



## Uma análise da adaptação da lenda Coroacanga

### An analysis of the adaptation of the Coroacanga legend

LORENA KELLY SILVA ALMEIDA

<http://orcid.org/0000-0002-7218-5273>

NAIARA SALES ARAÚJO

<https://orcid.org/0000-0002-9362-559X>

**Resumo:** O presente artigo objetiva analisar a adaptação da lenda da Coroacanga do folclore brasileiro para o curta-metragem baiano “Curacanga”, lançado em 2023. Para isso, utilizou-se estudos teóricos sobre adaptação (Hutcheon, 2013), (Stam, 2006), a fim de verificar as escolhas e criações do(s) adaptador(es); a ficção folclórica (Cascudo, 2012), (Costa, 2018), considerando o folclore como texto-base para narrativas de ficção; e a animação no cinema (Zipes, 2011), tendo em vista essa forma de cinema que em muito dialoga com o folclore. Na pesquisa, constatou-se que curta estabelece uma autonomia em sua (re)interpretação da lenda, em um diálogo textual e visual, equilibrando, em sua narrativa, o caráter fantástico intrínseco à lenda com uma história episódica de amor trágico.

**Palavras-chave:** Coroacanga; Folclore; Adaptação; Cinema.

**Abstract:** This article aims to analyze the adaptation of the legend of the Coroacanga from Brazilian folklore to the Bahian short film “Curacanga”, released in 2023. For this, theoretical studies on adaptation were used (Hutcheon, 2013), (Stam, 2006), in order to verify the choices and creations of the adapter(s); folkloric fiction (Cascudo, 2012), (Costa, 2018), considering folklore as base text for fictional narratives; and animation in cinema (Zipes, 2011), in view of this form of cinema that dialogues a lot with folklore. The research showed that the short film establishes an autonomy in its (re)interpretation of the legend, in a textual and visual dialogue, balancing, in its narrative, the fantastic character intrinsic to the legend with an episodic story of tragic love.

**Keywords:** Coroacanga. Folklore. Adaptation. Cinema.



## INTRODUÇÃO

O folclore, a despeito de sua antiguidade, perdura na contemporaneidade nas novas formas de produção artística. Na televisão, no cinema e, mais recentemente, nas séries de serviços de *streaming*, os personagens do folclore brasileiro se reinventam para permanecer entre nós, nesta atualidade tecnológica, à primeira vista, destoante da natureza folclórica.

A adaptação de temas oriundos de narrativas orais para criações artísticas e midiáticas é um fenômeno que ocorre há muito tempo. O folclore, entendido como a “fonte original,” permite que qualquer obra dele derivada seja vista como uma “adaptação.” Esse processo envolve a releitura e a resignificação de uma narrativa – ou de elementos dela – para uma nova forma de mídia ou linguagem (Costa, 2021, p. 56).

Um notável exemplo de adaptação de lendas folclóricas brasileiras é a produção original da Netflix “Cidade Invisível” (2021), dirigida por Carlos Saldanha. A série, de apenas duas temporadas, resgata algumas entidades do folclore brasileiro, distanciando-as do contexto infantil a que popularmente são associadas, e revestindo-as de tons mais sombrios e sérios, como investigação policial, propriedade territorial e morte.

Essa abordagem, impelindo a série ao suspense, dialoga com o teor sobrenatural intrínseco às entidades folclóricas. Dessa maneira, a série se vale da atmosfera fantástica das lendas para desprendê-las do fantasioso infantil. Nesse sentido, Costa (2021, p.57) afirma que “a obra derivada, assim, pode lançar novos olhares para o texto-fonte que o costume, a familiaridade e, no caso do folclore, o repassar geracional da tradição faziam passar despercebidos”. A título de exemplo, a Cuca, símbolo do mal em canções de ninar e vilã em *Sítio do Pica-pau Amarelo* de Monteiro Lobato, apresenta-se, na série da Netflix, como uma bruxa sombria, sempre nas trevas, e ameaçadora não somente às crianças, mas a qualquer um.

Também neste arquétipo de bruxa, encontra-se a lenda da “Coroacanga”, “Curacanga” ou “Cumacanga”, originada nas regiões Norte e Nordeste, sendo, sobretudo, conhecida no Pará e no Maranhão. As sutis diferenças entre os nomes para a lenda correspondem a concepções ligeiramente divergentes, com a essência de uma cabeça feminina e flamejante em todas. A lenda esteve presente

em narrativas orais pesquisadas no interior do Maranhão, por exemplo, no artigo "Narrativas de Cururupu: o sobrenatural na literatura oral" (Araújo e Almeida, 2022), cujos resultados apontaram a particularidade da bruxa com o contexto local.

Distante da potência da Netflix e consolidando-se como a primeira adaptação cinematográfica sobre a lenda da coroaçanga, o curta-metragem *Curacanga* (2023), objeto desta análise, foi dirigido por Mateus Di Mambro e produzido pela Vulto Desenhos. A sinopse da obra fílmica apresenta em seu enredo personagens que têm um envolvimento amoroso: "Desejando para si um amor ardente e duradouro, um jovem baiano sai à caça de uma criatura mitológica"<sup>1</sup>. O filme ganhou prêmios de Melhor Curta de animação no 1º Festival de Cinema de São Bernardo do Campo e Melhor Roteiro no 6º Lanterna Mágica Festival Internacional de Animação. Obteve ainda Menção Honrosa do Júri no 11º Hell de Janeiro, Festival Internacional de Cinema de Terror do Rio de Janeiro.

