

Recriando Tereza Bicuda: o processo de transformação da lenda goiana e o relato de experiência na construção de personagem

Recreating Tereza Bicuda: the process of transformation of the legend from Goiás and the experience report in the construction of the character

AUTORIA

Nicolý Rubia Bento dos Santos
UFG, Brasil
nicolybento192@gmail.com
Rosane Badan
UFG, Brasil
Rosane_badan@ufg.br

PALAVRAS-CHAVE

Lenda;
Personagem;
Releitura;
Narrativa;
Design.

RESUMO

Este artigo relata a experiência do processo de criação da personagem principal da Lenda de Tereza Bicuda. O fator decisivo para a releitura da imagem da protagonista é solucionar a problemática de que existem muitas versões da narrativa, mas que se diferem muito entre si, tornando mais difícil ter uma ideia sólida sobre a personalidade de Tereza Bicuda. O objetivo é desenvolver uma representação contemporânea e coerente com a história por intermédio de desenhos e de pesquisas fundamentadas em teorias relacionadas ao design de personagem. O resultado apresenta um relato do processo que envolve a experiência criativa autoral, desde os primeiros conceitos até a construção das artes iniciais do projeto.

KEYWORDS

Legend;
Character;
Reinterpretation;
Narrative;
Design.

ABSTRACT

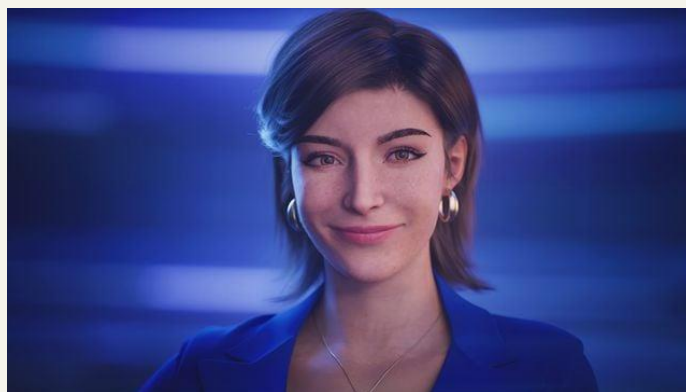
This article describes the experience of the creation process of the main character of the Legend of Tereza Bicuda. The decisive factor in reinterpreting the protagonist's image is to solve the problem that there are many versions of the narrative, but they differ greatly from each other, making it more difficult to have a solid idea of Tereza Bicuda's personality. The objective is to develop a contemporary and coherent representation for the story through drawings and research based on theories related to character design. The result presents an account of the process that involves the author's creative experience, from the first concepts to the construction of the project's initial artwork.

1. Introdução

Existem muitas etapas quando se decide criar uma narrativa, mas o desenvolvimento de uma personagem vem se destacando como uma das mais importantes. Mesmo que essa fase de criação não seja exatamente recente, está evoluindo de forma constante para se adaptar à atual realidade e às novas expectativas do público.

Hodiernamente, pode-se notar que as empresas estão cada vez mais à procura de *designers* para completar sua identidade com uma mascote virtual da marca, como é o caso da Magalu (Fig. 1), na loja *online* Magazine Luiza, a qual se encontra presente em todas as suas estratégias de marketing. Esse mercado cresceu consideravelmente nos últimos anos, mormente porque o fato de haver um personagem virtual acaba aproximando o público da companhia, tornando-a mais humanizada. Cria-se, destarte, um sentimento de intimidade e de empatia entre consumidor e fornecedor.

Figura 1. Imagem da Magalu, mascote virtual da marca Magazine Luiza.



Fonte: Canaltech, 2024.

Sobre esse tema, Krznaric (2015, p. 9) comenta que “a empatia é, de fato, um ideal que tem o poder tanto de transformar nossas vidas quanto de promover profundas mudanças sociais. A empatia pode gerar uma revolução”. Sendo assim, torna-se verídico que, na sociedade atual, as emoções empáticas

mudaram a comercialização de produtos e de serviços com o objetivo de fazer os clientes se identificarem mais com as causas sociais da empresa, consequentemente, passando a adquirir mais mercadorias.

Além disso, outro setor que influencia o crescimento de design de personagens é o desejo de manter ativa a memória do indivíduo. Isso porque, quando se elabora uma personalidade e uma aparência física fictícias, pode-se utilizar, como base, pessoas que já existem na realidade e que estão entorno. Muito se emprega o desenho e a pintura para homenagens a entes queridos que faleceram ou para nunca se esquecer de um rosto ou de uma individualidade de alguém próximo. Ademais, o valor de uma ilustração ganha ainda mais força quando se reconhece que desenhos podem durar centenas de anos, muito mais do que uma vida humana.

Exemplo claro se nota nas obras do pintor e escultor italiano Modigliani, a qual retratou sua amada Jeanne Hébuterne (Fig. 2) em dezenas de obras ao longo do século XX, de modo que continuam preservadas até os dias atuais, mantendo viva a imagem e o sentimento do autor para com sua esposa.

Figura 2. Quadro Jeanne Hébuterne (au chapeau).



Fonte: Retirado do site Arte na rede, 2016.

Nesse sentido, torna-se evidente a importância de uma narrativa coerente para acompanhar esse método, haja vista que a criação de personagens vem sendo explorada com bastante frequência na sociedade atual, seja por causa do apelo à empatia do consumidor em relação às grandes empresas, seja pela vontade de preservar a singularidade de alguém.

É válido destacar que a palavra ‘narrativa’ vem do Latim *narrare*, que significa contar, tornar algo conhecido. Desde o início dos tempos, o ser humano utiliza desse meio de transmitir informação com o fito de repassar ensinamentos antigos, lições de vida ou mesmo uma maneira de entretenimento. Logo, é notório que tal recurso tenha passado por algumas mudanças ao longo do tempo, mas continua sendo muito utilizado em vários pontos da sociedade.

