência às transformações animais da personagem (o corvo e a coruja), com alguns trechos de trincados na pele como “resultado” de feitiços mal planejados.

Alterações da lenda/interpretação: Nessa versão Matinta se passa por uma mulher normal, nem muito jovem nem muito velha, com grandes unhas mas não tão ferais quanto outrora.

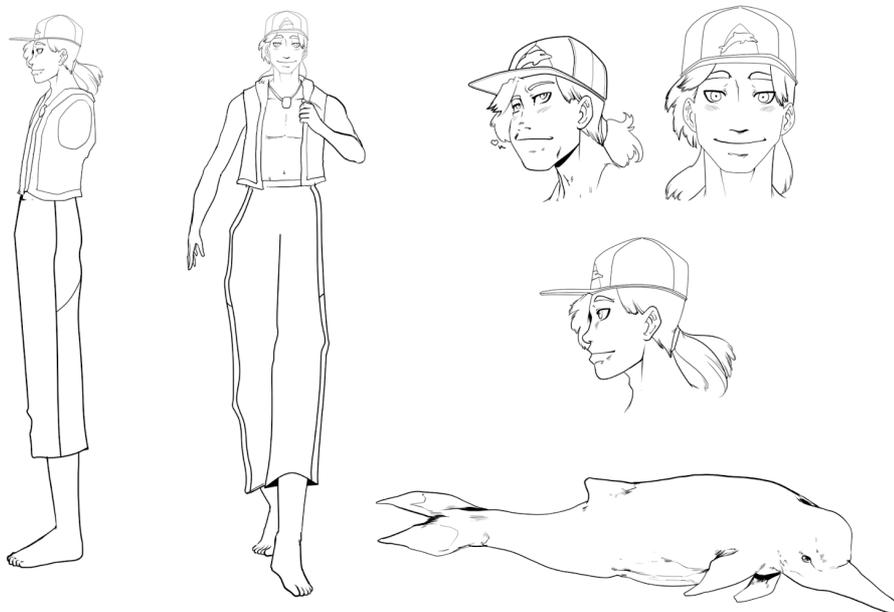
2.2.5 Boto:

Figura 25: Rascunho de personagem - Boto.



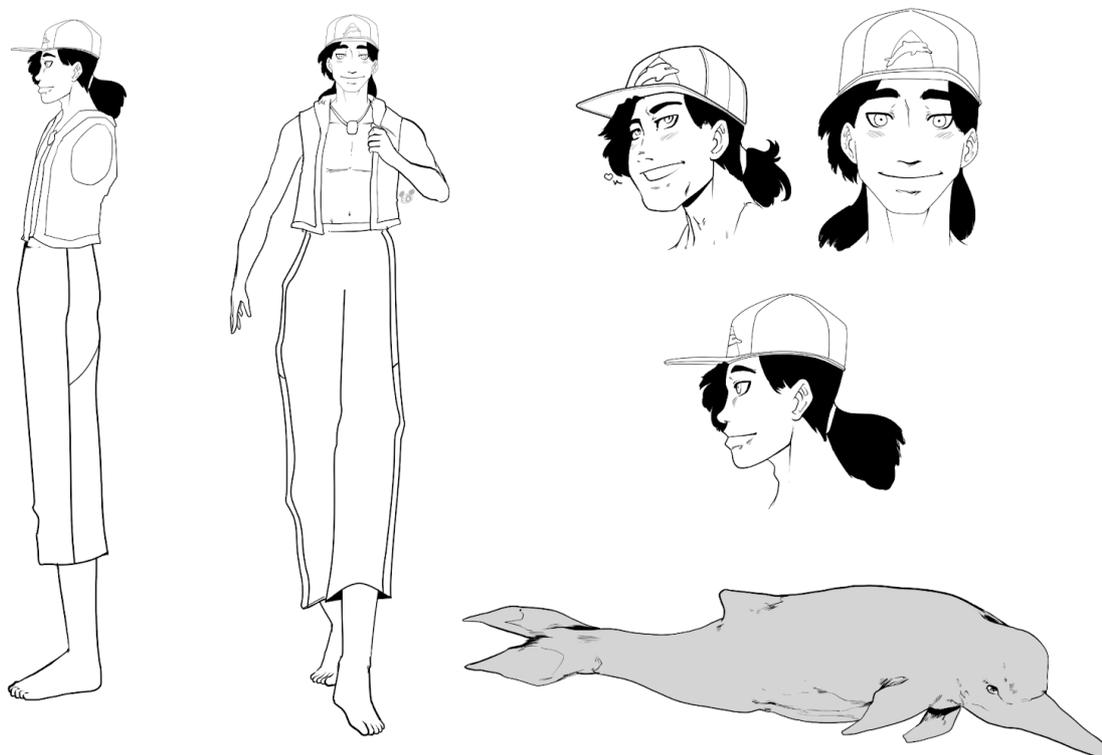
Fonte: Acervo do artista.

Figura 26: Linhas de personagem - Boto.



Fonte: Acervo do artista.

Figura 27: Boto, ficha de personagem, 2022.



© GREENDATPANDA WWW.LINKTR.EE/GREENDATPANDA

Fonte: Acervo do artista.

A Escolha: Me ocorreu de deixar implícito no início da história o que teria acontecido com Boitatá, assim pensei em uma cena de bar, algo que servisse para introduzir os personagens que teriam papel na transformação de tatá. Apesar disso achei que seria muito direto colocar Norato e Matinta no bar conversando sobre o que ocorre pois ficaria mais explícito, sendo assim, optei por um intermediário que diferencia o estado de Norato e com quem Matinta não teria tanto o que falar de específico que não sobre a farra. No final das contas, Boto representa um “pai postiço” de Norato (já que em algumas lendas ou ele ou Boiúna é pai do mesmo).

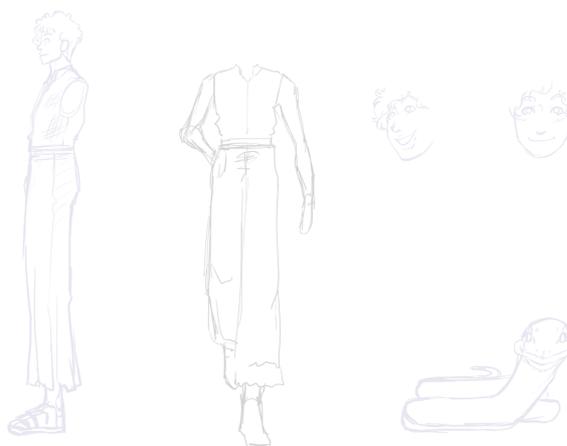
Descrição: Adulto, homem aparentando entre 25 e 30 anos, de personalidade boba e gentil, rosto bondoso e extremamente belo e carismático. Costuma transitar com frequência entre humanos mas claramente tem seus amigos sobrenaturais.

Do design: Comumente visto em vestimentas casuais, uma bermuda, uma camisa aberta e um boné, o que se destaca seria o respiradouro de sua forma golfinho que quando humano fica escondida sob o boné. Já na forma animal é simplesmente um boto cor de rosa normal.

Alterações da lenda/interpretação: Em algumas lendas ele é o pai de Cobra Norato e Maria Caninana, duas serpentes gigantescas, hora ou outra a paternidade de tais cobras se dá por Cobra Grande(Boiuna), com base nisso coube a essa interpretação que Boto fosse o pai posticho dos dois, por conta disso o design conta com um colar de escamas em homenagem ao filho.

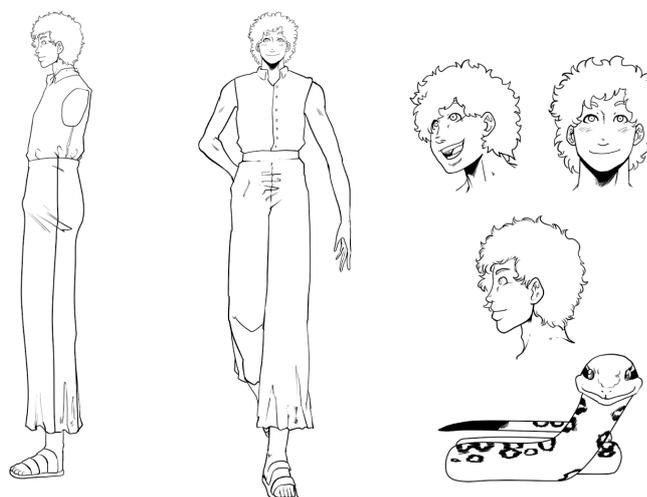
2.2.6 Cobra Norato:

Figura 28: Rascunho de personagem - Norato.



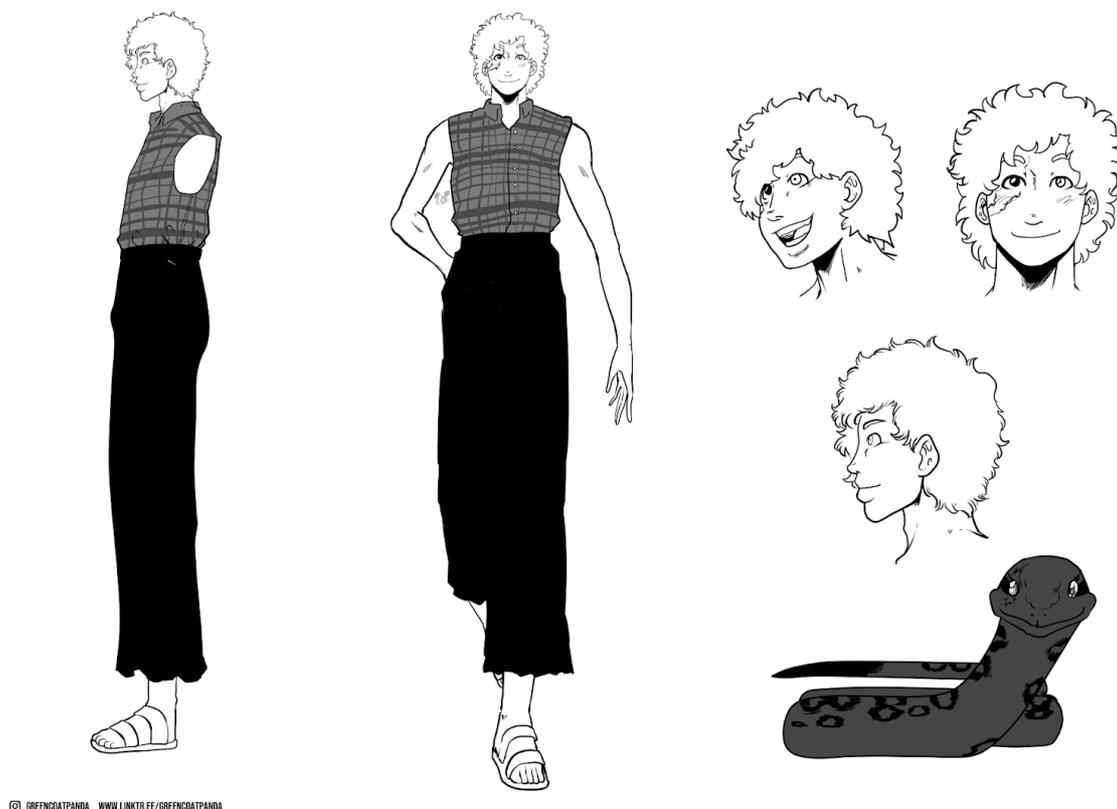
Fonte: Acervo do artista.

Figura 29: Linhas de personagem - Norato.



Fonte: Acervo do artista.

Figura 30: Norato, ficha de personagem, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

A Escolha: Foi escolhido pela similaridade com o conceito que era desejado para Boitatá, uma lenda que se transforma de cobra gigantesca para uma forma humana.

Descrição: Jovem adulto, aparenta ter entre 20 e 24 anos, de personalidade amável, dedicada e principalmente festeira, vive completamente com os humanos, exceto algumas ocasiões especiais. Há uma dúvida de se Boto realmente seria seu pai, já que ele e sua irmã Maria Caninana são cobras colossais, cujo pai original seria mais logicamente cobra grande. Mas sem dúvida o boto é mais receptivo quanto ao “filho”

Do design: Se parece muito com seu pai, exceto o tom de pele rosado e a ausência do respiradouro na cabeça. Usa uma blusa xadrez verde que se assemelha com as escamas de uma cobra, usa uma calça longa ondulante e sandálias. Enquanto cobra possui uma aparência curiosamente dócil, graças a quantidade de vezes com que se transforma em humano, assim combinando com a personalidade.

Alterações da lenda e interpretação: Conceitualmente a paternidade ambígua entre Cobra-Grande e Boto.

2.2.7 Urutau

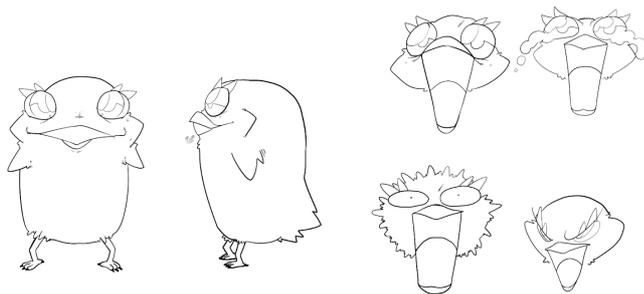
Figura 31: Rascunho de personagem, Urutau, 2022.



© GRENCATIANA WWW.LINKS.EE.GRENCATIANA

Fonte: Acervo do artista.

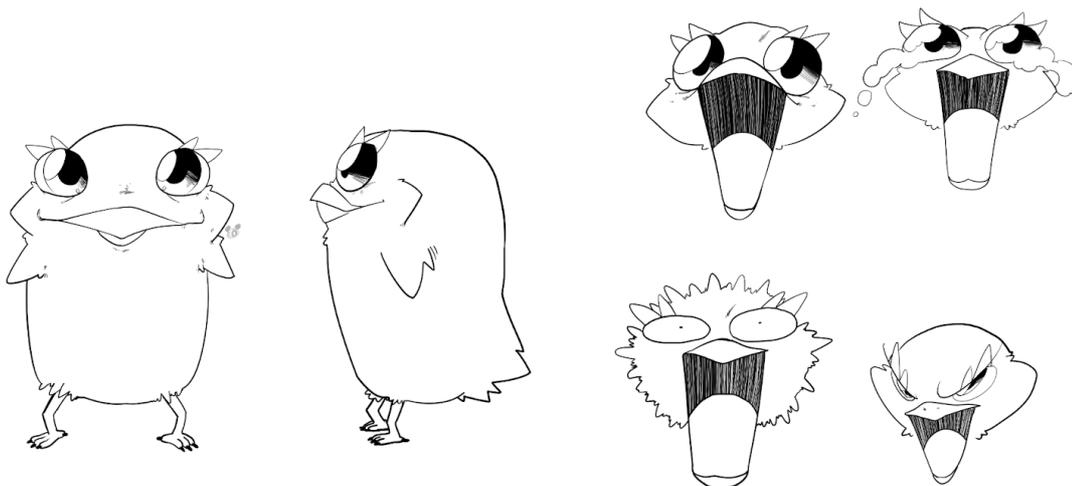
Figura 32: Linhas de personagem, Urutau, 2022.