O enredo apresenta o protagonista Agostinho, um jovem baiano que se apaixona por Jaciara, cuja irmã fora morta pela coroaçanga. Jaciara pede a Agostinho a cabeça da coroaçanga como presente de vingança. No fim, há um *plot twist*: quando Agostinho vai à casa de Jaciara para presentear-lhe com a coroaçanga morta, ele se depara com o corpo de sua amada, na cama, sem cabeça.

A adaptação buscou preencher lacunas da lenda, dando-lhe uma narrativa, um nome, uma dor e até lhe permitiu ser objeto de amor de alguém, ainda que este desconhecesse sua verdadeira natureza. Desta forma, o filme, apesar de ser uma animação a partir de uma lenda folclórica, destituiu-se do infantil e incorpora elementos trágicos e horrendos.

## FOLCLORE E O CINEMA DE ANIMAÇÃO

O termo folclore nasce das mãos de William John Thoms a partir do neologismo britânico *folk lore*, traduzido como o saber do povo (Costa, 2018). Segundo Cascudo (1967, p.9), entende-se folclore como "patrimônio de tradições que se transmite oralmente e é defendido e conservado pelo costume", sendo

---

1 Sinopse pelo acervo de O Mirá – Núcleo de Animação da Escola de Belas Artes – UFBA. Disponível em: <https://miraeba.com.br/2023/02/01/curacanga/>. Acesso em 28/10/2024.

também "milênar e contemporâneo". As raízes antigas e fundas do folclore permitem que este frutifique em manifestações artísticas midiáticas.

O caráter popular desse saber, entretanto, parece opô-lo ou subjugá-lo ao conhecimento científico e acadêmico. O termo costuma

[...] estar muito vinculado a um senso comum que o liga, na academia, a um saber menor e pré-científico, e fora dela a algo ligado a grupos interioranos, aos mais velhos ou às crianças. Folclore aparece como algo que se aprende na escola, quando em verdade basta saber olhar para perceber que é fora dos espaços institucionalizados que esse saber tradicional floresce (Costa, 2018, p.297-298).

Sendo a tradição oral milênar, entende-se que a perpetuação do que é oralmente transmitido independe do conhecimento formal. Os contadores não precisam do letramento escrito para narrarem seus contos. Pelo contrário, muitos carregam em si os tons literários e os despojam nas suas composições orais, similar ao que se encontra na literatura escrita, conforme apontado na pesquisa anteriormente citada de Araújo e Almeida (2022). Além disso, o próprio caráter fantasioso das lendas as aproxima da marginalização que a literatura fantástica e de ficção especulativa tendem a sofrer em comparação à literatura clássica.

No contexto brasileiro, os primeiros textos publicados que mencionaram personagens do folclore receberam um desprezo similar por parte dos leitores que "ofendiam-se em ver as páginas de importantes periódicos ocupadas com os modos simplórios do 'povo' no qual não se enxergava como parte integrante" (Costa, 2018, p.299). Ou seja, o "povo" contido no folclore, no entendimento da época, não abrangeria a elite intelectual. Aqueles que dedicavam linhas para essas histórias também costumavam, de antemão, "desculpar-se" com o público leitor, conscientes do desprestígio de tais narrativas (Costa, 2018).

Somado a isso, possivelmente pela longa exibição da série televisiva do Sítio do Pica-Pau Amarelo e suas diversas adaptações para desenho animado, segundo Costa (2018, p.304) "Muitos atribuem a Lobato a 'culpa' pela infantilização do folclore brasileiro, como se o escritor o tivesse despido de suas características mais controversas para adequação ao público de crianças". Em verdade, há uma relação ancestral dos contos populares com os contos de fada, em que estes últimos se voltaram a crianças, para entretê-las e instruí-las moralmente.

Quase todos os críticos que estudaram o surgimento dos contos de fada literários na Europa concordam que os escritores instruídos se apropriaram de propósito do folclore oral e o converteram em um tipo de discurso literário sobre costumes, valores e boas maneiras para que crianças e adultos se tornassem civilizados de acordo com o código social da época (Zipes, 2023, p.4).

Os contos folclóricos, em geral, não são elaborados por escritores instruídos, como já explanado anteriormente. Quando um escritor o faz, adapta uma narrativa da oralidade de onde ela nasceu e a contém em sua escrita.

Similarmente, na arte do cinema, o estilo de animação foi, por muito tempo, associado apenas a conteúdos infantis, sobretudo pela sólida presença dos clássicos da Disney.

O objetivo dos primeiros filmes animados era fascinar o público e celebrar os talentos mágicos do animador como um semideus. Como resultado, o conto de fada como história era um veículo para os animadores expressarem seus talentos artísticos, zombar das histórias tradicionais e desenvolverem a tecnologia. Os animadores buscavam impressionar os espectadores com suas habilidades de usar as imagens de uma maneira que faria com que eles esquecessem os antigos contos de fada e lembrassem das imagens que eles, os novos artistas, estavam criando. Por meio dessas imagens em movimento, os animadores se apropriaram dos contos populares e de fada para subordinar o mundo [...] (Zipes, 2023, p.257).

A fantasia foi abraçada pela possibilidade de criação que a animação proporciona. A ficção, naturalmente aliada à imaginação, acentua-se no meio do mais imaginativo público, o infantil. Dessa forma, combinam-se diversos fatores que induzem aos filmes de animação, à fantasia e ao imaginário folclórico a relação com o pueril. Por outro lado, a empresa cinematográfica DreamWorks, concorrente da Disney, é um exemplo quanto à contribuição para a mudança dessa perspectiva, bem como os *videogames*.

