



ELES ESTÃO ENTRE NÓS: UMA DISCUSSÃO SOBRE O FOLCLORE BRASILEIRO A PARTIR DA SÉRIE CIDADE INVISÍVEL

THEY ARE AMONG US: BRAZILIAN FOLKLORE IN AN INVISIBLE CITY

DOI: <https://doi.org/10.24979/ambiente.v15i2.1092>

Edgard Vinicius Cacho Zanette - Universidade Estadual de Roraima (<https://orcid.org/0000-0002-2395-2632>)
Josué Carlos Souza dos Santos - Universidade de São Paulo (<https://orcid.org/0000-0003-1172-5763>)
Daniel Lopes Gameiro Ferreira - Universidade Estadual de Roraima (<https://orcid.org/0000-0002-4387-7369>)

Resumo: O presente artigo teve como objetivo analisar a série *Cidade Invisível* do serviço de *Streaming Netflix* a partir da noção de catarse aristotélica e outros elementos da filosofia, semiótica e linguagem. A série estreou em fevereiro de 2021 e trouxe vários elementos que são parte conhecida da cultura e do folclore brasileiros, inclusive com leves críticas às questões socioambientais. Utilizando o método de pesquisa qualitativa com teor bibliográfico, as análises em torno das noções de fantasia, imaginário e folclore brasileiro foram abordadas neste trabalho a partir de questões filosóficas como ética, cultura e também símbolos místicos e religiosos que estão ao entorno do imaginário do telespectador. Como conclusão, pensamos que a série explora positivamente as raízes da cultura brasileira, da identidade cultural do povo e em um mesmo movimento se torna uma excelente opção de entretenimento.

Palavras-chave: Folclore. Linguagem. Filosofia. Ética. Cultura.

Abstract: This article aimed to analyze the series *Cidade Invisível* of the Netflix Streaming service from the notion of Aristotelian catharsis and other elements of philosophy, semiotics and language. The series premiered in February 2021 and brought several elements that are a well-known part of Brazilian culture and folklore, including mild criticism of socio-environmental issues. Using the qualitative research method with bibliographical content, the analyzes around the notions of fantasy, imaginary and Brazilian folklore were approached in this work from philosophical questions such as ethics, culture and also mystical and religious symbols that are around the viewer's imaginary. In conclusion, we think that the series positively explores the roots of Brazilian culture, the cultural identity of the people and in the same movement becomes an excellent entertainment option.

Keywords: Folklore. Language. Philosophy. Ethic. Culture.

INTRODUÇÃO

Em fevereiro de 2021 o serviço de *streaming* Netflix apresentou a série *Cidade Invisível*, com sete episódios em sua primeira temporada¹. Considerando o fulminante sucesso da série apresentada em mais de quarenta países, está prevista a produção da segunda temporada². A série acompanha o policial Eric e sua investigação a respeito da misteriosa morte de sua esposa, uma antropóloga que defendia os direitos de uma comunidade ribeirinha carioca. Durante uma festividade na vila Toré, uma vila fictícia, um misterioso incêndio acontece e a esposa do policial morre no interior de uma trama de suspense e mistério. A medida em que o policial começa a investigar, cada vez mais adentra o mundo dos folclores que o cercam. Baseada em uma história desenvolvida por Raphael Draccon e Carolina Munhóz, com a participação de Carlos Saldanha (indicado ao Oscar) na Produção Executiva, a série estabelece relações entre o folclore e a cidade, com a presença de alguns seres característicos do folclore brasileiro vivendo entre as pessoas na cidade de uma maneira camuflada, ou, em outras palavras, vivendo de forma invisível. Uma crítica feita a esta abordagem afirma que na série:

Ao longo de sete episódios, o espectador conhece a história de origem das chamadas entidades, que ganharam habilidades especiais após viverem eventos fatais e traumáticos. Contudo, a produção comete deslizos ao retratar algumas figuras tradicionais, como a Iara, o Curupira e o Boto Cor-de-Rosa. Antes de entender a distorção dessas histórias, vale lembrar que as crenças abordadas não pertencem a um único povo indígena, afinal, existe uma grande variedade étnica no Brasil, como apontou Alice. Além disso, é importante ressaltar que algumas crenças também estão presentes na cultura ribeirinha - a qual é retratada pela Vila Toré em *Cidade Invisível* (MORITA, 2021, n.p).

