

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS E EXATAS E TECNOLOGIA - CCET
CURSO DE DESIGN

JULIO CESAR VIEIRA MARTINS

FOLCLORE LUDOVICENSE: um resgate ilustrado das lendas de São Luís

São Luís

2025

JULIO CESAR VIEIRA MARTINS

FOLCLORE LUDOVICENSE: um resgate ilustrado das lendas de São Luís

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof.^a. Dra. Priscila Andrade-Silva.

São Luís

2025

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Martins, Júlio Cesar Vieira.

Folclore ludovicense : um resgate ilustrado das lendas
de São Luís / Júlio Cesar Vieira Martins. - 2025.
74 f.

Orientador(a): Priscila Andrade-silva.

Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São
Luís, 2025.

1. Folclore. 2. Lendas. 3. Ludovicense. 4.
Ilustração. I. Andrade-silva, Priscila. II. Título.

JÚLIO CESAR VIEIRA MARTINS

FOLCLORE LUDOVICENSE: um resgate ilustrado das lendas de São Luís

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design.

Aprovado em: 06/08/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a. Dra. Priscila Andrade-Silva (Orientadora)

Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Prof. Dr. Sc. Márcio James Soares Guimarães

Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Prof.^a. Dra. Gisele Reis Correa Saraiva

Universidade Federal do Maranhão - UFMA

Aos meus queridos pais, por toda luta
enfrentada para que eu pudesse chegar até aqui.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela vida, pelas oportunidades, pela coragem e sabedoria que me concedeu na conclusão de mais uma etapa da vida. Sinto-me privilegiado. Sua presença permite-me ter força, sonhar e conquistar os meus ideais.

Aos meus pais, que sempre investiram na minha educação, contribuindo para a realização desta conquista. Aos meus familiares, pelo apoio, incentivo e dedicação.

Aos meus amigos, que proporcionam momentos inesquecíveis durante minha vida acadêmica.

A minha companheira, parceira e namorada, Ana Dalva. Por caminhar comigo em cada etapa deste projeto, oferecendo apoio, escuta, ideias e força nos momentos em que pensei em desistir. Sua presença foi essencial, sua ajuda, generosa e incansável. Sou imensamente grato por tudo que vivemos. Este trabalho carrega muito de você também.

“A cultura de um povo não está apenas nos livros ou nos registros oficiais, mas nos contos e lendas que dançam na memória coletiva.”

Desconhecido

RESUMO

Este trabalho propõe o desenvolvimento de um guia ilustrado digital com foco nas lendas da cidade de São Luís do Maranhão, visando à valorização do folclore local como patrimônio imaterial e expressão da identidade cultural ludovicense. A partir da metodologia do Duplo Diamante, o projeto foi estruturado em quatro etapas, descobrir, definir, desenvolver e entregar, que orientaram desde a pesquisa de referências até a criação do produto final. As lendas foram adaptadas para uma linguagem visual contemporânea, buscando tornar essas narrativas mais atrativas para jovens e adultos habituados ao consumo digital. O guia tem como proposta funcionar como uma ferramenta cultural e educativa, contribuindo para a preservação simbólica dessas histórias em um contexto de globalização que tende a invisibilizar práticas culturais locais. O resultado é um material gráfico acessível, sensível e alinhado com os atuais modos de leitura e compartilhamento, promovendo novas formas de aproximação com o imaginário popular maranhense.

Palavras-chave: folclore ludovicense; lendas; São Luís; ilustração digital; identidade cultural.

ABSTRACT

This work proposes the development of an illustrated digital guide focusing on the legends of the city of São Luís do Maranhão, aiming to value local folklore as an intangible heritage and expression of the cultural identity of São Luís. Based on the Double Diamond methodology, the project was structured in four stages: discover, define, develop and deliver, which guided everything from the research of references to the creation of the final product. The legends were adapted to a contemporary visual language, seeking to make these narratives more attractive to young people and adults accustomed to digital consumption. The guide aims to function as a cultural and educational tool, contributing to the symbolic preservation of these stories in a context of globalization that tends to make local cultural practices invisible. The result is an accessible, sensitive graphic material that is aligned with current modes of reading and sharing, promoting new ways of approaching the popular imagination of Maranhão.

Keywords: Ludovicense folklore; legends; Saint Louis; digital illustration; cultural identity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	- Trecho da carta de William Thoms	18
Figura 2	- Capa do Livro Entre Lendas e Histórias	23
Figura 3	- Livro Além das Lendas	27
Figura 4	- Livro: Quem tem medo de Ana Jansen?	28
Figura 5	- Capa e páginas da HQs Além das Lendas	29
Figura 6	- Esquema Duplo Diamante	30
Figura 7	- Projetos elaborados pelo Folclore Br	32
Figura 8	- Capa, lombada e contracapa do livro: Zoologia Fantástica	33
Figura 9	- Ilustração da lenda do Caipora	33
Figura 10	- Ficha ilustrada do <i>Kipine</i>	34
Figura 11	- Livro Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro	35
Figura 12	- Representação da Serpente na Lagoa da Jansen	37
Figura 13	- Representação da Carruagem Assombrada	38
Figura 14	- Único retrato conhecida de Ana Jansen	38
Figura 15	- Turma da Mônica retratando a história do Curupira	43
Figura 16	- Paleta de cores das Ilustrações	44
Figura 17	- Referência: Carruagem de Ana Jansen	46
Figura 18	- Etapas de ilustração da carruagem	47
Figura 19	- Ilustração final carruagem de Ana Jansen	47
Figura 20	- Referências usadas para ilustração da Manguda	48
Figura 21	- Primeiras propostas da Manguda	48
Figura 22	- Etapas de ilustração da Manguda	49
Figura 23	- Ilustração final da Manguda	49
Figura 24	- Representação da Serpente do Mundo no jogo <i>Godo of War</i>	50
Figura 25	- Etapas de ilustração da Serpente	51
Figura 26	- Ilustração final da Serpente Encantada	51
Figura 27	- Esboço inicial do Palácio das Lágrimas	52
Figura 28	- Atual edifício do Palácio das Lágrimas	53
Figura 29	- Referências usadas para ilustração do Palácio das Lágrimas	53
Figura 30	- Etapas de ilustração do Palácio das Lágrimas	54
Figura 31	- Ilustração final do Palácio das Lágrimas	54
Figura 32	- Referências usadas para ilustração da lenda	55

Figura 33 - Etapas de ilustração da Praia do Olho D'água	55
Figura 34 - Ilustração final da Praia do Olho D'água	56
Figura 35 - Esquema do Formato A5	57
Figura 36 - Fonte utilizada no título	57
Figura 37 - Demonstração das fontes utilizadas no miolo	58
Figura 38 - Formato do grid	59
Figura 39 - Teste de aplicação do texto e imagem no grid	59
Figura 40 - Sumário do guia	60
Figura 41 - Página de apresentação	60
Figura 42 - Página de apresentação do guia	61
Figura 43 - Créditos finais do guia	61
Figura 44 - Representação da capa e contracapa do guia	62
Figura 45 - Exemplo da página com textura aquarela	63
Figura 46 - Composição das páginas finalizadas	64
Figura 47 - QR Code para acessar o guia digital	65

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
2	FOLCLORE E AS LENDAS DE SÃO LUÍS.....	17
2.1	Panorama sobre o folclore	17
2.2	Diferenças entre mitos e lendas	21
2.3	As lendas de São Luís	21
2.4	Referências sobre o tema lendas de São Luís.....	22
3	ILUSTRAÇÃO.....	25
3.1	A ilustração como ferramenta de preservação cultural.....	25
3.2	Ilustração de lendas ludovicenses	26
3.2.1	O entrevistador de lendas	27
3.2.2	Quem tem medo de Ana Jansen?	28
3.2.3	Além das lendas	29
4	METODOLOGIA DE PROJETO	30
5	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	32
5.1	Descobrir	32
5.1.1	Análise de similares	32
5.1.1.1	<i>Folclore BR– Projeto de ilustrações no Instagram.....</i>	<i>32</i>
5.1.1.2	<i>Zoologia Fantástica: Guia de criaturas míticas do Brasil</i>	<i>33</i>
5.1.1.3	<i>Projeto Ilustrado de Criaturas para Dungeons & Dragons</i>	<i>34</i>
5.1.1.4	<i>Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro</i>	<i>35</i>
5.1.2	Mapeando as lendas de São Luís.....	36
5.1.2.1	<i>A Serpente Encantada</i>	<i>36</i>
5.1.2.2	<i>A Carruagem de Ana Jansen.....</i>	<i>37</i>
5.1.2.3	<i>Palácio das Lágrimas.....</i>	<i>39</i>
5.1.2.4	<i>A Manguda</i>	<i>39</i>
5.1.2.5	<i>Praia de Olho D'Água</i>	<i>40</i>
5.2	Definir	40
5.2.1	Parâmetros do projeto.....	41
5.2.2	Público alvo.....	42
5.2.3	Diretrizes visuais do projeto.....	44
5.3	Desenvolver	45
5.3.1	Processo de ilustração digital	45

5.3.2 Carruagem de Ana Jansen	45
5.3.3 A Manguda	48
5.3.4 Serpente Encantada	50
5.3.5 Palácio das Lágrimas.....	52
5.3.6 Praia do Olho D'água	55
5.3.7 Projeto Gráfico	56
5.3.7.1 <i>Formato do Guia</i>	56
5.3.8 Tipografia	57
5.3.9 Grid.....	58
5.3.10 Capa	62
5.4 Entregar	62
5.4.1 Arte-final e Resultados.....	63
5.4.2 Publicação Digital	65
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	66
REFERÊNCIAS	67
APÊNDICE A – Capa Guia Ilustrado Ilha Encantada	69
APÊNDICE B – Serpente Encantada	70
APÊNDICE C – A Carruagem de Ana Jansen	71
APÊNDICE D – A Manguda	72
APÊNDICE E – Palácio das Lágrimas	73
APÊNDICE F – A Praia do Olho D'água	74

1 INTRODUÇÃO

O folclore e a cultura popular brasileira constituem elementos fundamentais na formação da identidade nacional, refletindo saberes, crenças e tradições transmitidos por gerações. As lendas, em especial, representam narrativas que integram o imaginário coletivo, oferecendo interpretações sobre o mundo, a história e os valores de uma comunidade.

Com o advento da internet e das plataformas de comunicação digital, as narrativas folclóricas passaram a vivenciar processos de ressignificação, adquirindo novos sentidos que extrapolam seus contextos originais. Mitos tradicionais, como a Cuca e o Saci, têm sido reinterpretados em produções audiovisuais contemporâneas, como séries televisivas, evidenciando o potencial dessas figuras em dialogar com as linguagens e formatos midiáticos atuais. Da mesma forma, as lendas da cidade de São Luís do Maranhão demonstram capacidade de adaptação ao ambiente digital, o que pode favorecer sua difusão junto a públicos mais amplos.

Essa inserção em plataformas digitais possibilita não apenas a continuidade das tradições orais, mas também abre debates acerca de sua preservação, apropriação comercial e papel na promoção turística da região. A popularização dessas narrativas por meio de mídias como jogos eletrônicos, filmes, animações e memes contribui para a permanência dessas histórias no imaginário contemporâneo.

A busca por referências que abordam a temática mostrou que são raros os projetos que buscam apresentar essas narrativas de forma mais atualizada, explorando linguagens e formatos capazes de dialogar com públicos mais amplos, especialmente jovens e adultos que consomem conteúdos em plataformas digitais. A partir dessa realidade, percebe-se a ausência de materiais gráficos voltados à representação visual das lendas de São Luís com linguagem voltada ao público jovem e adulto. Essa lacuna dificulta a valorização simbólica dessas narrativas no ambiente digital e reforça a ideia de que pertencem apenas ao universo infantil.

Diante desse cenário, surge uma oportunidade: criar um guia ilustrado digital que não apenas resgate e valorize essas histórias, mas também as apresente de forma contemporânea, tornando-as mais acessíveis e despertando o interesse de diferentes gerações. O design, nesse processo, cumpre um papel essencial como meio de preservar, reinterpretar e difundir o patrimônio cultural da cidade.

O trabalho tem como objetivo principal resgatar as lendas tradicionais da cidade de São Luís por meio da produção de um guia ilustrado digital, considerando a oportunidade de

reposicioná-las no ambiente digital contemporâneo ante a ausência de projetos gráficos voltados a esse fim.

Para alcançar esse objetivo, o projeto se organiza em torno dos seguintes objetivos específicos: selecionar cinco lendas representativas da cidade de São Luís a partir de pesquisa bibliográfica e análise simbólica; adaptar os textos das lendas selecionadas a uma linguagem mais fluida, acessível e compatível com o meio digital; definir diretrizes visuais e parâmetros gráficos para a criação de ilustrações autorais; desenvolver um guia ilustrado digital voltado ao público jovem e adulto, com potencial de circulação multiplataforma.

O conteúdo do guia foi elaborado a partir do livro *Entre Lendas e História: Narrativas que Representam a Identidade de São Luís*, de Flávio Pereira Costa Júnior (2022). A obra apresenta uma análise detalhada das lendas locais sob a perspectiva histórica e cultural, evidenciando como essas narrativas contribuem para a construção simbólica da identidade ludovicense. No entanto, para adequar o material à proposta visual e editorial do projeto, foi necessário adaptar os textos originais. As versões utilizadas no guia passaram por ajustes de linguagem, tornando-se mais diretas e acessíveis, sem comprometer a essência e os significados culturais das histórias. Foram sintetizadas passagens longas, reorganizados trechos para facilitar a leitura e suprimidos excessos descritivos, de modo a dialogar melhor com o formato digital e a proposta visual narrativa do projeto.

Para alcançar esse resultado, o trabalho adotou a metodologia do Duplo Diamante (Double Diamond), proposta pelo Design Council (2005), estruturada em quatro etapas principais: descobrir, definir, desenvolver e entregar.

No capítulo 2, são apresentados os fundamentos do folclore e uma análise das lendas de São Luís do Maranhão, situando-as como expressões da memória cultural e identitária da cidade. O capítulo 3 discute a ilustração como ferramenta de preservação cultural e sua aplicação na representação de narrativas populares. Em seguida, o capítulo 4 introduz a metodologia adotada e seus princípios. O Capítulo 5 detalha todas as etapas do processo metodológico, estruturadas conforme as quatro fases do Duplo Diamante. A fase de descoberta (5.1) contempla a análise de projetos similares, o levantamento de referências visuais e a seleção das lendas que seriam trabalhadas. Em seguida, a fase de definição (5.2) estabelece os parâmetros do projeto, o perfil do público-alvo e os estilos de ilustração mais adequados. A fase de desenvolvimento (5.3) abrange o processo de criação das ilustrações, a adaptação dos conteúdos narrativos e a organização visual do guia. Por fim, a fase de entrega (5.4) apresenta a finalização das artes e a prototipagem do guia ilustrado digital. O trabalho se encerra no

Capítulo 6, com as considerações finais, que refletem sobre os resultados obtidos e apontam possibilidades de desdobramento do projeto.

2 FOLCLORE E AS LENDAS DE SÃO LUÍS

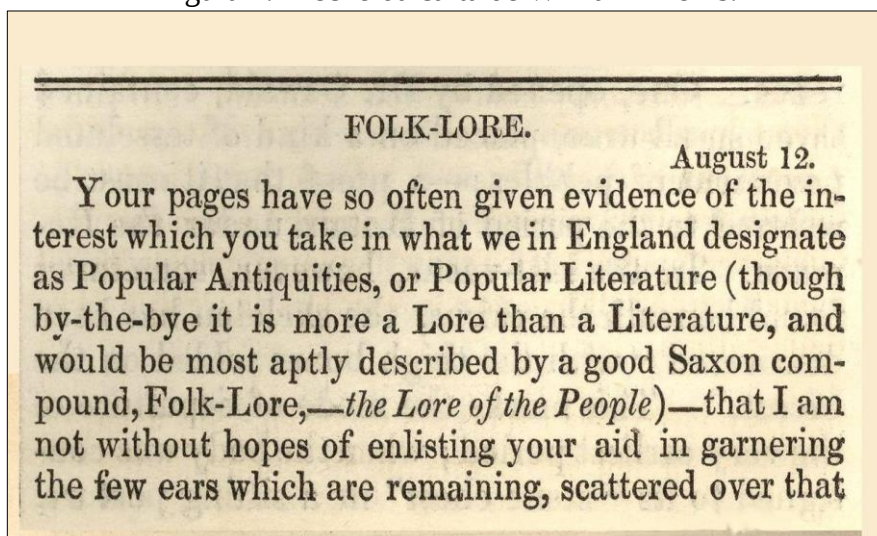
A riqueza do folclore brasileiro, em especial das lendas que permeiam o imaginário popular de São Luís, reflete a complexidade cultural de um país moldado por heranças indígenas, africanas e europeias. Este capítulo propõe uma abordagem teórica e contextual sobre o papel do folclore enquanto expressão da identidade cultural e da memória coletiva. Parte-se da compreensão conceitual do que é o folclore, sua importância e presença no Brasil e no cenário global, até alcançar o vínculo entre as lendas ludovicenses e o contexto histórico da cidade. Essas narrativas, ao conectarem passado e presente, fortalecem o sentimento de pertencimento. Por fim, discute-se a ilustração, no campo teórico, como ferramenta potente para preservar e comunicar essas tradições culturais de forma contemporânea e acessível. Este panorama teórico sustenta as decisões metodológicas e criativas deste trabalho, que busca unir tradição e inovação.

2.1 Panorama sobre o folclore

Em algum momento da vida, todos já tivemos contato com o folclore, seja na infância, nas celebrações escolares ou mais tarde, em festas populares e manifestações culturais. Mesmo sem saber exatamente o que o termo significa, reconhecemos, intuitivamente, a importância desses elementos como parte da nossa identidade. O folclore, enquanto fenômeno cultural, carrega a memória coletiva de um povo, refletindo tradições, crenças, mitos, músicas, danças, festas, saberes e modos de vida. Como afirma Luís da Câmara Cascudo (2001), o folclore é o reflexo da alma de um povo, perpetuando suas emoções, sentimentos e visões de mundo.