Por fim, há ainda outro sentido a se ver em uma adaptação cinematográfica de animação de uma lenda folclórica. Um dos significados de animar, segundo o dicionário Michaelis, é "Dar alma ou vida a; animizar"<sup>2</sup>. Embora a lenda da corocanga não esteja morta para lhe se seja dada vida, em consonância ao que dissemos anteriormente, no curta-metragem analisado ela é alguém, e não apenas um monstro ou "uma" mulher da comunidade de um narrador de conto oral, com ênfase no artigo indefinido, pois dificilmente sabem

---

<sup>2</sup> MICHAELIS. Dicionário Brasileiro online de Língua Portuguesa. Editora Melhoramentos. Disponível em <<https://michaelis.uol.com.br/palavra/D2nD/animar/>> Acesso em 15/10/2024.

quem é a bruxa. À coroaçanga, por meio dessa adaptação, foi dada a breve vida de Jaciara.

## COROACANGA EM ADAPTAÇÃO

Em *Dicionário do Folclore Brasileiro* (2005), Cascudo conceitua "Coroaçanga" baseando-se em Astolfo Serra, e este discorre que:

Uma, outra das lendas que me ficaram de minha infância, que aprendi nas terras de Viana, na Baixada Maranhense, é a lenda da "Coroaçanga". Não sei lhe precisar a origem. Mas, a lenda, é curiosa e muito conhecida naquelas bandas. Altas horas da noite, em plena escuridão uma bola de fogo faisca no alto das árvores. Dardeja no cimo das palmeiras e anda em zig-zag pelos campos, espalhando faíscas azuladas e amedrontando os seres e as coisas. É a "coroaçanga". O estranho acontecimento dá-se geralmente, nas noites de sexta-feira. O povo acredita, que certas mulheres tenham "parte" com o diabo e por isso, altas horas da noite, em virtude de seus sortilégios, deixam o corpo na rede e a cabeça anda rolando, assim, pelos ares, provocando assombramentos e dardejando fogo, da maneria mais impressionante deste mundo. Quando o galo canta, elas voltam ao estado primitivo (Serra, s.d., p.81-82).

Cascudo define "Cumacanga" como "sempre a concubina de um padre, ou a sétima filha do seu amor sacrílego. O corpo fica em casa e a cabeça, sozinha, sai e voa pelos ares como um globo de fogo" (2005, p.328), sublinhando que a lenda é conhecida por este nome no Pará.

A característica de setimogênita, segundo o autor, é um dos elementos típicos da bruxa europeia:

A Curacanga do Maranhão ou a Kumacanga do Pará têm as influências reconhecíveis das Bruxas europeias (sétima filha prefadada), da cabeça-viva, passando nos Folclores asiáticos (China, Japão, etc.) e dos mitos ameríndios, a Catecate, cabeça vingativa e fantástica e o Kefke forma ornitológica do espectro. A escolha da noite da sexta-feira, a noite da morte de Jesus Cristo, tornando-a simbólica, é uma interferência da catequese católica (Cascudo, 2012, p.288).

Finalmente, "Curacanga", nome que intitula o curta-metragem analisado nesta pesquisa, é apontado como correspondente da criatura paraense no Maranhão. Em comum entre as lendas também há a ordem de sétima filha: "Quando qualquer mulher tem sete filhas, a última vira curacanga, isto é, a cabeça lhe sai do corpo, à noite, e, em forma de bola de fogo, gira à toa pelos campos, apavorando a quem encontrar nessa estranha vagabundeação" (Magalhães *apud*

Cascudo, 2005, p.328). Seu desígnio é, assim como em toda definição, causar assombro.

O âmago dessa bruxa brasileira é ser uma cabeça que paira enquanto queima, além de que atende ao primordial do arquétipo: ser mulher e ser maligna. Por outro lado, os detalhes desencontrados em cada concepção parecem respeitar o ditado de “quem conta um conto aumenta um ponto”, o que condiz com a condição de oralidade na qual a lenda habita. Não obstante, isto não deve ser visto como danoso. Em verdade, entende-se que:

Essa é a potência da oralidade, que permite não apenas o surgimento de tantas versões riquíssimas, mas também sua coexistência e complementariedade. No momento da criação artística, entretanto, é preciso cristalizar a forma. A tergiversação fica de fora, as características que melhor servem ao personagem e obra são elencadas e as outras, invariavelmente, acabam sendo deixadas de lado (Costa, 2018, p.305-306).

Portanto, o quê e como se escolheu contar da personagem Coroacanga em um curta-metragem animado de menos de vinte minutos é parte do processo de adaptação. Esta enquanto processo de criação está entre uma das três perspectivas descritas por Hutcheon (2013) e é, ao mesmo tempo, uma “(re-)interpretação” e uma “(re-)criação” (2013, p.29). Ou seja, a lenda da Coroacanga é reinterpretada da vastidão da oralidade para ser condensada e recriada a partir de como o(s) adaptador(es) a lê(em) e de que forma esse outro gênero a acomodará.

Há ainda uma relação singular do folclórico com a adaptação filmica, como se esta última pudesse desempenhar o papel de ferramenta de manutenção daquela. Assim como “adaptações cinematográficas africanas de lendas orais tradicionais também são vistas como uma maneira de preservar uma rica herança num modo visual e auditivo” (Cham *apud* Hutcheon, 2013, p.30), entendemos que o curta *Curacanga* serve, de similar modo, à lenda da Coroacanga.

Apesar de ser atribuída a Monteiro Lobato a razão da percepção de infantil que se tem das personagens folclóricas brasileiras, Costa (2018) questiona essa crítica e ressalta que em *O Saci*, de 1921, há descrições quanto às barbaridades da Mula Sem Cabeça, do Curupira e do Saci: “Nada disso vai para o audiovisual” (p.305). Em *Curacanga*, no entanto, uma criança é assassinada pela lenda, posto em cena como uma boneca queimada.