© GRENCATIANA WWW.LINKS.EE.GRENCATIANA

Fonte: Acervo do artista.

Figura 33: Ficha de personagem, Urutau, 2022.



© GREENCATPANDA WWW.LINKTREE.GREENCATPANDA

Fonte: Acervo do artista.

A escolha: Urutau foi escolhida para introduzir um intermediário entre a situação de Cuca e o restante do grupo, isso além de introduzir um elemento animal que fosse relacionável com Curupira e Boitatá.

Fato comum com a escolha da Cuca foi a referência a elementos comuns ao Brasil e ao exterior, nesse caso a lenda de Urutau é comum ao Peru, Bolívia e Brasil. Sendo hora uma criança abandonada pela mãe na mata ou então uma mulher amaldiçoada por uma bruxa.

Descrição: Uma pequena corujinha assustada e tristonha.

Do design: Uma corujinha de olhos grandes e brilhosos, com peças curtinhas e espaçadas.

Alterações na lenda/interpretação: Em algumas versões ela mantém sua voz, já no quadrinhos apenas os que entendem os animais podem entendê-la, apesar de seu choro ainda parecer um lamento ou agouro.

Roteiro

3.1 A História

A história se passa em um mundo fictício em que humanos e seres folclóricos têm estado cada vez mais unidos à rotina dos humanos. Alguns participando na sociedade e outros um tanto reclusos ou em processo de adaptação. Nesse contexto, acompanhamos Saci e Curupira descobrindo o “corpo” de Boitatá e tentando revivê-lo, até que descobrem que o amigo trocou de pele, como forma de renovação.

3.2 Narrativa

A narrativa se dá nos dias modernos, em um mundo onde se tornou habitual a convivência entre humanos e lendas, no contexto tratado, as lendas tendem a adotar mais dos costumes humanos e a partir daí a história trata o desenvolvimentos das mudanças neles e no mundo, como elas operam neles e como eles operam na perspectiva delas.

3.3 Arco Geral

Saci está na cidade, tomando um café e comentando com uma senhora que hoje será dia de encontrar o “Pira”(Curupira) e ir para a mata. Saci não encontra Pira e ouve falar que ele está irritado na beira do rio, ele vai ao local e descobre que misteriosamente ele está de frente para uma grande estrutura de pedra ou monte de terra na forma de seu amigo boitatá. Desconfiados que o fogo de Tata se apagou, os dois se empenham em tentar atear fogo de volta ao amigo, até que descobrem o amigo em forma humana, obtida pela parceria com Norato e Matinta. Tata explica que o seu corpo se assentou em meio a estabilidade assim como a formação geologia da placa latino americana(onde se localiza o brasil) que um dia foi vulcânica e ativa, agora com o tempo e a estabilidade se assentou e formaram se bacias sedimentares(o relevo brasileiro é caracterizado por ser geologicamente antigo), ficando muito tempo exposto aos efeitos dos agentes exógenos ou externos de transformação da superfície, apresentando, assim, formas físicas muito desgastadas, sendo assim que sua antiga pele se torne parte dessa estrutura antiga, assim como seus preceitos e ações, pois o solo pode se erodir, mas os seres devem progredir, assim decidiu trocar

de pele se renovar e tentar uma nova abordagem para todos os dias que estiverem por vir.

3.4 Roteiro Específico e composição do quadrinho

3.4.1 Nome

Figura 34: Logo Brasas e Brisas, 2022



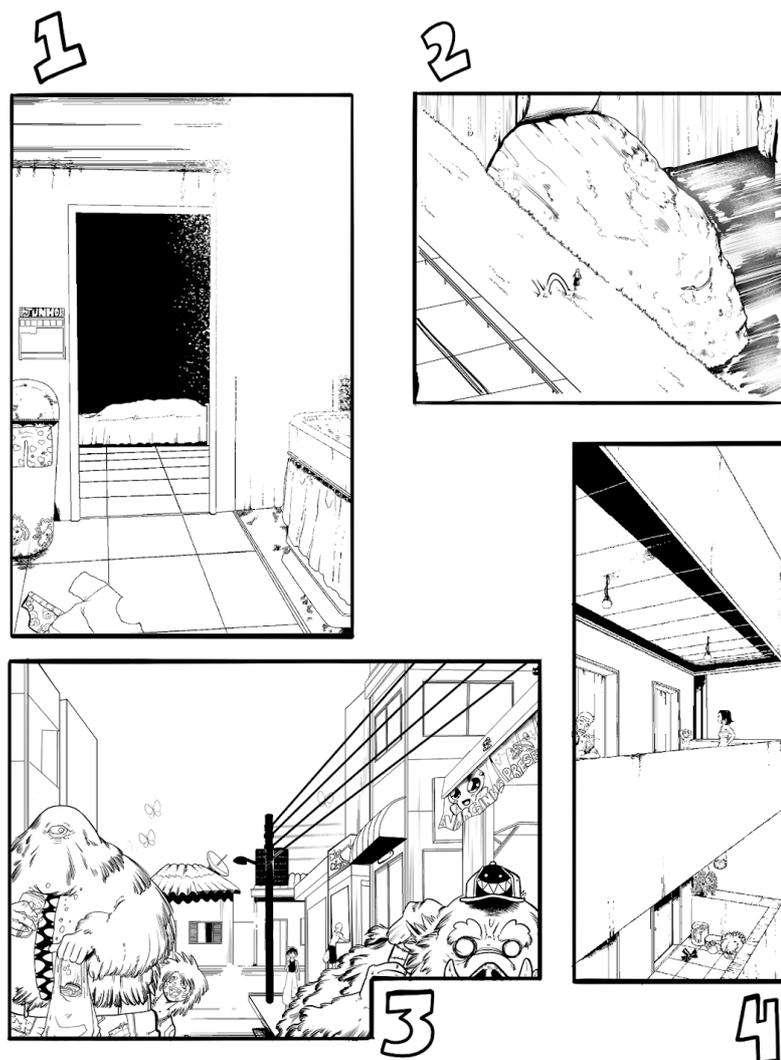
Fonte: Acervo do Artista.

O nome Brasas e Brisas foi escolhido em alusão aos protagonistas da história, sendo Brasas referente a Curupira e Boitatá, devido ao fato de seus elementos característicos serem o fogo, enquanto Brisas se refere a Saci já que suas características o relacionam com ventos. Em adição a isso um pequeno jogo de palavras com a expressão Brasis, que por sua vez significa terras do Brasil, mas também podendo ser algo como povo brasileiro ou pessoas aquelas que nasceram por aqui. Dessa forma, faço menção a variedade de culturas e indivíduos em nosso território, como Saci um garoto negro, Curupira Tatá sendo jovens indígenas, a personagem da Cuca originária de uma lenda Européia e o estilo usado no quadrinho sendo uma estética originada do asiático.

Visualmente a logo do quadrinho é constituída apenas dos nomes, escritos na fonte "Pirata One" (de Rodrigo Fuenzalida e Nicolas Massi) em versão modificada para possuir elementos que se assemelham com chamas e um fluxo de ventos na base das letras.

3.4.2 Cenários

Figura 35: Cenários do Quadrinho, 2022.

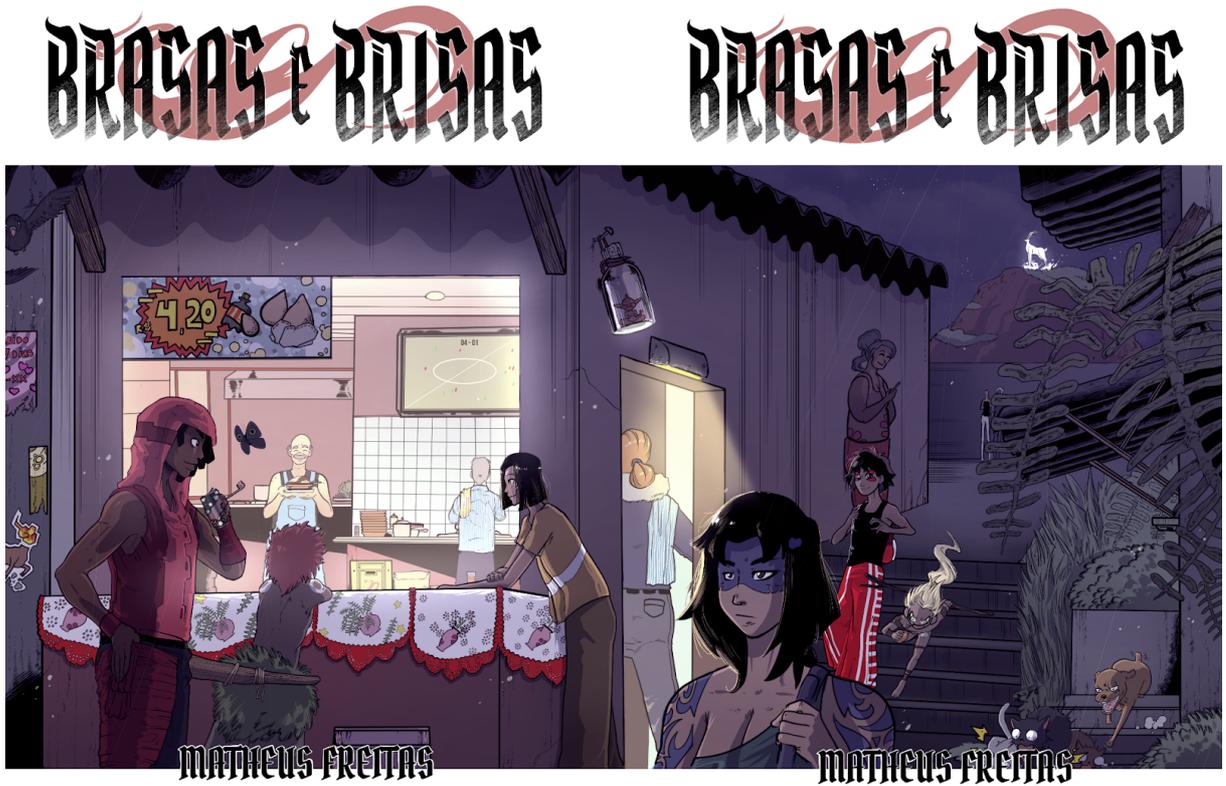


Fonte: Acervo do artista.

- 1- Casa do personagem Saci por dentro.
- 2- Córrego onde se encontra corpo de Boitatá(Tatá).
- 3- Rua da cidade.
- 4- Pensão do início da história.

3.4.3 Capas

Figura 36: Primeiro teste de capa ,2022.



Fonte: Acervo do artista.

Figura 37: Segundo teste de capa ,2022.



Fonte: Acervo do artista.

Figura 38: Terceiro teste de capa, 2022.



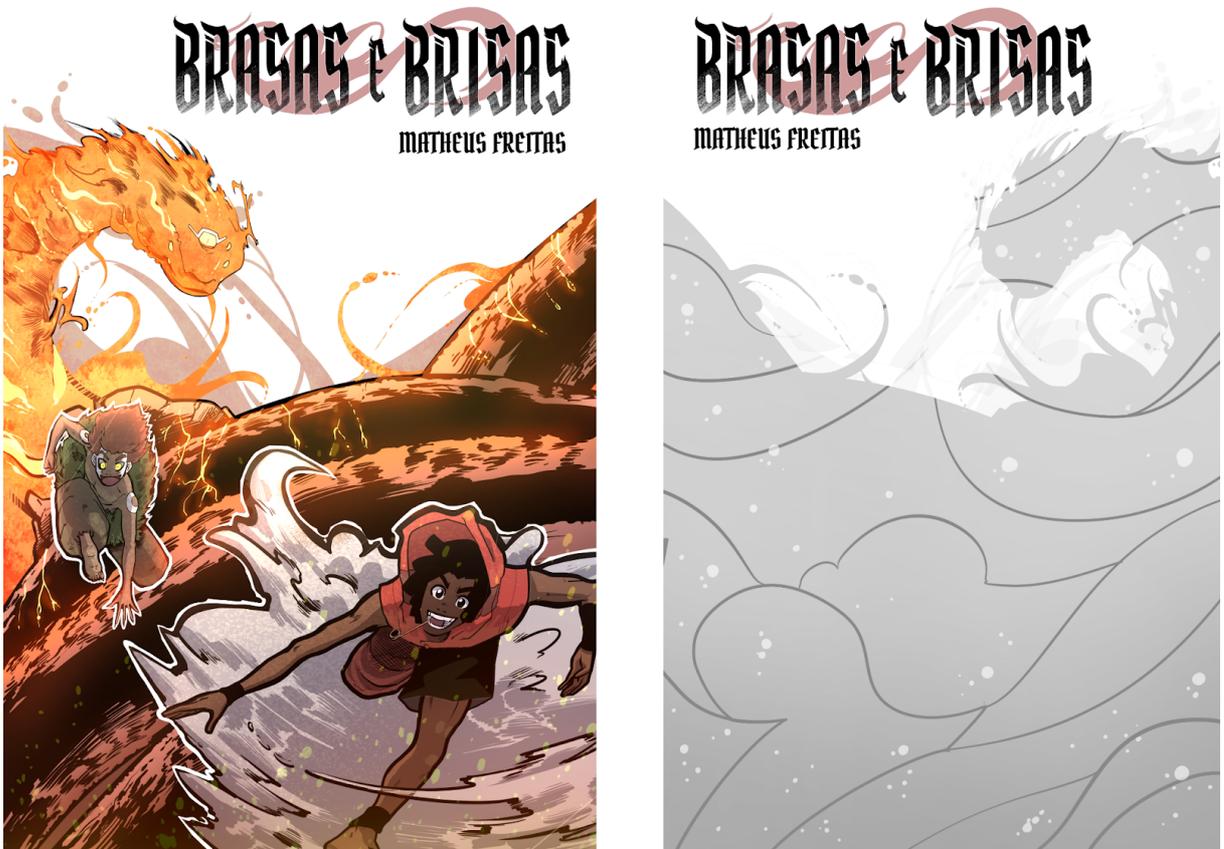
Fonte: Acervo do artista.