O termo "folclore" é um neologismo derivado da palavra *folk-lore* (saberes populares), criado pelo escritor e arqueólogo inglês William Thoms, em 1846, a partir da combinação dos termos "*folk*" (povo) e "*lore*" (sabedoria ou conhecimento), que, anteriormente, era denominado de "antiguidades populares" ou "literatura popular" (Frade, 1997). Segundo Alcoforado, (2008 p.176) William Thoms sobre o folclore "Buscou preservar o que havia de curioso e exótico de uma cultura rural e primitiva em extinção, prevalecendo a ideia de que o folclore era constituído por sobrevivências exóticas dessa cultura".

Figura 1: Trecho da carta de William Thoms.



Fonte: lenosc.blogspot (2024).

Um importante passo, no que se diz respeito ao estudo do folclore, foi a criação da *Folklore Society*. Fundada na Inglaterra em 1878, sob a presidência de William Thoms, com o objetivo de consolidar o estudo do folclore como uma disciplina científica (Brandão, 2006).

Segundo o historiador Néia (2017), com a criação da *Folklore Society*, a sociedade se dedicou à promoção dos estudos sobre a cultura popular por meio da publicação de periódicos, reedição de compêndios e realização de congressos. Os pesquisadores, também chamados de folcloristas, buscaram alinhar suas pesquisas ao pensamento cientificista, incorporando fundamentos das Ciências Sociais e afastando-se das influências românticas, com o intuito de estabelecer o folclore como uma ciência. Para isso, definiram como objetos de estudo narrativas tradicionais, costumes populares e sistemas de crenças relacionados à vida cotidiana.

Muitas dessas tradições estão profundamente enraizadas no cotidiano, a ponto de muitas vezes não reconhecermos sua presença como elementos folclóricos. Elas se mantêm vivas e ativas na cultura, funcionando como uma raiz que sustenta a identidade de um povo (Fonseca, 2019).

O folclore é um conceito amplo e complexo que abrange tradições e práticas populares, existindo muitas linhas de pensamentos e campos de estudo sobre o assunto, dificultando um pouco o entendimento a seu respeito. Nesse sentido, a amplitude e os limites do que se considera folclore são bem exemplificados na reflexão de Cavalcanti (2003, p. 1):

Difícil dizer onde começa e onde termina o folclore, e muita tinta já correu na busca de definir os limites de uma ideia tão extensa. É o frevo, o chorinho, o xote, o baião, a embolada, mas será também o samba, o funk, o rock? É o natal, a páscoa, o Divino, o Boi-Bumbá, mas será também o desfile das escolas de samba? É o artesanato em

barro, madeira, trançado, mas será também a arte de Louco ou de Geraldo Teles de Oliveira? (Cavalcanti 2003, p 1).

Para Cavalcanti (2002), mais importante que buscar definir o que é o folclore seria observá-lo como um campo de estudos, cuja definição não é fixa, mas construída historicamente, o que implica uma variação em sua compreensão ao longo do tempo.

Outro levantamento que seria importante descrever é a diferenciação de cultura popular e folclore. No meio acadêmico, cada autor defende uma linha de pensamento sobre o tema.

Rocha, (2009), para quem apesar de ambos os conceitos estarem intimamente ligados, existem distinções significativas, especialmente no que diz respeito às suas abordagens teóricas e metodológicas. A cultura popular pode ser entendida como uma "região epistemológica" privilegiada, que faz fronteira com outros campos de conhecimento, além do folclore como o patrimônio cultural e a cultura nacional.

Ainda segundo Rocha (2009), a diferença entre folclore e cultura popular também pode ser compreendida a partir do contexto histórico e social em que esses conceitos foram formulados. Enquanto o folclore está associado a uma visão de mundo tradicional e rural, a cultura popular é profundamente marcada pela experiência urbana e pela influência da indústria cultural.

Segundo Garcia (2010), a folclorização do popular pode ser entendida como um processo de transformação dessas manifestações em tradições fixas, como uma forma de reação frente às mudanças sociais e culturais do presente. Nesse movimento, selecionam-se elementos específicos do passado que passam a ser monumentalizados e preservados de maneira rígida, com o objetivo de impedir que tais expressões culturais sofram fusões ou hibridismos que comprometam sua autenticidade.

No Brasil, o folclore é resultado da fusão de influências indígenas, africanas e europeias, criando um campo vasto e rico de manifestações que variam de região para região, e que desempenham um papel crucial na construção da identidade nacional (Ferreira, 2020).

Cavalcanti (2002) afirma que, no Brasil, os estudos sobre folclore inicialmente concentraram-se na literatura oral e com o passar do tempo, o interesse se expandiu para a música e, posteriormente, para os folguedos populares, especialmente a partir de meados do século XX.

O estudo ganhou mais destaque a partir do I Congresso Brasileiro de Folclore, realizado no Rio de Janeiro em 1951, quando os pesquisadores discutiram conceitos fundamentais associados ao tema, como anonimato, transmissão oral, tradição, sobrevivência e

civilidade. Essas definições foram influenciadas por teorias europeias do século XIX (Fernandes, 2003).

Outro marco importante foi a Campanha de Defesa do Folclore Brasileiro (CDFB), lançada em 1958 e vinculada ao Ministério da Educação e Cultura, surgiu como resultado das ações coordenadas por folcloristas interessados na pesquisa e preservação da cultura popular. (Oliveira, 2010).

Segundo Delbem (2007), durante o VIII Congresso Brasileiro de Folclore, realizado em 1995, a Carta do Folclore Brasileiro, originalmente criada em 1951, foi revisada para redefinir o folclore como o conjunto de criações culturais originadas nas tradições de uma comunidade, representando sua identidade social. A nova versão destacou critérios como aceitação coletiva, tradição, adaptabilidade e função social para caracterizar manifestações folclóricas. Além disso, aproximou os conceitos de folclore e cultura popular, reconhecendo sua diversidade, conforme preconizado pela UNESCO, que entende o folclore como parte integrante do legado cultural e da cultura viva, sendo um meio de aproximação entre os povos e de afirmação de sua identidade cultural.

A globalização, ao longo do tempo tem impactado as tradições populares, de forma tanto de forma positiva quanto negativa. Diante desse processo, estudiosos alertam para os efeitos da chamada 'indústria cultural', que apesar de propagar o folclore em diversos veículos de comunicação como: tv, rádio e internet, pode também transformar expressões autênticas em produtos massificados, diluindo seu significado original.

Para Bueno, (2014) o folclore tem sido abordado de forma superficial no âmbito da cultura popular e do patrimônio imaterial brasileiro, com os mitos folclóricos frequentemente apresentados de modo raso, sem uma análise aprofundada de seus sentidos e origens. O autor destaca que os saberes tradicionais do folclore, que eram transmitidos dentro das comunidades, estão se perdendo diante da globalização e da rápida circulação cultural. Essa dinâmica acelerada não acompanha nem substitui adequadamente os processos tradicionais de transmissão, o que compromete a preservação e continuidade dessas tradições.

No entanto, essas mudanças não representam, necessariamente, a perda da identidade folclórica, mas sim a sua capacidade de se adaptar e se reinventar diante das transformações sociais e econômicas.

Segundo Tigreiro (2002), a globalização e a tecnologia possibilitaram meios de reviver o folclore, ainda que adaptadas a novas formas e contextos. Essas expressões culturais, agora revestidas de características contemporâneas, foram reconfiguradas para atender às

demandas do mercado de consumo, especialmente no que se refere aos bens simbólicos e materiais valorizados pela sociedade midiática.

Essa adaptação às novas formas de comunicação e aos avanços tecnológicos evidencia a resiliência do folclore, que segue evoluindo e mantendo sua relevância como expressão cultural em um mundo em constante transformação.

2.2 Diferença entre mitos e lendas

A pesquisa sobre lendas, mostrou que existe uma confusão em relação aos termos lendas e mitos, embora frequentemente relacionados, possuem características distintas. O mito é uma narrativa de caráter simbólico que busca explicar fenômenos naturais, origens do mundo ou aspectos culturais, geralmente envolvendo deuses, heróis ou entidades sobrenaturais, sendo considerado sagrado por quem o transmite. Para Cascudo (2012), os mitos são sistemas de lendas que se organizam em torno de um tema central, sem estarem limitados a um contexto geográfico específico.

Já a lenda se caracteriza por ser uma narrativa de cunho popular, que mescla fatos reais com elementos fantásticos, situada em tempos e lugares específicos, mas cuja veracidade não é plenamente confirmada, permanecendo no limiar entre o real e o imaginário. Ainda segundo Cascudo (2012), as lendas, transmitidas oralmente, possuem um vínculo com a localidade e mantêm características típicas do conto popular, como a antiguidade, o anonimato, a persistência e a oralidade.

Com base nas diferenças entre mitos e lendas, é possível perceber que as narrativas populares de São Luís se encaixam, em grande parte, no conceito de lenda, já que são transmitidas oralmente, têm ligação com a localidade e misturam fatos reais com elementos fantasiosos. Porém, algumas dessas histórias podem também trazer traços de mitos, ao carregarem simbolismos que vão além do contexto local, conectando-se a temas universais.

2.3 As lendas de São Luís

Em São Luís, há uma riqueza gigantesca no que diz respeito ao folclore. São diversas as manifestações culturais que fazem parte da identidade da região e que mobilizam sua população. As lendas são uma das principais manifestações que compõem esse conjunto de elementos que moldam a história da cidade. Essas lendas se entrelaçam com a própria história da cidade, cuja fundação e evolução estão imersas em uma rica tradição de interações culturais.

Lendas como a do "Lobisomem do São Pantaleão", que remonta aos medos e crenças populares sobre a transformação e o sobrenatural, ou a do "Bumba-meu-boi", que está

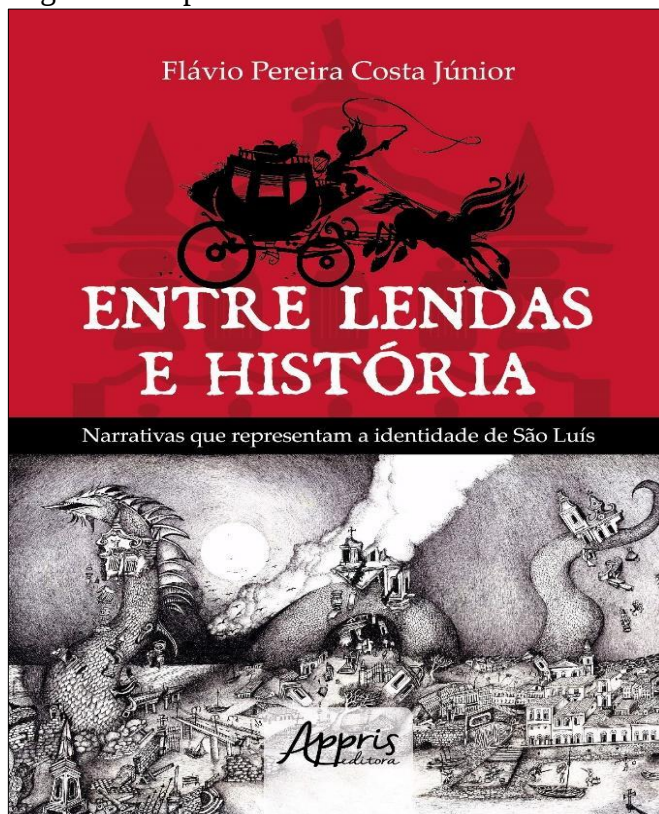
relacionada à resistência e ao sincretismo religioso entre indígenas, africanos e portugueses, são apenas algumas das histórias que compõem o imaginário popular local. Manter essas narrativas vivas não apenas perpetuam o folclore, mas também atuam como instrumentos de resgate cultural, permitindo uma conexão entre o presente e o passado da cidade. Dessa forma, as lendas desempenham um papel crucial na manutenção da identidade cultural local, funcionando como um elo entre a história e a contemporaneidade e como um meio de fortalecer o pertencimento da comunidade aos seus valores e raízes.

Para Costa Júnior (2020), ainda que as lendas sejam parte da memória e do patrimônio histórico local, não é possível datá-las com precisão, já que remetem a um tempo indefinido, geralmente associado ao "antigamente". Essas narrativas "frequentemente", incorporam elementos da cultura local, adaptando-se ao contexto em que são difundidas, mesmo que suas origens possam ser de outras regiões ou épocas. Além disso, as lendas combinam fatos históricos com eventos sobrenaturais, como no caso de Ana Jansen, cuja influência política no século XIX no Maranhão deu origem a uma narrativa que fala de sua carruagem assombrada, ilustrando como o real e o imaginário se entrelaçam nessas histórias.

2.4 Referências sobre o tema lendas de São Luís

A compreensão do universo das lendas de São Luís foi essencial para a construção deste guia ilustrado. As narrativas populares, por muitas vezes tratadas como simples histórias de assombração ou fantasias populares, são, na verdade, portadoras de sentidos profundos que atravessam a história, a memória e a identidade coletiva. Nesse sentido, uma das principais referências utilizadas para embasar a seleção e a adaptação das lendas neste projeto foi a obra: *Entre Lendas e História: Narrativas que Representam a Identidade de São Luís*, de Flávio Pereira Costa Júnior (2021).

Figura 2 - Capa do Livro Entre Lendas e Histórias.



Fonte: Amazon.com (2025).

A obra de Costa Júnior se destaca por ir além da simples narração dos fatos. Ela propõe uma leitura crítica e contextualizada das principais lendas ludovicenses, compreendendo essas histórias como construções simbólicas moldadas por diferentes momentos históricos, como os períodos colonial, imperial e pós-escravatura. A partir de uma abordagem que integra história, cultura e imaginário, o autor evidencia como essas narrativas funcionam como reflexos de estruturas sociais, relações de poder, conflitos de classe e experiências coletivas de medo, culpa e desejo.

Além de Flávio Costa Júnior, outros autores foram fundamentais para aprofundar o entendimento sobre o papel das lendas no tecido cultural brasileiro. Câmara Cascudo, um dos maiores estudiosos do folclore nacional, aponta que as lendas não apenas sobrevivem ao tempo, mas se transformam, adaptando-se aos contextos socioculturais que as acolhem. Segundo ele, "o povo não conserva o que não sente" (Cascudo, 2001, p. 38), ou seja, uma lenda só permanece viva se continua a ressoar emocional e simbolicamente entre as pessoas.

Nesse mesmo sentido, a pesquisadora Maria Isaura Pereira de Queiroz (1992) destaca que o folclore não deve ser encarado como um resquício do passado, mas como um sistema dinâmico que expressa os valores, tensões e estruturas de cada sociedade. Assim, as

lendas ludovicenses não são apenas relatos curiosos do imaginário popular, mas instrumentos de construção de memória, resistência simbólica e pertencimento cultural.

A partir dessas bases teóricas, a seleção das lendas neste projeto se deu com um olhar atento à sua representatividade dentro do imaginário ludovicense. Narrativas como a da Serpente Encantada, o Palácio das Lágrimas, a Carruagem de Ana Jansen e a figura da Manguda não foram escolhidas apenas por sua popularidade, mas por sua densidade simbólica e por revelarem aspectos profundos da formação social da cidade.

Além disso, a abordagem dessas referências foi essencial para orientar o processo de adaptação textual e visual. O guia não se propõe a apenas recontar as lendas, mas a reimaginá-las com responsabilidade cultural, sensibilidade estética e fidelidade simbólica. A ilustração, nesse contexto, atua como um instrumento de mediação, permitindo que essas histórias dialoguem com um novo público e sejam preservadas de forma acessível, crítica e contemporânea.

3 ILUSTRAÇÃO

Este capítulo aborda o papel da ilustração como ferramenta de preservação cultural, com foco na sua aplicação em narrativas folclóricas. A ilustração é tratada aqui não apenas como um recurso visual complementar, mas como uma linguagem capaz de comunicar histórias, resgatar tradições e aproximar diferentes públicos do universo simbólico das lendas.

Na primeira parte, é apresentada uma reflexão sobre como a ilustração contribui para manter vivas determinadas expressões culturais, principalmente em contextos onde a imagem se torna mais acessível que o texto. Em seguida, o capítulo traz um levantamento de obras ilustradas que retratam lendas de São Luís, analisando como esses projetos têm representado visualmente o folclore local e quais lacunas ainda existem nesse tipo de produção.

A proposta é mostrar como o uso consciente da ilustração pode ampliar o alcance dessas narrativas, mantendo o respeito aos seus significados e adaptando-as a novos formatos e linguagens visuais.

3.1 A ilustração como ferramenta de preservação cultural

A ilustração é uma das formas mais antigas de comunicação visual e, ainda hoje, continua sendo um poderoso meio de expressão, especialmente quando associada à preservação de narrativas culturais. Desde as pinturas rupestres até as imagens digitais contemporâneas, sua função sempre foi mais do que meramente decorativa, ela opera como linguagem. E, como toda linguagem, carrega significados, memórias e visões de mundo.

De acordo com Bezerra (2016), é importante compreender que o desenho e a ilustração, embora relacionados, cumprem funções distintas, o desenho é forma, gesto e estrutura, já a ilustração carrega intenção comunicativa. Ela nasce da necessidade de ampliar ou representar visualmente uma ideia ou narrativa, funcionando como um vetor de sentido. Uma boa ilustração, portanto, não apenas acompanha o texto, ela o potencializa, o traduz e, em alguns casos, até o antecede em impacto comunicativo.

Dondis (2007), em *A Sintaxe da Linguagem Visual*, reforça essa perspectiva ao afirmar que os elementos visuais, como ponto, linha, forma, cor e textura, possuem uma gramática própria, capaz de transmitir mensagens com clareza e profundidade emocional. Essa linguagem visual opera de forma intuitiva e sensorial, muitas vezes ultrapassando as barreiras do idioma ou da alfabetização formal. Justamente por isso, torna-se um recurso potente quando se trata de aproximar públicos diversos de universos simbólicos como o do folclore.

Ao ilustrar elementos do imaginário popular, como personagens míticos, criaturas encantadas ou paisagens que fazem parte do imaginário coletivo, o ilustrador atua como um

mediador cultural. Ele não apenas traduz visualmente uma história, mas também reinscreve essa história em um novo tempo e contexto. Como aponta Santaella (2001), o design visual contemporâneo não deve ser visto apenas como uma prática funcional, mas como um campo discursivo capaz de gerar conhecimento e produzir significados culturais.

Nesse sentido, a ilustração assume um papel estratégico na preservação e atualização do patrimônio imaterial. Ela estimula a memória afetiva, desperta a curiosidade e cria pontes entre gerações. Além disso, a linguagem visual se mostra particularmente eficiente quando aplicada a contextos digitais, onde a atenção é disputada por múltiplos estímulos e o visual tem protagonismo.