Os problemas decorrentes da indústria cultural e a massificação de conteúdos digitais preocupam, tendo em vista que elementos da cultura popular são delicados e, por vezes, são tratados de forma inadequada. Ora, ainda que possam aparecer deslizos conceituais e representativos, ao que tudo indica a série não tratou os temas envolvidos de modo leviano. O que a série faz pode ser controverso, mas é característica das criações cinematográficas misturar histórias do folclore, seus personagens e suas questões com a ficção produzida. Em vista destas criações, como explicado, a proposta não era realizar

um fiel documentário sobre o folclore brasileiro, mas sim utilizá-lo de forma livre e criativa. Existe uma linha sinuosa entre a liberdade criativa e a responsabilidade cultural. Saber como uma e outra iniciam, terminam e coabitam o mesmo plano, sempre é controverso. O que fazemos hoje em dia, com tanto saber historicamente produzido, não é colocar vinho novo em velhas garrafas?

Nos estudos sobre folclore, podemos observar, a partir de Edelweiss (2001), Rocha (2009) e Brandão (2017), que a palavra folclore se deriva da expressão em inglês *folk-lore*, isto é, "saber do povo". Desde que William John Thoms apresentou o termo definindo-o como antiguidades e literatura populares, têm sido amplos e expressivos os debates em voga a respeito de uma definição aproximada. Dada tamanha abrangência desta abordagem que define o folclore como 'antiguidades e literatura populares', permanecem as questões: o que poderia e o que não poderia ser considerado folclore? Quais elementos religiosos e saberes ancestrais necessariamente os compõem? Quais eventos recorrentes ou fatos históricos o caracterizam?

As pesquisas sobre cultura popular geralmente esbarram na temática do folclore. Embora o Brasil tenha uma diversificada produção literária e artística assentada em correntes folcloristas, predomina, ainda atualmente, uma ideia equivocada de o folclore estar posto ao nível estrito do senso comum³, isto é, sem cientificidade em seu tratamento nos livros e na academia. Este é um tremendo equívoco, haja vista que renomados autores como Mário de Andrade, Camara Cascudo, Renato Almeida, Alceu Maynard, Florestan Fernandes, entre tantos outros, tratam tais temas com extremo rigor.

Outro alerta importante é que quando o tema "folclore brasileiro" é abordado, ainda que a partir de uma série popular, precisamos tomar o cuidado em não reduzir as discussões ao nível do que seria 'anacronismo e atraso', isto é, não devemos insistir em ver:

(...) as manifestações de cultura popular como sobrevivências do passado no presente, como práticas isoladas, cristalizadas, imutáveis. Este tipo de enfoque é que pode ser considerado anacrônico, "atrasado", pois desconhece estudos que vêem as práticas culturais populares da mesma maneira que qualquer manifestação de cultura, como parte de um contexto sociocultural historicamente determinado. Este contexto as explica, torna

1 Cf. Série Cidade Invisível. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/80217517>> Acessado em: 08/12/2022.

2 Cf. Sucesso em mais de 40 países, Cidade Invisível terá 2ª temporada na Netflix.

3 Entendemos por senso comum as compreensões, ideias, percepções, representações usuais, representações costumeiras, às quais parte da população realiza sobre determinado assunto ou tema.

possível sua existência e, ao se modificar, faz com que também aquelas práticas culturais se transformem (AYALA; AYALA. 1997, p. 08-09).

Estas e outras questões nevrálgicas sobre o folclore brasileiro certamente não serão resolvidas aqui, considerando o escopo da presente pesquisa. Desta feita, discutiremos sobre a série *Cidade Invisível* e sua abordagem do folclore brasileiro e, a partir deste ponto de interseção entre os personagens e o enredo, relacionaremos à questão do cinema de massas (séries), como um produto fundamental da cibercultura atual.