Uma lenda, em geral, descreve como a entidade é, age e, às vezes, qual a sua origem. Os contos orais que os narradores de uma comunidade repassam aos outros são episódicos, ora sobre encontros dos próprios narradores com a entidade, ora sobre o que ouviram de seus pais ou na comunidade onde viviam. Nas narrativas pesquisadas anteriormente de Araújo e Almeida (2022), os contadores reiteram as façanhas da Coroacanga, as quais coincidem com as conceituações já citadas.

Enquanto os narradores contam casos que viveram ou ouviram, particularizando a lenda ao seu entorno, eles empregam tudo que está ao seu alcance para abrihantar a *performance* da sua narração. Considerando os recursos, entende-se que "Contar uma história em palavras, seja oralmente ou no papel, nunca é o mesmo que mostrá-la visual ou auditivamente em quaisquer das várias mídias performativas disponíveis" (Hutcheon, 2013, p.49). Tanto contos orais quanto produções audiovisuais dispõem de certo recurso auditivo, o qual é tão importante quanto o visual no processo de adaptação (ibidem, p.70). Um filme possui, além das vozes dos atores, trilha e efeitos sonoros. Os narradores, por sua vez, possuem somente suas próprias vozes, alterando seu volume, imitando outras vozes e sons, conscientes de que estes são elementos essenciais para sublinhar momentos e criar reações em seus interlocutores. Com igual destaque na produção cinematográfica está o visual, pois, em conjunto do áudio, configuram-se como peças fundamentais no enredo, também utilizados para contar a história. Este aspecto, na oralidade, a partir da descrição do narrador, é criado na imaginação de quem ouve.

Para a adaptação da Coroacanga, não basta tomar a lenda da oralidade e representá-la visual e auditivamente em tela. Foi preciso dar-lhe um episódio, tal qual os contos orais narram experiências vividas ou ouvidas por seus narradores. Esse "narrador" corresponde à pergunta de Hutcheon sobre quem é o adaptador. Logo, citamos o roteirista do filme *Curacanga*, o maranhense Jean Lima, o qual interpretou lenda original conforme seu entendimento e a recriou para mídia de curta-metragem.

Diferentemente do primeiro roteiro elaborado em 2005, disponível no blog de Jean Lima, *Curacanga* (2023) atende a certos critérios de um curta, conforme elencados por Jean Alcântara (2014):



[...] as características de um curta-metragem vão muito além do seu formato [de geralmente menos de 30 minutos]. Outras propriedades relacionadas à sua curta duração conferem-lhe peculiaridades discursivas importantes, como o *reduzido número de personagens e diálogos, condensação narrativa* que, por sua vez, leva à *condensação da linguagem e da ação; tempo da história*, na maioria dos casos, linear; verossimilhança com a realidade, *grande carga emotiva e sugestiva*, além de apresentar *desfechos geralmente surpreendentes*. E, pela sua natureza cinematográfica, é grande a possibilidade de *veicular conteúdos culturais* com valores educativos. Por isso mesmo, torna-se uma fonte inesgotável e valiosa para trabalhar aspectos da interação humana, como cultura e linguagem (Alcântara, 2014, p.17) (grifos nossos).

A veiculação de um conteúdo cultural por meio de um curta dialoga com a possibilidade de preservação da herança cultural por meio da adaptação cinematográfica de lendas orais. Destarte, apesar de grande parte do discurso insistir em salientar “perdas” no processo de adaptação, entendemos que, no contexto do objeto aqui analisado, o ganho é expansivo, sobretudo em termos de alcance e popularização da lenda.

Apontamos que, diferente da “perda” geralmente sofrida pelos romances literários nas adaptações para o cinema, a condensação narrativa, ainda mais evidente em um curta-metragem, parece ter o efeito inverso no curta *Cuacanga*, porquanto a lenda da coroaçanga em si não conta uma história de três atos, como um filme o faz. “As adaptações de contos por vezes são obrigadas a expandir as fontes consideravelmente” (Hutcheon 2013, p.44) e é essa expansão que enseja a novidade no que se faz com o texto-fonte. Como vimos, a lenda meramente menciona que a maldição da coroaçanga recai sobre a sétima filha. Antes de ser bruxa, no entanto, ela é uma filha, uma mulher. Na adaptação, há espaço para citar quem é essa filha e sua relação com a sua família. Ainda, cria-se contexto para ela em sua comunidade e faz dela o amor romântico de alguém. Descreve-a enquanto mulher, suas dores e anseios. E, enquanto bruxa, expressa a crueldade de que ela é capaz.

Dentro do que Hutcheon elenca como os três modos de engajamento dos diferentes gêneros e mídias — contar, mostrar e interagir —, a interioridade do personagem é dada como terreno do modo contar (texto oral ou escrito), enquanto ao modo mostrar (mídias performativas) caberia mais à exterioridade. Rebatendo esse clichê, Hutcheon discute as estratégias que os modos contar e mostrar têm para contemplar a interioridade e a exterioridade. A coroaçanga, enquanto criatura, se destaca na horrenda representação visual de uma cabeça

em chamuscas que o cinema permite, o que, de forma alguma, significa que essa imagem não poderia ser imaginada – e talvez mais horrendamente, considerando que cada indivíduo projeta seus medos particulares – por aqueles que apenas ouvem sua descrição. Outrossim, a interioridade da entidade enquanto mulher, como supracitado, pode ser insinuada em falas, tom de voz e sutis expressões faciais desenhadas na personagem.