No contexto deste projeto, as ilustrações não foram concebidas como simples acompanhamentos do texto, mas como peças centrais da narrativa. Cada imagem foi pensada para comunicar por si só, ampliando a compreensão das lendas e fortalecendo sua dimensão simbólica. Utilizando técnicas digitais que simulam texturas tradicionais, como aquarela e pincel seco, buscou-se criar imagens que evocassem tanto a ancestralidade quanto a contemporaneidade. Assim, o guia assume sua função não apenas como registro, mas como reinterpretação visual da tradição.

Mais do que embelezar ou ilustrar, as imagens aqui presentes buscam contar, preservar e emocionar. Elas falam com o leitor mesmo quando o texto silencia, e, nesse gesto, cumprem seu papel como agentes de memória, cultura e identidade.

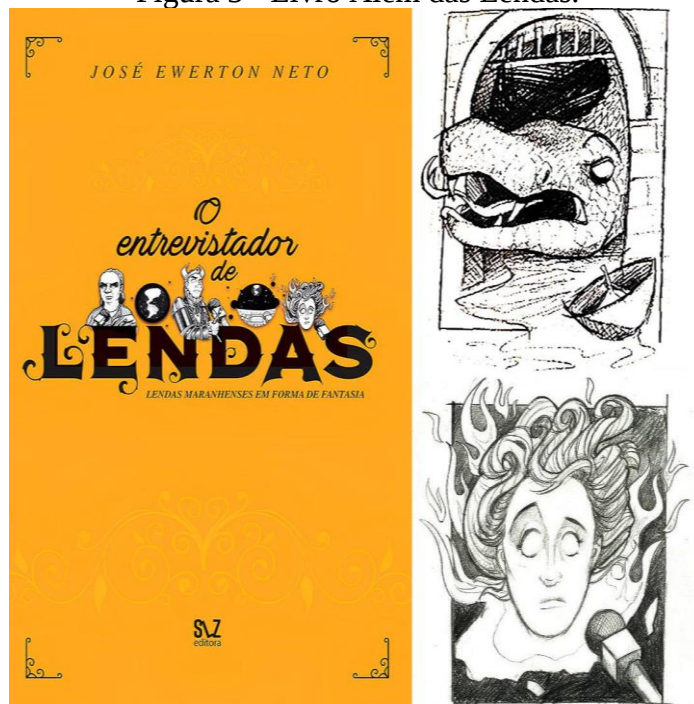
3.2 Ilustração de lendas ludovicenses

Esta pesquisa realizou um levantamento de obras ilustradas que tratam das lendas da cidade de São Luís. Observou-se, porém, uma limitada oferta de publicações com esse enfoque, o que evidencia uma lacuna na produção editorial voltada para a valorização visual dessas narrativas. As obras encontradas são descritas a seguir.

3.2.1 O Entrevistador de Lendas

A obra *O Entrevistador de Lendas*, do escritor maranhense José Ewerton Neto, apresenta uma abordagem inovadora e criativa do folclore local ao misturar elementos de ficção científica com narrativas das lendas locais. Na trama, personagens do futuro viajam no tempo para entrevistar figuras lendárias do Maranhão, como Ana Jansen, o Padre Vieira e a Serpente do Viana, com o objetivo de reencontrar formas de entretenimento autênticas e culturais.

Figura 3 - Livro *Além das Lendas*.



Fonte: Fotografia de autoria do autor (2025)

Apesar da obra apresentar poucas ilustrações, em preto e feitas manualmente, percebe-se o foco na construção textual. Ainda assim, ela se destaca por transformar lendas locais em experiências narrativas modernas, conectando o folclore maranhense com elementos da ficção científica e do imaginário futurista. Essa abordagem mostra como o folclore pode ser atualizado e inserido em formatos narrativos contemporâneos, capazes de dialogar com temas como tecnologia, memória e identidade cultural. Ao relacionar as lendas com outros universos simbólicos, a obra amplia seu alcance e desperta o interesse de públicos que talvez não teriam contato direto com esse tipo de conteúdo.

3.2.2 Quem Tem Medo de Ana Jansen?

O livro *Quem tem medo de Ana Jansen?* escrito por Wilson Marques e ilustrado por Kirley Veloso, apresenta uma releitura da tradicional lenda maranhense da carruagem fantasma, voltada ao público infantojuvenil. A narrativa acompanha o relato de um personagem que presencia, em uma noite silenciosa, a passagem da temida carruagem amaldiçoada, conduzida por um cocheiro sem cabeça e puxada por cavalos adornados com correntes.

Figura 4 - Livro: Quem tem medo de Ana Jansen?



Fonte: Fotografia de autoria do autor (2025)

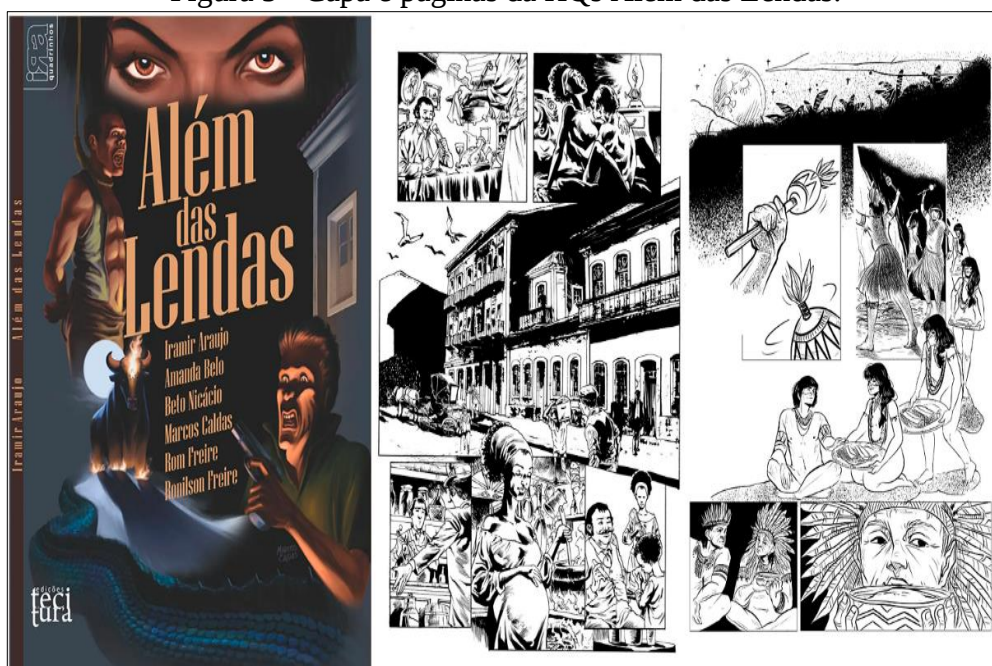
A obra tem sido utilizada em projetos educacionais, com linguagem textual e visual adaptada ao universo infantil, tornando-se um importante porta de entrada para o imaginário popular ludovicense entre crianças e adolescentes.

Em contraste com essa abordagem, o projeto propõe uma leitura mais madura e sensorial da mesma lenda, direcionada ao público jovem e adultos que, ao invés de suavizar os elementos fantásticos e sombrios, buscou-se acentuá-los por meio de composições visuais atmosféricas e detalhadas, explorando aspectos simbólicos e expressivos que dialogam com a estética contemporânea. Esse contraste evidencia a versatilidade narrativa das lendas populares e sua capacidade de se adaptarem a diferentes linguagens, públicos e suportes editoriais.

3.2.3 Além das Lendas

Além das Lendas é uma coletânea em quadrinhos que reinterpreta cinco lendas tradicionais do Maranhão, entre elas Dom Sebastião, a Serpente Encantada, a Manguda, o Palácio das Lágrimas e a Praia do Olho d'Água. Com roteiros de Iramir Araújo e ilustrações de Amanda Belo, Beto Nicácio, Marcos Caldas, Rom Freire e Ronilson Freire, a obra se destaca por transportar essas narrativas para contextos modernos, criativos e simbólicos, utilizando os quadrinhos como linguagem expressiva para dialogar com o público jovem e adulto.

Figura 5 - Capa e páginas da HQs Além das Lendas.



Fonte: Composição elaborado pelo autor (2025).

Ao combinar elementos do folclore maranhense com temáticas atuais, o projeto aproxima as lendas das vivências contemporâneas, tornando-as mais acessíveis e significativas para as novas gerações. A diversidade estilística entre os artistas envolvidos contribui para a riqueza visual da coletânea, permitindo múltiplas interpretações das histórias populares.

O guia ilustrado desenvolvido neste trabalho compartilha o mesmo propósito de valorização cultural, porém adota uma abordagem distinta. Em vez de reinterpretar as lendas em novos contextos narrativos, o projeto busca preservar a essência original das histórias por meio de uma linguagem visual poética e atemporal. As ilustrações são concebidas como composições simbólicas que evocam a atmosfera fantástica e mítica das lendas, mantendo um elo direto com suas versões tradicionais.

4 METODOLOGIA DE PROJETO

O presente trabalho caracteriza-se como uma pesquisa exploratória e descritiva, conforme Santos (2021). A pesquisa exploratória é apropriada quando há pouca compreensão sobre o fenômeno estudado, permitindo a ampliação do conhecimento a partir de múltiplas fontes de informação, enquanto a pesquisa descritiva busca analisar e caracterizar aspectos específicos do fenômeno a partir de uma base teórica consolidada. Essa combinação metodológica permitiu compreender tanto o contexto das lendas da cidade de São Luís quanto definir parâmetros para a criação do guia ilustrado digital.

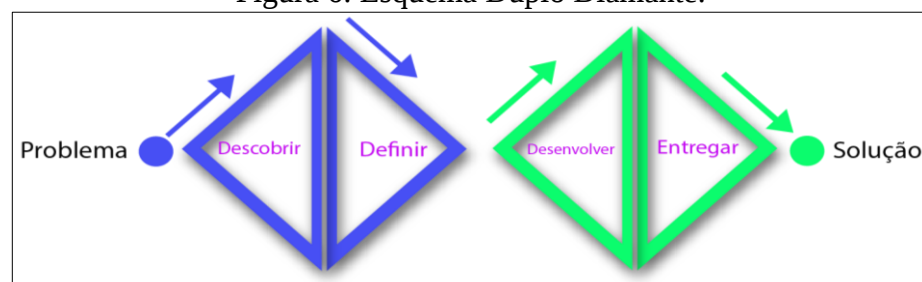
A metodologia de projeto adotada foi a do *Design Thinking*, estruturada pelo modelo do Duplo Diamante, por sua capacidade de orientar processos criativos e iterativos na resolução de problemas complexos e centrados no usuário.

O método Duplo Diamante foi desenvolvido em 2005 pelo *Design Council* do Reino Unido, consolidando-se como uma abordagem estruturada, flexível e amplamente utilizada por profissionais de design em diversos contextos. Sua popularidade se deve à simplicidade de sua aplicação e à capacidade de abordar problemas complexos de maneira iterativa e centrada no usuário.

O modelo é composto por quatro etapas principais: descoberta, definição, desenvolvimento e entrega. Na fase de descoberta, o foco está na compreensão do contexto, por meio da identificação das necessidades do público-alvo e da coleta de informações relevantes, utilizando ferramentas como pesquisa exploratória e observação. Em seguida, a etapa de definição sintetiza os *insights* obtidos, delimitando claramente o problema central e estabelecendo os objetivos a serem alcançados.

A terceira fase, desenvolvimento, concentra-se na criação e experimentação de soluções criativas, permitindo testar diferentes abordagens para atender às necessidades identificadas. Por fim, a etapa de entrega garante a implementação e validação da solução final, avaliando sua eficácia e adequação ao contexto do projeto.

Figura 6: Esquema Duplo Diamante.



Fonte: Adaptado pelo autor (2025)

Essa metodologia é particularmente valiosa no campo do design, pois alinha as demandas do projeto às expectativas culturais e sociais, promovendo um processo criativo eficiente e resultados de alta qualidade. Sua aplicação neste trabalho foi essencial para estruturar o desenvolvimento do projeto de maneira clara, coerente e centrada nas necessidades do público-alvo.

Ao longo do próximo capítulo, são detalhadas as quatro etapas principais da metodologia: descoberta, definição, desenvolvimento e entrega, que orientaram todo o processo de construção do projeto.

Inicialmente, na fase de Descoberta, foram realizados levantamentos teóricos e práticos para compreender o contexto e as necessidades do público-alvo. Em seguida, a etapa de Definição focou na análise dos dados coletados, permitindo uma delimitação clara dos problemas e objetivos a serem alcançados. Posteriormente, o Desenvolvimento concentrou-se na criação e testagem de soluções, utilizando ferramentas de design e ilustração. Por fim, a fase de Entrega garantiu a finalização e validação do produto, assegurando sua coerência com os propósitos estabelecidos.

5 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

Nesta fase é o momento de pesquisar e levantar material para compreender o problema. Buscar material bibliográfico e documental para entender melhor como as lendas vêm sendo retratadas até o momento. Entender os processos de ilustração que serão utilizados no projeto.

5.1 Descobrir

5.1.1 Análise de Similares

Depois de pesquisa e levantamento, aqui serão apresentados projetos e produtos que dialogam com a proposta deste trabalho, seja por abordarem o tema do folclore, utilizarem a linguagem da ilustração digital, ou por tratarem de lendas e narrativas populares em formatos interativos ou gráficos. A análise desses similares e análogos contribui para compreender o cenário existente, identificar lacunas e inspirar soluções criativas para o desenvolvimento do guia ilustrado digital das lendas de São Luís.

5.1.1.1 Folclore BR– Projeto de ilustrações no Instagram

O perfil "Folclore BR", no Instagram, apresenta ilustrações de diversos artistas que alimentam a página da rede. Com ilustrações de estética contemporânea que representam as criaturas do folclore brasileiro. O projeto se utiliza da estética digital e do alcance das redes sociais para apresentar essas figuras de forma acessível e visualmente atraente, despertando o interesse principalmente do público jovem e adultos.

A escolha por esta linguagem visual, com traços modernos e inspirados em elementos atuais, reforça a ideia de que o folclore pode ser reinterpretado com novidade, mas sem perder sua essência. Esse projeto serve de inspiração para o presente trabalho no que diz respeito ao uso das mídias digitais e à atualização estética das lendas tradicionais.

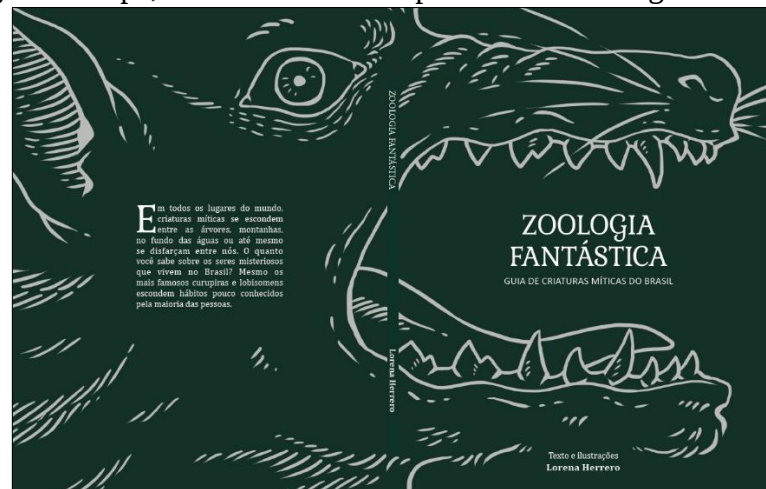
Figura 7: Projetos elaborados pelo Folclore Br.



Fonte: Folclore Br (2025).

5.1.1.2 Zoologia Fantástica: Guia de criaturas míticas do Brasil

Figura 8: Capa, lombada e contracapa do livro: Zoologia Fantástica



Fonte: Zoologia Fantástica (2019).

O projeto de livro *Zoologia Fantástica: Guia de Criaturas Míticas do Brasil* visa ilustrar o folclore brasileiro. A obra surgiu da necessidade de produzir materiais voltados para o público juvenil e adulto. O autor, em seu projeto, discute as lacunas existentes nas produções sobre esse tema, que, em sua maioria, são direcionadas ao público infantil ou, quando voltadas para adultos, enquadram-se no gênero de terror.

Zoologia Fantástica apresenta as criaturas do folclore brasileiro de forma atual, com ilustrações digitais e um estilo de ilustração que nos parece dialogar bem com o público alvo. Um elemento interessante é a proposta de apresentar as criaturas das lendas como se fossem animais de um guia científico. Além do foco nas ilustrações, o guia direcionou um cuidado em apresentar as fontes acadêmicas que explicam as origens, características e curiosidades sobre esses seres. O autor do guia é membro do grupo Folclore BR, no Instagram.

Figura 9: Ilustração da lenda do Caipora.



Fonte: livro zoologia fantástica (2019).

5.1.1.3 Projeto Ilustrado de Criaturas para Dungeons & Dragons

Ficha ilustrada de uma criatura fictícia desenvolvida pelo usuário *trilobyte* e publicada na comunidade de *homebrews do Tumblr e Reddit* voltada para o universo de *Dungeons & Dragons*. A ilustração foi originalmente postada na página *D & D e Homebrew* no *Tumblr*, e apresenta um monstro híbrido com aparência de coruja e leão alado, descrito como um predador noturno.

Figura 10: Ficha ilustrada do Kipine.



Fonte: Tr1lobyte. Tumblr: D&D 5e Homebrew (2016).

A ficha ilustrada apresenta um híbrido fantástico entre uma coruja e uma criatura felina alada. Visualmente, a peça combina com equilíbrio texto e imagem, com uma composição clara e envolvente. O layout inclui blocos de informação técnica organizados em torno de uma ilustração expressiva da criatura, reforçando o papel do design como recurso narrativo. Mesmo com fins lúdicos, o material adota soluções gráficas que transmitem atmosfera, personalidade e *lore*, aproximando a criatura do universo simbólico em que está inserida.

