

MÍDIA E TRANSFORMAÇÕES NAS LENDAS E MITOS EM PERNAMBUCO*

Rúbia Lóssio**

Resumo

A pesquisa visa a analisar e registrar as lendas e mitos em Pernambuco através das narrativas existentes na riqueza do imaginário popular. A análise da pesquisa consistiu em compreender a função social das lendas e mitos, bem como as influências midiáticas e sua refuncionalização, encontrada nos locais selecionados para entrevistas semiestruturadas como: litoral, periferia do Recife e sertão de Pernambuco. A partir dos estudos de Campbell, Maffesoli, Beltrão, Chertudi, construímos o nosso trabalho. Os mitos e as lendas fazem parte de um mundo simbólico onde a ambivalência impera entre o desejo e a proibição na cultura popular. Com o avanço da tecnologia da informação, os mitos e as lendas extrapolam para constituir uma dinâmica de defesa pelos anseios de sobrevivência e modos de vida.

Palavras-chave

Lendas - Cultura Popular - Mídia

Abstract

The research aims to analyze and record the myths and legends in Pernambuco through of the narratives in the popular imagination richness. The analysis of the research was to understand the social function of myths and legends, as well as media influences and their *refuncionalização*, found in choiced places for semi-selected interviews: coastal, periphery of Recife and Pernambuco hinterland. We develop our work, by the studies of Campbell, Maffesoli, Beltrão, Chertudi. The myths and legends are part of a symbolic world where the prevailing ambivalence between the desire and the prohibition on the popular culture. With the advance of the information technology, myths and legends beyond to be a dynamic defense by desire for survival and ways of life.

Key Words

Legends - Popular Culture - Media

Esta pesquisa faz parte do projeto *Lendas na tela: da história oral à história digital*, o qual visa registrar a tradição oral do povo pernambucano no que tange à transmissão de mitos e lendas típicos do Estado, usando a tecnologia do vídeo (som e imagem). O objetivo final é editar um DVD que contenha depoimentos dos moradores de vários municípios das regiões de Pernambuco através das narrativas representativas da riqueza do imaginário popular. A pesquisa é realizada numa parceria entre o Núcleo de Estudos Folclóricos Mário Souto Maior, da Fundação Joaquim Nabuco, e o jornalista Roberto Beltrão idealizador do site *O Recife Assombrado* – criado em 2000 para ser um espaço dedicado aos registros e divulgação do imaginário do povo pernambucano. Em 2002, o jornalista publicou o livro – *Histórias Medonhas do Recife Assombrado*. Roberto Beltrão tem ampla experiência profissional na área de produção e edição de reportagens jornalísticas para televisão.

A pesquisa é importante na medida em que permite o registro através de uma mídia digital, das lendas e mitos narrados por pernambucanos que detêm esse conhecimento. A escolha do formato DVD foi pertinente, pois a intenção é unir tradição com tecnologia, uma maneira lúdica de despertar o interesse das novas gerações sobre o tema, a partir da imagem dos atores sociais da sua região.

De todos os aspectos da cultura de Pernambuco, a tradição dos “causos” e das “histórias de assombração” ainda está à espera de um adequado mecanismo de preservação e difusão, em tempos de quase hegemonia dos meios de comunicação de massa. Enquanto a música, as danças e os folguedos saem das ruas para os palcos, encantam o mundo com a divulgação da mídia, os costumes ligados puramente à transmissão oral de conhecimentos vão caindo no esquecimento. Já não são tantos os pernambucanos que conhecem

de cor as lendas e mitos típicos da sua cidade.

As ações e vivências de um povo revelam as inquietudes do imaginário social. A cultura popular tem como essência o imaginário, que configura uma riqueza imprescindível. É nesse campo fértil que o imaginário popular atua, revelando sentimentos que desabrocham em lendas, mitos, contos, credices, superstições e em outras belezas que retratam a nossa cultura.

Há de se considerar, que as lendas são narrativas que enfeitam e caracterizam o lugar, acompanhadas de mistérios, assombrações e medo. Não se sabe ao certo como nasceram e criaram as lendas. Elas acompanham fatos e acontecimentos comuns, ilustradas por cenários exóticos e de curta extensão. Muitas vezes são fatos verídicos acrescentados de novos dados ou até mesmo recriados. Podendo ser muito confundida com os mitos.