A exterioridade, considerada tão bem exibida pelo cinema de acordo com o clichê confrontado por Hutcheon, ostenta uma singularidade quando se trata de animação, pois “Com o filme de animação, o vídeo, a ficção interativa ou os videogames, a ação exterior não é capturada na velocidade de 24 quadros por segundo através de uma câmera, mas sim criada quadro a quadro” (Hutcheon, 2013, p.98). O aspecto imaginário do folclore necessita do imaginativo do(s) adaptador(es), sobretudo quanto à ilustração empregada no tipo de animação do curta (2D). Se em um conto oral, a habilidade de narração de seu contador é seu principal atributo, em uma produção audiovisual, tudo que se vê e ouve comunica algo, concomitantemente ao enredo.

Cabe à animação responder questionamentos que surgem quanto aos detalhes visuais, posto que a descrição da lenda da corocanga é ligeiramente vaga. Sendo uma cabeça em chamuscas, não se especifica, por exemplo, o estado em que a pele fica, pois, se é uma cabeça e não um crânio em fogo, entende-se haver alguma pele, olhos e cabelos. Queima apenas as outras pessoas, sendo o fogo é apenas uma luz à cabeça de onde sai? Ou provoca o aspecto de queimadura continuamente nela? Deixa o rosto todo em carne viva ou derrete a pele em algumas partes, exibindo o osso da face? E os cabelos? Voam junto do fogo ou permanecem no movimento natural, obedecendo à força gravitacional?

Por fim, em adição à interpretação que a animação faz da lenda, para a adaptação de um texto-fonte com pouco ou nenhum enredo, exige-se criatividade, com a proposição de que a adaptação é o processo duplo de interpretação e criação de algo novo. Interpreta-se a lenda e cria-se sua imagem e história. A habilidade se exhibe na capacidade de tornar o texto adaptado pertencente ao seu adaptador, por conseguinte, autônomo (Hutcheon, 2013, p.45). De que forma esta autonomia se apresenta nesta adaptação da corocanga?

## Curacanga: o filme

Em uma clássica ambientação de terror, o filme desponta à noite, com o protagonista Agostinho caçando a Coroacanga, ao mesmo tempo que é perseguido por ela. Os sons da floresta, a respiração ofegante dele e o grito torvo da bruxa constroem um incômodo angustiante. Esta cena, no entanto, é um *flashforward*, de parte do fim do filme. Isso contrapõe-se a outro clichê, refutado por Hutcheon, o qual afirma que somente o modo contar conseguiria estabelecer relações entre passado, presente e futuro. Desta maneira, logo no início do filme, antevemos parte de seu fim.

A cena subsequente exhibe, já em um tempo diferente, a lua vermelha tornando-se o olho de uma boneca cuja metade do rosto está derretida pelo fogo. As chamas queimam e tremulam como fantasmas cartunescos. Nestes momentos iniciais, entendemos que o filme é quase totalmente em preto e branco, excetuada a presença do vermelho, que se vê reluzindo principalmente no fogo e no sangue.

As escolhas para a arte do filme resultam, juntamente de todos os outros componentes do meio audiovisual, em sentidos a serem captados. Tudo o que está à disposição dessa forma de expressão, como o trabalho da câmara, da sobreposição entre os planos e cenas, e o processo de edição e, nesse caso, a arte do ilustrador, cooperam para a produção de significados destes elementos. A respeito dos sistemas de signos cinematográficos, Diniz (1998) afirma:

Todos representam instrumentos usados para caracterizar as personagens, retratar o background e o meio ambiente e, por fim, contar a história; tudo porém, no nível denotativo. No nível conotativo, outros sentidos podem estar implícitos, latentes mensagens morais, filosóficas, políticas - que o escritor, o diretor ou o próprio diretor de arte queiram transmitir (Diniz, 1998, p.315).

O destaque do vermelho na animação aponta para a simbologia que a cor carrega, dialogando com os temas que permeiam toda narrativa do filme: o fogo, o sangue e o amor. Expressando-se como uma história romântica e trágica, o curta traduz no vermelho a paixão e a violência nele presentes, além das chamas da cabeça da bruxa.

De volta à cena inicial, acompanhamos Agostinho adentrando a floresta com uma lamparina, armado com uma espingarda e uma machadinha. Por enquanto, ainda não sabemos por que ele está caçando a coroacanga. Tais ações

simultâneas, o vaivém no presente, passado e futuro, mostradas por meio de cenas alternadas e justaposição de eventos diferentes, nos ditam a dinâmica da sequência narrativa. De forma não linear, apreendemos o que está sendo contado. Esse ritmo intermitente articula-se com as pistas que o filme dá, atizando nossa imaginação para o que, como será explanado mais adiante, parece configurar-se como uma tentativa de nos permitir antecipar certos desfechos. A mecânica desse tipo de conduta é um dos prestígios do filme em relação ao conto oral da lenda da coroaçanga. Devido à natureza da oralidade, é preferível ordenar os fatos de uma história cronologicamente para garantir o bom entendimento do interlocutor. Neste filme de suspense, no entanto, a experiência de assisti-lo é enriquecida com a "participação" do espectador, devendo estar atento ao que as cenas cortadas estão contando.

Um *flashback* nos leva, sob a perspectiva de Agostinho, para o dia em que ele conheceu Jaciara. Ele estava caçando uma cutia na floresta, de galhos secos e pontiagudos, dando um aspecto um pós-incêndio. O desenho é rústico, os contornos assemelham-se a traços feitos a carvão, o que outra vez remete ao fogo e a queima dele decorrente. Tal qual os galhos, os seres humanos da animação têm uma aparência de longos e "espetados", com braços, pernas e narizes compridos, e rostos estreitos. O estilo das ilustrações denota terem sido feitas à mão, ainda que digitalmente. Todas essas configurações favorecem a instauração de um ambiente rural, que se dá no sertão da Bahia.