1. CINEMA, FOLCLORE E CIBERCULTURA

Na tratativa de encontrar uma definição sobre o que seja o folclore, notamos uma lúdica e interessante definição em Brandão (2017). O autor dirá que:

Velhas canções ditas à beira da mesa ou da fogueira; danças de aldeia em festas de casamento; brincadeiras típicas de crianças; ritos coletivos da religião popular; o jeito original de entalhar a madeira ou de pintar potes de barro; os mitos que o avô sabe e conta ao neto; os anônimos poemas épicos que narram de casa em casa as estórias dos heróis imaginários, quando era difícil contar na escola a história dos heróis verdadeiros; a sabedoria camponesa dos segredos de lidar com a terra; as flores bordadas nas blusas das mulheres; o rodado peculiar das saias; a faixa que os rapazes amarram na cintura; o jeito de prender na cabeça um lenço. Saias, lenços, canções e lendas. A “Alma de um povo”, como se diz às vezes, existia nas coisas mais simples, mais caseiras, mais antigas. Coisas da vida. Coisas do folclore? (BRANDÃO, 2017, p. 6-7).

O folclore, muitas vezes, é considerado como uma narrativa mitológica que permeia o imaginário humano, principalmente o infantil. A popularização dessas figuras mitológicas, de fato, realça o caldeirão cultural em que estamos imersos, potencializando crenças e possibilidades lúdicas brasileiras, bem como especificando elementos culturais e históricos de povos e comunidades. Em alguns sentidos, o folclore poderá ser confundido com narrativas mitológicas que reforçam o amplo sentido da história. Rocha (1996) apontará o seguinte:

O mito é uma narrativa. É um discurso, uma fala. É uma forma de as sociedades espelharem suas contradições, exprimirem seus paradoxos, dúvidas e inquietações. Pode ser visto como uma possibilidade de se refletir sobre a existência, o cosmos, as situações de “estar no mundo” ou as relações sociais (ROCHA, 1996, p. 03).

Nas comunidades indígenas e ribeirinhas do

Brasil, inclusive aquelas que vivem nas florestas, nos campos e lavrados, essas narrativas folclóricas, muitas vezes, adquirem um viés religioso, já que a linguagem religiosa ajuda a explicar o mundo, dotando-o de sentido. Existe muito ecletismo nestas explicações e as influências europeias se misturam com as histórias e influências locais, criando narrativas novas, originais, singulares e únicas. Portella (2006) ao desenvolver algumas considerações a respeito da religião, das sensibilidades religiosas e a pós-modernidade, dirá que a religião pode ser entendida como um fundo mágico-religioso fornecendo um sentido e eficácia simbólica nas subjetividades dos indivíduos através de três maneiras fundamentais: 1) segundo o viés da ética ou da obediência a um ser divino; 2) através da incorporação de mitos e ritos que dão ordem a um cosmos particular do indivíduo ou; 3) através de manipulações que constroem o sagrado à eficácia simbólica que a pessoa deseja (PORTELLA, 2006). Alguns elementos como as plausibilidades, legitimações do mundo e teodiceias são buscados pelos indivíduos a partir das subjetividades de suas experiências, ao passo que o autor chamará de cosmos sagrado as experiências, os símbolos e as visões de mundo a partir da ótica religiosa. Doutra parte, o autor denomina microcosmos as experiências mais focadas no particular, no individual e no pessoal. Na cultura de massas, movida nos tempos atuais pela cibercultura, cada vez mais a religião atravessa os tecidos sociais e vivenciais, inclusive na política, nos esportes, em eventos culturais, na indústria da moda, e nas tendências musicais, se embrenhando, de um modo geral, em todos os elementos que compõem uma sociedade⁴.

Como sabemos, o Brasil é composto por uma fascinante diversidade religiosa que sincretiza diversos conhecimentos e práticas. Na série *Cidade Invisível*, ao se apresentar para o policial Eric, a personagem Camila, a *sereia*, diz também ser conhecida como *mãe d’água*, *Iara* e por muitos outros nomes. Notadamente essa relação entre ficção e realidade é um dos temas mais interessantes da série. Sanchis (1997) explica que o modo pelo qual, muitas vezes, o brasileiro compreende o real, é a partir de um universo circundado de criaturas místicas desse e de outros mundos ou dimensões, com poderes maléficos e benéficos, com consciência ética e destino espiritual (SANCHIS, 1997). Toda essa visão e cosmovisão pode ter diversas repercussões epistemológicas, inclusive tentando