Figura 39: Quarto teste de capa, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

Figura 40: Quinto teste de capa, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

Figura 41: Capa definitiva -Brasas e Brisas, 2022.



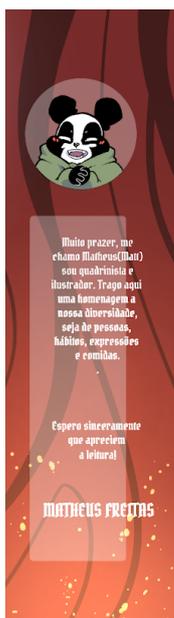
Fonte: Acervo do artista.

A sexta versão da capa foi a escolhida, a capa definitiva retrata Saci e Curupira descendo um “morro”, que no seu serpentear forma o corpo de Boitatá. Essa versão conta com um verso com a silhueta da arte principal em cinza para completar a simbologia do título “Brasas e Brisas”, sendo a frente o fogo e o verso o vento. Por fim foi adicionado uma pequena introdução a história.

Texto do verso: Em um mundo atual as lendas do folclore vivem junto aos humanos, nessa aventura acompanhamos Saci e Curupira tentando recuperar um velho amigo que passa por uma situação particularmente curiosa. Aventura, mudança, Brasas e Brisas. O fluxo de renovação pode parecer amedrontador, mas é necessário, renove suas ideias, desejos, expressões e alcance novo frescor.

3.4.4 Orelhas

Figura 42: Orelhas Brasas e Brisas, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

A Borda de cada lado representando um aspecto da história, a contracapa do início com chamas e a do final com correntes de vento.

Início (Texto): Muito prazer, me chamo Matheus(Matt) sou quadrinista e ilustrador. Trago aqui uma homenagem a nossa diversidade, seja de pessoas, hábitos, expressões e comidas.

.Espero sinceramente que apreciem a leitura!

3.4.5 Corpo do Quadrinho

Guia de Leitura

Figura 43: Guia de Leitura ,2023.



Painel único: Página final explicando a ordem de leitura.

Saci: OOOU DESAVISADO, COMEÇOU ERRADO!!!

Pira – É da direita pra esquerda!! Assim ó!!

Explica pra eles como se lê no estilo mangá, Kitsune!!

Kitsune – É da direita pra esquerda, Meliante-chan!! Assim ó!!

Igual o Curupira, o pé é pra um lado mas anda é pro outro.

(Leitura oriental - Da direita para a esquerda).

Página 1

Figura 44: Página 1, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

Página única: Saci e Pira juntos.

Página 2

Reacenda a chama

Figura 45: página 2, 2022.

REACENDA A CHAMA



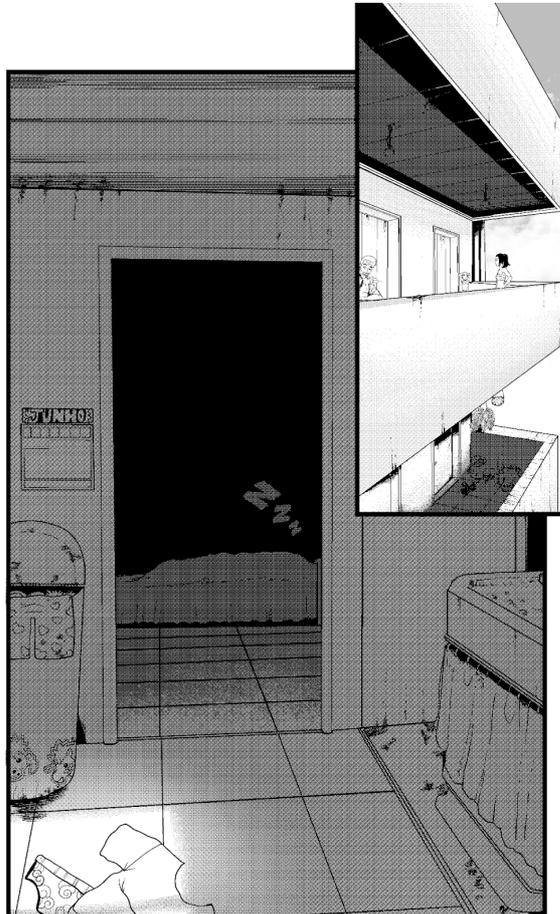
Fonte: Acervo do artista.

Descrição: Saci e Pira como se subissem de uma estação de metro.

Página de introdução ao capítulo.

Página 3

Figura 46: Página 3, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Plano do lado de fora do prédio com algumas pessoas na sacada.

Painel 2: Dentro da casa de Saci.

Página 4

Figura 47: Página 4, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Olho do Saci em destaque.

Painel 2: Um celular vibra em alarme sobre uma mesinha logo ao lado de uma coberta.

Painel 3: Um dedo desliza sobre a tela fazendo o alarme parar.

Painel 4: As pessoas na sacada da pensão ouvem uma barulheira de uma das portas, todos ficam espantados.

Painel 5: Uma visão aparentemente sinistramente travessa aparece na fresta da porta.

Painel 6: Dois dos vizinhos olham para Saci saindo. Um deles assustado e o outro sorridente.

Painel 7: Saci distraído com o celular, encara o senhor amedrontado.

Página 5

Figura 48: Página 5 ,2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Saci conversa com o pessoal do lado de fora.

Saci – Qual foi? Por que essa cara?

Painel 2: Saci finge uma cara assustadora para implicar com o amigo. O vizinho caiu na travessura.

Saci – Tá olhando o que? Vou puxar teu pé de noite!

Thiago – Não vai! Saci não faz isso!!

Painel 3: Saci faz ainda mais careta.

Saci – Será que não faço?!

Painel 4: Saci aparece risonho.

Saci – Cagão! Vou fazer nada não!

Painel 5: Todos conversam..

Garoto – E aí? Suave?

Saci – To de boa(risadas).

Mulher — Que isso “tio”, ela já mora aqui a 3 anos e você ainda frouxo assim?

Painel 6: Saci parece se lembrar de algo.

Painel 7: Saci pula da sacada.

Saci – É isso povo, tô vazando! Tenho coisa pra fazer!

Mulher – Volta mais tarde pra jantar com a gente!

Garoto – Pelo amor de Deus véio...

Página 6

Figura 49: Página 6, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Saci aterrissa no chão.

Painel 2: Saci em tela.

Painel 3: Saci correndo e um coador de café em primeiro plano.

Saci – Opa!! Quem atrasa 1 minuto atrasa 2!

Painel 4: Saci para em frente a uma lojinha.

Saci – Minha senhora, ajuda um homi a viver! Me serve uma xícara desse café!!

Painel 5: Uma senhorinha se aproxima. Saci em primeiro plano.

Senhorinha – Ô fio, te vi passando com pressa, pensei que não ia vir.

Painel 6: Saci parece descontraído.

Saci – AAh, pra um cafezinho, não dá pra passar direto!

Painel 7: O café é colocado na xícara. Ao fundo uma televisão transmite noticiário sobre lendas e humanos, alguns cartazes ao fundo.

Página 7

Figura 50: Página 7 ,2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Externa, dia, panorâmica, das ruas de uma vila simples, com saci tomando café em uma quitanda enquanto algumas pessoas e seres folclóricos andam pelas ruas.

Painel 2: Saci coloca a xícara na mesa.

Painel 3: Plano Médio, primeiro plano Saci, segundo plano com a senhora.

Senhorinha – Aceita um pão de queijim também, fio?

Saci– Nada, “Vó”! Já vou indo.

Saci: Brigadão, a gente se vê!

Painel 4: Saci sai correndo, atravessando a cidade em seu vendaval.

Saci – Agora chega de enrolação! Se eu ficar parando não acho o nanico nunca!

Página 8

Figura 51: Página 8 ,2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Saci se movimentando rapidamente, atravessando entre as pessoas e levantando grande quantidade de poeira no trajeto.

Senhor – Todo dia essa merda de ventania, Saci!!

Mulher – Cuidado moleque!! Desse tamanho e ainda faz isso?!

Saci – Credo, que povo estressado!!

Painel 2 : Saci, pula acima de um poste.

Saci – Deve ficar mais fácil olhando de cima.

Painel 3: Saci olha atentamente para baixo...

Saci– Uai, ele disse que ia vir pra cidade...

Painel 4: Um grupinho de crianças grita o saci.

Menininha – OOOU!! VACILÃO!! Não vai brincar com a gente hoje não?

Painel 5: Saci conversa com as crianças.

Saci – Foi mal aí, tenho que encontrar o Pira.

Painel 6: Saci fica visivelmente confuso quando um garotinho diz:

Garotinho – Ele tá lá perto da represa, na cidade do lado...Parece que ele tava olhando um monte de terra.

Saci – Terra? Olhando terra?

Painel 7: Saci forma seu tufão novamente e sai em disparada.

Saci – Depois eu volto, prometo!!

Página 9

Figura 52: Página 9, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Painel em formato de flâmulas. A poeira levanta.

Painel 2: Painel em forma de flâmulas sendo sacudidas pelos ventos de Saci como roupas sendo sacudidas pelo vento. Saci é mostrado veloz a ponto de seus contornos serem formados por hachuras.

Painel 3: O painel em forma de flâmula esvoaçando.

Painel 4: Saci em seu tufão.

Painel 5: Saci visto do alto correndo super veloz.

Página 10

Figura 53: Página 10, 2020.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Saci sai da área urbana e segue passando por uma pequena área habitada por seres folclóricos.

Saci – Carai, só com café pra ter ânimo de correr atrás do nanico!

Painel 2: Saci vai parando o vendaval aos poucos

Saci – Vou baixar a marcha um pouco, já atravessei uma cidade...

Painel 3: Alguns dos mitos comemoram Saci.

Matinta – Olha lá, finalmente costurou essa touca - Disse uma bruxa de aspecto cansado.

Boto – É isso aí "Pernoca"! - Disse um rapaz charmoso porém bêbado ao lado de Matinta.

Painel 4: Saci dando um toque no ombro de Boto e Cuca.

Matinta – A gente muda o que pode né?

Saci – Não dava mais pra deixar o povo catar ela e poderem me mandar.

Painel 5: Saci mal vai cumprimentar os amigos mas já sai andando.

Saci – Já Boto só muda se for castrado, né? (risadas).

Painel 6: Matinta tenta chamá-lo.

Matinta – Porque não fica pra uma garrafa? Vc não é do tipo compromissado, não me engane! A ingrata da Cuca já recusou hoje, “está ocupada” juntando ervas com Urutau...

Painel 7: Matinta serve um copo.

Matinta – Tenho ficado um tempo atolada de feitiços a fazer. Mas tiro um tempo pra virar umas, se não...bem, não há coração que aguente.

Página 11

Figura 54: Página 11, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Saci fala andando.

Saci – Até que eu queria Matinta, mas vou encontrar o Pira. Faz tempo que não vejo o nanico. Parece que ele tava bitolado num monte de terra...

Painel 2: Matinta olha com ar de quem entende a situação.

Matinta – Aaata, sei! Vai lá!

Painel 3: Boto completa.

Boto – Sem pressa, vou estar aqui até de noite! Vou ter que ficar de olho no Norato, aquele menino pentelho. Tadinho, tão esgotado que deu dó...essa vida de pai é difícil né...

Painel 4: Saci assente em compreensão e vai embora.

Saci – Então tá né.

Painel 5: Cena ampla-Saci pulando em direção a um rio, deixando um pequeno vilarejo e passando outras pequenas cabanas humanas, indo em direção ao rio.

Página Dupla 12 e 13

Figura 55: Página 12 e 13, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Saci correndo, vista superior.

Painel 2: Super-Close no pé de Saci freando.

Painel 3: Saci espantado.

Painel 4: Ampla do corpo de Tatá na cena.

Página 14

Figura 56: Página 14 ,2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1 – Saci avista Curupira e o “monte de terra”.

Saci: É... de fato é muita terra pra ver.

Painel 2 – Saci vai pulando o barranco abaixo.

Saci: OOOW! Toquin de amarrar jegue!!

Painel 3 – Pira olha pra ele mau humorado.

Curupira: Pra alguém que anda num vendaval tu é bem lerdo né...

Painel 4 – Saci continua descendo o barranco pulando.

Saci: Aah que isso rapaz, não sou Tengu!

_ Esse pessoal do Japão que é pontual.

Painel 5 – Saci aterrissa do lado de pira levantando poeira.

Saci: Nós é brasileiro, rapaz! Horário marcado é meramente ilustrativo!

Painel 6 – Bagunçando o cabelo de Pira.

Saci: Fora que era pra encontrar na cidade, quem quis vir desenterrar as botas de judas foi tu!

Painel 7 – Olhando o monte de terra meio descompromissado.

Saci: E qual é a da terra?? É aquela tal terra roxa que você falou? Boa pra plantar?

Dicionários(Canto inferior do painel): Terra roxa é uma formação de terra avermelhada vinda de antigos terrenos vulcânicos, onde um dia local foi submetido a derrames vulcânicos, formando assim rochas como basalto, rico em óxidos minerais(minerais onde o oxigênio faz ligações com metais), terreno muito propício para plantio.

Página 15

Figura 57: Página 15 ,2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1 – Pira olha um pouco temeroso para Saci.

Curupira: Não. Olhe bem para esse monte de terra, homem!

Painel 2 – Saci para meio confuso olhando o pelotão de terra pensativo...

Painel 3 – Saci se espanta.

Saci: O que?! Oialaaa... fizeram uma escultura do Tata...

Painel 4 – Pira apreensivo.

Curupira: Não, esse é o corpo dele...

Painel 5 – Quadro de Impacto - Saci se sente horrorizado, algumas memórias pairam em sua mente, lembrando de pedir a tata para acender seu cachimbo, irritá-lo e correr na floresta, assando peixes nele.

Curupira: Consigo sentir a chama dele se esvaindo.

Painel 6 – Pira com face extremamente aflita.

Saci: Mas como isso aconteceu??

O que podemos fazer para que ele volte?

Curupira: Não sei...

Saci: Podemos tentar reacendê-lo?

Curupira: Talvez...

Painel 7 – Pira olha para um Saci melancólico.

Curupira: Não fique assim, alegria é mais seu estilo...

E outra, precisamos de criatividade nesse momento!

Página 16

Figura 58: Página 16 ,2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1 – Saci se alonga vigorosamente.

Saci: Vamos então, você tem razão... tanta gente pra morrer, não vai ser ele hoje!
No lugar dele que vá a lara, a mulé tá me devendo uma pinga faz 2 anos.

Painel 2 – Curupira sorri, contente.

Curupira: Essa é uma boa ideia vermelhinho...

Painel 3 – Saci se mostra confuso.

Saci: Encher a cara?