Para Paulo de Carvalho Neto:

Mito – Narrativa da ação de um ser inexistente. É a representação mental e irreal de um elemento com formas humanas, de astros, de peixes, de outros animais ou qualquer coisa, cuja ação em geral causa medo. (Dicionário de Teoria Folclórica, 1977, p. 146)

Lenda – É uma narrativa imaginária que possui raízes na realidade objetiva. É sempre localizável, isto é, ligada ao lugar geográfico determinado. (Dicionário de Teoria Folclórica, 1977, p. 132)

Conto – Narrativa ficcional, em prosa ou em verso, com começo, clímax e final, com a finalidade explícita de entretenimento. (Dicionário de Teoria Folclórica, 1977, p. 57)

Caso – É a narrativa de um fato, às vezes com origem em acontecimento real, com a finalidade explícita de entretenimento. (Dicionário de Teoria Folclórica, 1977, p. 42).

Lenda é uma “narração escrita ou oral, de caráter maravilhoso, na qual os fatos históricos são deformados pela imaginação popular ou pela imaginação poética” (Holanda, 1986, p. 835). De certa forma, tanto o narrador quanto o receptor, sentem-se encantados com a narração de uma lenda. A maior característica da lenda é a maneira de sua narração, encantadora, fascinante e inventiva. Conforme observado em Susana

Chertudi (1978, p. 165), a *Internacional Society for Folk-Narrative Research*, na reunião de outubro de 1963, realizada na cidade de Budapeste, Hungria, aprovou a seguinte classificação para as lendas:

- I - Lendas etiológicas e escatológicas
- II - Lendas históricas e lendas histórico-culturais
 - a) origem de lugares e bens culturais;
 - b) lendas relativas a localidades;
 - c) lendas concernentes à pré-história e à história dos primeiros tempos;
 - d) guerras e catástrofes;
 - e) personalidades destacadas;
 - f) infração de uma ordem.
- III - Seres e forças sobrenaturais: lendas míticas
 - a) o destino;
 - b) a morte e mortos;
 - c) lugares encantados e aparecimentos de fantasmas;
 - d) procissões e lutas de fantasmas;
 - e) estada em outro mundo;
 - f) espíritos da natureza;
 - g) espíritos de ambientes culturais;
 - h) seres metamorfoseados;
 - i) o diabo;
 - j) demônio da doença e das enfermidades;
 - k) pessoas que possuem dons e forças sobrenaturais/mágicos;
 - l) animais e plantas míticos;
 - m) tesouros.
- IV- Lendas religiosas: mitos de deuses e heróis (Chertudi, 1978, p. 165).

O que é considerado mito em uma cultura, pode ser lenda, ou conto, ou caso em outras culturas. Vale ressaltar que os portadores de folclore não estão preocupados em estabelecer esta diferenciação, muito embora demonstrem certa consciência em relação às características que têm sido levantadas pelos pesquisadores.

Assim, no mito e na lenda há uma carga emocional da crença prevalecendo sobre a preocupação de natureza estética, onde há o entretenimento. Para Luís da Câmara Cascudo:

As lendas são episódio heróico ou sentimental com elemento maravilhoso ou sobre-humano, transmitido e conservado na tradição oral e popular, localizável no espaço



e no tempo. De origem letrada, lenda, legenda, “legere” possui características de fixação geográfica e pequena deformação e conserva-se as quatro características do conto popular: antigüidade, persistência, anonimato e oralidade. É muito confundido com o mito, dele se distancia pela função e confronto. O mito pode ser um sistema de lendas, gravitando ao redor de um tema central com área geográfica mais ampla e sem exigências de fixação no tempo e no espaço. (Casculo, 1976, p. 348)

Afonso Arinos entende lenda como:

Lenda vem de ‘ler’, como ‘legenda’ vem do latim ‘*legere*’; e o que deve ser lido. Era de costume nos conventos e mosteiros, desde os primeiros tempos da era cristã, fazer cada dia, à hora das refeições, em comum nos vastos refeitórios, a leitura da vida do santo que dava o nome ao dia. Daí o chamar-se ‘lenda’ o trecho a ser lido. A lenda era, pois, a biografia dos santos e bem aventurados, feita, ouvida e criada piedosamente como fossem diárias as leituras e pudessem faltar as biografias, foram sendo compostas ou acrescentadas com as ações que a fé ardente dos autores atribuía a seus heróis. Não pode haver lenda sem sinceridade e simplicidade no coração. Em todos os casos, ainda quando reconhecida depois como fabulosa, a lenda foi sempre na sua origem - e não podia deixar de sê-lo - a expressão naquilo que ele julga sinceramente a verdade. (Arinos, 1937, p. 12).