Na contemporaneidade existem diversas formas de se contar uma história, isto é, por meio da escrita, pintura, vídeos etc. Não obstante, segundo Luz (2023), o que torna todas elas uma narrativa coerente é uma base de acontecimentos sólida e bem estruturada. Pode possuir também personagens postos em uma trama, com o enredo coeso evidenciado por um narrador.

A esse respeito, Lupton (2020) enfatiza que histórias envolventes e bem desenvolvidas ajudam a criar memórias e a estabelecer conexões. Conforme Lupton (2020) observa, quando narrativas são construídas e divulgadas de forma adequada, podem expressar valores e ideais para todos os tipos de públicos. Tendo presente a afirmação acima, um grande exemplo disso são os contos fantásticos, como *Rumpelstiltskin* (Fig. 3 e 4), que foram disseminados oralmente por muito tempo antes de se tornarem escritos e, posteriormente, animados.

Figura 3. Ilustração de *Rumplestiltskin* feita por Edward Gorey, em 1970.



Fonte: TheMarginalian.org, 2015

Figura 4. Personagem de *Rumplestiltskin* no filme animado *Shrek para sempre*, de 2010.



Fonte: IMDB, 2010.

Heller (1993) ressalta que algumas histórias são repetidas inúmeras vezes ao longo da vida, ao passo que outras são rapidamente esquecidas ao serem contadas. Nesse contexto, percebe-se que algumas narrativas tendem a prender mais a atenção do leitor do que outras, principalmente quando essas são passadas através da fala. Infelizmente, por meio do discurso narrativo oral, muitas obras perdem coesão ao longo do tempo. Isso porque, ao serem passadas adiante, acabam sofrendo modificações em sua estrutura, causando dificuldade de compreensão para os novos públicos que desejam consumi-las. Algumas dessas histórias são transmitidas de geração em geração por décadas, como é o caso das lendas e dos mitos brasileiros.

Diante desse cenário, como parte de um projeto pessoal e acadêmico da presente autora, surgiu o interesse de definir uma identidade sólida para a personagem da lenda goianiense Tereza Bicuda.

2. Transformação da narrativa da lenda de Tereza Bicuda

Para o desenvolvimento da lenda da Tereza Bicuda, é imprescindível entender o significado de lendas e mitos, sobretudo goianienses.

2.1 Lendas e mitos

Através das narrativas orais e escritas, é possível repassar o imaginário por gerações. Essas histórias podem ser divididas entre mitos e lendas. Mas, afinal, qual é a diferença entre elas?

A palavra mito, até os séculos IV e V a. C., tinha um peso diferente do que lhe é designado hoje. De origem grega *Mythos*, tinha como significado narrar, discursar e anunciar a alguém. Diante do exposto, os mitos são histórias sagradas, contadas em sociedade para repassar valores tradicionais acerca do mundo, deuses ou fenômenos da natureza. Normalmente possuem personagens sobrenaturais e heroicos para explicar simbolicamente os fatos da realidade.

O mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do 'princípio'. Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento (...). É sempre, portanto, a narrativa de uma 'criação': ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser. (Eliade, 1972, p. 9).

Por outro lado, as lendas baseiam-se em acontecimentos misteriosos ou sobrenaturais, explicando-os mediante elementos exagerados de ficção. A palavra 'lenda' deriva do latim *legenda*, que significa 'história' ou 'coisas para serem lidas'. Diferente dos mitos, aqui os fatos históricos e pessoas reais podem fazer parte da narrativa, mesmo que de forma distorcida.

Em Histórias de lendas, Bayard (1957, p. 9) salienta que "a lenda é mais verdadeira do que a história", pois é a partir dessas narrativas que a essência do povo é repassada. São essas ideias e personagens que apresentam as emoções, sentimentos e ensinamentos valiosos de cada cultura. Bayard (1957) reforça que a lenda, mesmo que exagerada, ainda carrega consigo personas definidas e fundamenta-se em fatos históricos reais.

Baseado em tais definições, o interesse inicial da presente autora seria estudar acerca das várias lendas de Goiás encontradas, como a do Romãozinho, do Pé-de-garrafa e do Arranca-línguas. Entretanto, dentre elas, a mais instigante e aterrorizante foi a lenda da Tereza Bicuda.

2.2 A lenda da Tereza Bicuda

Conforme visto anteriormente, a Região Centro-Oeste do Brasil mostra-se recheada de narrativas históricas, as quais possuem como base os costumes e as tradições regionais. A partir desse fato, uma análise investigativa permitiu que a lenda da Tereza Bicuda se sobressaísse entre as demais.

De forma resumida, algumas versões da lenda narram que Tereza nasceu em Jaraguá de Goiás, por volta do século XIX. Conta-se que ela era uma mulher muito cruel, tendo torturado sua própria mãe por vários anos. Quando veio a falecer, os cidadãos enterraram-na debaixo da Capela de São Rosário. Porém, o espírito de Bicuda vagou por três noites seguidas pelas ruas da cidade anoitecida. A paz só retornou quando os homens mais corajosos retiraram o cadáver da Capela e o jogaram na Serra de Jaraguá. Segundo relatos, mesmo nos tempos atuais, sua alma vaga pelo entorno da cidade.

Assim como outras lendas, essa história não se mostra nítida nos diversos meios em que é transmitida. Em cada site pesquisado, a narrativa é disposta de maneira diferente da anterior, assim como os poucos livros sobre o assunto alternam os acontecimentos de forma constante.

Não obstante, o que se destaca nessa lenda em relação às outras diz respeito a não haver uma imagem sólida para a personagem principal. Alguns meios descrevem-na como uma senhora de idade; já outros, como uma jovem. Às vezes está determinado de que era uma mulher rica; em outras situações, de que era extremamente necessitada.

A disposição dos acontecimentos também se mostra conturbada, pois normalmente há uma troca na ordem dos fatos na narrativa. Com tantas misturas, é notório que a história perdeu muito de sua coesão ao longo do tempo. Dessa forma, tornou-se necessária uma releitura para a lenda.