O aspecto visual da ficha se destaca pela utilização de uma paleta fria e texturas que simulam técnicas analógicas como a aquarela e o pincel seco — elementos que se relacionam diretamente com a proposta visual deste projeto. Assim como no Kipine, o presente trabalho

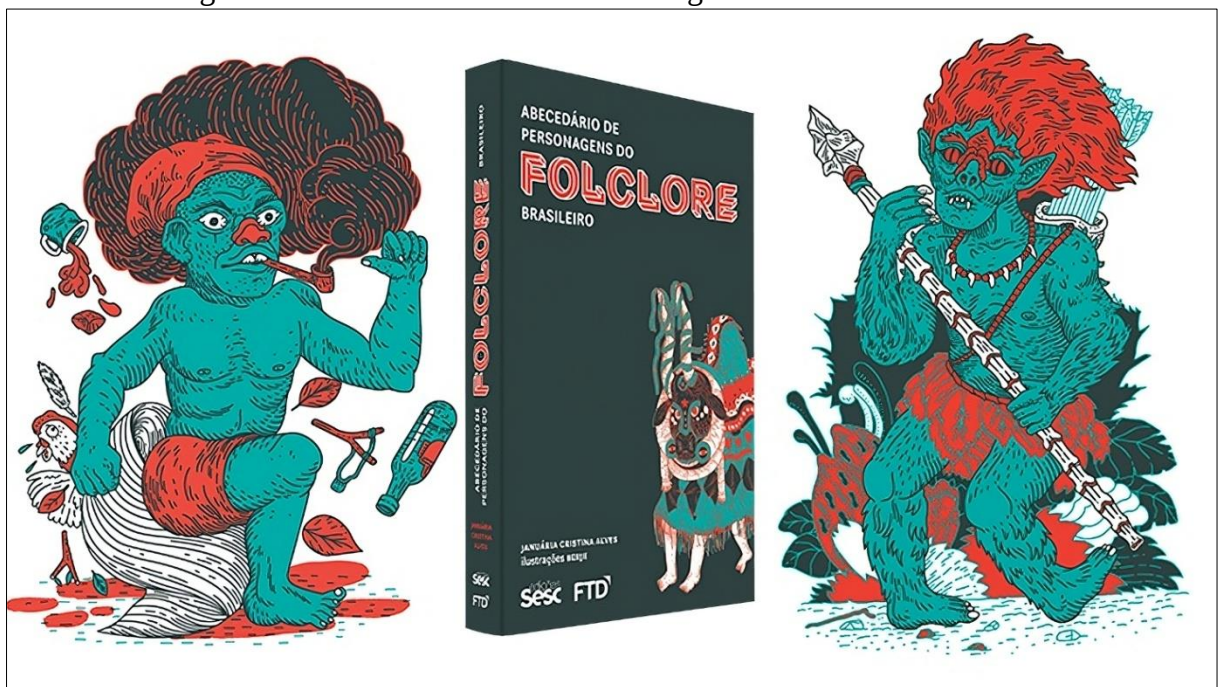
também valoriza a textura e a materialidade da imagem como forma de evocação sensorial, além de explorar a cor como elemento emocional e simbólico.

Outro ponto relevante é a maneira como o projeto integra texto e imagem de forma funcional. A ilustração não se limita a um papel decorativo, mas dialoga com a descrição e ajuda a construir uma narrativa visual coesa. Esse aspecto serve como inspiração para a forma como as lendas de São Luís são apresentadas neste guia: cada ilustração é pensada como uma extensão da narrativa oral, contribuindo para a imersão e para a valorização da cultura local.

5.1.1.4 Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro

A coleção Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro, organizada por Januária Cristina Alves. Composta por quatro volumes e acompanhada por um abecedário que reúne 141 personagens do folclore, a obra está estruturada para apresentar um personagem central em cada livro, seguido de verbetes sobre outros personagens relacionados, incluindo suas origens, características e localização geográfica no Brasil.

Figura 11: Livro Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro.



Fonte: Colecionador de Sacis (2018).

A autora destaca que os elementos mágicos e ancestrais dessas histórias despertam a imaginação e a curiosidade, favorecendo o contato com a leitura e a escuta atenta. Além disso, o folclore envolve diferentes gerações, aproximando pais, avós e filhos, promovendo um aprendizado intergeracional.

A diagramação do livro é simples, porém funcional, com destaque para os textos curtos e bem organizados, que facilitam a leitura e a compreensão.

A ilustração presente no *Abecedário dos Personagens do Folclore Brasileiro* é marcada por uma linguagem visual lúdica, acessível e voltada principalmente ao público infantil e infantojuvenil. Os personagens são representados de forma estilizada e simplificada, com traços suaves e cores vibrantes, o que contribui para a aproximação afetiva do leitor com o conteúdo.

5.1.2 Mapeando as Lendas de São Luís

A pesquisa envolveu a consulta a diferentes materiais sobre o tema, incluindo publicações, registros locais e produções acadêmicas. No entanto, optou-se por utilizar como principal referência a obra *Entre lendas e história: narrativas que representam a identidade de São Luís*, de Flávio Pereira Costa Júnior, por apresentar uma abordagem que vai além da simples narração dos fatos. O autor analisa as lendas a partir de um olhar crítico e contextualizado, destacando seus aspectos simbólicos, históricos e culturais. Essa perspectiva contribui diretamente para os objetivos do projeto, ao tratar essas narrativas como parte fundamental da construção da identidade e da memória coletiva ludovicense.

5.1.2.1 A Serpente Encantada

Provavelmente, essa é a lenda mais conhecida da cidade de São Luís. Muitos moradores, especialmente os que nasceram na cidade, ouviram essa história durante a infância, seja contada por seus pais ou nas aulas dos primeiros anos escolares. No livro *Entre lendas e história: narrativas que representam a identidade de São Luís* (2020), Flávio Pereira Costa Júnior apresenta os resultados de uma pesquisa com 300 entrevistados, na faixa etária de 10 a 35 anos, dos quais 80% afirmaram conhecer a lenda da Serpente Encantada.

Segundo a lenda, sob o centro histórico da capital maranhense, vive uma gigantesca serpente adormecida, cuja cabeça estaria localizada na Igreja de São Pantaleão e o corpo se estenderia até a Fonte do Ribeirão. A tradição conta que, a serpente cresce continuamente e, caso algum dia acorde, destruirá a cidade ao se mexer, afundando tudo ao seu redor.

Existem várias versões similares dessa narrativa. Segundo Costa Júnior (2020), a lenda ofídica está conectada com outras histórias do Maranhão e de diversas regiões brasileiras, como a "Serpente de Vitória do Mearim", a "Serpente de Viana" e a "Serpente de São João Batista", todas relacionadas a elementos locais, como igrejas e rios, e frequentemente

associadas à destruição e ao encantamento. Essas variações demonstram sua conexão com o contexto cristão, no qual a serpente simboliza negatividade, destruição e traição.

Figura 12: Representação da Serpente na Lagoa da Jansen.



Fonte: G1 Maranhão (2022).

5.1.2.2 A Carruagem de Ana Jansen

Carruagem de Ana Jansen, provavelmente a segunda lenda mais popular na cidade. Essa narrativa está repleta de mistérios e contradições referentes aos acontecimentos da época. Ana Jansen era conhecida por sua arrogância e crueldade com escravizados e pessoas pobres e após sua morte, acredita-se que sua alma foi condenada a vagar eternamente pelas ruas de São Luís em uma carruagem macabra, puxada por cavalos negros com olhos de fogo. Relatos dizem que, durante a madrugada, é possível ouvir os sons da carruagem e o tilintar de correntes, causando medo e pavor nos moradores da cidade. A lenda é interpretada como uma punição sobrenatural pelos seus atos em vida.

De acordo com Moraes (1999), a lenda ganhou grande popularidade durante a década de 1940, período em que São Luís era marcada por uma iluminação precária e pelo clima de temor gerado pelos abusos policiais da ditadura do Estado Novo.

Existem controvérsias sobre como a imagem de Ana Jansen é representada. No meio acadêmico a hipótese mais aceita sugere que essa imagem negativa pode ter sido construída de forma exagerada, refletindo preconceitos da época contra mulheres independentes

e poderosas, especialmente aquelas que desafiavam as convenções sociais. Ana Jansen era uma figura influente em São Luís, proprietária de terras e envolvida em negócios com filhos fora do casamento, o que poderia ter incomodado setores conservadores da sociedade. Assim, é possível que a lenda tenha sido moldada como uma forma de demonizar sua memória, transformando-a em um símbolo de medo, enquanto, na realidade, ela pode ter sido vítima de um julgamento histórico enviesado.

Figura 13: Representação da Carruagem Assombrada.



Fonte: G1 Maranhão (2022).

Figura 14: Único retrato conhecida de Ana Jansen.



Fonte: Imirante (2019).

5.1.2.3 *Palácio das Lágrimas*

A lenda do Palácio das Lágrimas ¹remonta a um grande casarão de três pavimentos que fica na rua São João, esquina com a rua da Paz, em frente à igreja de São João, em São Luís (Costa Junior, 2020). Das diversas versões sobre sua origem, duas se destacam como as mais conhecidas.

Ainda segundo Costa Junior (2020), a primeira versão registrada remonta ao século XVIII, quando o sobrado era habitado por um homem riquíssimo. Esse homem, no entanto, carregava um segredo sombrio, onde segundo a lenda, havia matado seu próprio irmão, na tentativa de encobrir o crime, atribuiu a culpa a um de seus escravos, que foi condenado à morte na forca.

Na sua execução, o escravo lançou uma maldição sobre o sobrado: se ele fosse de fato o culpado, o edifício seria concluído; caso contrário, jamais seria terminado. Desde então, o sobrado permaneceu incompleto, como um símbolo eterno da injustiça e da verdade ignorada por uma sociedade marcada por desigualdades.

A segunda versão da lenda conta a história de dois irmãos lusitanos que emigraram para o Brasil. Jerônimo de Pádua tornou-se rico, envolvido no tráfico de escravizados, enquanto o outro permaneceu pobre. Consumido pela inveja, o irmão pobre assassinou Jerônimo para herdar sua fortuna. Após tomar posse dos bens, tratou cruelmente a família do irmão, incluindo sua companheira escravizada e filhos. Um dos filhos, ao descobrir a verdade, matou o tio, sendo condenado à forca. Antes de morrer, amaldiçoou o sobrado, que passou a ser chamado Palácio das Lágrimas, simbolizando dor, injustiça e a opressão dos escravizados.

5.1.2.4 *A Manguda*

A Manguda, uma figura assustadora fantasmagórica que causava pavor na população local, especialmente nas proximidades da atual Praça Gonçalves Dias. A Manguda era descrita como uma entidade envolta em um manto branco, emitindo luzes pelo corpo e pela cabeça, o que contribui para alimentar o mistério em torno de sua existência.

De acordo com Costa Junior (2020) a lenda da Manguda teve origem em uma estratégia criada por contrabandistas para afastar curiosos e autoridades enquanto realizavam o desembarque de mercadorias de forma clandestina. Praias e ruas desertas eram escolhidas por serem pouco patrulhadas, serviam como local ideal para essas atividades. A figura fantasmagórica, feita de cruzetas cobertas por um longo tecido branco, era projetada de forma

¹ No final do século XIX, o Palácio das Lágrimas foi demolido para construção de outro edifício, que posteriormente funcionou a faculdade de farmácia e odontologia da Universidade Federal do Maranhão

a parecer gigantesca e assustadora, espalhando o pânico entre a população. O temor causado pela "Manguda" era tão grande que chegou a provocar a morte de sentinelas devido ao choque emocional, facilitando assim o transporte das mercadorias contrabandeadas pelas ruas da cidade.

5.1.2.5 *Praia de Olho D'Água*

A lenda da Praia do Olho d'Água, em São Luís, narra a história de uma comunidade indígena liderada por Itaporama, cuja filha se apaixona por um jovem que é raptado pela Mãe d'Água (ou Iara²), resultando na morte da jovem e na criação de duas fontes a partir de suas lágrimas, por intervenção de Tupã³. Essa narrativa, embora ambientada no período pré-colonial, é uma construção indianista, ou seja, uma representação feita por não indígenas sobre os povos originários, refletindo visões estereotipadas e romantizadas. (Costa Junior, 2020).

A lenda incorpora elementos da cultura popular, como a figura da Mãe d'Água, que remete a entidades aquáticas presentes tanto no imaginário europeu quanto nas tradições afro-brasileiras, evidenciando a miscigenação cultural no Brasil. Além disso, o texto discute como a historiografia brasileira, ao longo dos anos, perpetuou narrativas que marginalizaram os indígenas, tratando-os como coadjuvantes na formação do país e reforçando estereótipos prejudiciais, como a ideia do "bom selvagem" ou do indígena preguiçoso, desconsiderando suas complexidades culturais e históricas.

5.2 Definir

Nesta etapa do projeto, são apresentados os principais critérios que nortearam a definição dos parâmetros do guia ilustrado, considerando tanto o conteúdo quanto os aspectos visuais. O foco está em construir uma proposta coerente com o objetivo de valorizar as lendas de São Luís e adaptá-las para uma linguagem visual mais atual.

A seleção das lendas, o formato do produto, o estilo das ilustrações e a escolha das referências textuais foram definidos com base nas necessidades do público-alvo e nas diretrizes visuais que melhor dialogam com esse perfil. Também foi necessário observar como essas narrativas circulam atualmente e de que forma podem ser atualizadas sem perder sua essência simbólica e cultural.

² **Iara** (ou Mãe d'Água) é uma figura mitológica presente no folclore brasileiro, descrita como uma entidade feminina que habita rios e lagos, muitas vezes representada como uma sereia.

³ **Tupã** é uma divindade presente na cosmovisão de diversos povos indígenas brasileiros, frequentemente associado ao trovão é considerado um dos principais deuses criadores do mundo.

Além disso, o capítulo discute a escolha por um formato digital e as possibilidades de adaptação futura para a versão impressa, bem como a construção dos textos e a padronização estética que orientaram a produção das imagens. A definição desses elementos foi fundamental para garantir a coerência entre conteúdo, forma e proposta visual do guia.

5.2.1 Parâmetros do Projeto

Os parâmetros do projeto foram estabelecidos com o objetivo de orientar o desenvolvimento do guia ilustrado de maneira alinhada às necessidades e expectativas do público-alvo. A definição desses parâmetros foi essencial para delimitar o escopo temático e determinar a linguagem visual para a produção do guia.

A partir da análise das referências bibliográficas e visuais sobre as lendas de São Luís, realizada na etapa de pesquisa de similares, foi possível definir o escopo temático do projeto e selecionar as cinco lendas que seriam representadas. Esse levantamento permitiu identificar quais narrativas possuem maior relevância simbólica e presença no imaginário popular ludovicense, além de orientar a escolha do estilo de ilustração mais adequado para dialogar com o público-alvo e com a proposta editorial do guia.

Para a composição textual das lendas presentes no guia, optou-se por utilizar, como base principal, a obra *Entre Lendas e História: Narrativas que Representam a Identidade de São Luís*, de Flávio Pereira Costa Júnior (2020). Como já discutido anteriormente, trata-se de uma fonte que se destaca não apenas pela riqueza narrativa, mas, sobretudo, por sua abordagem crítica, histórica e fundamentada na cultura popular ludovicense.

O projeto do guia ilustrado concentra-se na representação de cinco das mais expressivas lendas da cidade de São Luís do Maranhão: a Serpente Gigante, a Carruagem de Ana Jansen, o Palácio das Lágrimas, a Manguda e a Praia do Olho D'Água. A escolha dessas narrativas se deu pela sua relevância histórica e cultural no imaginário ludovicense, segundo Costa Júnior (2022), bem como pelo potencial simbólico que possuem para a preservação e divulgação do patrimônio imaterial local.

Optou-se pela criação de um livro digital no formato *e-book*, com orientação vertical, pensado para leitura em dispositivos como tablets, computadores e smartphones. O conteúdo foi projetado em *spreads*⁴, ou seja, páginas duplas que se abrem na horizontal, proporcionando uma experiência visual mais imersiva e fluida. Essa decisão está alinhada ao comportamento do público-alvo, formado por jovens e adultos habituados ao consumo de

⁴ **Spreads** são composições gráficas formadas por duas páginas lado a lado, projetadas para serem visualizadas em conjunto.

conteúdo digital, além de contribuir para tornar o projeto mais acessível e abrangente desde o início. Vale destacar que, embora o foco inicial seja o formato digital, a estrutura do projeto foi pensada para permitir, no futuro, uma possível adaptação para o formato impresso. A escolha pelo layout no formato A5 fechado, com orientação vertical, resulta em um formato aberto horizontal A4, o que facilita a composição em spreads e favorece o equilíbrio entre texto e imagem. Essa estrutura contribui para uma leitura mais fluida e permite uma transposição eficiente entre o meio digital e o impresso. Assim, o guia não se limita a um único suporte: ele nasce digital, mas carrega em si o potencial de se transformar em um livro impresso voltado à arte e à cultura popular, ampliando ainda mais seu alcance.

Para a construção dos textos que acompanham as ilustrações do guia, foi necessário fazer uma escolha cuidadosa sobre quais versões das lendas utilizar. Como é comum nas tradições orais, as histórias populares circulam em diversas versões, umas mais fantasiosas, outras mais simbólicas ou adaptadas ao passar do tempo.

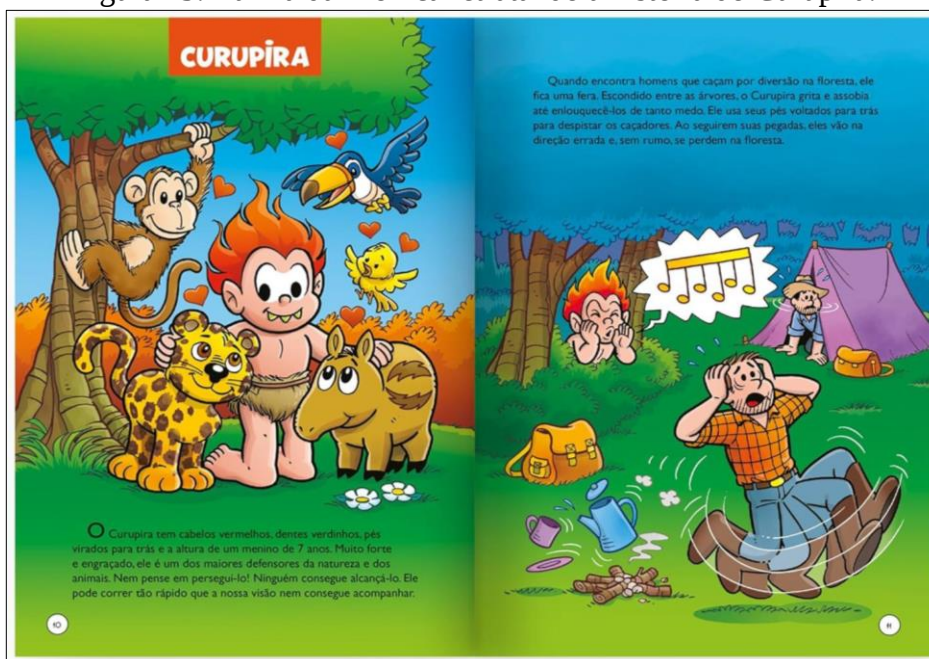
Os textos foram adaptados com uma linguagem mais fluida e acessível, respeitando a proposta visual e editorial do projeto, mas sempre preservando a essência e os significados presentes no material original. Assim, mesmo em meio à liberdade artística das ilustrações, há um compromisso com a fidelidade cultural das histórias.