Segundo o autor acima citado, o termo “lenda” ficou também relacionado ao maravilhoso, por isso existindo onde o homem existe, ou seja, em sociedade. Assim, as lendas têm algo de religioso, está no fundamento de toda e qualquer religião. O autor chega à seguinte conclusão: “os escritos das crenças humanas, são um conjunto de lendas, e questiona: “como pois estudar as lendas sem conhecer bem o cancionero, a música popular e as danças?”. Afonso Arinos também classifica as lendas em três tipos: “a) Lendas de fundo europeu; b) Lendas de fundo indígena; c) Lendas de fundo africano” (Arinos, 1937, p. 13).

Desse modo, quando foram realizadas pesquisas na região metropolitana do Recife e no

interior de Pernambuco, pelo Núcleo de Estudos Folclóricos Mário Souto Maior, verificou-se a presença de uma série de narrativas por parte desses moradores. Essas narrativas possuem pouco destaque na literatura específica do folclore nordestino, o que justifica a relevância das nossas pesquisas. Em seus depoimentos, as pessoas acreditavam no que estava sendo narrado, trazendo para o seu cotidiano certa carga emocional. Diante disso, o Núcleo decidiu realizar esse projeto sobre lendas e mitos, utilizando todo material coletado que merece ser registrado, analisado e divulgado.

O objetivo da pesquisa é analisar, registrar e divulgar as narrativas populares do Litoral, do Sertão, da Zona da Mata Sul, Zona da Mata Norte, Agreste e Região Metropolitana de Pernambuco. No processo de investigação foram realizadas as escolhas das localidades de pesquisa de campo através de reuniões prévias, onde contemplamos, em primeiro lugar, dez municípios em que há uma intensa visibilidade cultural, a partir de critérios como: diversidade cultural, contemplar um município de cada região de Pernambuco e a presença dos mediadores culturais. Foram entrevistadas, em cada município, pessoas adultas e idosas independentemente do sexo, nas diversas Regiões do Estado de Pernambuco: Litoral, Zona da Mata Norte, Zona da Mata do Sul, Agreste, Sertão, e Região Metropolitana do Recife. Até o momento, realizamos pesquisas na Região Metropolitana do Recife, principalmente nas periferias, nos seguintes bairros: Casa Amarela, Cajueiro Seco, Macaxeira, e nas cidades: Itapissuma, Igarassu, Vila Velha, Itamaracá, (Zona norte, litoral) e Porto de Galinhas, Ipojuca (Zona sul, litoral) e também na cidade de Petrolina.

Em busca de compreender o aparecimento dessas lendas registramos que os mitos e as lendas fazem parte de um mundo simbólico onde a ambivalência impera entre o desejo e a proibição, principalmente quando estamos analisando a cultura popular. Para a ordem ser mantida, os mitos e as lendas surgem como descarga, ou seja, com o avanço da tecnologia da informação os mitos e as lendas extrapolam não só para tentar manter uma ordem, mas também para constituir uma dinâmica de defesa pelos anseios de sobrevivência e modos de vida.

Nesse sentido, dizia o poeta Ascenso Ferreira: “Um dia no engenho, já tarde da noite, Que estava tão preta Como carvão... A gente falava de assombração”. Assim, “Duas coisas unem as pessoas: esperança e terror. Elas é que dão coesão

à sociedade” (Campbell, 2008). Nesse aspecto, podemos destacar a criatividade, pois apesar das inovações tecnológicas da informação, o povo constrói, em seu dia-a-dia, alternativas de modos de sobrevivência para compor o ritmo da vida.