4 Sobre o tema Cf. LÉVY, 1999.

restaurar em forma de reequilíbrio dialético os paradigmas pré-modernos que fazem parte da história social, antropológica e religiosa dos seres humanos na atualidade. Ocorre que o passado sempre se presentifica, utilizando uma expressão própria ao pensamento de Martin Heidegger. Assim, entendemos que as representações simbólicas que são mostradas na série *Cidade Invisível* mostram um pouco sobre algumas formas populares de vida, haja vista que os contos e as narrativas são parte da cultura brasileira e permanecem vivas e em evidência mesmo sob o forte aparato homogeneizante da indústria cultural⁵.

Discutir, ainda que *en passant*, essa relação entre o folclore brasileiro e a cibercultura, é fundamental⁶. As considerações a respeito do folclore inseridas hoje na temática da cibercultura são relevantes porque influenciam diversos pensamentos, comportamentos e cosmovisões do ser humano. As formas de diálogo, de poder, de manutenção do *status quo*, são reproduzidas na forma como o folclore é apresentado, reforçando uma cultura da tecnologia que trata com desdém o que é popular e tradicional. As cantigas de roda, as histórias que os pais contavam aos filhos e amigos, as interações sobre causos e histórias, tudo isso vem sendo substituído pelos aplicativos de celular e seus jogos e as redes sociais. A digitalização promovida pela era digital populariza informações, mas, de fato, oculta ou desencoraja que as pessoas continuem interagindo em relações reais. Nos acostumamos ao modo virtual, reforçado com a catástrofe da pandemia COVID-19, o espelho do que somos, da nossa sociedade, é o espaço da convergência tecnológica. Para Silveira (2008):

A digitalização é a base da convergência tecnológica. O digital, ao liberar o som do vinil, o texto do papel e a imagem da película, favorece a cultura da recombinação, a remixagem e a hiperlinkagem. Sua força é tão contundente que levou a digitalização para as transmissões e modulação do império audiovisual da televisão, chamada por Dominique Wolton de “o principal espelho da sociedade” (SILVEIRA, 2008, p. 86).

A cultura de massas se pauta em uma formidável homogeneização da informação. Os mundos, os *ethos* (‘conjunto de modos de comportamento que identificam um grupo’) do povo, não podem ser múltiplos, como aquelas antigas formas de se viver, através das quais a cultura da produção local e da subsistência simples imperavam. Na cultura de massas, na cibercultura, todos

compartilham um mesmo *ethos*, uma mesma cosmovisão. Ora, o folclore e toda sua riqueza multifacetada, precisa, para ser melhor vendável como produto, participar desta conjuntura homogeneizante.

A maneira como os filmes e séries nos chega através da indústria cultural é determinante na forma como iremos replicar estas influências nas nossas vidas. Para Castellano e Meimaridis (2017) a influência das mídias como filmes e seriados encontra sua raiz na produção induzida pela noção de memória nostálgica promovida pelas indústrias do entretenimento. Essa nostalgia memorial, tanto na estética quanto na narrativa, tem formulações pensadas, desenvolvidas e remodeladas com o passar do tempo, vindo desde uma ideia de doença para, até mesmo, se tornar em um modelo de comportamento comum rentável ao mercado internacional. Para as autoras:

O apelo à memória é um recurso utilizado pelo audiovisual americano há bastante tempo. No caso específico do meio televisivo, a ficção seriada tem produzido continuamente obras com elementos estéticos e/ou narrativos nostálgicos. Embora esse recurso seja frequentemente acionado, é notável nos últimos anos uma popularização de remakes, reboots, revivals e releituras de produtos televisivos na tentativa de fugar espectadores, em um contexto de intensa competição. Nesse cenário, o veículo de *streaming Netflix* tem se destacado por trazer de volta séries canceladas/terminadas, como também por instrumentalizar a nostalgia, produzindo conteúdo direcionado a fãs saudosistas, em um processo que chamamos de “retomada da audiência”. Argumentamos que embora a nostalgia tenha uma relação próxima com o modelo de produção da TV americana, a *Netflix* tem se apropriado desse sentimento como uma de suas principais estratégias de posicionamento mercadológico (CASTELLANO, MEIMARIDIS, 2017, p. 61).