Durante a caçada, um galho espeta a testa de Agostinho e provoca um pequeno corte. Seria isto um presságio de que ele seria ferido durante a caçada final que haverá nos últimos momentos do filme? Ele se aproxima de um rio e ajoelha-se para limpar o ferimento. Nisto, o sangue de seu corte pinga no rio. Mais uma vez, constatamos outra previsão: ele, assim como a gota de sangue, cairá no rio ao fim. O corte em sua testa evoca o figurativo de um raio, o qual, saberemos mais adiante, será um dos segredos para matar a coroaçanga.

Seus olhos se erguem e, pela primeira vez, ele vê Jaciara. A primeira voz no filme é a de Agostinho, de seu pensamento: "Naquela tarde conheci o amor" (Curacanga, 2023, 3'18 min.). Desta maneira, o curta estabelece que, embora haja terror e tragédias — o que se viu logo na abertura do filme —, esta também é uma história de amor. Jaciara, na outra margem do rio, está com a boneca queimada em mãos, indicando a morte, o luto e o sofrimento. É emblemático que eles se

conheçam na beira do rio, por ser onde ele perecerá e permanecerá para sempre esperando por ela.

Ainda em seus pensamentos, ele explica o motivo da tristeza em que Jaciara se encontra: a curacanga matou sua irmãzinha. Ele descreve que, apesar dessa tristeza, há um brilho inapagável nos seus olhos de Jaciara. Entre devaneios sobre o amor e a beleza dela, ele reflete que “Não entendia tudo. Jaciara era minha neblina” (idem, 3'41 min.). Podemos entender seus olhos iluminados como o fogo da corocanga, por ali escapando e reluzindo. Além disso, a descrição dela como neblina indica que a personagem apresenta propriedades do fenômeno, revelando ser, portanto, enigmática, difícil de compreender ou definir.

A técnica de *voice-over*, que nos faz adentrar nos pensamentos de Agostinho, é, em geral, pertencente ao modo contar, valendo-se de mecanismo dado como literário, pois nos faz ouvir as palavras e não ver a ação (Hutcheon, 2013, p.87). Nas cenas finais essa técnica se repete, com os lamentosos últimos pensamentos do protagonista, enquanto ele sucumbe e volta-se a sua amada.

A primeira interação que testemunhamos entre Agostinho e Jaciara é quando ele tenta presenteá-la. Todavia, ela rejeita o cordão como presente, dizendo que aceitaria a cabeça da corocanga.

Por entre cenas tensas da caçada à corocanga, visitamos a casa de Agostinho, dividida com sua irmã e mãe acamada. A irmã, ressaltando sua incapacidade de caçar uma cutia sem se ferir, rebate à ideia da caçada a corocanga. Suplicando que ele não vá, relembra-o que a mãe precisa de cuidados.

Dentre itens característicos de uma casa simples e de um tempo antigo — o uso de lamparinas e velas, por exemplo, para iluminar à noite, cortinas no lugar de portas, e um aparelho de rádio —, há uma pequena estátua decorativa da figura de São Jorge derrotando o dragão, que representaria Agostinho triunfando sobre a corocanga.

*Curacanga* recorre a alguns elementos do monomito<sup>3</sup>. Agostinho sai de sua vida sossegada para embarcar em uma aventura, neste caso em nome do amor, configurando-se como o seu chamado. No percurso, ele busca orientação de um

---

3 O conceito de Monomito ou Jornada do Herói, de Joseph Campbell, apresenta, em linhas gerais, o modelo comum de histórias cujo o herói (protagonista) parte em uma aventura, torna-se vitorioso em uma crise decisiva e, ao final, retorna à casa mudado ou transformado.

velho que dizem saber de tudo. Este o instrui sobre a coroaçanga e como derrotá-la.

O filme, pela voz do velho, elabora sua conceituação da lenda, em consonância às concepções elencadas anteriormente: "Curacanga é gente como eu e você. É alguém que lidou com o incerto, é pessoa que recebeu uma maldição. E de noite, seu corpo se separa, seu cabeça se solta e vira um crânio pegando fogo, assustando e matando gente" (Curacanga, 2023, 8'56 min.). Ao final da sentença, seu rosto sai da penumbra para descobrirmos que ele é cego. E acrescenta: "A criatura é perigosa, Agostinho. E você é menino novo" (idem, 9'25 min.). Esta é a figura ilustrada da coroaçanga no filme: um crânio de olhos vazios e alguns fios de cabelo que se movimentam suavemente nas chamas.

Ao formular seu conceito (também visual) da coroaçanga, o filme se apropria da lenda para representá-la de seu modo. Parte da discussão acerca da (ou contra a) adaptação, conforme Robert Stam (2006) sinaliza, diz respeito a uma suposta superioridade do texto-fonte (literatura) contra a inferioridade da adaptação, em que esta última a distorce e faz com que perca muito de sua riqueza no processo. Ora, neste caso, ao se tratar de lenda cuja autoria e origem é normalmente desconhecida, e esse anonimato é um dos elementos do folclore segundo Cascudo, nossa discussão não pretende, de forma alguma, falar em termos de "perdas" e "ganhos".