Com o uso da tecnologia, reacende-se o mito:

É, aliás, a partir daí que pode ser elaborada uma concepção da memória social que nada mais é do que a anamnese da fundação. De minha parte, acrescentarei que o senso comum é a expressão de um presenteísmo que serve de pivô entre passado e futuro (Maffesoli, 1998, p. 164).

De todos os aspectos da cultura de Pernambuco, a tradição dos “causos” e das “histórias de assombração” ainda está à espera de um adequado mecanismo de preservação e difusão.

Surgiu recentemente, em Jaboatão dos Guararapes, Região Metropolitana do Recife, a história de que em um bairro dessa região vem aparecendo um lobisomem. Os moradores afirmam que ele aparece à noite e começa a uivar. Alguns residentes utilizaram o farol da motocicleta para filmar, do celular, a aparição do ser. Relatos como esse reafirmam o solo fértil do cotidiano. Antes, os mitos e as lendas eram criados pelos poderosos para manter uma ordem social. As mulheres que viviam distantes da cidade e com muitos filhos para cuidar, utilizavam em seu dia-a-dia o medo para inibir as astúcias da infância. Diziam para os filhos não saírem do lugar, pois havia bichos, seres inexistentes que comiam crianças e por isso os meninos e meninas não desafiavam a ordem da mãe. Hoje, os mitos surgem para desafiar o poder e a mídia, no sentido de se opor às regras. Lobisomens, papa-figos, homens do saco, ou seja, todo bestial brasileiro resolveu se tornar globalizado. A utilização dos mitos e das lendas foram inseridos até em comerciais de televisão, a exemplo do banco HSBC¹ que

utilizou a cultura local para evidenciar sua confiança afirmada em seu comercial: “Só quem é do Recife conhece a lenda da perna cabeluda. Tem coisas que só quem é do Recife entende, e o HSBC conhece cada uma delas”. É curioso que a disseminação do conhecimento popular pela TV venha por intermédio de um banco estrangeiro. Dessa maneira, a televisão foi o pontapé inicial para o fortalecimento da mídia. A televisão serviu de mudança para o surgimento de novos valores na sociedade, bem como interferiu nas questões relacionadas à cultura:

Como fenômeno histórico, a cultura da mídia é relativamente recente. Embora as novas formas da indústria cultural descritas por Horkheimer e Adorno (1972) nos anos 1940 – constituídas por cinema, rádio, revistas, histórias em quadrinhos, propaganda e imprensa –, tenham começado a colonizar o lazer e ocupar o centro do sistema de cultura e comunicação nos Estados Unidos e em outras democracias capitalistas, foi só com o advento da televisão, no pós-guerra, que a mídia se transformou em força dominante na cultura, na socialização, na política e na vida social. (Kellner, 1999a). A partir de então, a TV a cabo e por satélite, o videocassete e outras tecnologias de entretenimento doméstico, além do computador pessoal – mais recentemente – aceleraram a disseminação e o aumento do poder da cultura veiculada pela mídia (Kellner, 2001, p. 26).

Então, encontramos na cultura um sistema de símbolos que o povo cria e usa para organizar, interagir e regular o comportamento (Turner, 2000). Desse modo, as culturas populares, como afirma Canclini (1982), possuem como características básicas, resistência, ambivalência e a busca constante das necessidades imediatas. Para tanto, as culturas populares “se constituem por um processo de apropriação desigual dos bens econômicos e culturais de uma nação por parte de seus setores subalternos, e pela compreensão, reprodução e transformação, real e simbólica, das condições gerais e específicas do trabalho e da vida” (Canclini, 1982, p. 12).

As culturas populares, entretanto, apresentam também no seu determinado grupo ou comunidade uma própria comunicação em que as pessoas interagem umas com as outras,

constituindo e construindo um sistema de comunicação específico do lugar a partir de suas crenças ou mesmo pela mídia. Por viverem em comunidade, analisaremos que a comunidade é “um entendimento compartilhado [...]. O tipo de entendimento em que a comunidade se baseia precede todos os acordos e desacordos. Tal entendimento não é uma linha de chegada, mas o ponto de partida de toda união. É um “sentimento recíproco e vinculante” – “a vontade real e própria daqueles que se unem”; e graças a esse entendimento, e somente a esse entendimento, que na comunidade as pessoas “permanecem essencialmente unidas a despeito de todos os fatores que as separam”. (Bauman, 2003, p. 15-16).