2.3 A releitura da lenda

Uma releitura pode surgir a partir de uma infinidade de referências. A esse respeito, Ribeiro (2023) salienta a obra *Monalisa* (Fig. 5), pintada por Leonardo da Vinci, em 1503, como base de inúmeras ressignificações e releituras ao longo da história.

Figura 5. Pintura original da Monalisa, pintada por DaVinci, em 1503, e, ao lado, a sua releitura, pintada por Botero, em 1979.



Fonte: Primeira imagem retirada do site Britannica, 2024; a segunda, de WikiArt, 2017.

Na literatura, um exemplo claro são os contos clássicos dos irmãos Grimm. Na Alemanha do século XIX, “os autores percorreram a Alemanha para cercarem-se do povo e ouvir a sua voz por meio de relatos orais” (Cotta, p.12, 2016). Assim, os irmãos publicaram o livro *Kinder-und Hausmärchen* (Fig. 6), tornando conhecidas muitas histórias fantásticas, tais como Rapunzel e Cinderela.

Figura 6. Imagem de um dos primeiros volumes do livro dos irmãos Grimm.



Fonte: Site Gente.ig, 2023.

É interessante apontar que as histórias originais eram significativamente mais sombrias do que as versões conhecidas atualmente. Isso se deve, em parte, às adaptações feitas, especialmente pelos filmes da Disney, que suavizaram as narrativas para torná-las mais adequadas ao público infantil.

Normalmente, a releitura de uma obra chama atenção pela introdução de novos elementos e pela reinterpretação de significados originais. De acordo com Ribeiro (2023), pode-se trazer também uma modernização e inclusão de novos aspectos, para que se agreguem aos valores da cultura dos dias modernos.

Por releitura entende-se aqui a tradução da significação do objeto como fundamento para uma nova construção, buscando-se nessa ação a re-significação do mesmo objeto: re-ler para aprofundar significados, re-semantizando-os. (Buoro, 2002, p. 23).

Como visto acima, Ribeiro (2023) e Buoro (2002) observam que, quando uma narrativa é refeita, ela pode ganhar novos sentidos, além de trazer elementos atuais para as histórias que possuem princípios ultrapassados ou pouco coerentes com a cultura que quer se inserir, como foi o caso dos contos clássicos supracitados.

Dessa forma, a releitura da lenda da Tereza Bicuda ganha, sucintamente, a seguinte estrutura:

“Os pais de Tereza sabiam que em Jaraguá de Goiás sua filha não teria liberdade para crescer fora dos murmúrios e das intrigas da comunidade. Destarte, eles tomaram a decisão de se mudar para as cercanias da cidade logo após seu nascimento.

No entanto, transcorridos alguns anos, o pai de Tereza faleceu e, dias depois, uma grande tempestade destruiu as plantações da família, deixando a casa em ruínas. Por isso, a criança e a sua mãe não encontraram uma alternativa a não ser retornar para Jaraguá. Lá, elas perceberam que criaram costumes muito diferentes do resto da população, de forma que a jovem garota não se encaixava naquela nova cultura. Ela era uma menina irrequieta, curiosa e independente, e os cidadãos locais não gostavam disso, pois diziam que tal comportamento influenciava negativamente as outras damas. Eles a chamavam de Tereza Bicuda, posto que ela sempre expressava suas fortes opiniões, diversas do modo de vida dos habitantes.

Certo dia, a mãe de Tereza veio a falecer, deixando a jovem sozinha. Entretanto isso não duraria muito, porquanto ela planejava ir embora dali, pois seu maior sonho sempre fora explorar o mundo.

Na noite anterior à sua viagem, alguns moradores dirigiram-se até sua casa. Muitos deles não sabiam ao certo o que estavam fazendo naquele local, apenas tencionavam retirar o mal de sua cidade. Todavia Tereza se assustou e fugiu pelas ruas desertas, gritando e exigindo que parassem de persegui-la. No meio da estrada, ela caiu em um poço inacabado, o qual estava cheio de entulhos no fundo, vindo a acontecer o pior. Foi assim que Tereza Bicuda morreu.

Após ser enterrada na Capela de São Rosário, seu espírito não descansou. Ela voltou como fantasma por três noites seguidas para assombrar a cidade. No terceiro dia, enquanto todos estavam decidindo o que fazer com a maldição, as jovens damas locais, que simpatizavam com Tereza, retiraram o seu corpo da capela e enterraram-no na serra de Jaraguá. Por conta dessa intervenção, seu espírito pôde descansar, de maneira que, até hoje, o lugar de seu túmulo é ponto de visita de diversos exploradores e viajantes que apreciam sua história. Tereza tornou-se um símbolo de força e justiça para as jovens cidadãs, que se inspiraram em sua coragem até o fim de seus dias”.

Dado o exposto, a releitura da lenda modificou alguns pontos da história original. Essa transformação aconteceu com o fito de que a personagem pudesse ter mais complexidade, e que suas ações fossem mais justificadas. Isso porque, na lenda original, não há explicação sobre seu caráter ser perverso ou sobre sua personalidade. No entanto, a nova versão permite um melhor desenvolvimento da personagem e de sua história. Ademais, tornou-se significativo o objetivo de inserir uma personagem histórica em um contexto contemporâneo, empregando uma narrativa repleta de elementos relacionados à igualdade de gênero e à liberdade de expressão, uma discussão pertinente ao público-alvo infantojuvenil.

Dito isso, Lupton (2020, p. 24) evidencia que “narrativas complexas contêm histórias dentro de histórias e conflitos dentro de conflitos”, ou seja, para que a lenda pudesse se transformar em uma narrativa moderna, composta e bem construída, seria necessário adicionar ao enredo mais dramaticidade e reviravoltas à jornada do herói.