Em geral, as próprias lendas são adaptadas de outras lendas, como é o caso da coroaçanga:

O professor Basílio de Magalhães liga a Curacanga ao ciclo dos protomitos ígneos, simultaneamente aos Lobisomens e ao Mboitatá. Curiosamente a Curacanga é um exemplo da convergência de elementos vários, de procedência europeia e ameríndia, fundidos e amalgamados. Na Europa e Ásia há a tradição das cabeças humanas que voam, destacadas do corpo, atravessando os ares, espalhando pavor. Acreditava-se que o salgueiro fazia nascer cabeças humanas (Cascudo, 2012, p.286).

A citação de Câmara Cascudo explora a natureza híbrida e adaptativa das lendas, destacando como elas se formam a partir de elementos culturais diversos e se transformam conforme interação com novas tradições. Ao se referir à Curacanga, Cascudo ilumina um exemplo de mito sincrético brasileiro: uma figura que incorpora influências tanto de mitologias europeias quanto ameríndias,

mostrando a fusão de ideias míticas que ocorrem em espaços culturais de confluência.

Cascudo menciona a ligação entre a Curacanga e os "protomitos ígneos", ou seja, mitos associados ao fogo e à transformação, que fazem parte de narrativas sobre entidades sobrenaturais que causam pavor. Assim, o autor sugere que a Curacanga é um ponto de convergência entre diferentes mitologias: de um lado, a tradição europeia e asiática das cabeças que se destacam do corpo e voam, um imaginário comum em lendas assustadoras na Ásia e Europa; de outro, elementos nativos, possivelmente relacionados aos mitos de espíritos e protetores que ganham força na cultura indígena.

Essa convergência aponta para o processo dinâmico de adaptação das lendas. A Curacanga, ao incorporar aspectos de outros mitos como o Lobisomem e o Boitatá, reforça a capacidade das lendas de reconfigurar símbolos e histórias para se tornarem mais "locais" e, ao mesmo tempo, universais, reunindo o exótico e o familiar em uma só figura. Dessa forma, Cascudo destaca o caráter híbrido das lendas brasileiras, que refletem uma mistura cultural única e que, por meio desse processo, ganham vida e significado renovados ao longo das gerações.

Em diálogo com essa perspectiva, citamos Stam:

A concepção bakhtiniana pós-estruturalista do autor como um orquestrador de discursos pré-existentes, junto com a desvalorização realizada por Foucault do autor em favor de uma "anonimidade penetrante do discurso", abriu caminho para uma abordagem *não-originária* para todas as artes [...]. A adaptação, também, deste ponto de vista, pode ser vista como uma orquestração de discursos, talentos e trajetórias, uma construção "híbrida", mesclando mídia e discursos [...] (Stam, 2006, p.23) (grifo nosso).

Assim, o discurso da corocanga pré-existente, também si próprio tomado de outro discurso, é, pelas mãos do(s) adaptador(es), orquestrado para encerrar-se em um episódio sobre a lenda. A anonimidade é ainda mais penetrante neste discurso pela sua essência folclórica.

No diálogo com o velho sábio, este vai além do que Agostinho solicitara e o aconselha em relação ao amor, inferindo ser este o motivo da caçada ao monstro. Proferido no *trailer* e repetido algumas vezes no filme, seu conselho é: "Cuidado. O amor é luz forte, e o clarão cega a gente" (Curacanga, 2023, 9'48 min.). Teria sido ele mesmo cegado pelo amor, reconhecendo-se em Agostinho, como alguém que está se pondo em perigo pelo amor? Ele prossegue: "Amor é a gente

querendo achar o que é da gente, e isso pode ser traiçoeiro [...]. Mas já vi que seu destino está selado". Essas falas parecem corroborar com a suposição de que o velho foi enganado em nome do amor, possivelmente tendo a cegueira como consequência. Ao mencionar o futuro já traçado de Agostinho, o velho revela, de certa forma, já saber que o jovem será (também?) traído pelo amor.

O enfoque dado ao amor romântico é algo a se sublinhar. A adaptação *Curacanga* salta do lugar-comum que a lenda sempre esteve, permitindo esta história sobrenatural, assim como outras, estabeleça um tom dramático por meio de tema tão natural quanto o amor romântico. Eis uma das facetas de autonomia do(s) adaptador(es) em relação ao texto-base, de modo que o filme não seja secundário à lenda, porquanto, de acordo com Stam (2006, p.24), "Dentro de um mundo extenso e inclusivo de imagens e simulações, a adaptação se torna apenas um outro texto, fazendo parte de um amplo contínuo discursivo".

De volta à perseguição, Agostinho é atingido pela Coroacanga e tomba de um morro. Machucado e em meio a alucinações, ele vê o rosto de Jaciara tal qual o da boneca: parcialmente derretido. Temendo por ela, Agostinho recupera suas forças e consegue alcançar a machadinha, que havia sido jogada para um pouco longe devido à queda. Outro corte explica o significado dessa machadinha, expondo o *flashback* em que o velho conta como matar o monstro. Agostinho deveria esperar um relâmpago cair perto de uma árvore e então cavar na terra ao derredor. O raio teria se transformado em uma machadinha, a arma fatal para a coroacanga.

Agostinho lança a machadinha em direção a coroacanga, matando-a. A alucinação que ele tem de ver o rosto de Jaciara queimando parece, na verdade, ser mais uma pista para antecipação da compreensão de que ela era a bruxa.