Outro fator peculiar é quando existe ainda uma rivalidade sadia entre os grupos. Esta rivalidade proporciona a criatividade gerando mais e mais transformações em seu cotidiano. Um último aspecto peculiar é o afeto. Tratado por Maria Izaura Pereira de Queiroz, em seu livro *Campesinato Brasileiro*, o afeto no fato folclórico é o ponto espetacular que traz na cultura popular o brilho de sua sobrevivência. Eles possuem afeto em poder fazer o artesanato, em possuir um pequeno box no mercado público, em vender verduras na feira, em desfilar durante o carnaval, em dançar o coco, em exibir o bumba-meu-boi, por exemplo. Por isso, é que encontramos no saber do povo a espontaneidade, o afeto, a tradição e o ritual: “um ritual não é nada mais que a manifestação ou representação dramática visual e ativa de um mito. Ao participar de um rito, você se engaja no mito e este opera em você – desde que, é claro, você seja arrebatado pela imagem” (Campbell, 2008, p. 72).

Sem perder os significados que as culturas populares constroem, visualizamos outro aspecto importante que é da folkcomunicação: processo de intercâmbio criado a partir das mensagens que o povo recebe da mídia e faz uso em seu dia-a-dia. Pesquisado por Luiz Beltrão, o termo ajuda a compreender os anseios que o povo demonstra em seus afazeres e em seus saberes.

Compreender a função social dos mitos e lendas de cada espaço que analisamos em nossa pesquisa, ou seja, da Região Metropolitana do Recife e no Sertão, é realizar um registro sabendo que muitas pessoas acreditam, mesmo sem ter visto o fato; outros não acreditam, mas viram algum vulto ou imagem; e outros nem sabem se viram, só ouviram falar, e ainda, outros não

acreditam, mas temem que apareça alguma assombração. Nessa ambivalência e desencontro de (in)certezas, os mitos e as lendas conseguem sobreviver e serem recriados em épocas de inovações tecnológicas, onde o mistério reina para acelerar a dinâmica do lugar. Ressalto que “os modos de vida inspiram maneiras de pensar, os modos de pensar criam maneiras de viver.” (Deleuze, 1994, p. 17-18).

Desse modo, Lyotard faz ver que os relatos trazem uma “função letal”: nessa mistura, tempos são apagados, perdidos, mesmo porque toda narrativa existente, contada, é sempre presente, atual. Com isso, funda-se, pragmaticamente para Lyotard uma temporalidade simultaneamente “evanescente” e “imemorial”, constituída no “ato presente que desdobra, cada vez, na temporalidade efêmera que se estende entre o *eu ouvi dizer e vocês vão ouvir*” (Guimarães & França, 2006, p. 23).

Então, registrar os mitos e lendas através das narrações do povo consiste em analisar o envolvimento do povo com seu rico imaginário que oscila entre a proibição e o desejo. Sabe-se que cada lugar possui a sua história. Nós usamos como foco das narrativas os bairros da periferia, aqui entendida como:

Aquilo que se constitui como um ‘centro’ e como ‘periferia’ é algo subjetivo, dependendo da perspectiva daquele que realiza tal aferição. Além disso, a paralaxe – a aparente mudança na posição daquilo que constitui o centro e a periferia resultante da mudança de posição do observador – seja em termos espaciais ou cronológicos, seja em termos das circunstâncias sociais e financeiras, demanda que os parâmetros e as limitações do presente estudo sejam claramente indicados (Russel Wood, 1998, p. 189).

É na periferia que encontramos a multiplicidade de mundo da vida cotidiana. Diante desse espaço, um lugar praticado (refiro-me ao conceito de espaço de Michel de Certeau (1994, p. 202), pois é na periferia que a efervescência das relações sociais se multiplica. Daí a periferia ser um lugar praticado).