Curupira: Não, criatura! Isso é inflamável, podemos tentar algo...
Tem uma garrafa aí?

Painel 4 – Saci assente tirando uma pequena garrafa do bolso.

Saci: Lógico!

Curupira: Sendo assim vamos espalhar no topo, se for cá embaixo o álcool se mistura com a água, daí não adianta.

Painel 5 – Pira e Saci sobem os morros laterais e começam a espelhar.

Curupira: Vou pegar alguns gravetos para o fogo!

Saci: Não se preocupe, eu resolvo com isso, o cachimbo tá em dia!

Página 17

Figura 59: Página 17, 2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Saci confere a quantidade de bebida na garrafinha.

Painel 2: Pira analisa a extensão do corpo de Tatá.

Painel 3: Pira fica pensativo com a mão no queixo.

Saci – Temos que pensar bem em como vamos espalhar isso, é pouco comparado com o tamanho de Tatá.

Curupira – Talvez dê pra pedir um pouco pro Boto e pra Matinta, os rins deles seriam agradecidos pelo favor.

Painel 4: Curupira e Saci aparecem com fases travessamente malvadas.

Curupira – Não seria um malfeito né?

Saci – Não... seria uma assistência. Tipo alcoólicos aquáticos ou alcoólicos aviários!

Painel 5: Matinta e Boto no bar.

Matinta – Óia lá! Orelha latejando, será que tão falando da gente?!

Boto – Se for de mim, deve ser algum corno!(risadas)

Página 18

Figura 60: Página 18 ,2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Plano geral, grande cena de Saci e Pira pegando algumas garrafas de Matinta e de Boto e saindo correndo.

Matinta: Miserável, volta aqui!!!

Boto – Seu burrico pernetta, vou quebrar esse seu cachimbo!!

Saci e Pira – Ainda bem que bêbado não corre!!!

Painel 2: Boto e Matinta correndo tontos e cansados atrás de Saci e Pira, como se estivessem prestes a vomitar e desmaiar.

Saci e Pira – Ainda bem que bêbado não corre!!!

Painel 3: Saci e Curupira vistos de cima correndo

Painel 4: Todos correndo escada abaixo.

Página 19

Figura 61: Página 19 2022.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Grande quadro, saci e pira chegam de volta no barranco cansados e risonhos.

Saci – Certo, vamos em frente!!!

Painel 2: Os dois derrubam todo o líquido das garrafas na pilha que era o Tatá.

Saci – Chega pra lá.

Painel 3: Curupira olha preocupado para as árvores.

Curupira – Espere!! Não sei... o fogo de Tatá não queimava a mata, mas esse...

Painel 4: Saci dá uma boa tragada, a brasa se eleva.

Curupita – Nós não pensamos nisso.

Painel 5: Close no rosto de Saci.

Saci – Relaxa, se as chamas se aproximarem muito eu uso o tornado para sufocar o fogo.

Painel 6: Com o rosto aberto em alívio, Pira suspira.

Curupira – Ah, tá! Foi mal, quase esqueci.

Página 20

Figura 62: Página 20, 2023.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1 – Logo Saci lança as pequenas brasas ao vento para que caiam sobre o corpo de Tatá, no momento banhado pelo álcool.

Painel 2 – As chamas se levantam ferozes.

Painel 3: Elas por um momento tombam em direção ao mato, Pira e Saci se espantam.

Painel 4: Saci convoca seu vendaval e manipula as correntes de vento para que as chamas fiquem contidas no corpo.

Painel 5: Logo Saci intensifica os ventos para que o álcool termine de secar e o fogo morra.

Saci – Acho que não deu certo!

Pira – Elas não se conectam com a chama interna de Tata.

Painel 6: Saci intensifica o vendaval até que o álcool seja consumido e o incêndio se encerre.

Página 21

Figura 63: Página 21, 2023.



Fonte: Acervo do artista.

Splash Page, centrada com Pira e Saci como se criassem muitas fogueiras em cima do corpo de Tatá, atrás deles montes de painéis como várias tentativas de atear novamente o fogo em Tatá, fósforo e purificadores de ar, lança chamas, lupa e sol, etc.

Página 22

Figura 64: Página 22, 2023.



Fonte: Acervo do artista.

Splash Page, centrada com Saci irritando Pira para que seus cabelos se convertam em fogo, e assim o usando como uma tocha para tentar atear o fogo, no fundo novamente vários painéis com mais tentativas. Saci puxa correntes de ar quente, pira tenta plantar bananeira em cima de Tatá com o cabelo pegando fogo e etc...

Página 23

Figura 65: Página 23, 2023.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Os dois se sentam no chão suados.

Pira – Sinceramente, chega de fogo pra mim.

Saci – Não quero ver nem um fósforo...

Painel 2, 3 e 4: Quadros de impacto, ao longe algumas pessoas e lendas passeiam na beira da ribanceira perto do rio, alguns que pararam para ver o que acontecia, outros ficaram curiosos mas não ao ponto de parar sua caminhada para observar.

Mulher no povo – Esses dois!!

Página 24

Figura 66: Página 24, 2023.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1: Primeiro plano Saci deita no chão, segundo plano pira olha um pouco pensativo para o céu...

Pira: Acho que está na hora, bem... vamos ter que avisar os outros.

Painel 2: Pira se levanta estapeando as calças para abanar a sujeira.

Painel 3: Pira olha Saci com o rosto escurecido.

Curupira – Vamos, Saci... Não adianta lamentar.

Página 25

Figura 67: Página 25, 2023.

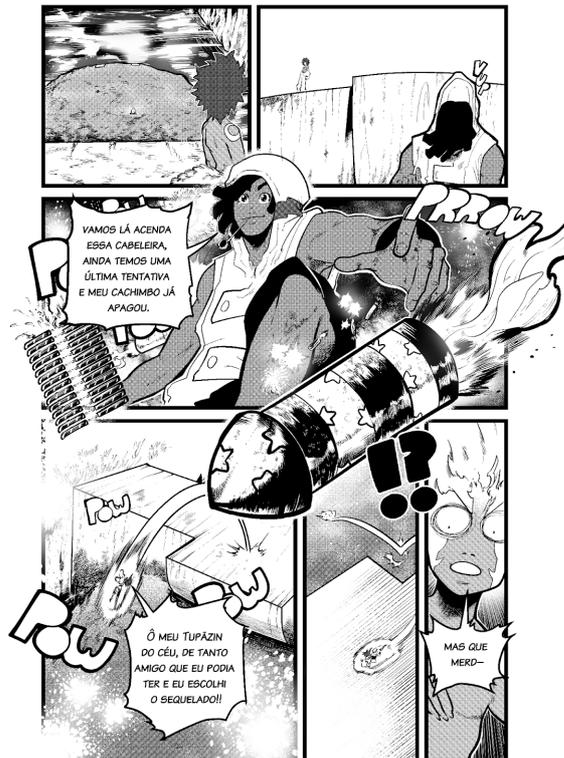


Fonte: Acervo do artista.

Splash Page, já é noite, Curupira se distancia de Saci, que permanece ainda deitado. Curupira: Bem, eu vou indo, vou falar com o pessoal da vila. Os humanos desse lado não devem ter se espantado tanto com a nossa bagunça, afinal moram do lado de um acampamento de criaturas. Por outro lado...não sabem que isso é um corpo. Talvez a Matinta e o pessoal não tenham chegado a vir por aqui e ver tudo isso por conta dessa calmaria.

Página 26

Figura 68: Página 26 ,2023.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1 - Saci levanta vagarosamente aparentando melancolia.

Painel 2 - Pira não diz nada mas esboça uma triste feição.

Painel 3 - Saci subitamente levantou o rosto tirando da blusa alguns bons fogos de artifícios.

Saci: Vamos lá acenda essa cabeleira, ainda temos uma última tentativa e meu cachimbo já apagou.

Painel 4: Pira claramente estava surpreso e hesitante com a ideia.

Curupira: Mas que merd—

Painel 5: Não houve tempo, saci o pegou no colo e já começou a acender os fogos.

Painel 6: Pira desesperado. Saci loucamente corre com os fogos já disparando em direção ao corpo de Tatá.

Pira: Ô meu Tupãzin do céu, de tanto amigo que eu podia ter e eu escolhi o sequelado!!

Página 27

Figura 69: Página 27, 2023.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1 – Um grande painel de fogos borbulhando ao longe, vista por parte da cidade onde estavam Matinta e Boto...

Painel 2 – Saci e Pira estão caídos no chão.

Curupira: Por algum acaso... (sem fôlego), no seu lampejo de brilhantismo...(sem fôlego), queria matar a gente?

Saci: Em tom zombeteiro diz - Uai...se brincar a gente até se encontraria com o Tatá.(sua face entre tentar sorrir mas ainda murcho).

Curupira: Brilhante... agora a NASA vem...

Página 28

Figura 70: Página 28, 2023.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1 – De volta a rua onde antes passavam pessoas ao lado do barranco, sobrou apenas um garoto de cabelos longos rindo em primeiro plano, em segundo plano Pira e Saci levantam a cabeça meio indignados percebendo o rapaz.

Painel 2 – Os dois se sentam.

Saci: Ou!! Criatura sebosa!!

Curupira: Qual é a tua hein, malandro?!

Boitatá: To rindo de duas mulas.

Painel 3: Em um lampejo, Pira pula agressivamente em direção ao garoto.

Curupira: Seu merdinha, estamos tentando reanimar um amigo!! Não é coisa para se rir!

Painel 4 – Saci se assusta e vem logo atrás pedindo calma.

Painel 5 – A pancada seca acerta, mas quando percebem o jovem já não está mais ali, está sentado pouco acima em uma laje.

Página 29

Figura 71: Página 29, 2023.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1 – Pira completamente irado grita.

Curupira: Quem raios é você, seu desgraçado?

Painel 2 – Mal pira e saci piscaram e o garoto sumiu.

Painel 3 – O rapaz reapareceu no topo da estátua de Tatá.

Boitatá: Adivinhem.

Painel 4 – O rapaz tinha pinturas no rosto que se iluminaram, um grande olho de fogo brotará em frente a sua testa.

Painel 5 – Pira responde rapidamente.

Curupira: TATÁ!?

Painel 6 – Tatá de forma zombeteira mas carinhosa, não podendo negar o carinho que sentiu pelos esforços dos amigos sorri.

Boitatá: Ora ora...agora a NASA vem...(risadas)

Painel 7 – Saci e Pira deram um grande abraço no amigo tão forte que o joga pra trás, pareciam ter esquecido que o amigo não era mais um corpo de cobra gigante, e não pararia o impacto facilmente.

Boitatá: Tanta genialidade e estresse comprimido em um corpinho de 1 metro e 10.

Painel 8 – Tata que a pouco desviou dos amigos pareceu achar que valia a pena ser atingido dessa vez.

Painel 9 – Agora todos caídos.

Saci e Curupira: Mas...porque você está assim? Saci e pira se completaram na pergunta.

Boitatá: Bem é longo...mas a vida passou...eu acho...

Página 30

Figura 72: Página 30, 2023.



Fonte: Acervo do artista.

Painel 1 – Saci e piram junto agora com Tatá se sentam.

Saci: Como assim a vida passou? Se ta loco? Tu virou homi!

Painel 2 – Tata dá uma risada.

Tatá: Relaxem, eu explico. Contei com uma ajudinha da Matinta, uma boa bruxa. e Norato, o filho do boto, ou da cobra grande, nunca sei ao certo(risadas).

Painel 3 – Tatá aparece pensativo, no fundo aparecem os personagens que Tatá menciona como flashback.

Boitatá: Bem, ele se alterna entre humano e cobra...e um tempo atrás fez algo para permanecer humano...

Painel 4 – Ângulo Superior, Tatá olhando para sua antiga pele.

Boitatá: Os dois me cederam um tempo de seu dia para me ajudar, replicar a magia.

Painel 5 – Ele olha para o céu.

Boitatá: O tempo passou, gente. As coisas tem que mudar...

Painel 6 – Close no rosto de Tatá.

Boitatá: Olha só vocês, também não são os mesmos de quem se fala nas escolas.

Olha o Pira usando calças - diz dando risadas.

Página 31

Figura 73: Página 31 ,2023.



Fonte: Acervo do artista.

Splash Page, Os três personagens olhando com Tatá ao centro.

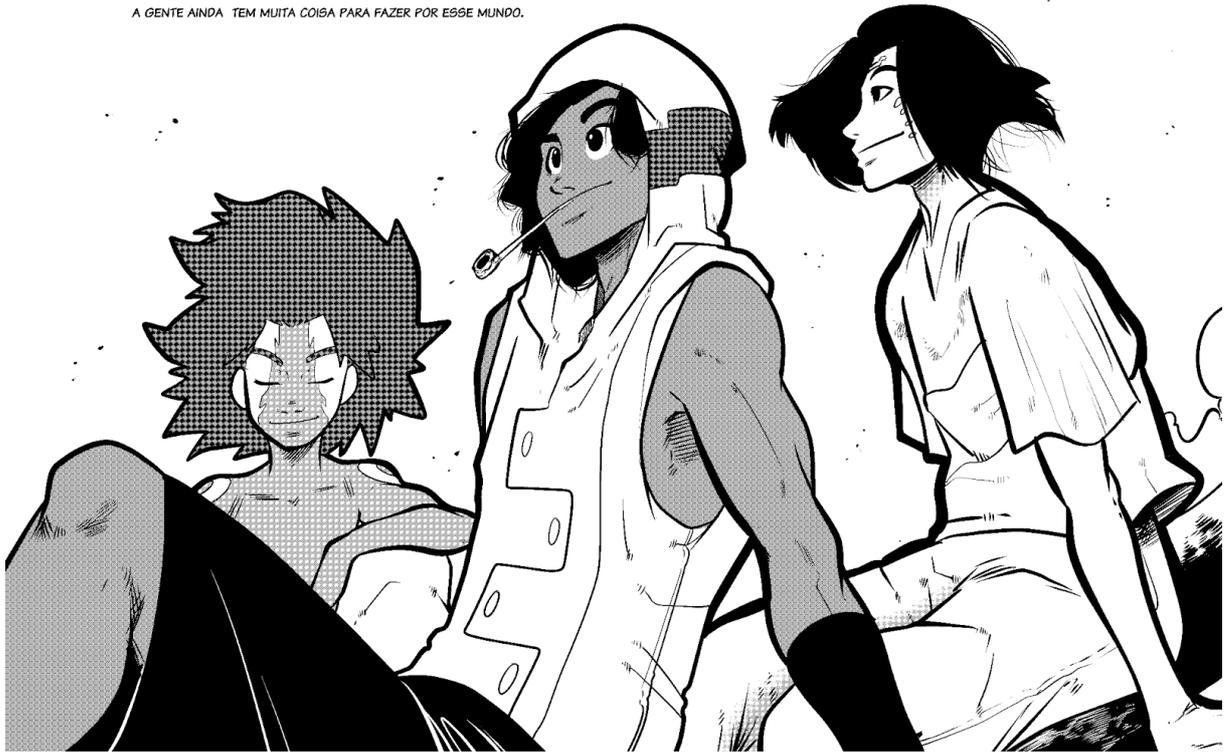
Boitatá: Lembrem-se, até mesmo esse chão já foi de vulcões e terremotos, hoje é rico e abundante, a mudança é necessária para termos nova vitalidade.