5.2.2 Público Alvo

O contato com as lendas populares costuma ocorrer ainda na infância, geralmente por meio de livros ilustrados e materiais didáticos voltados ao público infantil. Não por acaso, esse tipo de narrativa é amplamente associado ao ambiente escolar e à literatura para crianças, já que a maior parte das publicações com apelo visual é destinada à primeira infância ou ao ensino fundamental. Como aponta Regina Zilberman (2015), a literatura infantil brasileira cumpriu um papel formativo ao incorporar o folclore nacional como recurso educativo e cultural.

A partir da obra de Monteiro Lobato, figuras como o Saci e a Cuca foram inseridas em narrativas acessíveis e encantadoras, reforçando o valor do imaginário popular. No entanto, essa associação exclusiva ao público infantil limita o alcance simbólico dessas histórias. Este projeto busca romper com essa lógica ao propor uma abordagem visual mais madura e sensível das lendas de São Luís, capaz de dialogar também com leitores jovens e adultos, sem perder o encantamento que define essas narrativas.

Figura 15: Turma da Mônica retratando a história do Curupira.



Fonte: Mauricio de Sousa Produções (2016).

A escolha do estilo de ilustração exerce influência direta na forma como o público se relaciona com a narrativa. No cenário atual, jovens e adultos estão imersos em uma cultura visual acelerada, marcada por referências que vêm das redes sociais, dos jogos digitais e da estética contemporânea da ilustração. Dentro desse contexto, ao traduzir as lendas do folclore maranhense por meio de uma linguagem visual atualizada e sensível, abre-se a possibilidade de torná-las mais atraentes, próximas e significativas para novas gerações sem descaracterizá-las.

Corso (2004) observa que os mitos e personagens do folclore brasileiro não permanecem congelados no tempo, mas são constantemente reinterpretados, reinventados e ressignificados conforme o contexto histórico e cultural em que estão inseridos. Essa maleabilidade simbólica é o que garante sua permanência na memória coletiva. Reapresentar essas figuras com novos traços, cores e composições visuais não compromete sua essência, pelo contrário, amplia seu alcance e fortalece sua presença no imaginário contemporâneo.

A proposta deste projeto, ao adotar um formato digital como produto final, potencializa essa reconexão cultural. A facilidade de distribuição por meio de plataformas como e-books, redes sociais e outras mídias digitais permite que as ilustrações circulem por ambientes em que o público-alvo já está inserido. Enquanto os jovens contribuem com um olhar mais ágil, visual e conectado, os adultos trazem consigo a bagagem das narrativas orais e o valor da memória afetiva. O guia, portanto, posiciona-se como um ponto de encontro entre tradição e inovação, respeitando as raízes culturais ao mesmo tempo em que propõe novas formas de vê-las, senti-las e compartilhá-las.

5.2.3 Diretrizes Visuais do Projeto

A definição da linguagem e do estilo visual constitui um dos aspectos centrais deste projeto, uma vez que a ilustração atua não apenas como elemento estético, mas como um recurso narrativo. Por isso, foi desenvolvida com a intenção de aproximar o leitor do universo simbólico das lendas maranhenses, traduzindo elementos do imaginário popular em experiências gráficas.

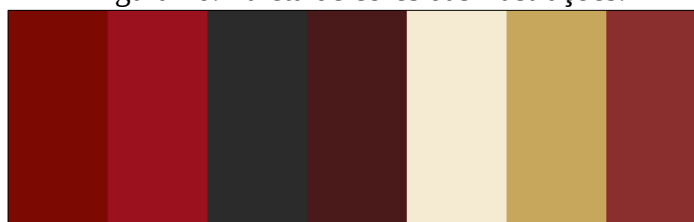
Dentro da proposta estética, tomamos como base o contraste simbólico entre o sagrado e o profano, o antigo e o contemporâneo para representar visualmente os conflitos e mistérios presentes nas narrativas lendárias, como já foi visto, muitas dessas narrativas estavam atreladas a religiosidade e costumes da época.

Em relação ao estilo das ilustrações, optou-se por um design autoral que incorpora características visuais próximas da pintura em aquarela e da técnica de pincel seco. Essa escolha resulta em imagens com textura orgânica e aspecto gestual, que reforçam o caráter expressivo e simbólico das lendas. A estética construída busca fugir de abordagens genéricas, adotando uma linguagem visual mais sensível, poética e alinhada ao tom místico e histórico que permeia o conteúdo do guia.

Segundo Dondis (2021), a linguagem visual se constrói por meio de elementos básicos, como ponto, linha, cor, forma e textura, que funcionam como peças fundamentais na comunicação visual. Esses elementos foram usados de forma estratégica nas ilustrações do projeto, ajudando a criar contraste, foco e movimento.

A paleta de cores, inspirada em tons terrosos e avermelhados, cria uma ambientação que aproxima o espectador de uma estética de fúria, mistério e ancestralidade. Essa escolha reforça o que Dondis chama de “energia visual pura”, capaz de evocar significados mesmo sem um referente textual direto. Além disso, a paleta de cores foi pensada como um recurso de padronização visual, sendo aplicada de forma consistente em todas as ilustrações e no guia como um todo. Essa estratégia contribui para a construção de uma identidade gráfica unificada, onde, mesmo com variações de cenas, personagens e estilos de composição, todas as imagens dialogam entre si dentro de um mesmo universo visual.

Figura 16: Paleta de cores das Ilustrações.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

5.3 Desenvolver

A etapa desenvolver marca o momento em que o projeto sai do campo das ideias e ganha forma concreta. Neste capítulo, relato com mais profundidade o processo de criação visual e editorial do guia digital, descrevendo cada fase da produção das ilustrações e da composição gráfica, além das decisões que nortearam a adaptação textual das lendas.

5.3.1 Processo de Ilustração Digital

A execução do projeto fez uso integrado de três softwares principais que integram o pacote *Adobe Creative Cloud*⁵, cujas funcionalidades contribuíram diretamente para a construção da identidade visual do guia. O *Photoshop* foi a ferramenta central para a produção das ilustrações digitais, realizadas com o auxílio de uma mesa digitalizadora e do pacote *Kyle's Brushes*, que simula com fidelidade técnicas tradicionais como aquarela, grafite e pincel seco. Esses recursos foram fundamentais para alcançar a atmosfera sensorial proposta, evocando uma estética orgânica que dialoga com o caráter ancestral e simbólico das lendas representadas.

O *InDesign* foi empregado no processo de diagramação e organização do conteúdo editorial. Seu uso possibilitou o controle preciso do grid, da hierarquia tipográfica, das margens e do ritmo visual das páginas, aspectos essenciais para garantir uma leitura fluida e uma experiência gráfica coesa. Já o *Adobe Illustrator* foi utilizado no desenvolvimento de elementos vetoriais complementares, bem como na criação da capa do guia, oferecendo maior controle técnico sobre formas, curvas e paletas cromáticas.

A integração entre esses softwares permitiu não apenas a padronização visual do projeto, mas também conferiu agilidade e flexibilidade ao longo do processo de criação. A adoção de um fluxo de trabalho estruturado por etapas, com ferramentas específicas para cada finalidade, foi essencial para manter a consistência estética do guia e assegurar que todos os elementos gráficos contribuíssem para a imersão no universo visual das lendas ludovicenses.

5.3.2 Carruagem de Ana Jansen

Antes de qualquer esboço, foi realizada uma busca por referências visuais que ajudassem a construir uma iconografia coerente com os elementos simbólicos das lendas. Conforme aponta Panofsky (1996), a iconografia busca identificar os temas e motivos representados nas obras de arte, relacionando-os a textos, mitos e tradições culturais.

⁵ O *Adobe Creative Cloud* é um conjunto de softwares e serviços da empresa Adobe Systems voltado para criação digital, incluindo ferramentas como Photoshop, Illustrator, InDesign e outras, amplamente utilizadas nas áreas de design gráfico, editorial, audiovisual e multimídia.

Para pesquisa visual da lenda da Carruagem de Ana Jansen, foram usadas imagens de carruagens antigas e cavalos em movimento como base para compreender suas formas, proporções e dinâmica visual.

Figura17: Referências para ilustração da carruagem de Ana Jansen.



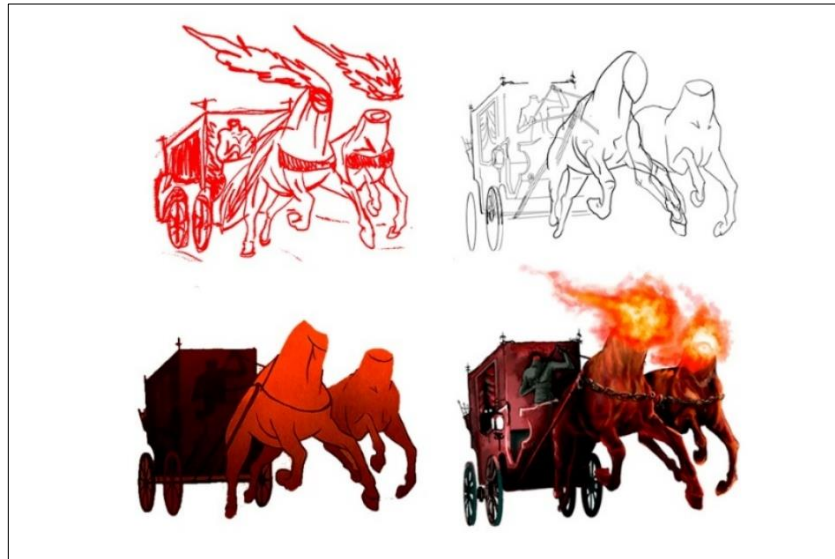
Fonte: Composição elaborada pelo autor (2025).

A construção visual também teve base na descrição no livro *Entre Lendas e História*, de Flávio Pereira Costa Júnior, especialmente no que diz respeito à presença dos cavalos sem cabeça, da carruagem negra puxada em disparada e do ambiente sombrio que cerca a aparição.

Inspirado pelos relatos da época, que descrevem o som perturbador da carruagem ecoando pelas ruas de pedra durante a noite, busquei representar essa atmosfera sombria e inquietante por meio da composição visual. A ideia central da ilustração foi capturar o movimento da carruagem de forma dinâmica, como se estivesse atravessando a cidade em um momento de suspense, envolvendo o espectador no clima misterioso da lenda.

O processo teve início com a criação de *thumbnails*, pequenos esboços rápidos que ajudaram a explorar diferentes enquadramentos e sensações de movimento. Em seguida, avancei para a *line art*, definindo com mais precisão os contornos da cena incluindo a figura do cocheiro, a estrutura da carruagem e os detalhes do cenário urbano.

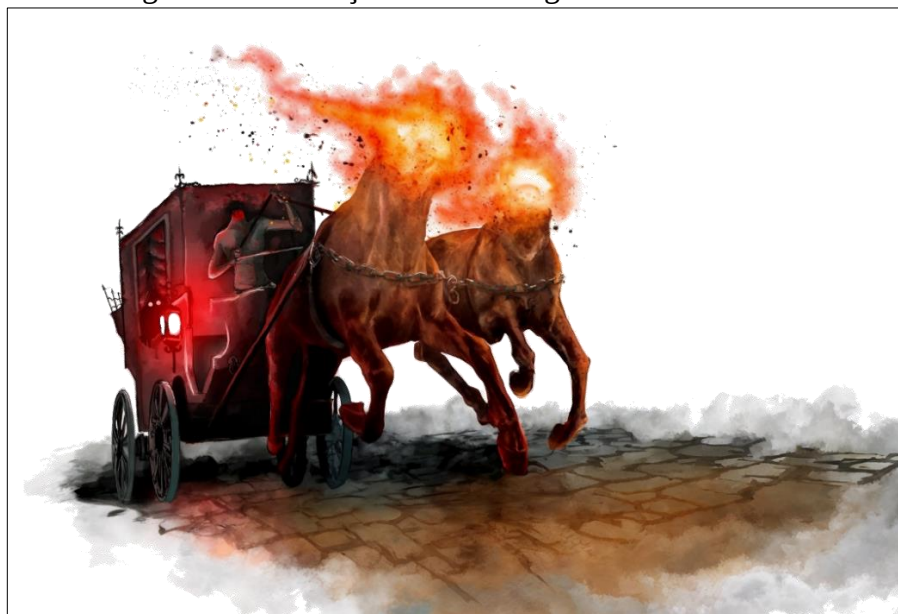
Figura 18: Etapas de ilustração da carruagem (*thumbnail*, linhas finas, cores, luz e sombra).



Fonte: Produção do autor (2025).

Para finalizar a cena, foram aplicados ajustes sutis de luz e inseridos elementos adicionais que ajudaram a compor o ambiente, como as ruas de pedra características da época retratada. Considerando que a ilustração dividiria espaço com o texto nas páginas do guia, optou-se por uma composição mais equilibrada e enxuta, evitando excessos visuais que pudessem gerar conflito ou poluição gráfica, garantindo assim uma harmonia entre imagem e conteúdo textual.

Figura 19: Ilustração final carruagem de Ana Jansen.



Fonte: Produção do autor (2025).

5.3.3 A Manguda

Foram coletadas referências visuais de ruas à noite, postes de luz com baixa iluminação, mantos longos e elementos fantasmagóricos, que ajudaram a moldar a imagem da figura encapuzada com aparência espectral. Essa construção visual dialoga diretamente com a descrição feita por Costa Júnior (2020), que apresenta a Manguda como uma entidade envolta em vestes negras e longas, surgindo repentinamente nas ruas escuras da cidade para assustar os transeuntes, especialmente os homens que circulavam desacompanhados durante a noite.

Figura 20: Referências usadas para ilustração da Manguda.



Fonte: Composição elaborada pelo autor, *Seart.ai* (2025).

A composição buscou criar uma atmosfera de suspense e desconforto, posicionando a figura em meio a uma rua estreita e mal iluminada, prestes a emergir da sombra.

Figura 21: Primeiras propostas da Manguda.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Na sequência, a *thumbnail* selecionada serviu de base para o desenvolvimento da composição final. A *line art* definiu a postura da figura e o movimento do manto esvoaçante, reforçando sua presença fantasmagórica na cena. A aplicação de texturas e sombras foi essencial para acentuar a atmosfera de baixa iluminação, contribuindo para a construção de uma ambientação sombria e coerente com a narrativa da lenda.

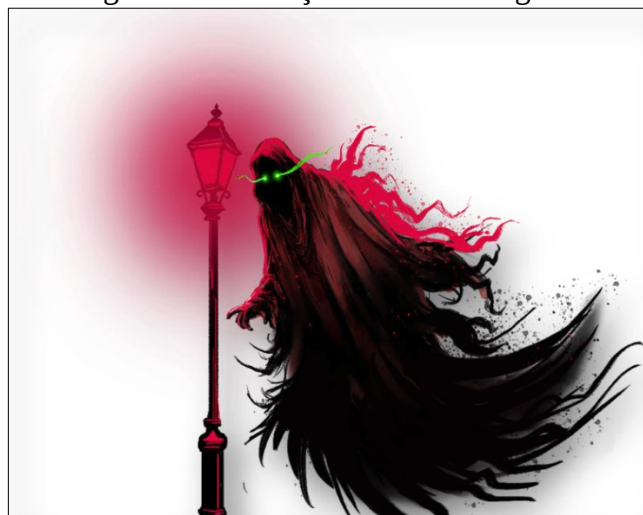
Figura 22: Etapas de ilustração da Manguda (*thumbnail*, linhas finas, cores, luz e sombra).



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Para finalizar, elementos como o poste com luminária bem característicos das ruas da cidade de São Luís e a iluminação pontual reforçaram a ambientação histórica e sombria. Como na Carruagem de Ana Jansen, a ilustração compartilha o espaço com o texto do guia, a composição foi pensada de forma equilibrada, privilegiando a leitura e a harmonia visual da página.

Figura 23: Ilustração final da Manguda.



Fonte: Elaborada pelo autor (2025).

5.3.4 Serpente Encantada

A Serpente Encantada é frequentemente citada como uma das lendas mais conhecidas e emblemáticas do imaginário popular ludovicense. Com diversas versões, a variedade de narrativas apresenta um desafio à representação visual da lenda: quais elementos destacar para transmitir com precisão sua atmosfera apocalíptica e simbólica.

Para fugir de interpretações mais literais e do senso comum, optou-se por abordar a serpente como uma divindade, uma força mítica que cresce sob a cidade como expressão tanto da memória coletiva quanto do juízo final. Essa perspectiva aproxima a criatura de um guardião adormecido, com uma presença silenciosa carrega a tensão de um possível colapso.

Para reforçar essa abordagem simbólica, buscou-se inspiração em mitologias que também representam serpentes como entidades cósmicas e primordiais. Um exemplo significativo é a *Jörmungandr*⁶, a Serpente do Mundo da mitologia nórdica, que circunda a Terra e carrega em si o presságio do fim dos tempos. Assim como ela, a Serpente Encantada foi representada não apenas como uma ameaça latente, mas como uma divindade ancestral que transcende o físico, conectando o subterrâneo da cidade à sua própria origem e destino.