O tempo presente resulta no que há de mais fabuloso das narrativas, o cotidiano é regido por infinitudes de signos. Para refletir Maffesoli (1985), compreendemos que o espaço cotidiano,

ocupado pelos indivíduos por coletivos, abriga uma infinidade de signos capazes de dar expressão a idéias e pensamentos que, por sua vez, constituem um habitat virtual compartilhado e atualizado pelas mentes dos indivíduos. Situam-se aí profusões de imagens fixas e em movimento, palavras e sons carregados de possibilidades de sentidos que servem para praticar conversas, vender produtos, produzir distração, proporcionar prazer estético, explicar conhecimentos locais e globais. Enfim, servem para apresentar o mundo e a vida cotidiana e para permitir as interações sociais. Possibilitam narrativas que, por sua vez, podem se tornar objeto de olhares narrativizantes na busca da compreensão sobre práticas comunicativas.

Desse modo:

[...] o cotidiano não é um conceito que se pode, mais ou menos utilizar na área intelectual. É um estilo no sentido [...] de algo mais abrangente, de ambiente que é a causa e o efeito, em determinado momento, das relações sociais em seu conjunto [...] De tudo o que foi dito, deve-se lembrar que o estilo pode ser considerado, *stricto sensu*, uma encarnação ou ainda a projeção concreta de todas as atitudes emocionais, maneiras de pensar e agir, em suma, de todas as relações com o outro, pelas quais se define uma cultura (Maffesoli, 1985, p. 64).

É importante compreender os mitos e lendas que surgem nesses locais. Em cada lugar vão constar as lendas e mitos do passado bem como as lendas e mitos do presente ou mesmo lendas e mitos com outras versões que configuram o cotidiano desses moradores. O impressionante é que o medo é uma forma de existência da vida humana, é o combustível capaz de gerar efervescência ao lugar. Nesses estranhos mistérios entre o que se passa e o que se passou, as lendas e mitos reconfiguram o lugar pelos anseios de mudanças ou mesmo pelos anseios de resistências.

A mídia, entretanto, constrói episódios a partir das histórias e estórias do povo. Quadros sobre lendas urbanas, filmes de terror, notícias onde deixa sempre uma interrogação sobre o fato acontecido, entre outras histórias que alimentam o cotidiano do povo, a partir da mídia, torna-se então um ciclo vicioso, através da construção da mídia pelo povo – do povo para mídia – da mídia para o povo. Nesse aspecto, a mídia serve como

resposta. O povo quer e gosta da tecnologia.

Não é de estranhar que os entrevistados mais velhos não sabiam mais sobre as lendas, então eles construía sua própria narração. Lembro do que disse um cidadão residente em Itapissuma, Região Metropolitana do Recife, que havia um homem que a polícia não conseguia prendê-lo. Quando a polícia chegava perto dele ele se transformava em um objeto para despistá-la. Daí o homem que também era conhecido como lobisomem se transformava em pé de coco, pneu, muro, carro entre outros disfarces.

Nesse sentido, eles aumentam ou omitem em suas narrações sobre os mitos e as lendas, utilizando sempre algo do que já passou, do que está passando e do que passará.

Assim,

Na realidade, a metalinguagem constitui para o mito uma espécie de reserva. Os homens não mantêm com o mito relações de verdade, mas sim de utilização: despolitizam segundo as suas necessidades; existem objetos míticos que são postos de lado, entregues ao sono, por uns tempos; são então apenas vagos esquemas míticos, cuja carga política parece quase indiferente, trata-se unicamente de uma oportunidade de situação, e não de uma diferença de estrutura (Barthes, 1987, p. 164).

O que observamos nos mitos registrados em nossa pesquisa é que algumas pessoas quando sabem que estão sendo filmadas ou quando estamos com o gravador, elas exageram em sua narração, ou seja, elas aumentam a voz, gesticulam e o melhor, afirmam sempre em suas falas: dizem, contam, falam que apareceu certa assombração naquele lugar. Dessa maneira constatamos que o fato de estarem sendo monitorados por um objeto da tecnologia faz com que eles simplesmente tornem-se atores acabrunhados tentando transmitir o que sabem, o que ouviram falar, e o que acreditam mesmo sem tanta certeza assim.