Me transformei pois agora proteger a vida o boitatá vai estar em grupo, contra os que garimpam, os que violentam e os que negam.

.Para eles o fogo vai estralar, enquanto a brisa vai me renovar.

Página 32 e 33 - Página dupla.

Figura 74: Página dupla- 32 e 33 ,2023.



Fonte: Acervo do artista.

Todos sentados olhando para o céu, em cima da antiga pele de Tatá.

Boitatá: A gente ainda tem muita coisa para fazer por esse mundo.

Página 34 e 35

Figura 75: Página 34 e 35, 2023.



Fonte: Acervo do artista.

Painel único: Glossário.

Matinta – (Personagem em tela)Eae povo!! Aqui é a Matinta, to aqui pra trazer pra vocês a seção glossário, conheçam alguns dos personagens que apareceram na história!

Boitatá - Cobra flamejante gigantesca sendo outro dos protetores da natureza brasileira.

Boto Cor-de-Rosa - Homem charmoso e conquistado. Conhecido por sair das águas e cortejar mulheres na superfície e participar de festas.

Cobra Norato - Irmão de Caninana, mais calmo, simpático e festeiro. Por sua afeição com humanos decidiu abandonar sua forma de cobra a muito tempo, forma essa que curiosamente era menor que a de Caninana pelo maior tempo que Norato passava como humano.

Cuca - Bruxa, normalmente representada como uma senhora que rapta crianças rebeldes. Há variações em que possui forma de jacaré ou dragão. Tem origem no folclore português.

Curupira - Pequeno homenzinho protetor da natureza. visualmente possui os pés para trás (para enganar aqueles que o sigam) e cabelos vermelhos ou de fogo(a depender

da interpretação). O pequenino é ágil, hábil em criar armadilhas e até mesmo ressuscitar animais mortos pelo homem.

Kitsune - No Japão foi tanto uma expressão para se referir a raposas quanto ao ser Youkai. Existem várias lendas a seu respeito, em algumas delas a Kitsune pode trazer a sorte ou o azar, além de que quanto mais velha, mais caudas terá e assim mais poderosa será, podendo ter até nove caudas aos seus 1000 anos.

Maria Caninana - Filha de Boiúna(Cobra Grande) ou Boto com uma mulher Humana. Caninana é uma serpente forte e feroz que detesta humanos por ter sido abandonada por sua mãe. Particularmente não gosta de seu irmão Cobra Norato, isso devido sua afeição com pessoas. Vale notar que ambos têm forma humana, mas apenas Norato tem afinidade com a mesma.

Matinta Perera - Uma poderosa bruxa do folclore brasileiro. Prega peças, dá lições, em algumas interpretações emite sons horrendos até que lhe ofereçam algo. Matinta tem dentre outras capacidades a de se transformar em uma coruja Rasga-Mortalha ou um corvo.

Saci - Ser do folclore brasileiro conhecido por ser brincalhão e adora pegadinhas, essas por sua vez vão de torcer panos de pratos a trançar a crina de cavalos e retirar freio de carroças. Visualmente Saci é um rapaz negro de vestes vermelhas e com apenas uma perna. O rapaz pode se mover em poderosas ventanias e vendavais e possui grande conhecimento de ervas medicinais.

Tengu - São famosos Youkais japoneses com grandes habilidades mágicas e de combate com espadas, podendo ser conhecidos por causar confusão. Existem dois tipos de Tengu, o Kotengu(ou Karasutengu) com fisionomia de corvo e o Daitengu(ou Konohatengu) representado com um grande nariz vermelho.

Tupã - Deus supremo ou Deus do Trovão da mitologia Tupi-Guarani.

Yokai - É o nome que se dá às criaturas pertencentes ao folclore japonês.

Considerações Finais

Tratando-se dos objetivos traçados ao início do projeto a produção do quadrinho se desenrolou de forma agradável mas passando por algumas revisões estruturais, principalmente quanto a quantidade de páginas. Inicialmente o número pretendido oscilava em torno de 200 ao longo de 8 capítulos, no entanto, devido a limitação de tempo hábil para execução foi reduzido para um OneShot(Proposta em capítulo único) de 36 páginas contemplando apenas o primeiro capítulo, sendo os outros oito destinados a possíveis projetos futuros.

Quanto aos objetivos específicos, se tornaram ao longo do projeto grande fonte de referencial não somente para o desenvolvimento da obra mas para a produção pessoal futura a finalização do presente projeto, isso pois se tratando de meu campo de trabalho muito do conteúdo pode ser consumido anteriormente mas durante o projeto também pode ser analisado de uma nova ótica e incrementado como novas bases.

Quanto aos objetivos específicos da pesquisa:

Fazer um levantamento bibliográfico das lendas do folclore brasileiro

Foi um aspecto desenvolvido de forma gradual, não só por obras de conhecimento popular como Sítio do Pica-Pau Amarelo ou Turma do Pererê, mas também se projetou para obras mais enciclopédicas como os livros de Câmara Cascudo e para obras em quadrinhos de cunho semelhante, como o quadrinho Sétimos Filhos de Lorena Herrero. Esse último apesar de possuir grande ressonância com o pretendido Brasas e Brisas acabou por ser uma referência tardia, mas crucial, trazendo também uma abordagem mais moderno para nossas lendas, como por exemplo o personagem "Besta Fera" como entregador de itens mágicos para bruxaria, tematizado como os tão comuns entregadores de comida de serviços populares atualmente.

Esse último foi elemento decisivo para a elaboração do mundo de Brasas e Brisas já que apesar de bastante abastecido de referências o recorte utilizado no quadrinho se mantém contido a figuras mais populares do folclore, trabalhando mais sua interação e seu mundo presente.

Estudo formas de narrativa visual

Ocorreu a partir da leitura de obras como *Roteiro nas Histórias em Quadrinhos de Gian Danton*, a produção do roteiro se tornou mais concisa, isso pois, roteiros pessoais desenvolvidos anteriormente apresentavam grande parcela a mais de esforço para se pensar as cenas, com adição de tal referencial o roteiro se desenvolveu de forma fluida e divertidamente. Isso somado aos quadrinhos referenciados no MoodBoard(Quadro Conceitual) propiciou não só uma melhor construção da narrativa como abriu margem para a identificação dessas estruturas nas obras mencionadas, fazendo com que fosse possível estudar ainda mais elementos que antes passavam despercebidos.

Estudar Conceitos de Design de Personagem

Infelizmente foi um dos objetivos menos aprofundados, sem nenhum conteúdo de estudo específico tendo sido consultado. Isso se deve ao fato de muitos dos designs elaborados terem surgido em algumas das primeiras tentativas funcionando de forma agradável para a proposta pretendida.

Aprofundar o Referencial Visual dos Quadrinhos Japoneses

Para tal, foram determinados setores específicos os quais despertavam meu interesse, elementos que eram atrativos, o MoodBoard(Quadro Conceitual) foi extremamente importante nesse ponto. Algo que se mostrou particularmente simples frente os demais aspectos da pesquisa, pois muito desse referencial já se destacava no repertório prévio, assim muitas das características já estavam presentes no trabalho e foram apenas intensificadas, tais como hachuras, retículas, personagens e o balanço entre pretos e brancos.

O único ponto que se mostrou em déficit foi a capacidade de elaboração de cenário e apresentação de ambientes, nesse ponto se mostrou necessário parar e conferir mais calma e pontualmente as cenas de entrada em cenários, para compreender os elementos narrativos usados na abordagem das cenas. Assim procurei manter a composição pensada mas alinhando elas nos painéis visando melhor aproveitamento do espaço em destaque.

Produzir o Conteúdo de Quadrinhos

Por fim, como o grosso do projeto o quadrinho fora pensado primeiramente como uma série de 8 capítulos como dito anteriormente, no entanto, já era esperado de início que talvez o tempo não fosse o suficiente, sendo assim a prioridade se tornou

desenvolver uma mensagem que fosse possível ser entregue no primeiro capítulo mas que pudesse ser melhor trabalhada de forma a expandir a tratativa e abrir para novos rumos. Assim o conceito principal é que os personagens refletem que é necessário que eles permaneçam em constante mudança para que possam enfrentar aquelas lutas que se perpetuam, com firmeza e fervor como Curupira(Brasas) e a desenvoltura de Saci(Brisas), ambos juntos na vida, assim como em Tatá, que originalmente é uma cobra de fogo mas que aparece na história para lembrá-los de apreciar a calma, após tantas chamas, uma lembrança do motivo pelo qual lutam.

O desenvolvimento extra se daria na apresentação de algumas dessas “lutas que se perpetuam”, colocando em embate a visão otimista de Boitatá mas também lembrando que não é porque o personagem vê o futuro com bons olhos que ele não se sente hora temeroso pelo caminho até lá, ou mesmo com a perspectiva de que talvez tal caminho não tenha um fim, talvez a luta seja eterna e por isso tão necessária.

Por fim

Durante o projeto muitos conteúdos foram alterados na medida que era possível se manter o intuito original mas outros tiveram que ser completamente redefinidos ou excluídos, nesse caminho alguns aspectos não foram completamente contemplados e talvez merecessem ser revisitados em outro momento, mas apesar de tudo, por mais que essas incertezas de início tenham despertado certa frustração essa se mostrou uma jornada extremamente rica. A história em quadrinhos “Brasas e Brisas” é uma obra de comédia mas com uma leve reflexão, uma jornada sobre novos tempos e desafios, o fim mas o início de uma jornada, assim como a presente monografia.

Referências

ARAÚJO, Ana Paula. **Mitologia Tupi-Guarani**. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/mitologia/mitologia-tupi-guarani/>>. Acesso em: 05 de dezembro de 2022.

ALVES, Januária Cristina. **Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro**. São Paulo: Edições SESC e FTD, 2017.

ALEXANDRIA, Lissa. **Mulher conta que Matinta Perera pediu café na porta do trabalho, após brincar com lenda**. Belém, 2022. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pa/para/noticia/2022/10/31/mulher-conta-que-matinta-perera-pediu-cafe-na-porta-do-trabalho-apos-brincar-com-lenda.ghtml>>. Acesso em: 05 de dezembro de 2022.

BRASIL. **Dicionário Etimológico**. Disponível em: <<https://www.dicionarioetimologico.com.br/brasil/>>. Acesso em: 03 de novembro de 2022.

BBC NEWS BRASIL. **Brasil vem de vermelho com brasa? Mapa global identifica a origem dos nomes dos países**. BBC News Brasil, 2018. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/geral-44109810#:~:text=Um%20nome%20que%20cama%20a,ser%20barcino%2C%20e%20depois%20Brasil.>>>. Acesso em: 03 de novembro de 2022.

BRUMATTI, Gabriela. **Dia do Folclore - Conheça a lenda do Guaraná**. G1. Disponível em: <<https://g1.globo.com/sp/campinas-regiao/terra-da-gente/noticia/2018/08/22/dia-do-folclore-conheca-a-lenda-do-guarana.ghtml>>. Acesso em: 05 de dezembro de 2022.

CAETANO, Érica. **“Mangá”**; Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm>>. Acesso em 15 de novembro de 2022.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1998.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos Mitos Brasileiros**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1998.

COISAS DO JAPÃO. **Folclore Japonês: Conheça o Tengu**. Coisas do Japão. Disponível em:

<<https://coisasdojapao.com/2017/03/folclore-japones-conheca-o-tengu/>>. Acesso em: 05 de dezembro de 2022.

DANTON, Gian. **O Roteiro nas Histórias em Quadrinhos**. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico** / Syd Field. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GANIKO, Priscila. **Maurício de Souza se lembra de encontro com Osamu Tezuka**. Disponível

em:<<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/mauricio-de-sousa-relembra-encontro-com-osamu-tezuka/#:~:text=Comemorando%20o%20anivers%C3%A1rio%20de%20imigra%C3%A7%C3%A3o,mang%C3%A1%20como%20o%20conhecemos%20hoje>>. Acesso em: 15 de novembro de 2022.

GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

HET. **Sétimos Filhos. Brasília**. Disponível em: <<https://tapas.io/series/SetimosFilhos/info>>. Acesso em 12 de novembro de 2022.

HYON, Ri Jong. **Japan's War Crimes: Past and Present**. Foreign Languages Publishing House, Pyongyang, Korea, Juche 88 (1999).

TRIP TV. **Mano Brown e Francisco Bosco discutem lugar de fala e apropriação cultural**. 15 de dezembro de 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LjUiDoQEb9o>>. Acesso em: 12 de novembro de 2022.

VISENTINI, Paulo G. Fagundes; PEREIRA, Analúcia Danilevicz; MELCHIONNA, Helena Hoppen. **A Revolução Coreana: o desconhecido socialismo Zuche**. SciELO-Editora UNESP, 2018.

KAWANAMI, Silvia. **Yokai - As misteriosas criaturas do folclore japonês**. Japão em Foco. Disponível em:

<<https://www.japaoemfoco.com/yokai-as-misteriosas-criaturas-do-folclore-japones/>>. Acesso em: 5 de dezembro de 2022.

Kitsune, a raposa mística da mitologia japonesa. Mundo-Nipo. Disponível em: <<https://mundo-nipo.com/cultura-japonesa/mitos-e-lendas/14/03/2015/kitsune-raposa/>>. Acesso em: 05 de dezembro de 2022.

LEITE, L. C. M. O Foco Narrativo. 10. ed. São Paulo: Ática, 2002.

LEMOS, Vinicius. **"Isso não é gente", os áudios com ataques a indígenas na pandemia que se tornaram alvos do MPF**. BBC News Brasil. São Paulo, 27 de julho de 2020. Disponível em: < <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-53541373>>. Acesso em: 12 de novembro de 2022.

McCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books do Brasil, 1995.

McCLOUD, Scott. **Reinventando Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MENDES, Karla. **"Somos Invisibilizados": Indígenas denunciam preconceito nas cidades brasileiras**. Mongabay Brasil. 11 de abril de 2021. Disponível em: < <https://brasil.mongabay.com/2021/04/somos-invisibilizados-indigenas-denunciam-pre-conceito-nas-cidades-brasileiras/>>. Acesso em: 12 de novembro de 2022.