2.4 A jornada do herói

Uma história pode ser contada de inúmeras formas, e uma mesma narrativa pode ser passada de maneiras diferentes, dependendo de como se relata. Porém, para que o conjunto de ações dos personagens da trama sejam coerentes e desenvolvam um caminho justo a ser perseguido, existem algumas estratégias a serem seguidas.

A estrutura de narrativa de Campbell (1949), intitulada “A jornada do herói” e a ideia do “monomito” discutem sobre caminhos que o protagonista pode percorrer durante sua história.

De modo abreviado, Campbell (1949) relata um ciclo (Fig. 7): o personagem parte de seu mundo cotidiano até receber um chamado para a aventura, que reluta em aceitar, mas acaba seguindo. Ao longo do caminho, enfrenta provações, constrói alianças e rivalidades, até alcançar seu objetivo. Não obstante, ainda há uma reviravolta perto do fim, visto que ele precisa enfrentar seus inimigos uma última vez.

Figura 7. Estrutura induzida por Campbell no livro O herói de mil faces.



Fonte: ExpertDigital, 2020.

Essa estratégia narrativa é explorada em diversas mídias atuais, podendo ser adaptada para aprofundar o desenvolvimento dos personagens. Exemplos notáveis incluem filmes e livros de fantasia populares, como *O Senhor dos Anéis* (Tolkien, 1937), em que o protagonista segue o percurso clássico de aventura (Fig. 8).

Figura 8. Imagem de capa do filme *O senhor dos anéis*, inspirado pelo livro de Tolkien.



Fonte: AlphaCoders, 2017.

Pode-se notar que, na lenda original da Tereza Bicuda, a personagem era vista como uma vilã, sendo tratada como tal por todos ao seu redor. Entretanto, na releitura da narrativa, ela se transformou em

uma heroína, com uma personalidade incompreendida e à frente de seu tempo. Sua linha do tempo faz-se similar à Jornada do herói em alguns aspectos, como o mundo cotidiano (Bicuda e a família viviam felizes morando no entorno da cidade), o chamado à aventura (o falecimento do pai e a grande tempestade, evidenciando a necessidade de voltar à Jaraguá) e a reviravolta (quando estava prestes a ir embora, foi perseguida pela cidade até a morte, retornando como fantasma).

Com uma narrativa coerente e uma personagem melhor trabalhada teoricamente, este se tornou o momento ideal para começar a parte gráfica do projeto, por intermédio da criação de desenhos e de pinturas da Tereza Bicuda.

3. Metodologia aplicada na construção de personagem

Quando o assunto é desenvolvimento de personagem, muito se discute sobre por onde começar e como construí-lo de forma coerente.

3.1 Processo de criação

Durante a introdução deste artigo, foi citado que Heller (1993) descreveu que algumas narrativas perduram na memória e prendem mais a atenção do leitor ou do ouvinte que outras. Por que isso acontece? Um dos fatores principais acerca disso são os personagens. Afinal, como Bishop (2020) afirma, uma história cativante precisa de indivíduos fictícios que fascinem o consumidor e o deixem curioso para saber como a história vai progredir. O autor também destaca que "no coração de grandes histórias, você vai achar grandes personagens. Quer eles estejam repletos de perigos em uma missão perigosa, ou simplesmente vivendo suas vidas da melhor maneira possível." (Bishop, p. 12, 2020, tradução livre da autora).

Assim, percebe-se que o personagem não precisa ser um grande herói ou viver em perigo para se destacar na narrativa. Basta cativar o leitor, agir com coerência e definir seu papel na história.

Na narrativa da ‘Lenda da Tereza Bicuda’, isso tornou-se evidente, pois, a partir da releitura, a protagonista revelou-se mais transparente em suas ações, definindo uma personalidade forte e independente. A personagem passou a ser mais bem estabelecida teoricamente, através da narrativa, com a adição de novos elementos estruturais em seu caráter, tornando-a mais complexa do que na lenda original. Nesse momento, foi notabilizado também que o desenvolvimento gráfico da protagonista era tão importante quanto o conceitual.

Assim, para que o componente teórico atuasse diretamente com a fisionomia da personagem, foi necessária uma junção dos elementos principais da história em um documento chamado de *briefing*.

3.2 Briefing

O processo para se construir uma aparência física de um personagem pode ser variado, de acordo com o artista. Em alguns cenários, é interessante escolher uma metodologia fixa para começar a desenvolver os atributos do elemento. Nesse quesito, Wright (2001) disserta sobre como encontrar o processo criativo ideal ao afirmar que: “Você vai querer que cada um deles seja tão diferente dos outros quanto possível (...). Você provavelmente vai querer começar por escrever uma biografia ou uma ficha técnica para cada um de seus principais personagens.” (Wright, 2001, p. 59, tradução livre da autora).

O autor (2001) sugere que cada *designer* tem liberdade de escolher como deve iniciar seu processo de criação. Nesse sentido, a primeira dinâmica escolhida para produzir uma imagem sólida e rica para a Tereza Bicuda foi uma ficha técnica ou *briefing*.

Briefing é uma palavra de origem inglesa *brief*, a qual significa resumo ou abreviação. Pazmino (2015, p.26) enfatiza que *briefing* é um documento repleto de informações sobre o produto e mercado, que serve, ainda, como um guia estratégico para o designer em seu processo metodológico. Sua importância em um processo de design de personagem pode ser imensa, dado que, a partir de seu uso, ficará claro quais caminhos seus elementos fictícios tomarão.

Em outras palavras, essa etapa seria importante para estabelecer um guia de informações acerca da história e da personalidade da Tereza Bicuda. Então, foi realizado um levantamento de dados acerca da

personagem na forma de um questionário amplo e detalhado, cujas respostas caracterizaram-na como um ser rebelde, confiante e corajosa, com o sonho de explorar e se aventurar pelo mundo.