Também temos recentemente o caso do lobisomem do bairro de Cajueiro Seco, Região Metropolitana do Recife, Jaboatão dos Guararapes onde a comunidade elaborou um panfleto com uma foto da suposta fera contendo o seguinte alerta: “Atenção: Moradores de Cajueiro Seco foi confirmada a presença de um lobisomem nesta localidade sendo assim não é confiável que fiquem

na rua após a meia-noite. Caso avistarem alguma coisa anormal procurem as autoridades locais, tentem não fazer nada, porque pode ser perigoso pois algumas pessoas foram atacadas mortalmente.”

Casos assim transbordam todo o significado do mito, vão além, e através da tecnologia da informação eles conseguem fotografar, filmar e divulgar a aparição do ser enigmático. O mistério ronda por este bairro, onde um grupo bom de dedo, ou seja, uma galera está louca para acabar coma a citada fera.

Quando os mitos e as lendas passam pela infância tudo fica mais fantasioso. Os mais velhos passam suas expectativas para os mais novos, como no filme *O Fabuloso Destino de Amélie Poulain*, em que eles transmitem aos mais novos as suas neuroses. Assim, as crianças absorvem tais expectativas em relação a mitos e lendas. Também quando estávamos no distrito de Vila Velha, que pertence ao município de Itamaracá, apareceram várias crianças que contaram sobre a lenda da Cumadre Fulorzinha, uma espécie de mulher com uma cabeleira enorme que vai até o pé, e que vigia a mata, faz trança nos rabos dos cavalos e dá uma surra em quem vai caçar e não lhe oferece fumo nem comida ou em quem judia da mata. As crianças relataram que a Cumadre Fulorzinha vive nas matas e que elas levaram uma torta para a estranha. Eu perguntei: “por que uma torta?” Elas disseram que era a torta do programa de Ana Maria Braga exibido pela manhã pela TV Globo. Então continuaram a relatar a história.

Embora quiséssemos os registros dos mais velhos isso não impediu de discutir com as crianças como elas conheciam as lendas da região em que moravam. “As mitologias fazem sua mágica por meio de símbolos. O símbolo atua como um botão automático que libera energia e a canaliza” (Campbell, 2008, p. 73).

Podemos dizer que a mídia serve de ponte para que o mito seja realimentando, possibilitando até o fim de uma suposta assombração. Gilberto Freyre elaborou um livro chamado *Assombrações do Recife Velho* no qual registra tipos e aparições de assombrações que rondavam o Recife desde o século passado. Hoje o Recife continua assombrado, tem todo tipo de aparição. As Lendas do Litoral Norte – Itamaracá e Itapissuma são: Padre sem cabeça, João ou Zé Galafoice, Comadre Fulorzinha, Manga Jasmim, a Lagoa Azul, Lobisomem, a Carona do bagageiro da bicicleta.

Já as Lendas do Litoral Sul – Ipojuca e Porto de galinhas são: Mulher da roupa branca, Lobisomem, A mulher cachorro, A Mulher da saia

Nessa ambivalência e desencontro de (in)certezas, os mitos e as lendas conseguem sobreviver e serem recriados em épocas de inovações tecnológicas, onde o mistério reina para acelerar a dinâmica do lugar.

grande, Tueira (um tipo de embarcação), O bode louco da praia, Lenda da Praça do Baobá.

Enfim, todas essas lendas e mitos fazem parte do cotidiano dessas pessoas que vislumbram encontrar uma assombração, ou até mesmo enfrentá-las. Os mitos e as lendas são recheios que adoçam o cotidiano dessas pessoas. São desejos de um povo que tenta abafar ou revelar suas angústias permeadas pelo foco da tecnologia da informação. Como decorrência da pesquisa, encontramos as lendas:

LENDAS DO SERTÃO – (PETROLINA/PE)

Vaporzinho fantasma- Há muitos anos, o transporte principal para atravessar o Rio São Francisco era o Vaporzinho. Com a construção da ponte que liga Petrolina a Juazeiro, o vaporzinho virou atração turística, ficando ancorado perto do Rio para visitação. Então, conta a lenda que o vaporzinho fantasma ainda é visto durante a noite. Ele aparece todo iluminado, mas desaparece como num passe de mágica. Todos que afirmam ter visto o vaporzinho e ficam querendo ouvir o seu apito.