A título ilustrativo podemos notar diferenças consideráveis entre a forma de tratar os temas cinematográficos entre a TV aberta brasileira, o cinema brasileiro e a plataforma *Netflix*. A programação na TV aberta possui fios condutores muito bem definidos e traçados. Cada programa em cada horário é focado em públicos específicos, para alcançar determinados nichos ideológicos e sociais. Por exemplo, o público que assiste um programa culinário entre segunda-feira e sexta-feira é um, mas, doutra parte, o público que assiste todos os domingos partidas de futebol é, em geral, outro público. Esta programação tradicional da televisão brasileira vem sendo fortemente enfrentada pelos aplicativos de

5 Sobre o tema Cf. JENKINS, 2008; ADORNO; HORKHEIMER, 1985.

6 Sobre o tema Cf. MACHADO, 2007.

streamings ('transmissão'), os quais estão fazendo muito sucesso e alcançando praticamente todas as classes sociais. Existem programas de *streaming* que cobram menos de dez reais por mês, disponibilizando centenas de filmes e séries para serem vistas quantas vezes os telespectadores tiverem interesse. Ora, podemos perceber que a chamada sétima arte, o cinema, também se transformou ao longo dos tempos e, atualmente, tudo indica que a relação do cinema com as plataformas *streaming* só começou e se intensificará ainda mais nos próximos anos. Já podemos afirmar, com alguma ousadia, que os filmes e séries das plataformas *streaming* podem ser chamados, hoje, de o cinema das massas.

Assim como existem tutores que orientam a programação nos canais da TV aberta, segundo, é claro, os interesses do mercado, os aplicativos também possuem essa orientação mercadológica. Idealismos à parte, é óbvio que a arte do cinema, da televisão e das séries é orientada segundo uma perspectiva mercadológica. Guerra (2017) identifica algumas características que fazem com que as pessoas fiquem 'presas' aos conteúdos audiovisuais. Para o autor, a todo instante acontecem disputas pela atenção das pessoas através de dinâmicas, associações, estratégias e uma infinidade de ferramentas de marketing, propaganda e consumo. O autor diz que:

Vivemos em um tempo em que nossa atenção é disputadíssima, o tempo todo, por centenas de milhões de difusores de conteúdo: pessoas, marcas, serviços, todos emitem informações que para justificar sua existência precisam ser capturadas e processadas por nosso cérebro. Nosso cérebro e nosso tempo são verdadeiros campos de batalha nos dias de hoje. O patrimônio de uma marca existe apenas na mente dos seus potenciais consumidores. Não é algo simplesmente criado e empurrado goela abaixo, mas construído com estratégias de comunicação que se dirigem à mente e nela se associam com o conhecimento, experiências, articulações e outras dinâmicas não estáticas, mas em constante mudança. Nossa atenção, em suma, é o grande butim que as marcas, sejam elas pessoas, sejam elas companhias, almejam ao travar essa feroz batalha simbólica por seu cérebro (GUERRA, 2017, p. 80).

Uma longa tradição filosófica e sociológica trata do tema da indústria cultural. Autores como Adorno, Horkheimer, Walter Benjamin, entre outros, expuseram a forma instrumental tendenciosa da produção artística das sociedades de massas do capitalismo. Mais importante que a perfeição do produto, isto é, da obra realizada, é a difusão de conteúdos que afetem a mente das pessoas e as façam

ter desejos. Na verdade, uma vez que a televisão e o cinema fazem parte desse jogo, as experiências e articulações estéticas são amplamente definidas por elementos externos à arte.

Lembremos que somos seres audiovisuais. As imagens vêm adquirindo formas e contornos desde as pinturas rupestres nas cavernas, desde a nossa pré-história. Somos amplamente afetados pela beleza e pela feiura das coisas. Inclusive, o filósofo Umberto Eco, com muita propriedade, organizou dois importantes livros intitulados: *História da Beleza* e *História da Feiura*⁷.