O *briefing* tornou possível estruturar seu caráter psicológico e sua importância na contemporaneidade midiática. Isso porque Tereza Bicuda se destaca como um símbolo de resistência e justiça em sua realidade, principalmente após sua morte, dando ênfase em seus ideais de empoderamento feminino na narrativa. Como cita Azevedo (2019, s/p), o empoderamento feminino se relaciona a uma “consciência coletiva por parte das mulheres”, que não permitem ser inferiorizadas pelo seu gênero e adotam atitudes que desafiam o machismo imposto pela sociedade atual. Dessa forma, ela salienta em seu escopo a busca pela mudança em sua sociedade, reforçando sua importância na contemporaneidade.

Partindo deste contexto, as respostas do *briefing* entregues à pesquisa foram essenciais para se desenvolver a forma física da personagem.

3.3 Estrutura física

A estrutura visual da protagonista sofreu diversas modificações ao longo do processo, especialmente no que diz respeito ao estilo. Cantele e Cantele (2012, p. 14) enfatizam que “estilizar é desenhar modificando, usando a intenção decorativa. Estilo é o modo pessoal e criativo de um artista representar figurativamente a realidade ou imagens tiradas da fantasia”. Nesse sentido, o atual estilo gráfico da Bicuda se baseou nos elementos de filmes animados infantis para sua construção, como os clássicos desenhos da Disney, com formas angulares e silhuetas marcantes, além de uma predisposição ao realismo, evidenciados pela metodologia do ilustrador americano Loomis (2011) e seus fundamentos da fisionomia humana.

Os primeiros *sketches* da protagonista foram criados em 2022, durante um projeto de pesquisa. Vale notar que os primeiros contatos com a narrativa da Tereza Bicuda foram superficiais, devido ao pouco desenvolvimento da história. Assim, os rascunhos iniciais da personagem (Fig. 9) também eram rasos, pois não havia uma compreensão clara sobre seu caráter ou personalidade.

Figura 9. Conceitos iniciais do design de Tereza Bicuda (2022).

Fonte: Imagens digitalizadas de desenhos autorais, 2024.

Desse modo, os *sketches* iniciais tinham como base a lenda original, que evidenciava Tereza como a vilã da história. Assim, para mostrar a personagem como uma mulher cruel e malvada, ela inicialmente era representada com feições que expressavam raiva e melancolia. Os elementos que contribuíam para esse aspecto incluíam sobrancelhas mais curvadas, formando um vinco central na testa. Conforme indicado por Bishop (2020), quando um personagem está com raiva, o foco recai sobre a área entre as sobrancelhas e os olhos, onde os músculos se tensionam em direção a essa região. Os lábios também se modificaram para longe de um sorriso, em forma de morro, e grandes olhos penetrantes. Muitas vezes era retratada com sangue em seu rosto, com o intuito de evidenciar sua morte durante a história.

Conforme o processo avançou, houve uma mudança significativa no jeito em que a personagem evoluiu. Ao invés de retratar Tereza com personalidade má, houve uma inversão dos papéis em seu desenvolvimento. Na releitura de sua história, Tereza ganhou um caráter menos perverso e mais incompreendido e rebelde.

Ademais, seus desenhos também passaram por uma grande transformação estética para conciliar com a nova narrativa. O *briefing* citado no tópico anterior ganhou vigor nesse período, revelando um pouco mais da versão atualizada da Tereza Bicuda (Fig. 10).

Figura 10. Ilustrações feitas de nanquim a partir da releitura da lenda, realizadas em 2022.



Fonte: Imagens digitalizadas de desenhos autorais, de 2024.

Nesse contexto, introduziu-se os principais elementos que seriam indispensáveis à reestruturação da aparência física da protagonista para a reformulação da forma. Entre as várias mudanças que se mostraram eficazes no processo, as principais foram:

- O rosto e o cabelo.
- As roupas.

3.4 O rosto e o cabelo

Nas muitas versões contadas no tocante à lenda de Tereza Bicuda, pouco se fala sobre sua aparência física. Um dos elementos que mais se repete é sobre a origem de seu apelido ser graças aos seus grandes e marcantes lábios.

O livro Histórias populares de Jaraguá, organizado pelo CECUP, coleta narrações populares dos moradores da cidade no que concerne às lendas regionais, como a Bicuda. Em uma das interpretações, há a seguinte afirmação: “Tereza tinha lábios grossos, aquele tipo assim bem grosseiro, e por isso era chamada de Tereza Bicuda” (CECUP, 1983, p. 21).

Embora exista algumas dicas sobre sua fisionomia, sua cor ou sua etnia nunca é explicitamente apontada nas histórias. Portanto, durante a reestilização da personagem, foi levantada a possibilidade de ela ser uma mulher preta.

É notório que os personagens negros podem ser retratados de modo equivocado, evidenciando ideais racistas da população em forma de lendas e mitos. Essa representação, além de inadequada, reforça uma atribuição preconceituosa na sociedade, que vem desde o ensino primário.

Em termos de educação, por exemplo, é importante enfatizar que uma visão depreciativa dos negros é transmitida nos textos escolares e perpetuada em uma estética racista e constantemente transmitida pela mídia de massa. (Gonzalez, 2020, p. 145).

Outro argumento para a aparência física da personagem é a carência de representatividade negra em produtos midiáticos brasileiros contemporâneos. Por exemplo, não é incomum encontrar filmes, séries e livros em que a protagonista feminina é forte e determinada, mas é um desafio quando se procura por essa mesma base com personagens pretas.

Além disso, Ladeira (2014) enfatiza que, na atualidade, os estereótipos são muito bem evidenciados em tais produções, como na construção de arquétipos da “mulata sensual” ou o “negro malandro”. O autor salienta também a raridade de se encontrar rostos de pele escura em campanhas midiáticas.

Logo, a importância de colocar a personagem da releitura da lenda Tereza Bicuda (Fig. 11) como uma mulher forte, independente, heroína e negra foi essencial.

Figura 11. Ilustração digital de Tereza Bicuda, realizada em 2022.



Fonte: Imagem digital de pintura autoral.