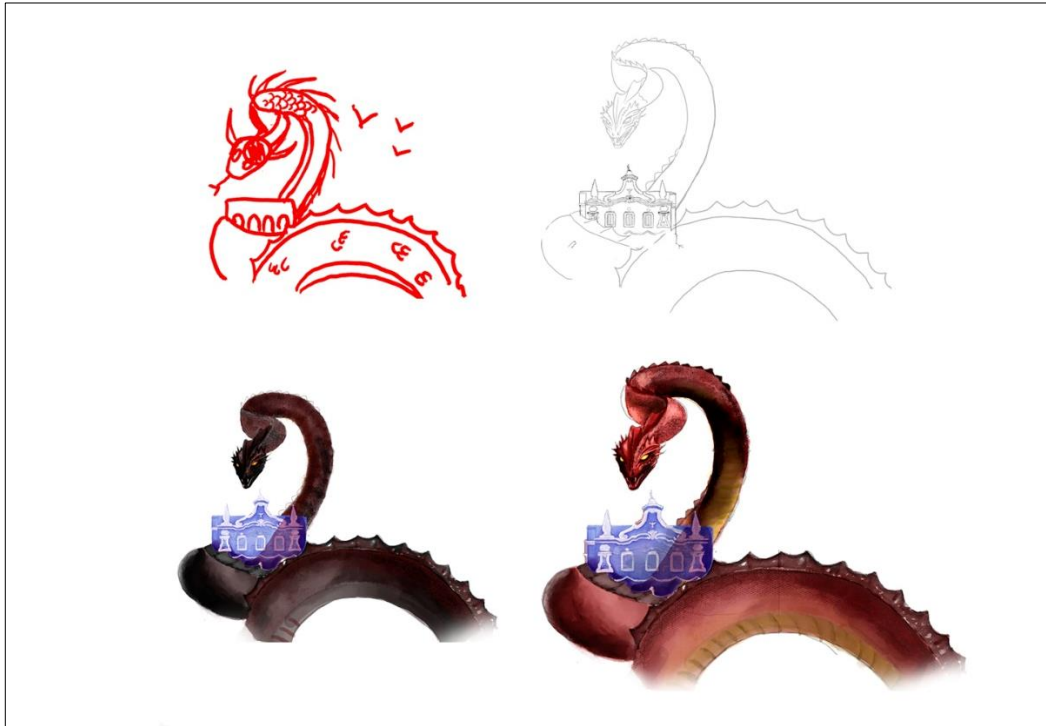
Figura 24: Representação da Serpente do Mundo no jogo *Godo of War* 2018.



Fonte: Projeto Ítaca (2023).

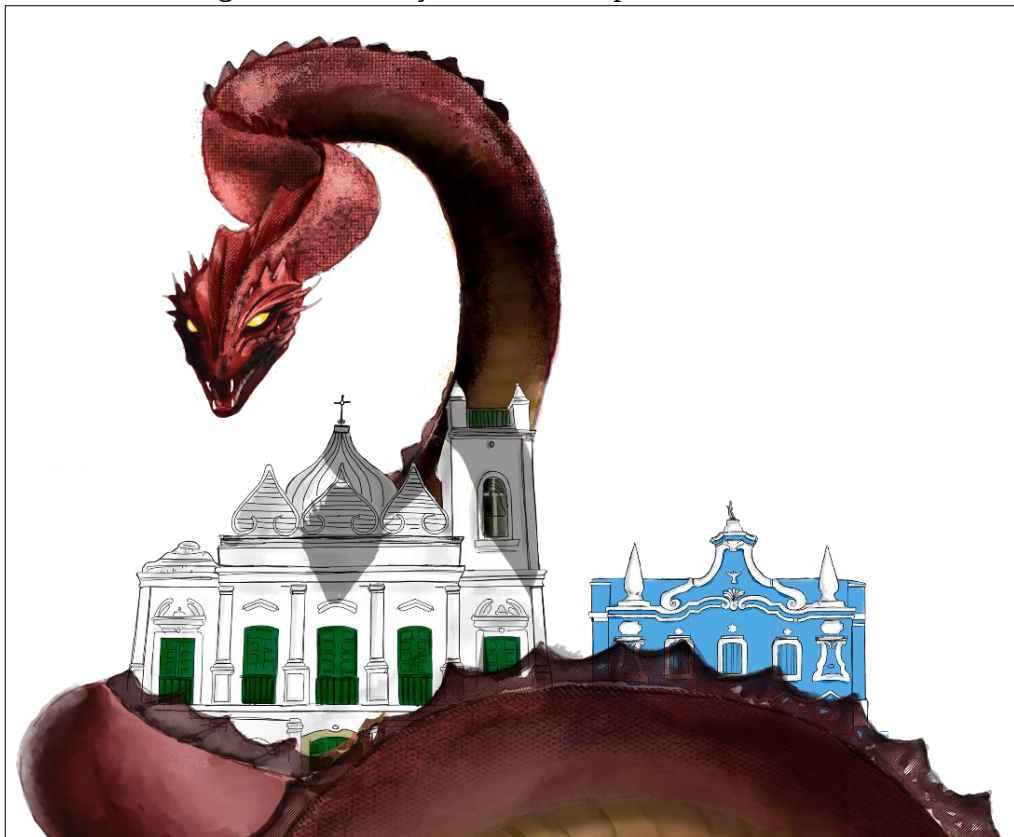
⁶ Jörmungandr, ou Serpente do Mundo, é uma figura da mitologia nórdica que circunda a Terra com seu corpo e está destinada a enfrentar Thor no Ragnarök, o apocalipse nórdico

Figura 25: Etapas de ilustração da Serpente (*thumbnail*, linhas finas, cores, luz e sombra).



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Figura 26: Ilustração final da Serpente Encantada.



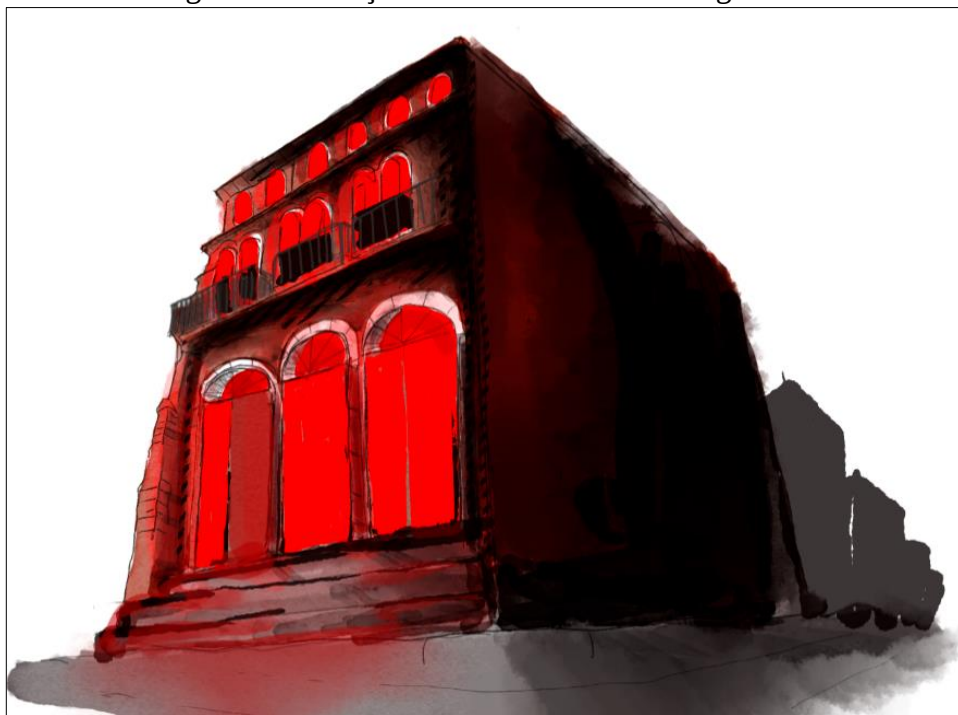
Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

5.3.5 Palácio das Lágrimas

Para o processo de concepção visual da lenda do Palácio das Lágrimas, foi necessário decidir qual estrutura arquitetônica deveria ser representada na ilustração. O casarão original, que teria dado origem à lenda, foi demolido, o que trouxe à tona o dilema entre reconstruir visualmente uma arquitetura que já não existe ou optar por representar o edifício atual, que ainda carrega o mesmo nome e permanece na memória coletiva da cidade.

Alguns esboços iniciais chegaram a ser feitos com base em descrições do antigo casarão, buscando resgatar sua aparência presumida, que era uma construção robusta de três andares, estilo rococó. No entanto, optou-se por ilustrar o prédio atual do Palácio das Lágrimas. Embora não seja o mesmo da origem da lenda, ele ainda guarda o título e permanece fisicamente presente, o que favorece uma conexão mais imediata entre o mito e o espaço urbano contemporâneo.

Figura 27: Esboço inicial do Palácio das Lágrimas.



Fonte: Produzido pelo autor (2025).

Além disso, sua estética arquitetônica mais imponente e chamativa contribui visualmente para a composição, potencializando o clima de mistério. O fato de o prédio atual estar em estado de abandono reforça ainda mais a atmosfera de assombro e decadência que envolve a narrativa.

Figura 28: Atual edifício do Palácio das Lágrimas.



Fonte: O Imparcial (2018).

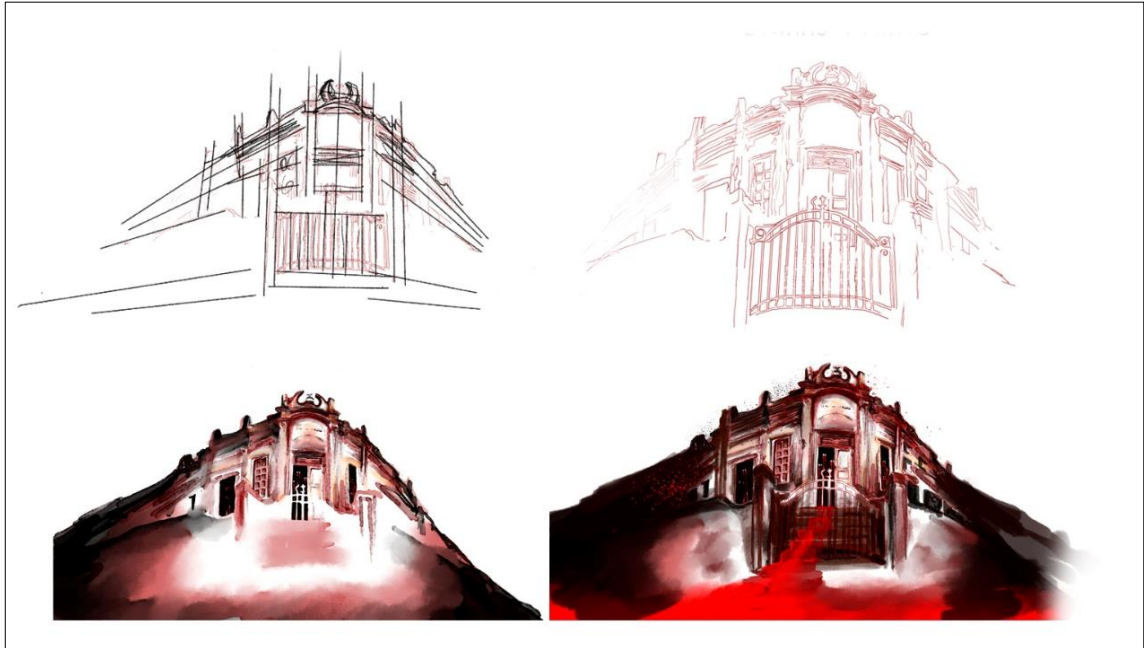
A ideia foi compor uma cena que sugerisse o sofrimento e a dor de forma metafórica e visualmente. A composição final optou por uma visão frontal do palácio e marcas de lágrimas fluindo das estruturas.

Figura 29: Referências usadas para ilustração do Palácio das Lágrimas.



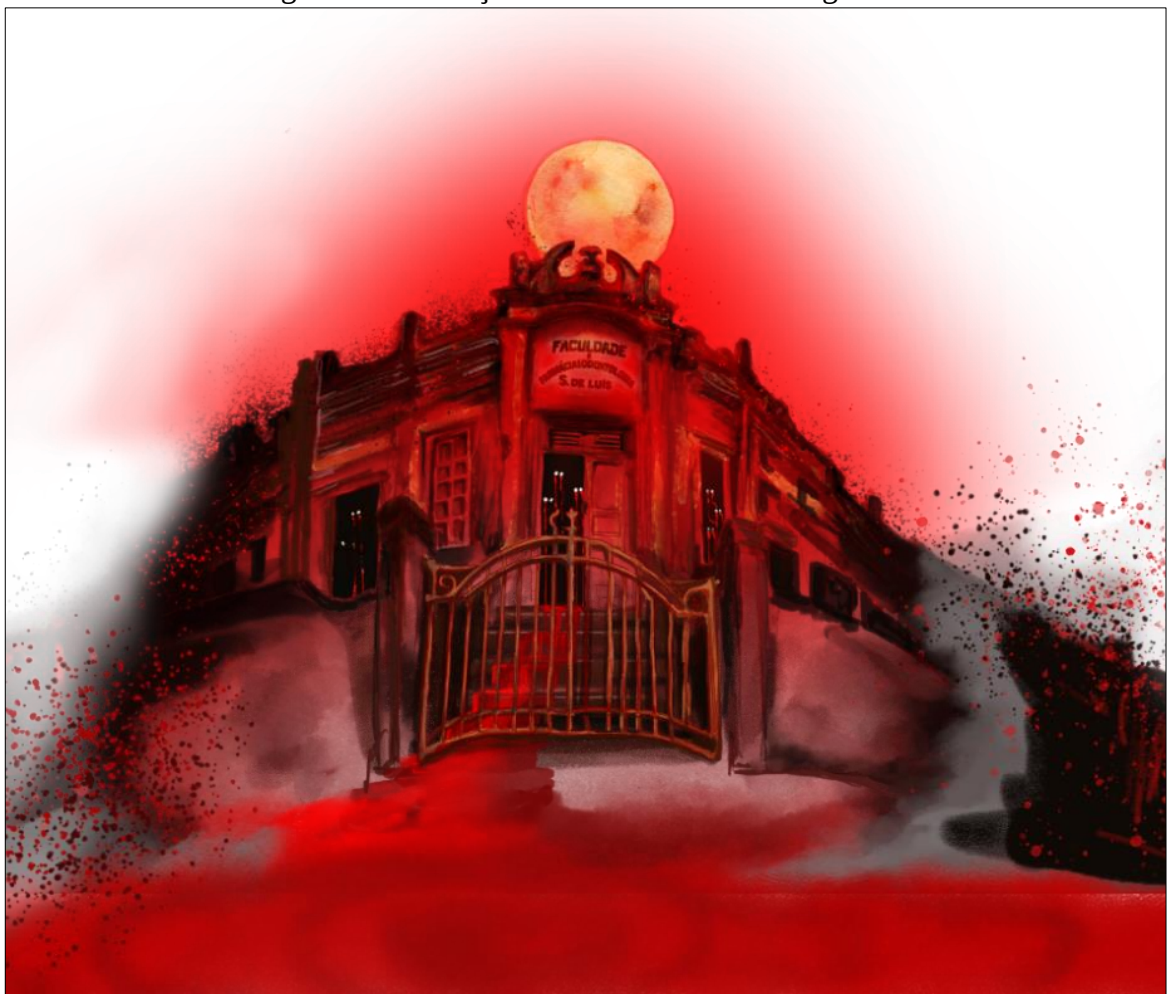
Fonte: SeaArt (2025).

Figura 30: Etapas de ilustração do Palácio das Lágrimas (*thumbnail*, linhas finas, cores, luz e sombra).



Fonte: Produção do autor (2025).

Figura 31: Ilustração final do Palácio das Lágrimas.



Fonte: Produção do autor (2025).

5.3.6 Praia do Olho D'Água

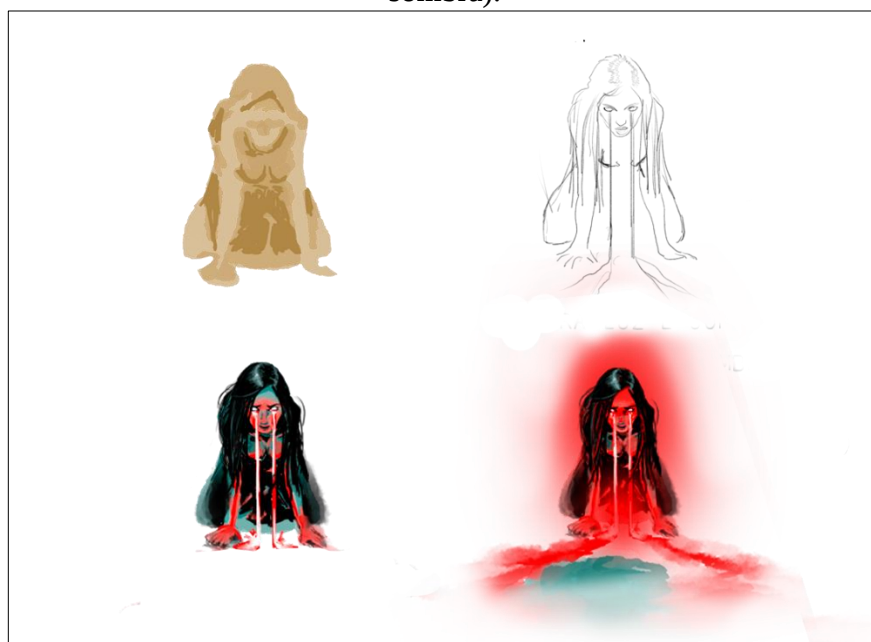
A proposta da ilustração foi capturar o momento simbólico em que as lágrimas da personagem correm pela areia e se fundem ao mar, como metáfora da dor ancestral e da conexão espiritual com a natureza.

Figura 32: Referências usadas para ilustração da lenda.



Fonte: Produção elaborada pelo autor (2025).