Quando Agostinho vai à casa de Jaciara anunciar sua vitória, novamente o filme dá um indício ainda mais evidente de que ela é a coroacanga. Antes da cena de revelação/confirmação: um retrato, pendurado no corredor, exhibe a família com suas oito filhas. A mais nova é a falecida e ao seu lado está Jaciara, retratada numa posição e vestes diferentes das outras, subentendendo-se ser a sétima filha, pela disposição delas no quadro. Essa maldição da sétima filha é algo da lenda popular, mas não do filme. Quando o velho descreve a bruxa, não menciona essa característica, é algo que só vimos nos conceitos de Cascudo. Ou seja, para que este quadro seja interpretado como a referência final a ser pescada pelo



espectador antes da descoberta de Agostinho, depende de seu conhecimento a respeito desse pormenor. De qualquer modo, a cena do quadro, se não confirma as suspeitas do espectador, ao menos relembra quem Jaciara perdeu devido à coroacanga, de forma a acentuar a nossa reação ao saber, com certeza, que ela matou a própria irmã.

O *flashback* da conversa em que ela pediu a cabeça da coroacanga revela a sua resposta à pergunta de Agostinho se esse presente a deixará feliz: um meio sorriso, enigmático, enfatizando a neblina que ela é. Jaciara sabia que era a coroacanga?

O corpo dela jaz, escuro, sobre a cama, e, por debaixo do móvel, linhas parecidas com os finos, secos e pontiagudos galhos da floresta, se alastram no chão. Fraco do ferimento e devastado com a cena do corpo de Jaciara sem cabeça, Agostinho se arrasta até o rio, onde cai e perece. Seus últimos pensamentos são para Jaciara, afirmando que seu amor por ela é antigo. O que entendemos ser muito tempo depois, com seu corpo já em decomposição, ele abre os olhos esbranquiçados, como se ele próprio tivesse se tornado uma lenda. O branco de seus olhos seria resultado do clarão do amor, que, sendo luz forte, o cegou.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Curacanga* trabalha com expressões da arte e cultura que costumam sofrer preconceitos, ao empregar uma lenda folclórica como texto-base e o cinema da animação, além do próprio processo de adaptação, em que os produtos são contrapostos, um tendendo ser superior ao outro — por vezes, ao produto adaptado.

Stam (2006) debate as raízes dos preconceitos com as adaptações, em que a literatura possuiria total superioridade em relação a sua adaptação. No caso da presente pesquisa, ambos folclore e animação, conforme discutido anteriormente, têm, no senso comum, uma forte associação ao infantil e, conseqüentemente, a algo simplório e de menor profundidade reflexiva. Parafraseando o autor, quando este elenca a “carga de parasitismo” como um dos preconceitos primordiais às adaptações, pois estas seriam “vistas como duplamente ‘menos’: menos do que o romance porque uma cópia, e menos do

que um filme por não ser um filme 'puro')" (Stam, 2006, p.21), questionamos quantos "menos" haveria em *Curacanga*.

Em consonância com a produção de uma adaptação, a lenda, como tantas outras, é em si uma adaptação, pois, segundo Cascudo (2012, p.288) "A nossa Curacanga é, como a maioria dos mitos, um composto, súpula de colaborações anônimas e seculares, vindas dos muitos horizontes e ampliadas pela imaginação local, inquieta e rica". De igual forma, o curta amplia, pela imaginação inquieta dos envolvidos em sua produção, uma lenda do interior do Maranhão e do Pará, dando-lhe um visual, uma voz, uma dor e um amor, permitindo que a cabeça flamejante, a qual, outrora, sobrevoava apenas as comunidades com o único de cometer atrocidades, voe a altura que esta produção cinematográfica lhe possibilitar, agora com outras finalidades, entre as quais, seu pouso no cenário contemporâneo da ficção folclórica.

## REFERÊNCIAS

- ALCÂNTARA, Jean Carlos Dourado de. *Curta-metragem: gênero discursivo propiciador de práticas Multiletradas*. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Linguagem, Programa de pós-graduação em estudo de linguagem. Cuiabá: UFMT, 2014. 2014.
- ARAÚJO, N. S.; ALMEIDA, L. K. S. (2022). Narrativas de Cururupu: o sobrenatural na literatura oral. *Desafios - Revista Interdisciplinar Da Universidade Federal Do Tocantins*, 8(4), 124–137. <https://doi.org/10.20873/uftv8-10460>.
- SERRA, Astolfo. *Terra enfeitada e rica*. Maranhão, s.d.. Disponível em: <<http://www.cultura.ma.gov.br/portal/bpbl/acervodigital/>> Acesso em 23/09/2024.
- CASCUDO, Luis Câmara. *Dicionário do Folclore Brasileiro*. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações, 2005.
- CASCUDO, Luis Câmara. *Folclore do Brasil (pesquisas e notas)*. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1967.
- CASCUDO, Luis Câmara. *Geografia dos Mitos Brasileiros*. 1ª edição digital. São Paulo: Editora Global, 2012.
- COSTA, Andriolli de Brites da. Breves notas sobre a ficção folclórica no Brasil. *Revista Abusões*, n. 07 v. 07 ano 04. 2018. p.292-335.
- COSTA, Andriolli de Brites da. Folclore e adaptação – os tensionamentos em "Cidade Invisível". *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, v. 20, n. 38, 2021. p.49-59.

CURACANGA. Direção: Mateus Di Mambro. Produção: Tiago Oliveira. Bahia: *Vulto Desenhos*, 2023 (18 min.).

DINIZ, T. F. N. Tradução Intersemiótica: do texto para a tela. *Cadernos De Tradução* 1(3), UFSC, 1998. p.313–338.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Trad. André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. In: *Ilha do Desterro*, Florianópolis, n. 51, p. 019-053, jul./dez. 2006.

ZIPES, Jack. *Os contos de fada e a arte da subversão: o gênero clássico para crianças e o processo civilizador*. São Paulo: Perspectivas, 2023.

Enviado em: 28 de outubro de 2024

Aprovado em: 22 de janeiro de 2025