Se a beleza não é um dado absoluto, essa é uma questão filosófica a ser discutida em outro momento. Seja como for, somos movidos por imagens, por explicações sobre o que vemos, sentimos e vivemos. Estamos envolvidos na teia das imagens e percepções que nos tocam. Justamente por vivermos como o resultado dos jogos das emoções e percepções é que Platão (427-347 ac.) apresentou sua *alegoria da caverna*. Qual a diferença entre o simulacro e a verdade? Uma cópia é a imagem distorcida de uma entidade real e verdadeira a-temporalmente? O platonismo e a filosofia grega antiga lançaram questões que influenciaram toda nossa cultura ocidental.

No mundo contemporâneo, certamente a criação da fotografia com Joseph N. Niepce (1826) e o advento da produção dessas com Louis J. Mandé Daguerre (1839) modificou o tratamento dado à relação original/cópia. Não fazemos mais, tal como propunha Platão, uma análise da beleza segundo uma estrita separação entre original e cópia, uma vez que a própria fotografia, atualmente, não é um mero simulacro, mas ela mesma é sua própria medida de ser e de arte. Isto é, a fotografia e todo o cinema modificaram nossa forma tradicional de pensar a arte e as imagens. Uma imagem não é um mero modo figurativo que representa um original, como defendia Platão. A própria imagem criada em uma fotografia, ela é um original único, isso é, ela pode ser arte no sentido pleno do termo.

É interessante observar o curioso processo de lançamento das plataformas *streaming* no Brasil. A primeira impressão das pessoas muitas vezes era: lançaram depósitos virtuais de obras antigas e novas. Havia algo um pouco retrô no modo como estas plataformas disponibilizaram, inicialmente, acervos enormes de filmes antigos, com menos filmes novos

7 Cf. ECO 2007, 2010.

sendo oferecidos. Ocorre é que o público que gosta de assistir filmes antigos e clássicos começou a consumir essa forma de cinema tanto quanto as pessoas que gostam de filmes novos. Estes dois públicos são coesos em uma mesma percepção: um excelente lazer, bom e barato, a ser consumido e gerido em casa. Com outras palavras, uma excelente oportunidade de ter acesso a filmes e séries com baixo investimento mensal. Se é caríssimo ir até o cinema, agora, o cinema está em casa, basta escolher os filmes e séries. Assim, bem mais barato e prático, as pessoas deixaram de ir aos cinemas muito antes de a pandemia COVID-19 estourar e bagunçar o mundo inteiro. Desta forma, o mercado, primeiramente, recuperou esse material cinematográfico e deu sobrevida a estes produtos que não tinham mais boa saída de vendas no formato tradicional. Para agregar ainda mais valor e dominar o nicho cinematográfico, agora as plataformas produzem filmes e séries de extrema qualidade, fidelizando milhares de consumidores que pagam religiosamente suas mensalidades. Por exemplo, para quem gosta de filmes antigos e clássicos, um DVD de um filme antigo que em uma banca de jornais ou através da compra em sites, que custe por volta de vinte reais, com as plataformas streaming, o consumidor tem acesso a este filme e a outras centenas de obras, investindo, por vezes, menos de dez reais por mês. Assim, entre as vantagens da utilização de plataformas streaming, podemos assinalar algumas que parecem evidentes: a) a diversidade de filmes, séries e documentários disponíveis; b) não é necessário realizar download dos conteúdos para assistir; c) não é preciso ter espaço físico de armazenamento (estantes etc.); d) é possível acessar de qualquer lugar, utilizando uma *Smartv* ('televisão inteligente'), ou um celular ou um computador.

Uma questão polêmica sobre a suposta democratização do cinema afirma que a *Netflix* não vai democratizar o cinema e você já deveria saber disso. Cury (2020) explica que:

Os serviços de streaming não são um repositório infinito de produções (mesmo que tenhamos essa sensação quando demoramos para escolher o que assistir diante de tantas opções). Um filme, por mais antigo que seja, tem custos de aquisição e até mesmo de manutenção no streaming, já que ocupa algum espaço nos servidores. Isso torna sua presença mais difícil nas plataformas, já que estas preferem ocupar espaços com filmes mais procurados (CURY, 2020, n.p).