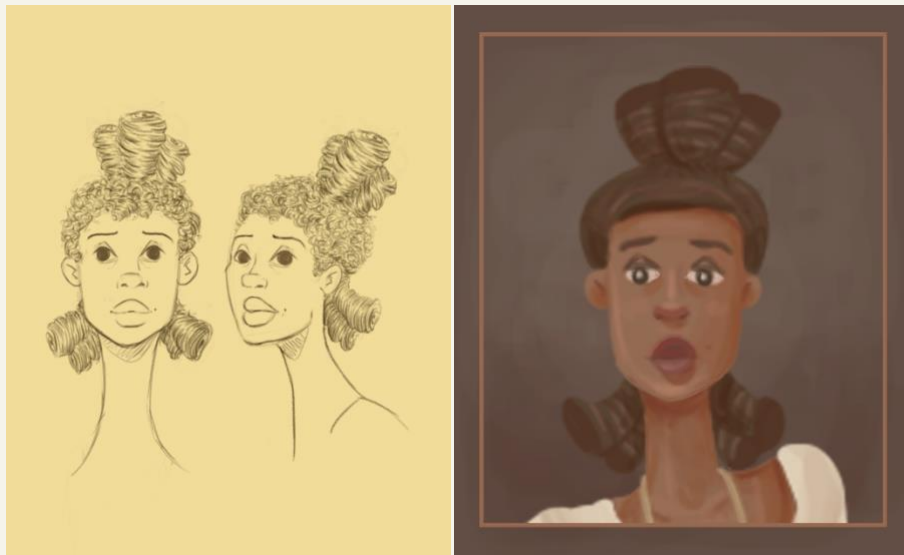
Para além da cor da pele, também foi introduzido, desde o princípio, o elemento de seus lábios grossos, para referenciar as versões originais da narrativa. No entanto, mesmo com algumas características bem definidas acerca da personagem, seu rosto passou por inúmeros processos até chegar às versões atuais.

De forma semelhante, o cabelo de Tereza também se modificou até alcançar o resultado adotado. No início do projeto, suas mechas eram mais lisas, porém rapidamente se voltaram para os cachos. Para dar um visual mais dinâmico à Bicuda, seu cabelo foi estilizado com três coques no topo da cabeça e quatro mechas soltas até os ombros. Os três coques simbolizam as três fases de sua trajetória: vida, morte e pós-morte. Essa escolha atribuiu um caráter individual para seu estilo e silhueta através da linguagem de formas, que, segundo Bishop (2020) pode ajudar a audiência a perceber quem é o personagem e enfatizar sua personalidade.

Seus elementos faciais adquiriram características que transitavam entre o desenho realista e o estilizado, definindo a “amplificação através da simplificação”, fator evidenciado por McCloud (2004, p. 30). O autor também ressalta que ao simplificar uma imagem, o foco se concentra apenas nos detalhes principais, reforçando sua importância.

Dessa forma, as escolhas das características físicas da Tereza Bicuda resultaram na seguinte imagem da protagonista (Fig. 12):

Figura 12. Ilustrações digitais do rosto e das feições de Tereza Bicuda, realizadas em 2024.



Fonte: Imagens digitais de desenhos e pinturas autorais.

Com o rosto finalizado, fez-se necessário o desenvolvimento das roupas da personagem.

3.5 As roupas

Os trajes de um personagem podem passar inúmeros propósitos para os espectadores. Eles podem servir para revelar quem é o personagem, se ele é o vilão ou o herói, qual é sua ocupação, seu status etc. Torres et al (2013, p. 4) destaca que “o figurino de um personagem é o personagem, não são apenas detalhes, roupas e acessórios, mas sim um conjunto de elementos essenciais para a sua construção socioespacial”. Se o usuário identificar um personagem apenas pela vestimenta, isso indica que as pesquisas realizadas para a criação do figurino foram bem executadas.

Para Tereza Bicuda, investigou-se acerca de trajes brasileiros dos séculos XVIII e XIX. Considerando que a protagonista se distinguia dos demais cidadãos de Jaraguá, essa diferença foi refletida em suas vestimentas (Fig. 14). Enquanto a população local apresentava trajes com características mais simples e rígidas, a personagem foi concebida com um estilo mais dinâmico e chamativo.

A paleta de cores foi escolhida a partir de uma coleta de informações sobre as emoções e os sentimentos que cada tom pode revelar nos usuários. Nesse sentido, Heller (2013) pontua sobre a cor violeta e sua forte presença histórica em relação à raridade e ao poder, fortalecida pela sua singularidade na própria natureza.

Com fundamento nessa análise, os rascunhos iniciais foram feitos:

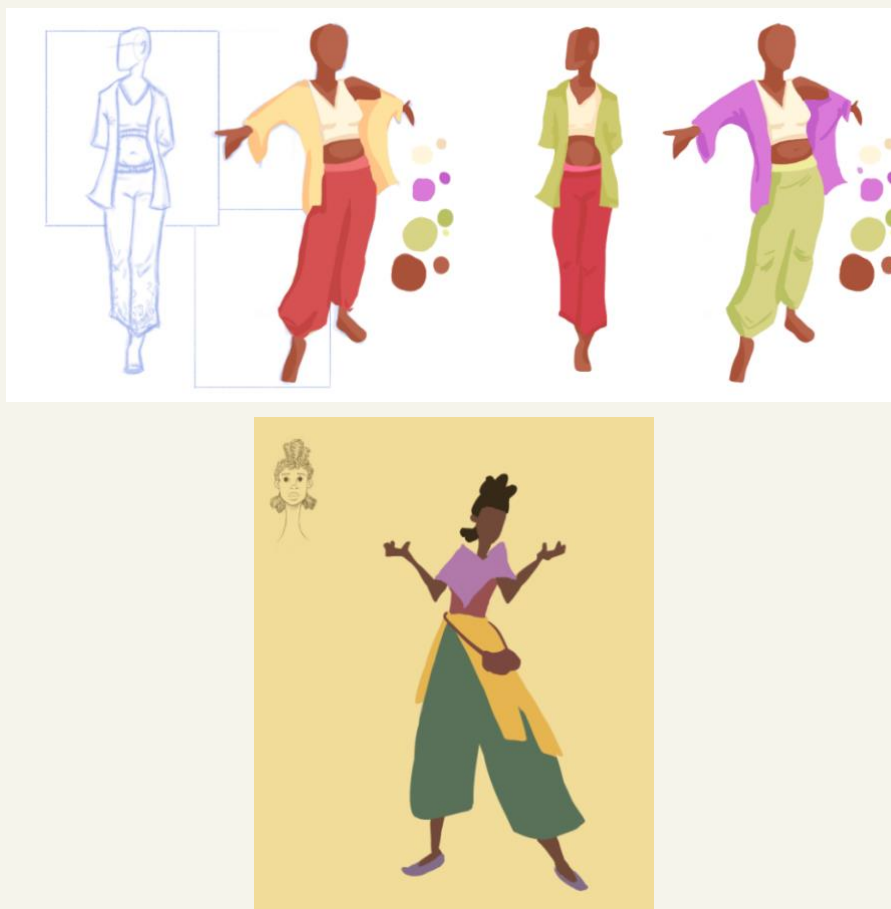
Figura 14. Ilustrações manuais das roupas de Tereza Bicuda, realizadas em 2023.



Fonte: Imagens digitalizadas de desenhos e pinturas autorais.

As primeiras experimentações evidenciavam a personagem com vestimentas mais contemporâneas e à frente de seu tempo (Fig. 14 e 15), assim como sua identidade. Os acessórios tinham peso na imagem e na narrativa, como sua bolsa lateral, utilizada na história para transportar objetos como livros de bolso, flores e bússolas, enfatizando sua personalidade e desejo de explorar. Ademais, as cores iniciais eram saturadas e com variação de matiz, afim de destacá-la dos outros personagens da estória (Fig. 15).

Figura 15. Pinturas digitais das roupas de Tereza Bicuda, realizadas em 2024.



Fonte: Imagens digitais de desenhos e pinturas autorais.

O design das roupas tornou-se cada vez mais singular e representativo com a narrativa proposta, com estudos de tons entre os diferentes tipos de trajés. Como supradito, a cor violeta ganhou relevância na identidade da protagonista, acompanhada do amarelo e laranja, que, segundo Heller (2013), transmitem a sensação de inconformismo no acorde cromático.

Na figura 16 pode-se observar as vestes de dormir de Tereza, inspiradas nas camisolas históricas do século XIX, recontada de uma perspectiva mais simplificada. Ao lado, a personagem em seu caráter rebelde representada com mangas bufantes, texturas e estampas em ênfase, com expressões que dialogam com as cenas de sua trama.

Figura 16. Pinturas digitais das roupas de Tereza Bicuda, realizadas em 2024.



Fonte: Imagens digitais de desenhos e pinturas autorais.

4. Resultados e discussão

No desenvolvimento da pesquisa, levantou-se estudos e análises no que concerne às lendas e aos mitos goianos, em especial a lenda Tereza Bicuda. Ao longo das descobertas, realizou-se diversas ilustrações e investigações sobre as metodologias de design, principalmente aquelas aplicadas à criação de personagem e à transformação de narrativas culturais.

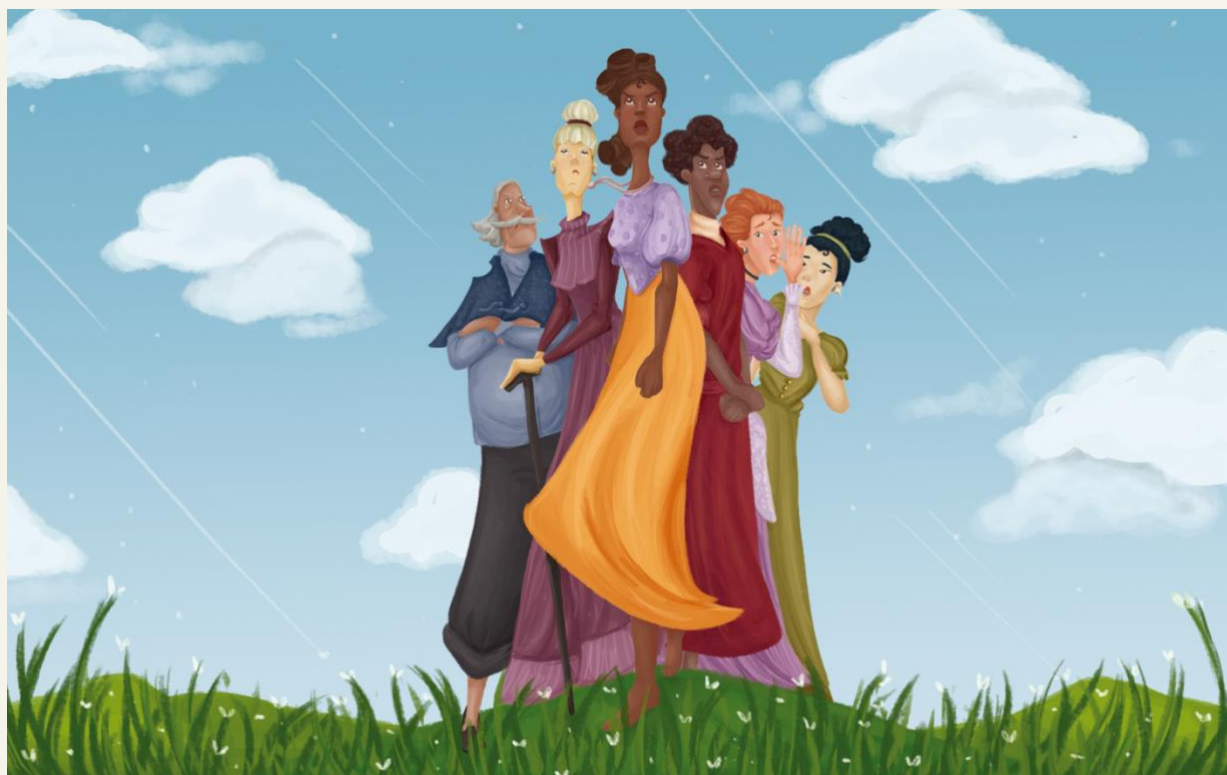
Por intermédio de uma análise aprofundada dos elementos da lenda e das características que a definem, foi possível desenvolver uma transformação significativa no corpo da história. Modificações nos atos do desenvolvimento textual mostraram-se cruciais para que a história se desenvolvesse, inspiradas