NASCIMENTO, Lauren. **História do mangá**. 11 de novembro de 2022. Disponível em: < <https://revistacontemporartes.com.br/2021/06/11/historia-do-manga/>>. Acesso em: 16 de janeiro de 2022.

O que é mangá?. CIA Cultural. Disponível em: < <https://www.ciacultural.net/novidades/o-que-e-manga/>>. Acesso em: 16 de janeiro de 2023.

Quem foi o criador do mangá e como esse tipo de quadrinho surgiu? Prime Cursos. Disponível em: < <https://www.primecursos.com.br/blog/criador-do-manga/>>. Acesso em: 16 de janeiro de 2023.

RIBEIRO, Débora. **Brasis**. DICIO. Março de 2017. Disponível em: < <https://www.dicio.com.br/brasis/>>. Acesso em: 16 de janeiro de 2023.

SILVA, Daniel Neves. **"Cuca"**; Brasil Escola. Disponível em: < <https://brasilecola.uol.com.br/folclore/cuca.htm>> Acesso em: 04 de dezembro de 2022.

TAVARES, Elaine. **A cultura do ódio contra indígenas se expressa na UFSC**. IELA. Florianópolis, 31 de janeiro de 2016. Disponível em: < <https://iela.ufsc.br/noticia/cultura-do-odios-contra-os-indigenas-se-expressa-na-ufsc>>. Acesso em: 12 de novembro de 2022.

Urutau. Wikiaves. Disponível em: < <http://www.wikiaves.com.br/wiki/urutau>>. Acesso em: 04 de dezembro de 2022.

Quadrinho Completo

BRASAS e BRISAS

MATHEUS FREITAS



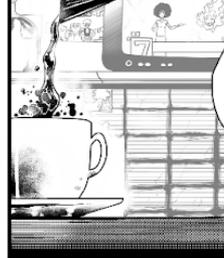


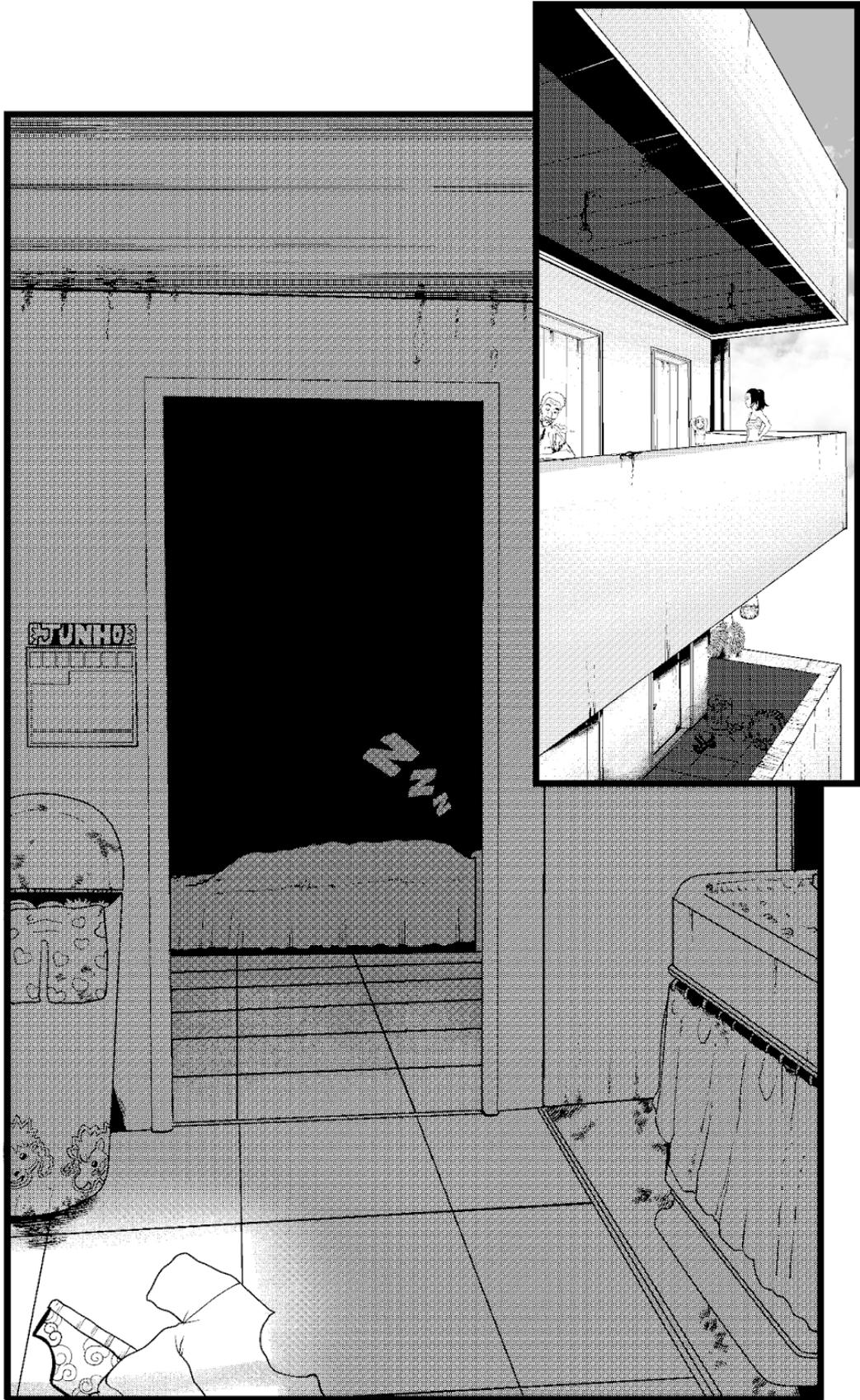
OPA

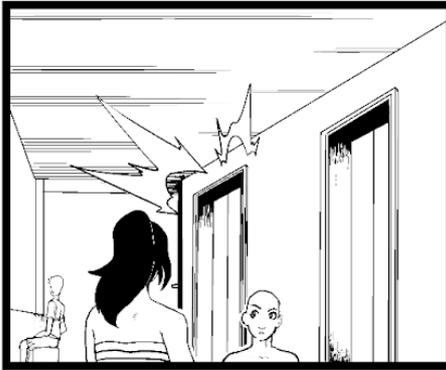
CHEGA MAIS,
"LEITE COM PERA",
BORA APRENDER
A LER MANGÁ!!

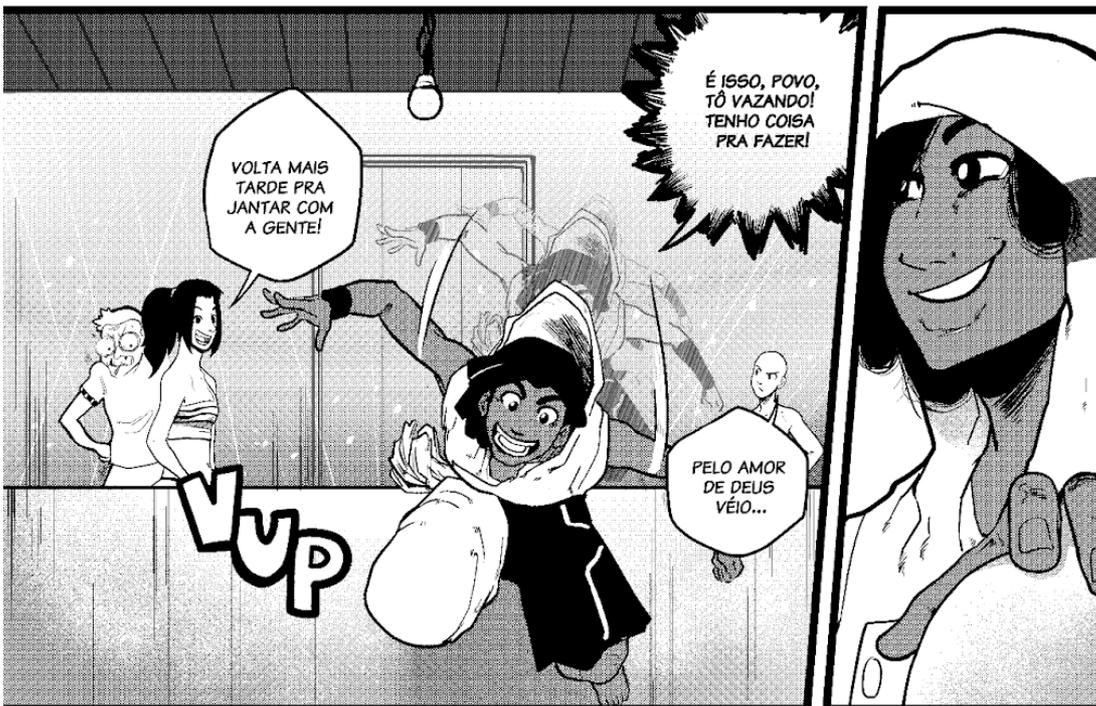
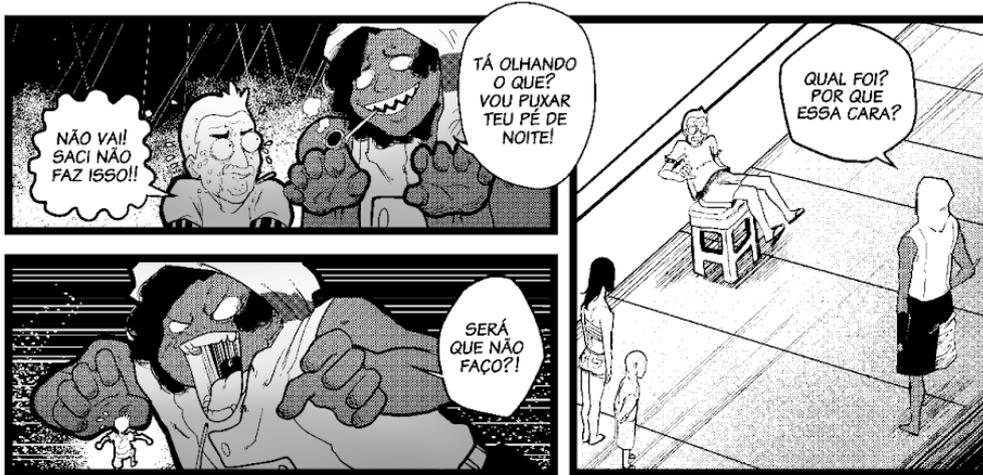
É IGUAL O
CURUPIRA,
O PÉ É PRA
UM LADO MAS
ANDA É PRO
OUTRO!

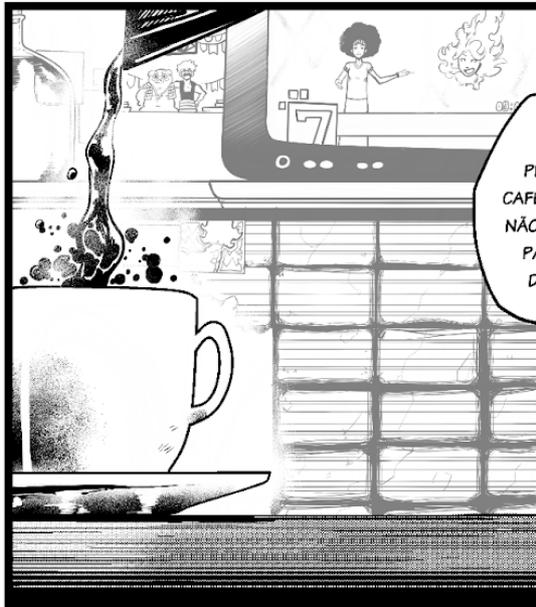
É DA DIREITA PRA ESQUERDA!! ASSIM Ó!!
EXPLICA PRA ELES COMO SE LÊ NO ESTILO MANGÁ, KITSUNE.

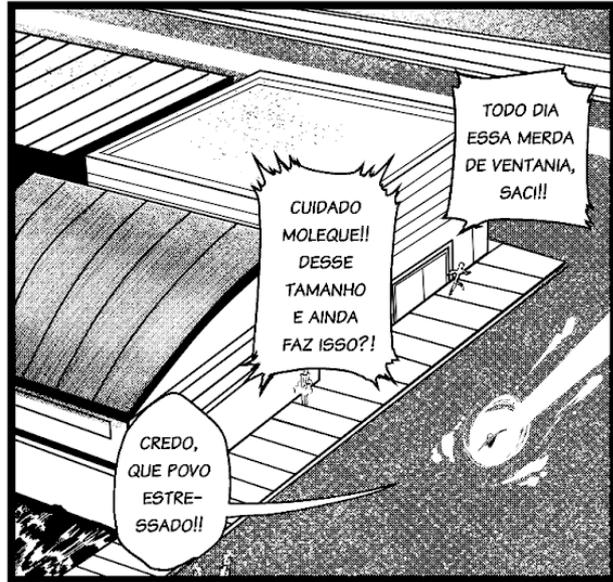




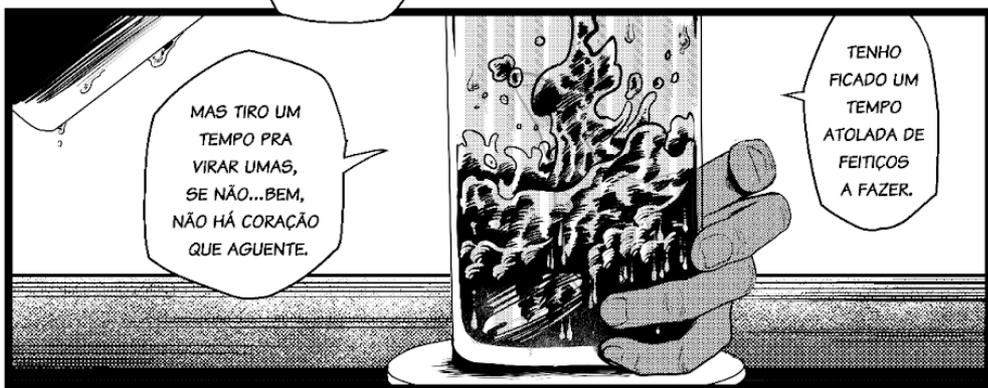
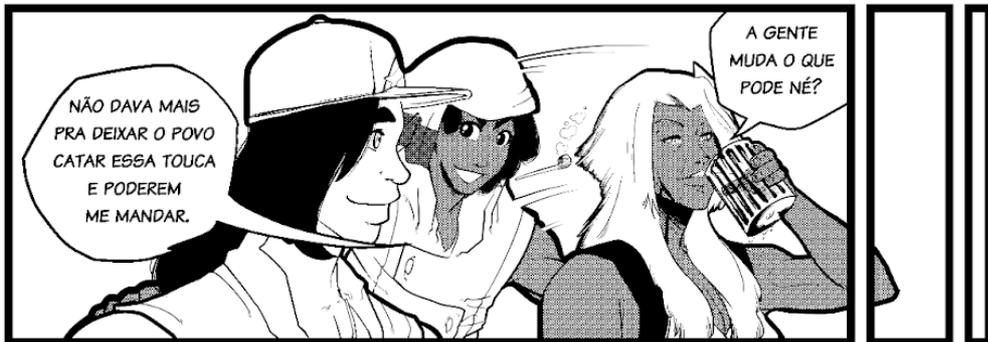