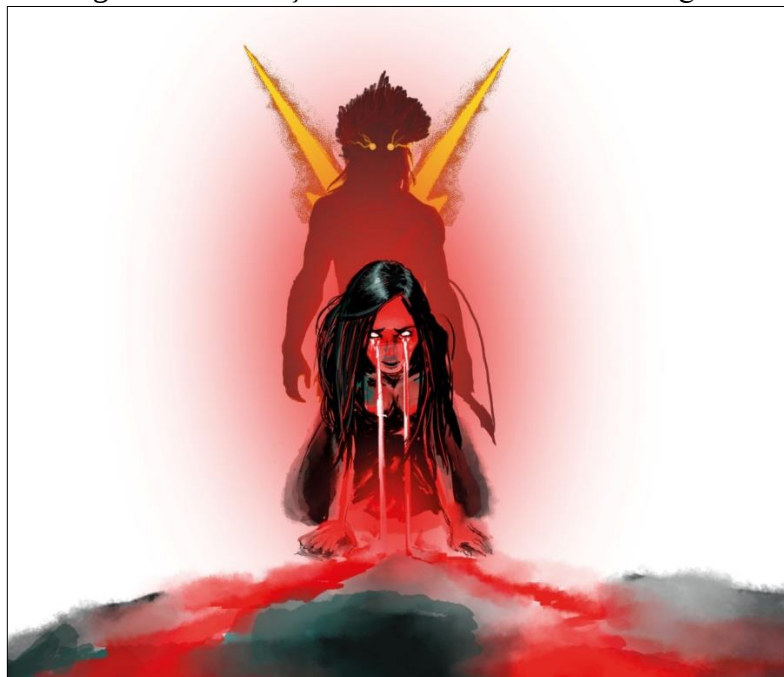
Figura 33: Etapas de ilustração da Praia do Olho D'água (*thumbnail*, linhas finas, cores, luz e sombra).



Fonte: Produção do autor (2025).

Optei por representar apenas a figura da indígena Itaporã em primeiro plano, com lágrimas escorrendo suavemente por seu rosto e formando a nascente da fonte. A composição buscou traduzir visualmente a dor contida da personagem diante da perda de seu amado, reforçando o aspecto simbólico da lenda, em que o sofrimento individual se transforma em um fenômeno natural de origem mítica.

Figura 34: Ilustração final da Praia do Olho D'água.



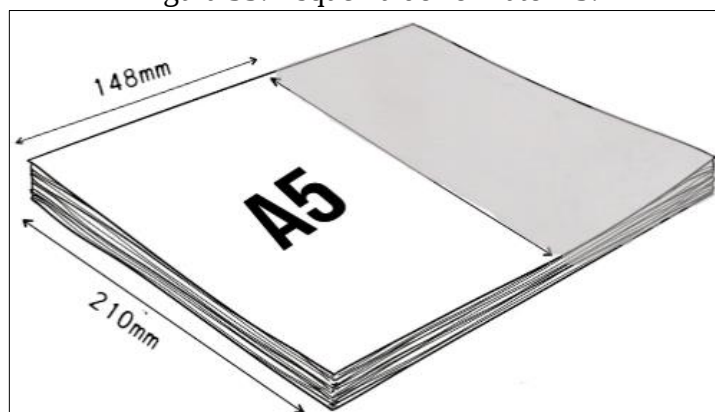
Fonte: Produção do autor (2025).

5.3.7 Projeto Gráfico

5.3.7.1 Formato do Guia

O guia digital foi desenvolvido no formato fechado A5 (148mm x 210 mm), em orientação vertical, visando uma leitura confortável e compatível com diferentes dispositivos, pois se adapta a horizontalidade das telas de leitura, quando aberto, assumindo formato A4 (horizontal). Com um total de 17 páginas, representando as principais lendas definidas no projeto, com uma estrutura concisa e visualmente envolvente, equilibrando texto e imagem para promover uma leitura leve e intuitiva. As margens adotadas 20 mm nas laterais, 15 mm no topo e 20 mm na base garantem respiro visual e uma boa organização dos elementos gráficos. Embora compacto, o formato permite que algumas ilustrações se estendam por páginas duplas, criando composições dinâmicas que reforçam a continuidade narrativa e enriquecem a experiência do leitor.

Figura 35: Esquema do formato A5.



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

5.3.8 Tipografia

A escolha tipográfica foi pensada com o objetivo de construir uma identidade visual coerente, estabelecendo hierarquias claras entre os diferentes níveis de informação. Foram utilizadas cinco famílias tipográficas ao longo do projeto, cada uma selecionada por suas qualidades formais e sua adequação ao contexto visual em que foi aplicada.

Para o título principal da capa, foi escolhida a fonte *Archsara*, uma tipografia de traços marcantes, contemporâneos e com forte apelo estético. Inspirada na “*Pendant Sign*” do final do século XIX, a *Archsara* traz um caráter decorativo com um desenho sólido e elegante, ideal para projetos que demandam personalidade visual, como logotipos, capas e títulos de impacto. Sua presença confere força, dinamismo e sofisticação à identidade do guia.

Figura 36: Fonte utilizada no título.



Fonte: produção do autor (2025).

Já os títulos internos, compostos pelos nomes das lendas e seções como curiosidades são apresentados na fonte *Euphorigenic*, que possui traços orgânicos e um estilo mais informal e lúdico. Essa escolha contribui para a atmosfera narrativa do guia, trazendo expressividade às páginas, sem comprometer a *legibilidade*. As informações complementares, como detalhes históricos, observações ou dados técnicos, foram compostas com a fonte *Source Serif Variable*, uma tipografia de fácil leitura e flexibilidade visual, ideal para pequenos blocos

de texto com função secundária. Por fim, o texto principal que compõe a base narrativa do guia foi desenvolvido com a tipografia *Caecilia LT Pro*, uma fonte serifada, projetada para oferecer conforto durante a leitura. Seus traços equilibrados e suas proporções estáveis garantem uma leitura fluida, mesmo em blocos mais densos.

O uso combinado dessas fontes foi essencial para construir uma hierarquia visual eficaz, diferenciando elementos como títulos, corpo de texto, destaques e notas informativas. Ao adotar essa diversidade tipográfica de forma estratégica e harmônica, o projeto reforça sua identidade gráfica e contribui para uma experiência de leitura mais rica e envolvente.

Figura 37: Demonstração das fontes utilizadas no miolo.



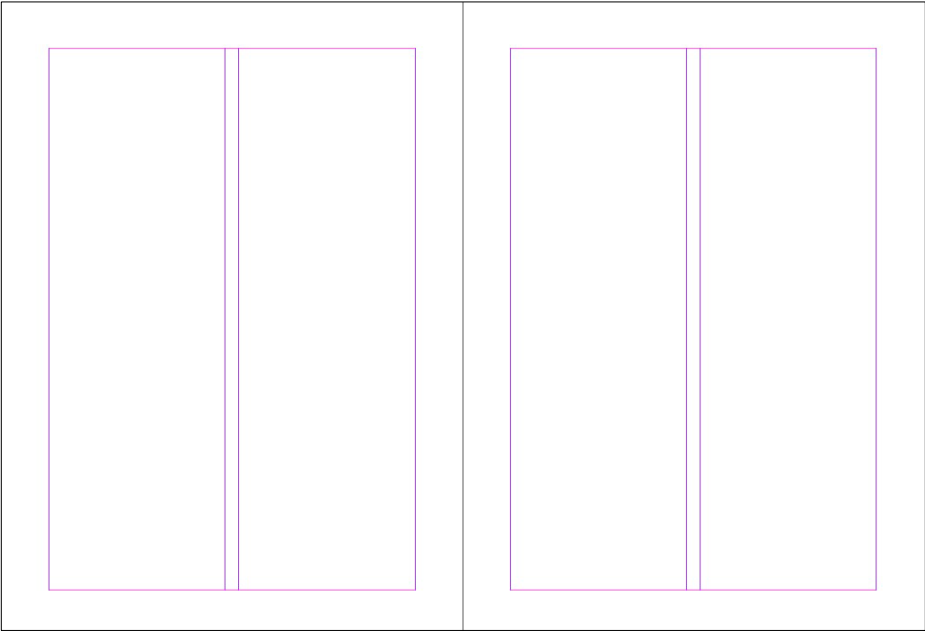
Fonte: Produção do autor (2025).

5.3.9 Grid

O miolo do livro utiliza duas colunas por página, cada uma com 74 mm de largura, permitindo uma diagramação flexível que acomoda tanto o texto corrido quanto elementos gráficos e ilustrativos. A organização tipográfica se baseia em uma linha de base com incremento de 12 pt, iniciando a 12,7 mm do topo da página, garantindo ritmo e alinhamento

consistentes entre os parágrafos. Embora o texto principal se acomode dentro das colunas, informações complementares como curiosidades são posicionadas de forma mais livre, respeitando o alinhamento pela baseline para manter a padronização visual. Essa abordagem proporciona equilíbrio entre estrutura e liberdade criativa.

Figura 38: Formato do grid.



Fonte: Produção do autor (2025).

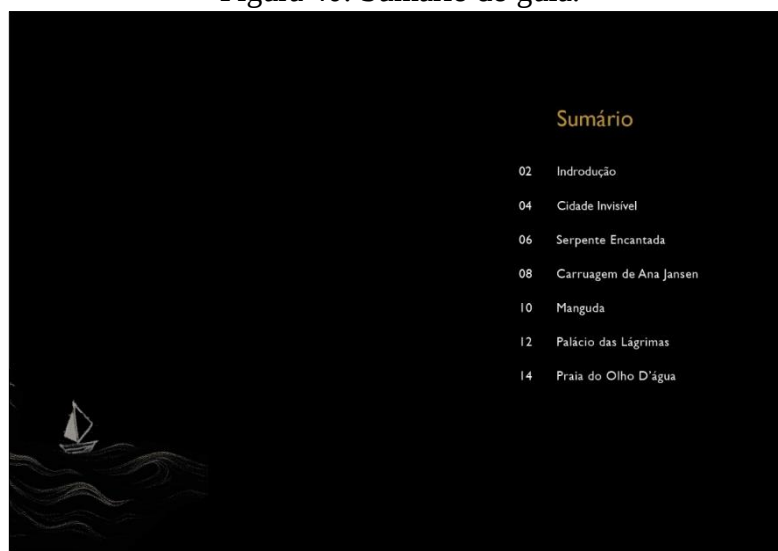
Figura 39: Teste de aplicação do texto e imagem no grid.



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Os elementos pré-textuais do guia, como introdução, apresentação, sumário e créditos finais, apresentadas nas figuras 35, 36, 37 e 38, foram organizados com base no mesmo sistema de grid utilizado nas demais seções do projeto, o que garantiu padronização no alinhamento, nas margens e no espaçamento entre os conteúdos. Essa escolha reforça a unidade visual e contribui para uma leitura fluida e coerente ao longo de toda a obra. Visualmente, predominam fundos escuros que dialogam diretamente com a estética da capa, criando uma ambientação coesa desde as primeiras páginas. A exceção é a página de apresentação, que adota um fundo branco como recurso intencional de contraste. No que diz respeito à tipografia, foram utilizadas duas famílias principais: Gill Sans MT, aplicada nos títulos, por sua legibilidade, e Caecilia LT Pro, aplicada nos textos corridos.

Figura 40: Sumário do guia.



Sumário

02	Introdução
04	Cidade Invisível
06	Serpente Encantada
08	Carruagem de Ana Jansen
10	Manguda
12	Palácio das Lágrimas
14	Praia do Olho D'água

Fonte: Produção do autor (2025).

Figura 41: Página de apresentação.



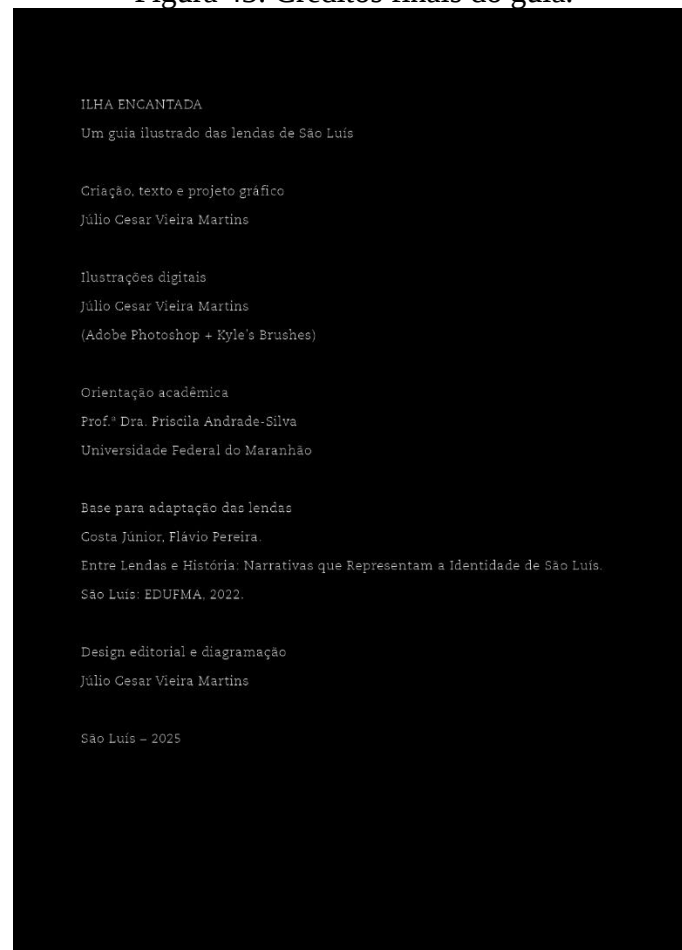
Fonte: Produção do autor (2025).

Figura 42: Página de apresentação do guia.



Fonte: Produção do autor (2025).

Figura 43: Créditos finais do guia.

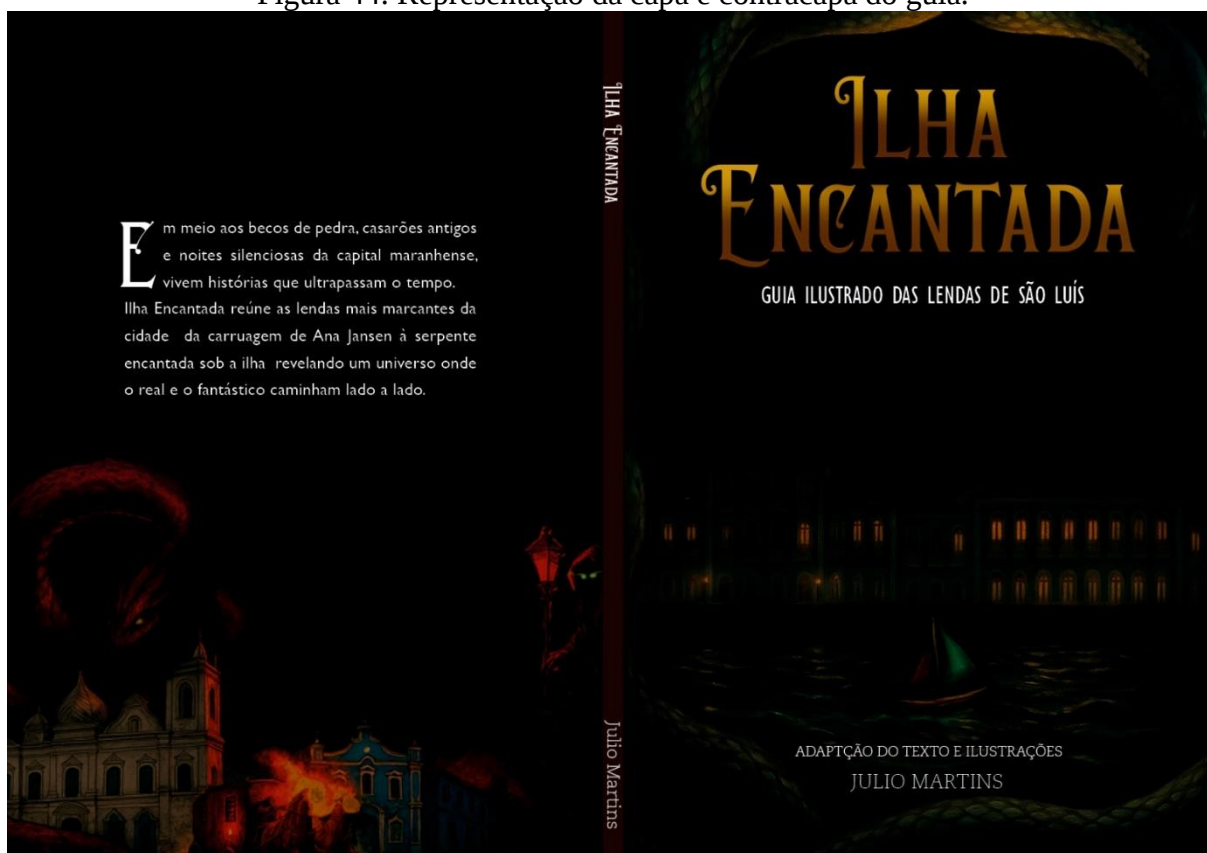


Fonte: Produção do autor (2025).

5.3.10 Capa

A capa foi concebida para traduzir visualmente o universo noturno e simbólico das lendas de São Luís, a paleta escura reforça o clima de mistério das narrativas, muitas ambientadas à noite. A composição reúne elementos arquitetônicos da cidade com símbolos lendários, como a serpente encantada, inserida de forma sutil. Os desenhos passaram por vetorização no Illustrator e foram finalizados no Photoshop, onde foram aplicados efeitos de luz e sombra para intensificar a atmosfera de mistério.

Figura 44: Representação da capa e contracapa do guia.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025).

Embora o guia tenha como proposta inicial o formato digital, com distribuição em *e-book*, o projeto gráfico foi pensado também para uma futura versão impressa. Por isso, optou-se por desenvolver uma contracapa completa.

5.4 Entregar

Chegar à etapa de entrega representa mais do que o fechamento técnico de um projeto, trata-se do momento em que a ideia ganha corpo e se torna acessível ao público, cumprindo sua função comunicativa. Após as fases de pesquisa, definição e desenvolvimento, esta etapa consolida o percurso criativo por meio da finalização do produto, que, neste caso,

materializa-se em um guia ilustrado digital das lendas de São Luís. O foco agora se desloca da experimentação para a precisão, exigindo atenção aos detalhes gráficos, à qualidade visual e à coerência com os objetivos definidos ao longo do processo. Além de apresentar os aspectos técnicos da arte-final e da prototipagem, este capítulo reflete sobre as escolhas estratégicas de formato, distribuição e adaptação futura do guia, considerando sua publicação inicial em ambiente digital e sua possível expansão para o suporte impresso.