nas etapas da jornada do herói. Os resultados indicam que as mudanças na narrativa tornaram essenciais que as características e a personalidade da personagem principal sofressem alteração.

A metodologia de estilo adotada fundamenta-se na estilização de Tereza Bicuda, influenciada pelo método de Loomis (2011) e McCloud (2004), além de técnicas de design de personagens descritas por Bishop (2020). Outrossim, a construção da figura visual da protagonista se deu em diversos processos, evidenciando o avanço técnico da autora em relação ao desenho e pintura manual e digital.

Por fim, a imagem final da Tereza Bicuda (Fig. 17) se revela satisfatória em relação à identidade construída a partir da releitura da lenda. Criou-se um visual que buscou não apenas respeitar a tradição, mas também ressoar com as expectativas do público contemporâneo.

Figura 17. Pintura digital de Tereza Bicuda e outros personagens, realizada em 2024.



Fonte: Imagem digital de pintura autoral.

5. Considerações finais

Com este projeto, buscou-se não apenas celebrar a riqueza da história da Tereza Bicuda, mas também abrir espaço para futuras explorações no campo do design narrativo e da construção de personagens que dialogam com o imaginário popular, a partir da transformação contemporânea da protagonista. Espera-se, assim, evidenciar a relevância do design no fortalecimento da identidade cultural e contribuir com a valorização das lendas goianas. Ademais, pretende-se salientar a discussão da importância da visibilidade de personagens negras e fortes no mercado de design e do empoderamento feminino nos dias atuais, afim de contribuir para a ruptura de estereótipos preconceituosos e equivocados em relação às mulheres no imaginário popular e na mídia nacional contemporânea.

Referências

- AZEVEDO, A. **Empoderamento: o que significa esse termo?** Politize. 2019. Disponível em: <https://www.politize.com.br/empoderamento-o-que-significa-esse-termo/>. Acesso em: 21 mar. 2025.
- BAYARD, J. P. **Histórias das lendas**. São Paulo: Eletrônica Ridendo Castigat Mores, 1957.
- BISHOP, R. et al. **Fundamentals of character design**. United Kingdom: 3dtotal publishing, 2020.
- BUORO, A. B. **Olhos que pintam: a leitura da imagem e o ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Palas Athena, 2009.
- CANTELE, A. CANTELE B. **Arte e Habilidade**. São Paulo: IBEP, 2012.
- COTTA, M. A. **Das pesquisas acadêmicas sobre os contos de fadas ao universo político e literário dos irmãos Grimm**. 2016. Disponível em: <file:///C:/Users/Nicol%20Rubia/Downloads/3519-Texto%20do%20Artigo-16894-16658-10-20170203.pdf>. Acesso em: 21 mar. 2025.
- ELIADE, M. **Imagens e símbolos: ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso**. São Paulo: Martins Fontes, 1952.
- ELIADE, M. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2020.

- FITTIPALDI, C. **Tereza Bicuda**. Goiânia: Scipione, 1988.
- FREITAS, L. G. de. **Cenários da memória e identidade goiana: o caso de Jaraguá**. Goiânia: Agepel, 2004.
- GONZALEZ, L. **Por um feminismo afro-latino-americano**. Rio de Janeiro: Zahar, 2020.
- GRIMM, J e W. **Kinder-und Hausmärchen**. Alemanha, 1812.
- HELLER, A. **Uma teoria da história**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1993.
- HELLER, E. **A psicologia das cores**. São Paulo: Olhares, 2021.
- KRZNARIC, R. **O poder da empatia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.
- LADEIRA, F. F. **O negro na mídia**. São Paulo: Observatório da imprensa, 2014. Disponível em: https://www.observatoriodaimprensa.com.br/educacao-e-cidadania/caderno-da-cidadania/ed825_o_negro_na_midia/. Acesso em: 10 ago. 2024.
- LIMA, N. C. *et al.* **Histórias populares de Jaraguá**. Goiânia: CECUP, 1983.
- LOOMIS, A. **Drawing the head and hands**. Londres: Titan Books, 2011.
- LUPTON, E. **O design como storytelling**. São Paulo: Olhares, 2020.
- LUZ, A. **A Base para uma narrativa impactante**. ABCTudo, 2023. Disponível em: <https://www.abctudo.com.br/a-base-para-uma-narrativa-impactante/>. Acesso em: 21 mar. 2025.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2004.
- MELLO, A. **Estórias e lendas de Goiás e Mato Grosso**. São Paulo: Livraria Editora Iracema Ltda, 1955.
- PAZMINO, A. V. **Como se cria**. São Paulo: Blucher, 2015.
- RIBEIRO, R. J. **O caráter mutável da obra de arte**. Revista Do Colóquio, 13(22), 97–114. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/colartes/article/view/42702>. Acesso em: 21 mar. 2025.
- TORRES, T. et al. **O figurino e o audiovisual**. Extensão em ação, 2013. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/13337/1/2013_art_teotorres.pdf. Acesso em: 21 mar. 2025.
- WRIGHT, J. A. **Animation writing and development: from script development to Pitch**. United Kingdom: Routledge, 2005.