Nego d’água- Reza a lenda que o Nego d’água é um jovem negro com orelhas pontudas, corpo atlético que vive nas profundezas das águas do Rio São Francisco. É semelhante ao Caboclo d’água. Seu divertimento preferido é tirar os peixes dos anzóis, carregar as crianças que tomam banho no Rio, além de tomar conta do velho Chicão.

Nossa Senhora da Rapadura- Os mais velhos contam que embaixo da Ilha do Fogo (uma montanha próximo ao Rio São Francisco onde há um cruzeiro) existe uma Nossa Senhora com uma rapadura na cabeça. Assim, no dia que a rapadura

derreter, toda cidade de Juazeiro da Bahia desaparecerá.

LENDAS DA PERIFERIA – BAIRRO DE CAJUEIRO SECO/ JABOATÃO DOS GUARARAPES

Lobisomem- Reza a lenda que recentemente vem aparecendo um lobisomem pela madrugada do bairro Cajueiro Seco, em Jaboatão dos Guararapes. Moradores com receio trancam suas casas com cadeados e não saem à noite com medo de serem atacados pela fera. Contam que um homem estranho se arrasta pelo chão até virar lobisomem. Muitos já tentaram filmar a fera utilizando o celular através do farol de uma motocicleta.

BAIRRO DA GUABIRABA

Mauricéia, a menina cabra- menina cabra era uma menina que dava na mãe e um dia sua mãe jogou uma praga na menina e disse que ela ia virar bicho. Todos os dias, à meia-noite, a menina se transformava em cabra e saía correndo pela rua assustando as pessoas que por ali passavam. Pela manhã todos comentavam – Lá vai a mulher que vira cabra!

NOTAS

* Artigo apresentado no V Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura – ENECULT de 27 a 29 de maio de 2009, Salvador/ Bahia.

** Coordenadora do Núcleo de Estudos Folclóricos Mário Souto Maior da Fundação Joaquim Nabuco. E-mail: rubia.lossio@fundaj.gov.br

REFERÊNCIAS

ARINOS, Afonso. **Lendas e Tradições Brasileiras**. 2.ed. Rio de Janeiro: Ed. Briguiet e Cia, 1937.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. 7.ed. São Paulo: Ed. Bertrand Brasil, 1987.

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade: a busca por segurança no mundo atual**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

BELTRÃO, Roberto. **Estranhos mistérios d' o Recife assombrado**. Recife: Bagaço, 2007.

_____. **Histórias Medonhas d' O Recife Assombrado**. Recife: Bagaço, 2002.

BENJAMIM, Roberto Emerson Câmara. **Folkcomunicação no contexto da massa**. João Pessoa:

Editora Universitária/ UFPB, Editora Universitária/ UFRN, 2001.

CANCLINI, Néstor García. **As Culturas Populares no Capitalismo**. 1.ed. São Paulo: Brasiliense, 1982.

CAMPBELL, J. **Mitos e transformações**. São Paulo: Angorá, 2008.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 9.ed. Brasília: J. Olympio, INL, 1976.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do Cotidiano**. 1. Arte de fazer. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

CHERTUDI, Susana. **La Leyenda Folclórica en la argentina**. In: Introducción al Folklore, 1978.

DELEUZE, G. **Nietzsche**. (Coleção Biblioteca Básica de Filosofia, 16). Lisboa: Ed.70. 1994.

Dicionário de Teoria Folclórica. Guatemala: Editorial Universitária, Universidade de São Carlos de Guatemala, 1977.

FREYRE, Gilberto. **Assombrações do Recife Velho**. 2.ed. Rio de Janeiro: Editora Livraria José Olympio, 1970.

GUIMARÃES, César & FRANÇA, Vera (Orgs). **Na mídia na rua: narrativas do cotidiano**. vol. 1. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

HOLANDA, Aurélio Buarque. **Novo dicionário da língua portuguesa**. 2.ed. Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 1986.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. São Paulo: Edusc, 2001.

NASCIMENTO, Bráulio. **O conto Popular no Encontro Regional de Literatura Oral e Popular**. 1992. Salvador.

Jornal do Comércio, Recife, 30 out. 2002. Segunda Capa.

RUSSEL WOOD, A.J.R. Centros e periferias no Mundo Luso-brasileiro, 1500-1808. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v.18, n.36, p.189, 1998.