5.4.1 Arte-final e Resultados

A etapa de arte-final teve como objetivo preparar todas as páginas do guia para a publicação digital, garantindo qualidade visual, legibilidade e padronização. As ilustrações foram exportadas em alta resolução, com 300 dpi, e adaptadas para o formato RGB, otimizando a visualização em telas. A diagramação no aplicativo *InDesign* seguiu rigor tipográfico e estrutura modular, assegurando equilíbrio entre texto e imagem. Também foi elaborada uma versão alternativa com perfil CMYK, pensando na futura impressão do guia, com atenção especial à sangria, margem de segurança e área útil.

Para a arte final das ilustrações, optou-se pela aplicação de um fundo que funcionasse como base visual para criar uma ambientação, além disso, foram incorporadas texturas que simulam aquarela, cuidadosamente aplicadas para dar suporte visual na aplicação das ilustrações, como mostra a figura 45.

Figura 45: Exemplo da página com textura aquarela.



Fonte: Elaborado pelo do autor (2025).

Figura 46: Composição das páginas finalizadas.



Fonte: Elaborado pelo do autor (2025).

5.4.2 Publicação Digital

Considerando a proposta de tornar o conteúdo acessível, optou-se por priorizar o formato digital para a primeira versão do guia. O *e-book* permite que o material seja lido em diversos dispositivos e compartilhado com facilidade, promovendo sua difusão tanto em ambientes educacionais quanto em redes sociais e canais de cultura.

Entre as plataformas disponíveis para veiculação do guia, o *Issuu* foi inicialmente considerado por sua ampla aceitação e recursos avançados de publicação digital. No entanto, por se tratar de uma ferramenta com planos pagos e custo relativamente elevado para a liberação de funcionalidades completas, optou-se pelo uso do *Publuu*, que oferece uma alternativa gratuita com excelente qualidade visual e recursos interativos.

O *Publuu* permite a publicação de materiais em formato de folheto digital, simulando a experiência de leitura de um livro físico, com efeito de virada de página, preservação da diagramação original e compatibilidade com dispositivos móveis. Além disso, facilita o compartilhamento por link e a incorporação em sites e redes sociais.

A versão em PDF do guia também está disponível, permitindo a leitura *offline* e garantindo o acesso ao conteúdo mesmo sem conexão com a internet.

Futuramente, outras plataformas digitais poderão ser exploradas para ampliar a circulação do material, assim como poderá ser considerada a produção de uma versão impressa, conforme a recepção do público e as condições de distribuição.

Figura 47: QR Code para acessar o guia digital.



Fonte: *Publuu* (2025).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como proposta principal o desenvolvimento de um guia ilustrado digital que resgatasse e reinterpretasse as lendas tradicionais da cidade de São Luís por meio da linguagem visual contemporânea. A escolha por unir ilustração digital e narrativa folclórica foi motivada pela percepção de que ainda são escassas as produções gráficas voltadas ao público jovem e adulto que tratem dessas histórias com sensibilidade estética e profundidade simbólica.

Ao longo da pesquisa, foi possível compreender que as lendas ludovicenses ocupam um papel central na construção da identidade cultural da cidade, funcionando como expressões de memória coletiva. No entanto, a forma como essas narrativas têm sido representadas ao longo do tempo, muitas vezes restrita ao universo infantil ou escolar, limita seu alcance e esvazia sua potência simbólica junto a outros públicos. Diante disso, o projeto buscou apresentar essas lendas de maneira renovada, sem descaracterizá-las, mas explorando recursos visuais capazes de dialogar com as linguagens e os hábitos de consumo atuais.

A metodologia adotada, o modelo Duplo Diamante, contribuiu diretamente para a estruturação das etapas do processo criativo, permitindo que as decisões sobre conteúdo, estilo visual e formato do guia fossem tomadas de forma coerente com os objetivos propostos. A seleção das lendas, a definição do público-alvo, a escolha das técnicas de ilustração e a adaptação textual foram conduzidas com atenção às especificidades culturais do material e à proposta narrativa do projeto.

O resultado final é um produto gráfico que valoriza o patrimônio imaterial da cidade, ao mesmo tempo em que amplia o seu alcance e promove novas formas de contato com as tradições populares. Ao optar por um formato digital, o guia se alinha às dinâmicas contemporâneas de leitura e compartilhamento de conteúdo, possibilitando uma maior circulação e interação com os temas abordados.

Apesar dos avanços alcançados, o trabalho não se encerra aqui. A proposta pode ser desdobrada em novos formatos, como publicações impressas, exposições interativas ou materiais didáticos para uso em ambientes educativos. Além disso, outras lendas ainda não exploradas podem ser incorporadas futuramente, ampliando o repertório e a diversidade cultural representada no projeto.

Por fim, acredita-se que este guia ilustrado cumpre sua função enquanto objeto de design voltado à preservação cultural, servindo como ponte entre o passado e o presente, entre a tradição e a inovação. Através da imagem e da narrativa, o projeto contribui para manter vivas as histórias que compõem o imaginário ludovicense, reafirmando o valor simbólico do folclore como expressão viva da identidade de um povo.

REFERÊNCIAS

ALCOFORADO, Doralice. **Do folclore à cultura popular**. Boitatá, v. 3, p. 176-179, 2008.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de design criativo**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

AMAZON. **Turma da Mônica – Lendas para crianças: POP**. Imagem da obra. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Turma-M%C3%B4nica-Lendas-para-Crian%C3%A7as/dp/853942472X>. Acesso em: 06 jul. 2025.

ARAÚJO, Iramir. **Além das lendas**. São Luís: Editora Uema (Ira Quadrinhos / Edições Tecitura), 2021. 68 p. ISBN 978-65-50017813-5.

BEZERRA, José Carlos Alves. **Relações entre ilustração e design gráfico: a aproximação dessas áreas a partir da inclusão dos recursos digitais**. In: *Scribd*. Rio de Janeiro: Faculdades Pestalozzi, 2012. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/172853973/Relacoes-Entre-Ilustracao-e-Design-Grafico>. Acesso em: 7 jan. 2025.

BUENO, André. **FOLCLORE E CULTURA POPULAR: a necessidade de reinterpretar mitos**. *Enaproc*, v. 1, n. 1, 2014.

CARDOSO, Ciro Flamarion S. **Iconografia e história. Resgate: Revista Interdisciplinar de Cultura**, v. 1, n. 1, p. 9-18, 1990.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 11. ed. rev. e atual. São Paulo: Global Editora, 2001.

CAVALCANTI, Maria Laura. **Entendendo o folclore. Cultura popular e educação: salto para o futuro**. Brasília: SEED/MEC, 2008.

CORSO, Mario. **Monstruário: inventário de entidades imaginárias e de mitos brasileiros**. Tomo Editorial, 2002.

COSTA JÚNIOR, Flávio Pereira. **Entre Lendas e História Narrativas que Representam a Identidade de São Luís**. Editora Appris, 2020.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 236 p. (Coleção A).

FONSECA, Pedro. **Folclore não é uma lenda** | Pedro Fonseca | TEDxUFTM. [S. l.]: TEDx Talks, 2019. 1 vídeo (16 min). Publicado no canal TEDx Talks. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=V9kZhooLupY>. Acesso em: 10 dez. 2024.

FRADE, Cáscia. **Folclore**. 2ª edição. São Paulo: Global, p. 36, 1997.

FERREIRA, Elaine Cristina Ventura. **Folclore e museu: a cultura negra no imaginário de um projeto nacional mestiço brasileiro (1947–1982)**. 2020. Tese (Doutorado em História) – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, 2020. Disponível em: https://tede.ufrj.br/jspui/handle/jspui/6158?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 5 abril. 2025.

FERNANDES, Florestan. **O folclore em questão**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

HALUCH, Aline. **Guia prático de design editorial: criando livros completos**. Teresópolis, RJ: 2AB Editora, 2013.

MARQUES, Wilson. **Quem tem medo de Ana Jansen?** São Luís: Cia. das Letras Maranhenses, 2004.

MORAES, Jomar. **ANA JANSEN, rainha do Maranhão**. São Luís, AML/ALUMAR, 1999.

NÉIA, Vitor Hugo Silva. **O folclore e a escrita da História: a cultura popular como fonte**. Resgate: Revista Interdisciplinar de Cultura 25.1 (2017): 203-226.

NETO, José Ewerton. **O entrevistador de lendas**. São Luís: *Lithograf*, 2006

PANOFISKY, Erwin. **Iconografia e iconologia. Il significato nelle arti visive**, p. 31-44, 1996.

QUEIROZ, Maria Isaura Pereira de. **A ordem carnavalesca**. Tempo social, v. 6, p. 27-45, 1994.

ROCHA, Gilmar. **Cultura popular: do folclore ao patrimônio**. *Mediações*, v. 14, n. 1, p. 218-236, 2009.

REIS, Lorena Freire Herrero Xavier. **Reapresentando o folclore: guia ilustrado de animais fantásticos do Brasil**. 2019.

TRIGUEIRO, Osvaldo Meira. **As festas folclóricas como acontecimento midiático: reinventando a cultura nordestina**. In: Anais do 10º Congresso Brasileiro de Folclore. Recife: Comissão Nacional de Folclore: comissões estaduais de folclore, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTOS, Aguinaldo dos. **Seleção do método de pesquisa: guia para pós-graduando em design e áreas afins**. Curitiba: Insight, 2018. 230 p.

VIGNA, Carolina. **Ilustração digital**. Editora Senac São Paulo, 2023.

ZILBERMAN, Regina. **A literatura infantil na escola**. Global Editora e Distribuidora Ltda, 2015.

APÊNDICE A – Capa do Guia Ilustrado Ilha Encantada.



APÊNDICE B – Serpente Encantada.

Serpente Encantada

Conta-se que sob a cidade de São Luís, mais precisamente sob a Igreja da Sé, repousa uma serpente de proporções colossais. Ela está adormecida nas profundezas do solo, com sua cabeça localizada sob o altar da igreja e seu corpo serpenteando por túneis subterrâneos que percorrem toda a ilha. A criatura cresce continuamente, de forma imperceptível, como se estivesse aguardando silenciosamente o momento de cumprir um destino sombrio.

Segundo a tradição oral, quando essa serpente mítica completar o círculo subterrâneo da ilha isto é, quando sua cabeça finalmente tocar o próprio rabo ela despertará, e com sua fúria devastadora, destruirá completamente a cidade de São Luís. Este evento é tratado como uma profecia apocalíptica, que serve de alerta simbólico sobre os perigos do abandono da fé, da destruição do

Descrição Física

A Serpente Encantada é descrita como uma criatura colossal, de proporções incalculáveis, cujo corpo cresce de forma contínua sob o solo da cidade de São Luís. Sua pele seria espessa e escura, com escamas místicas que brilham levemente em ambientes úmidos e sombrios. Nunca foi vista em sua totalidade, já que permanece oculta sob construções históricas, especialmente sob a Igreja da Sé, onde se crê que está localizada sua cabeça.

Curiosidades

A Fonte do Ribeirão é um local real e histórico no centro de São Luís, o que reforça a conexão entre espaço físico e imaginário popular.

A lenda simboliza um perigo adormecido, talvez um reflexo das tensões sociais e políticas ao longo da história da cidade.

Interpretação Cultural

Segundo o autor Flávio Pereira, essa lenda pode ser entendida como uma crítica simbólica à urbanização descontrolada e à perda de identidade cultural ludovicense. A serpente representa o que está enterrado a memória, o passado e a ancestralidade que, se ignorados, podem “destruir” o presente.



APÊNDICE C – Carruagem de Ana Jansen.

A Carruagem de Ana Jansen

A lenda da carruagem de Ana Jansen, figura real do século XIX, conhecida por sua riqueza, influência política e polêmicas envolvendo o tratamento cruel de seus escravizados. Conta a tradição que, por seus pecados em vida, ela foi condenada a percorrer as ruas da cidade eternamente em uma carruagem fantasmagórica. Puxada por cavalos negros e conduzida por escravizados decapitados, a carruagem aparece nas madrugadas de sexta-feira, especialmente nas proximidades de cemitérios e igrejas. Quem cruza seu caminho pode receber uma vela, que pela manhã se transforma em osso, a menos que se reze pela alma da dama. Apesar das versões que pintam Ana Jansen como uma figura demoníaca, há também interpretações críticas sobre como essa imagem foi construída. Historiadores

sugerem que sua demonização teria sido forjada por opositores políticos e reforçada por uma sociedade machista, que não aceitava a presença de uma mulher em posições de poder. Assim, ela passou a encarnar tanto a opressão da elite escravocrata quanto a coragem de uma mulher que desafiou as normas sociais de seu tempo.

Interpretação cultural

A carruagem simboliza a condenação moral que recai sobre figuras que desafiam o controle social, especialmente as mulheres que exerceram poder em um contexto patriarcal.

Descrição Física

Luxuosa, com carroceria escura e detalhes dourados, cortinas pesadas e janelas sombrias. Puxada por cavalos ou mulas-sem-cabeça, conduzida por escravizados decapitados. Emite rangidos, exala fumaça e avança silenciosa pela madrugada, deixando um rastro de frio e temor.

Curiosidades

Alguns historiadores e acreditam que a fama de “assombração” atribuída a Ana Jansen foi exagerada ou manipulada com o tempo, como forma de punição simbólica a uma mulher poderosa em uma época dominada por figuras masculinas.



APÊNDICE D – A Manguda.

A Manguda

A Manguda é uma figura misteriosa e aterrorizante do folclore de São Luís, descrita como uma mulher encapuzada, envolta em uma coberta, de estatura descomunal e aparência espectral. Ela surgia nas madrugadas em áreas isoladas da cidade, especialmente nas imediações do porto do Jenipapeiro, assustando quem ousasse transitar por essas regiões.

Envolta por fumaça e silêncio, sua presença era associada ao sobrenatural, e muitos acreditavam se tratar de um espírito maligno. No entanto, sua origem está ligada a uma farsa engenhosa: comerciantes usavam a fantasia da Manguda para transportar mercadorias contrabandeadas sem serem incomodados. O

medo que a figura trazia garantia que ninguém ousasse se aproximar. Diversas versões surgiram, entre elas a de que mulheres utilizavam o disfarce para visitar amantes em segredo, e até a de que a entidade aparecia para punir comportamentos considerados imorais. Mesmo após sua farsa ser descoberta, a lenda permaneceu viva, reinventando-se e assumindo novos significados com o passar das gerações.

Descrição Física

A Manguda é descrita como um humanoide alto, com altura comparável à das árvores, o que a tornava ainda mais apavorante em meio à escuridão. Usava um chamebre comprido, com mangas longas que cobriam todo o corpo.

De sua cabeça, emanava uma fumaça espessa, que surgia subitamente. Sua figura costumava surgir silenciosa, fluando entre as sombras.

Interpretação cultural

A Manguda reflete um imaginário de medo e controle social. Representa o confronto entre o desejo e o castigo, o moralismo e o oculto. Uma figura simbólica da opressão velada nas estruturas sociais do passado.

Curiosidades

A história é uma das poucas lendas ludovicenses com origem comprovadamente construída com objetivos estratégicos e criminosos.

Dois soldados teriam morrido de medo ao encontrá-la, o que reforçou o pânico popular na cidade..

O nome Manguda pode vir do chamebre com mangas longas ou do fato de a criatura surgir nos manges.



APÊNDICE E – PALÁCIO DAS LÁGRIMAS

O Palácio das Lágrimas

No coração do centro histórico de São Luís, há um sobrado inacabado conhecido como o Palácio das Lágrimas. Envolto por uma aura de mistério, o prédio é palco de lendas que se entrelaçam com tragédias e injustiças. Uma das versões mais conhecidas conta que um escravo foi acusado injustamente de assassinar o dono da casa e, antes de ser executado, jurou vingança. Com palavras carregadas de dor e rancor, lançou uma maldição sobre a obra: ela jamais seria concluída, pois estaria marcada pelas lágrimas do inocente. Desde então, o sobrado passou por sucessivos fracassos em tentativas de finalização, e sua estrutura inacabada tornou-se símbolo de algo que o tempo não cura.

Descrição Física

A construção original era um sobrado de três andares. Após as tragédias o imóvel foi abandonado no final do século XIX e entrou em ruínas. O casarão foi posteriormente restaurado e adaptado à sede de instituições de ensino. Desde 2012, o prédio está em processo de restauração, com o objetivo de torná-lo um museu.

Interpretação cultural

local marcado por tragédias, torna-se símbolo da injustiça social, especialmente contra mulheres e escravizados.

Curiosidades

Alguns historiadores e folcloristas acreditam que a fama de “assombração” atribuída a Ana Jansen foi exagerada ou manipulada com o tempo, como forma de punição simbólica a uma mulher poderosa em uma época dominada por figuras masculinas.



APÊNDICE F- Praia do Olho D'água.

Praia do Olho d'Água

Na bela Praia do Olho d'Água, em São Luís do Maranhão, viveu há muito tempo uma comunidade indígena liderada pelo chefe Itaporama. Ele tinha uma filha famosa por sua beleza, que se apaixonou por um jovem igualmente belo. No entanto, esse amor foi interrompido quando a Mãe d'Água também se apaixonou pelo rapaz e o levou para o seu reino subaquático. A jovem, inconsolável com a perda, morreu de tristeza. Comovido, o deus Tupã transformou as lágrimas da moça em duas fontes de água doce que brotam na areia da praia até hoje. A lenda explica poeticamente o surgimento dessas nascentes e é uma das mais conhecidas da cidade.

Descrição do Local

Ao redor dessas fontes naturais, o terreno costuma ser mais úmido, com marcas de sedimentos e vegetação rasteira. Durante o pôr do sol, a luz dourada reflete nas poças formadas pelas nascentes, acentuando o clima de encanto que permeia o local. Em dias de maré baixa, as fontes ficam mais visíveis, como portais silenciosos no meio da praia.

Interpretação cultural

Essa lenda celebra a ligação mística entre o feminino e a natureza. A mulher encantada representa o sagrado que habita o território, os mistérios que não se explicam. É também um lembrete da presença viva das ancestralidades indígenas e africanas na formação simbólica do espaço urbano de São Luís.

Curiosidades

os chamados "olhos d'água" existem de fato na praia e são um fenômeno geológico raro, em que lençóis freáticos afloram na areia.

A lenda tem origem colonial, mas finge ser indígena: apesar de envolver uma personagem ligada a uma tribo e ambientada em um cenário natural, essa lenda foi criada por colonizadores europeus.