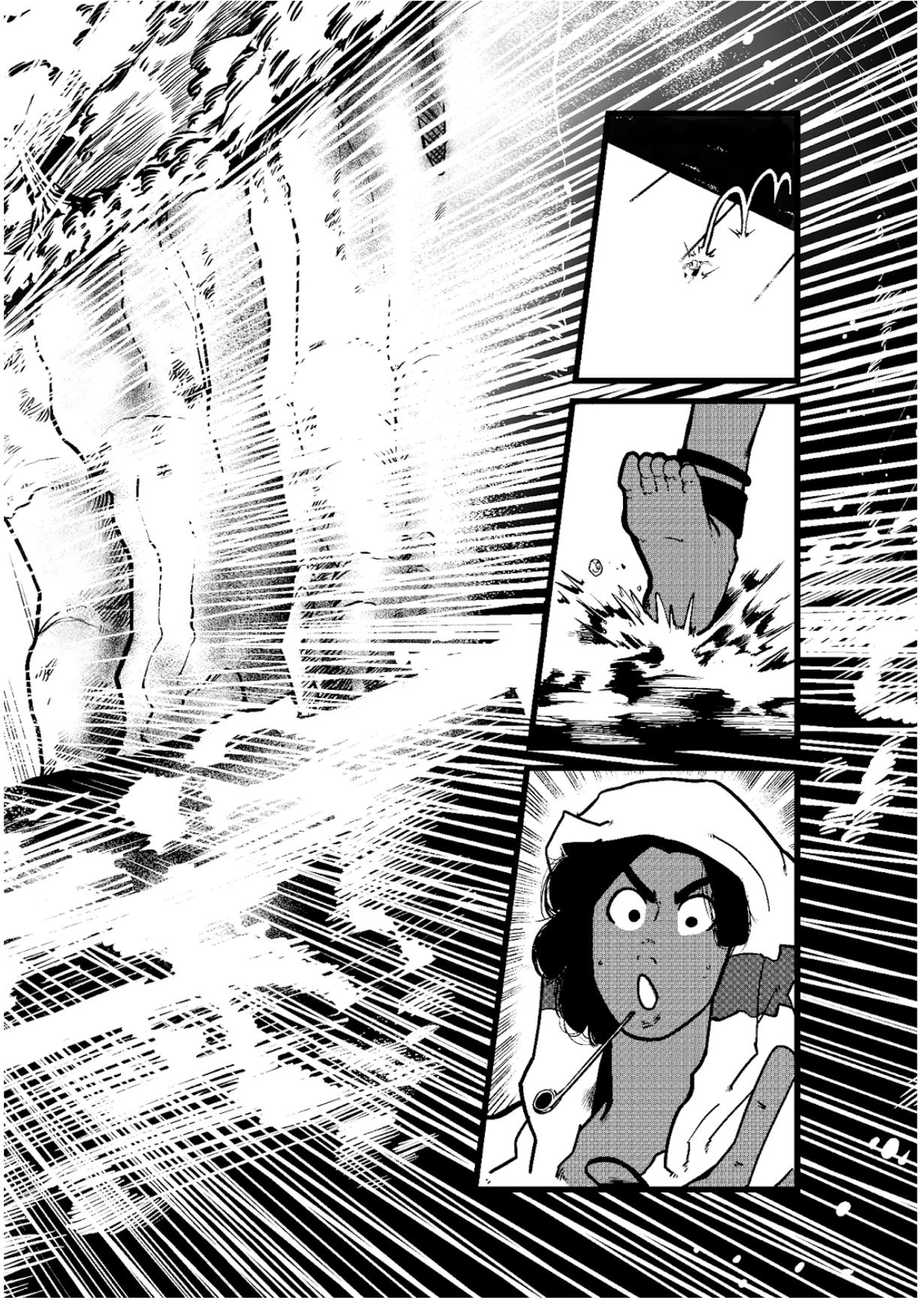




















ENCHER A CARA?

NÃO, CRIATURA! ISSO É INFLAMÁVEL, PODEMOS TENTAR ALGO... TEM UMA GARRAFA AÍ?

ESSA É UMA BOA IDEIA VERMELHINHO...

NO LUGAR DELE QUE VÁ A IARA, A MULÉ TÁ ME DEVENDO UMA PINGA FAZ 2 ANOS.

TANTA GENTE PRA MORRER, NÃO VAI SER ELE HOJE!

VAMOS ENTÃO, VOCÊ TEM RAZÃO...



VOU PEGAR ALGUNS GRAVETOS PARA O FOGO!

NÃO SE PREOCUPE, EU RESOLVO COM ISSO, O CACHIMBO TÁ EM DIA!



LÓGICO!

SENDO ASSIM VAMOS ESPALHAR NO TOPO, SE FOR CÁ EMBAIXO O ÁLCOOL SE MISTURA COM A ÁGUA, DAÍ NÃO ADIANTA.



TALVEZ DÊ PRA PEDIR UM POUCO PRO BOTO E PRA MATINTA, OS RINS DELES SERIAM AGRADECIDOS PELO FAVOR.

TEMOS QUE PENSAR BEM EM COMO VAMOS ESPALHAR ISSO, É POUCO COMPARADO COM O TAMANHO DE TATÁ.



ÓIA LÁ! ORELHA LATEJANDO, SERÁ QUE TÃO FALANDO DA GENTE?!

SE FOR DE MIM, DEVE SER ALGUM CORNO!



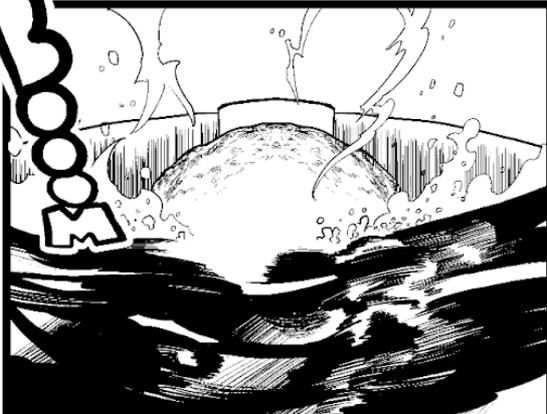
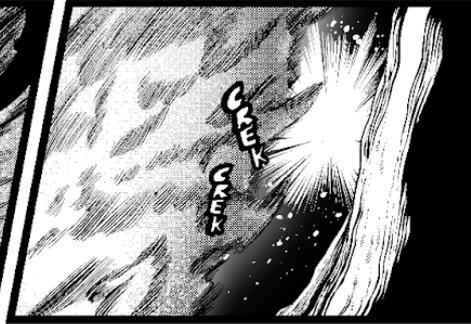
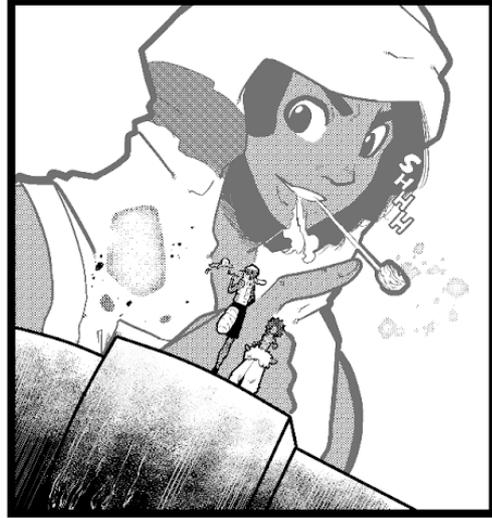
NÃO... SERIA UMA ASSISTÊNCIA.

TIPO ALCOÓLICOS AQUÁTICOS OU A ALCOÓLICOS AVIÁRIOS...

NÃO SERIA UM MALFEITO NÉ?





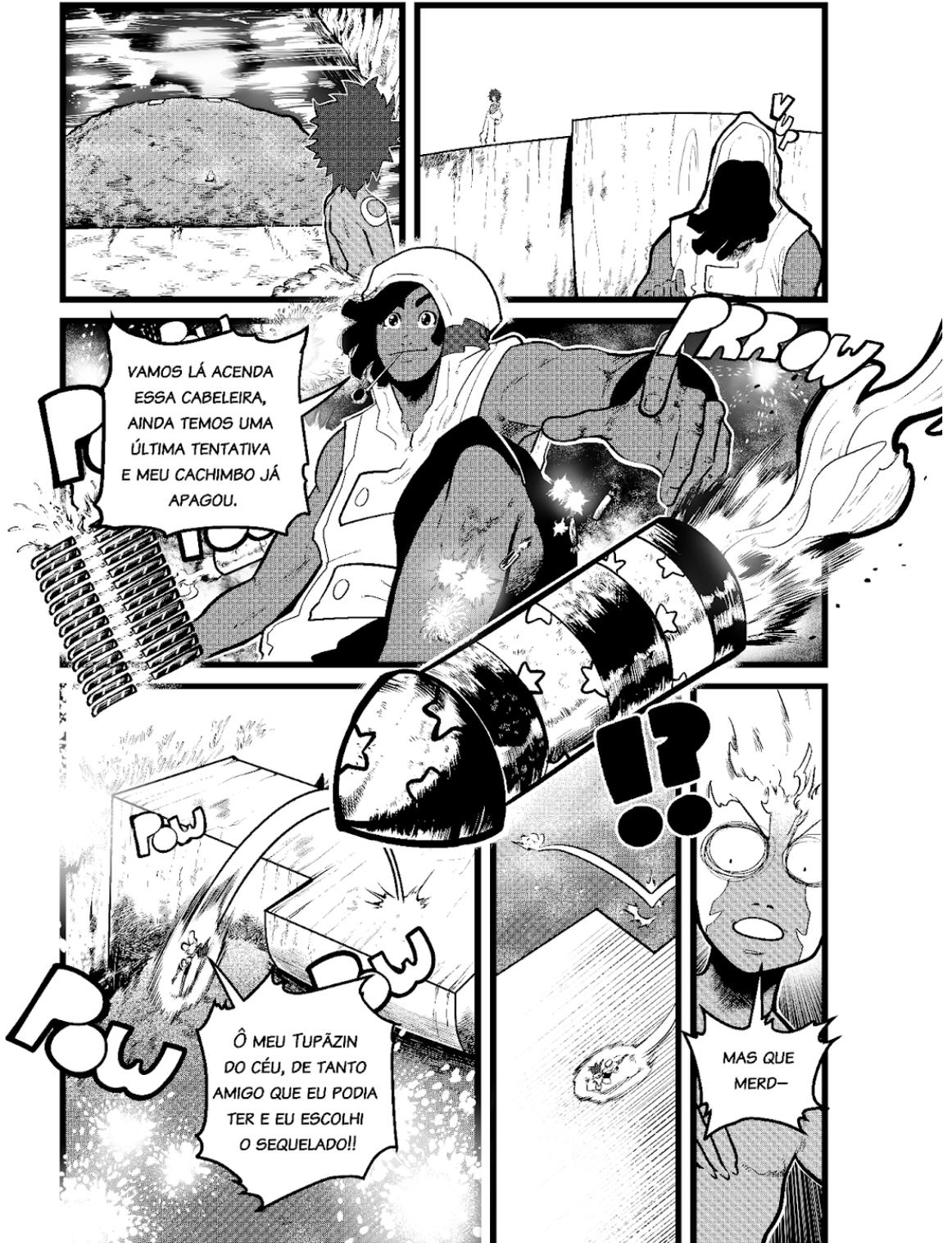




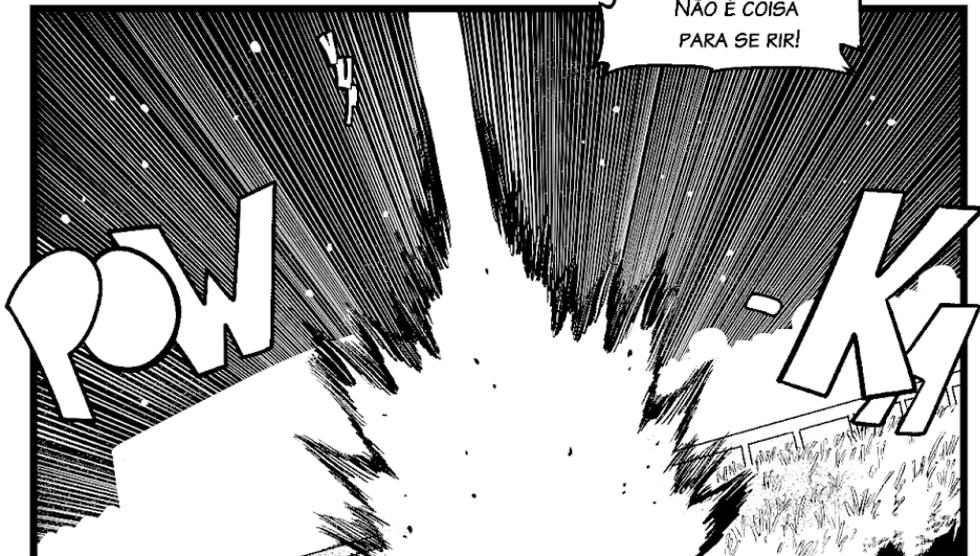


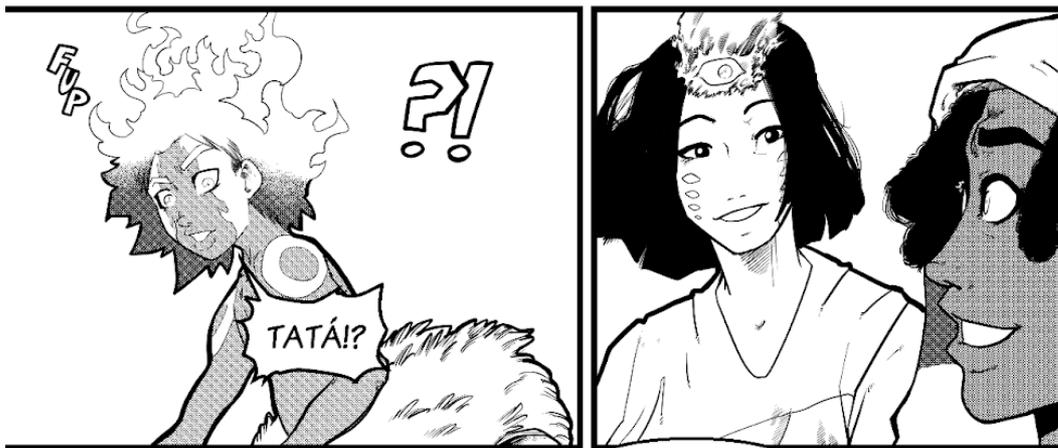
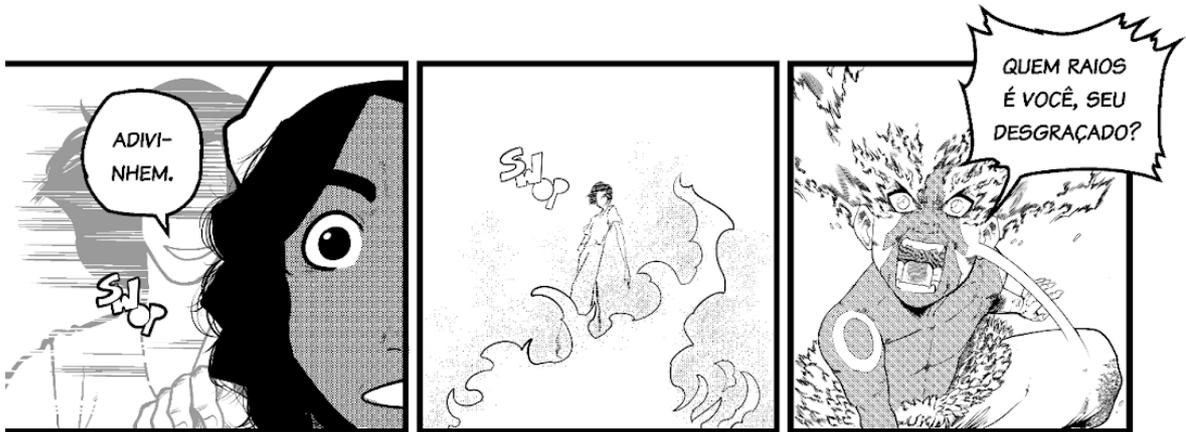


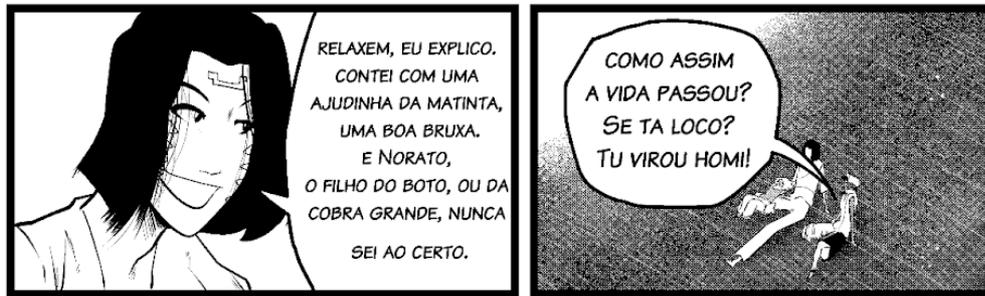








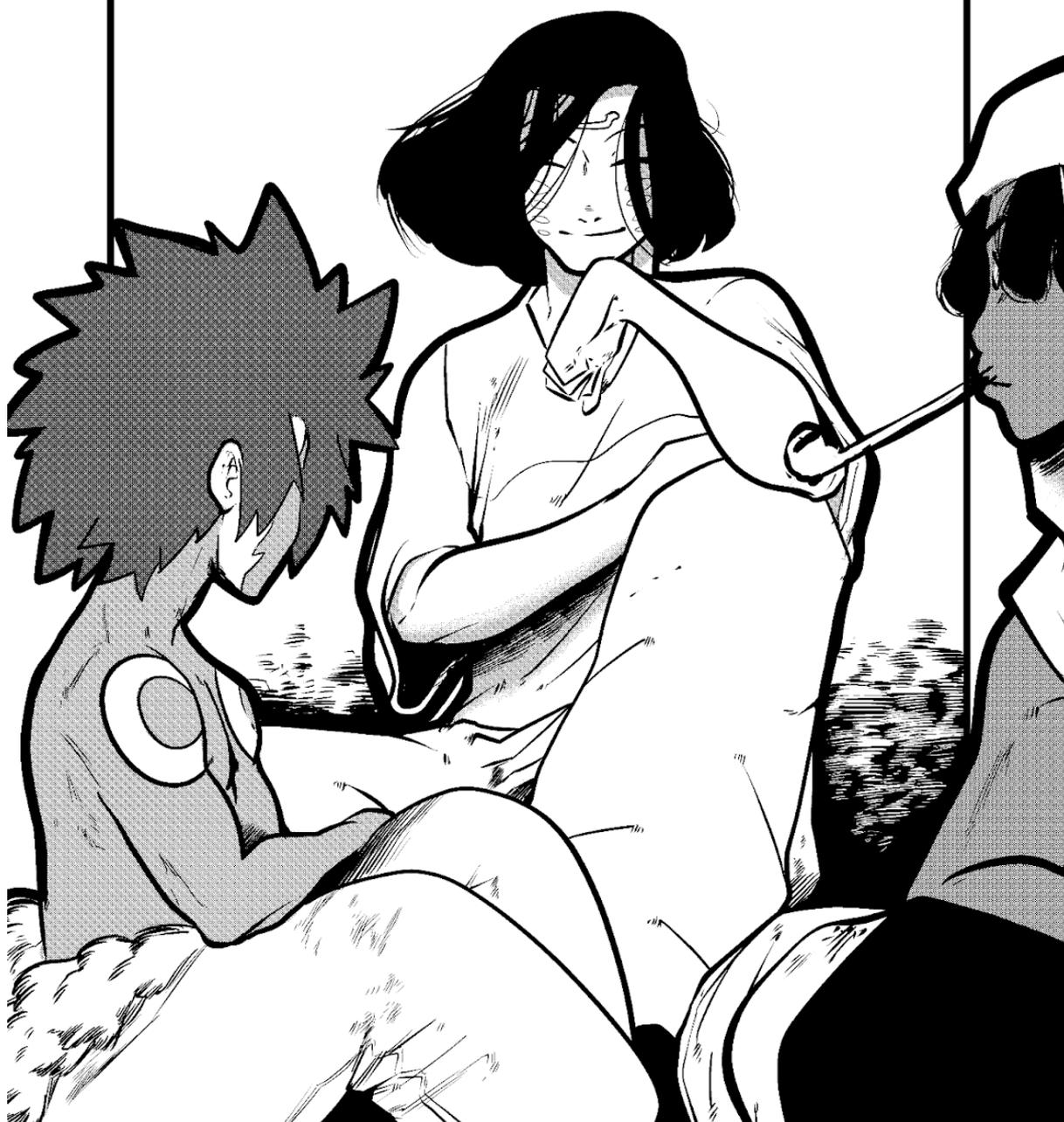




LEMBREM-SE, ATÉ MESMO ESSE CHÃO JÁ FOI DE VULCÕES E TERREMOTOS, HOJE É RICO E ABUNDANTE, A MUDANÇA É NECESSÁRIA PARA TERMOS NOVA VITALIDADE.

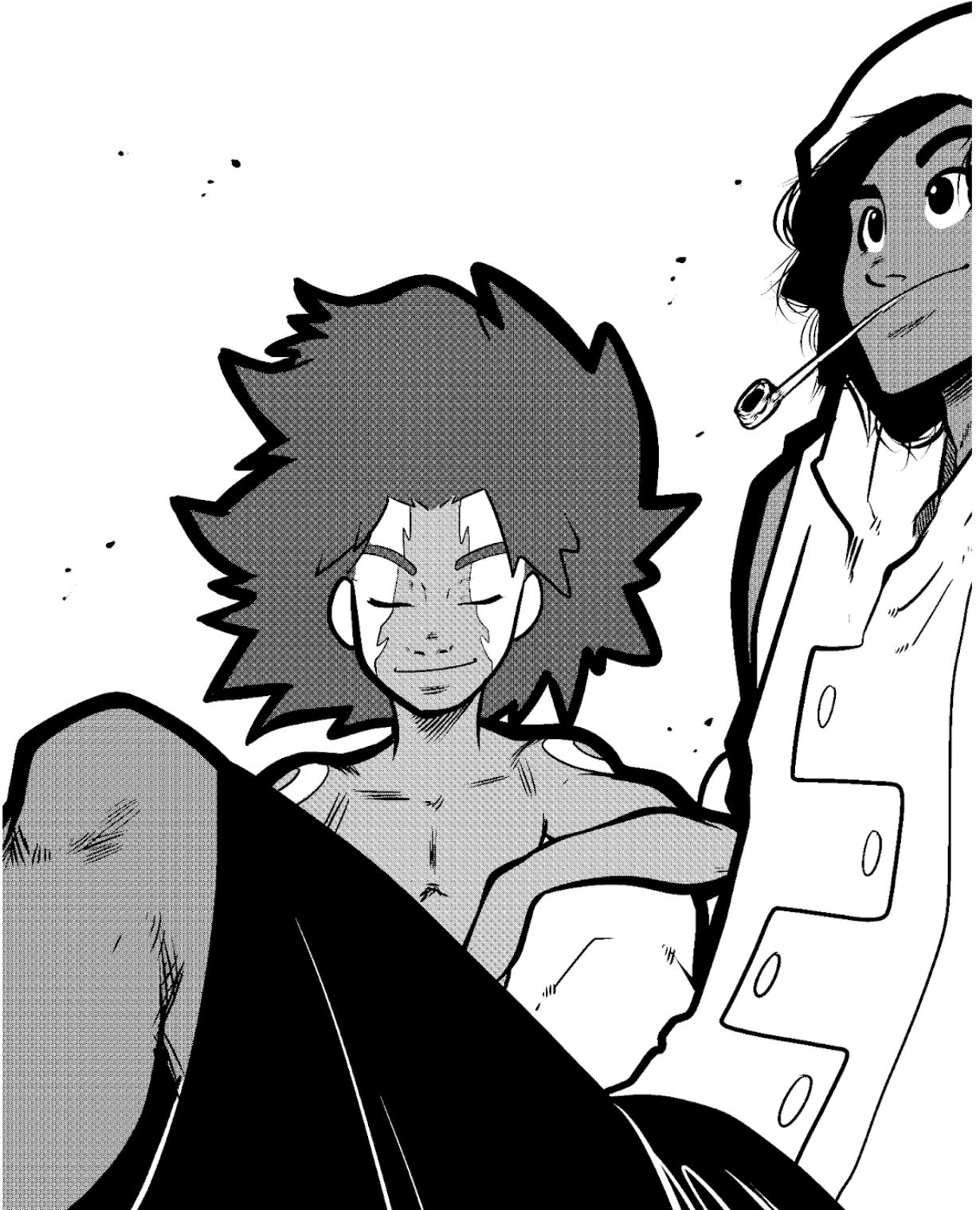
ME TRANSFORMEI POIS AGORA PROTEGER A VIDA O BOITATÁ VAI ESTAR EM GRUPO, CONTRA OS QUE GARIMPAM, OS QUE VIOLENTAM E OS QUE NEGAM.

PARA ELES O FOGO VAI ESTRALAR, ENQUANTO A BRISA VAI ME RENOVAR.





A GENTE AINDA TEM MUITA COISA PARA FAZER POR ESSE MUNDO.







GLOSSÁRIO

Boitatá - Cobra flamejante gigantesca sendo outro dos protetores da natureza brasileira.

Boto Cor-de-Rosa - Homem charmoso e conquistado. Conhecido por sair das águas e cativar mulheres na superfície e participar de festas.

Cobra Norato - Irmão de Caninana, mais calmo, simpático e festeiro. Por sua afeição com humanos decidiu abandonar sua forma de cobra a muito tempo, forma essa que curiosamente era menor que a de Caninana pelo maior tempo que Norato passava como humano.

Cuca - Bruxa, normalmente representada como uma senhora que rapta crianças rebeldes. Há variações em que possui forma de jacaré ou dragão. Tem origem no folclore português.

Curupira - Pequeno homenzinho protetor da natureza. visualmente possui os pés para trás (para enganar aqueles que o sigam) e cabelos vermelhos ou de fogo(a depender da interpretação). O pequenino é ágil, hábil em criar armadilhas e até mesmo ressuscitar animais mortos pelo homem.

Kitsune - No Japão foi tanto uma expressão para se referir a raposas quanto ao ser Youkai. Existem várias lendas a seu respeito, em algumas delas a Kitsune pode trazer a sorte e em outras o azar, além de que quanto mais velha mais caudas terá e assim mais poderosa será, podendo ter até nove caudas aos seus 1000 anos de vida.

Maria Caninana - Filha de Boiúna(Cobra Grande) ou Boto com uma mulher Humana. Caninana é uma serpente forte e feroz que detesta humanos por ter sido abandonada por sua mãe.

Particularmente não gosta de seu irmão Cobra Norato, isso devido sua afeição com pessoas. Vale notar que ambos têm forma humana, mas apenas Norato tem afinidade com a mesma.





Matinta Perera - Uma poderosa bruxa do folclore brasileiro. Prega peças, dá lições, em algumas interpretações emite sons horrendos até que lhe ofereçam algo. Matinta tem dentre outras capacidades a de se transformar em uma coruja **Rasga-Mortalha** ou um corvo.

Saci - Ser do folclore brasileiro conhecido por ser brincalhão e adora pegadinhas, essas por sua vez vão de torcer panos de pratos a trançar a crina de cavalos e retirar freio de carroças. Visualmente Saci é um rapaz negro de vestes vermelhas e com apenas uma perna. O rapaz pode se mover em poderosas ventanias e vendavais e possui grande conhecimento de ervas medicinais.

Tengu - São famosos Youkais japoneses com grandes habilidades mágicas e de combate com espadas, podendo ser conhecidos por causar confusão. Existem dois tipos de Tengu, o Kotengu(ou Karasutengu) com fisionomia de corvo e o Daitengu (ou Konohatengu) representado com um grande nariz vermelho.

Tupã - Deus supremo ou Deus do Trovão da mitologia Tupi-Guarani.

Yokai - É o nome que se dá às criaturas pertencentes ao folclore japonês.

BRASAS E BRISAS