Ocorre que os nichos dos serviços *streaming* se segmentaram e competem de forma voraz. A plataforma *Netflix* que é um sucesso no Brasil, não é líder em outros mercados. E, mesmo no Brasil, a situação pode mudar muito em breve, pois basta lembrarmos que a gigante corporação *Amazon* comprou recentemente a MGM por 8,45 bilhões de dólares⁸. O serviço básico da *Primevideo* custa atualmente nove reais e noventa centavos por mês, e o cliente ainda tem acesso à *Primevideo* (*Streaming* de filmes), *Amazonmusic* (*Streaming* de músicas), *Primereading* (Acesso virtual a centenas de livros e revistas digitais) e, por fim, com direito à frete grátis e outras vantagens em compras promovidas por esta fidelização. De toda forma, destoando da abordagem de Daniel Cury, acreditamos que existe sim uma evidente popularização das obras cinematográficas. É claro que tais popularizações ocorrem, conforme já explicado, através de massificações que não têm interesse em educar as pessoas para que apreciem obras clássicas e as contextualizem artisticamente e politicamente. Seja como for, a visão maniqueísta entre cinema/arte e TV/popular parece ter sido abalada com essa nova forma de acesso aos filmes através das plataformas streaming. A partir desta discussão, podemos refutar o suposto rebaixamento da fotografia em relação às pinturas dos grandes artistas. Atualmente um grande fotógrafo pode ter tanta fama, ser tão respeitado e ganhar tanto dinheiro quanto um grande pintor. Desta feita, a fotografia é uma arte em si mesma e tal qual ela é. Em relação às séries produzidas e reproduzidas nas plataformas streaming, inicialmente elas eram consideradas com status inferior aos filmes que eram lançados no cinema. Esta situação foi, como pode ser percebido nas últimas edições das premiações do Oscar, completamente alterada. Provas dessa nova situação é que muitos filmes e séries produzidas pelas plataformas *streaming* são premiadas e respeitadas⁹.

Podemos considerar, a título ilustrativo, que os desenvolvimentos das expressões simbólicas, artísticas e culturais sempre dependeram do aprimoramento de algum tipo de tecnologia, desde as tintas e instrumentos usados nas pinturas das paredes de uma caverna (como as famosas cavernas de Lascaux, por exemplo), passando pela costura das roupas nas peças de teatro e, com o advento da internet, emergiram os serviços de *streaming* como *Netflix*, *Primevideo*, *GloboPlay* e tantos outros. De um modo ou de outro, as produções artísticas veem

8 Cf. Amazon anuncia compra da MGM por US\$ 8,45 bilhões e esquenta guerra do streaming.

9 Cf. Oscar 2021: Todos os ganhadores do prêmio da Academia de Hollywood e onde vê-los.

se desenvolvendo em uma relação complexa com o tecnológico e o mercado.

2. TECENDO ENREDOS A PARTIR DO FOLCLORE BRASILEIRO SEGUNDO A SÉRIE *CIDADE INVISÍVEL*

A história desvelada na série *Cidade Invisível* faz um contraponto entre a vida em um povoado ribeirinho e a vida na cidade do Rio de Janeiro. É muito interessante essa forma dialógica de apresentar o enredo e suas tramas, a partir dos pontos de convergência e de oposição entre estes mundos tão singulares e estranhos um ao outro. A vila Toré é apresentada como a última comunidade extrativista na floresta do Cedro, a poucos quilômetros da cidade do Rio de Janeiro. Seus habitantes são envolvidos por uma rica diversidade étnica com a mistura de povos indígenas, afrodescendentes e brancos de origem europeia. O vilarejo é composto por casas feitas em terra firme, debaixo das árvores da mata e próximo aos rios. Composto por pescadores e agricultores de subsistência, o vilarejo vive e resiste ao tempo, às adversidades oriundas da ascensão dos grandes centros urbanos e mantém a transmissão oral de suas histórias e saberes ancestrais, modos de vida e cosmovisões.

Uma das características que marcam as comunidades extrativistas é que a extração vegetal, animal e mineral têm um fim lucrativo, mas também possuem como característica a produção em vias de subsistência. Por conta disso e, considerando as riquezas que envolvem a floresta do Cedro e os rios que banham aquela região, o vilarejo é ameaçado por conta de negociações envolvendo a construção de um empreendimento. É quando surge então a figura da antropóloga Gabriela que é a pessoa que busca defender a permanência do povoado ribeirinho naquela localidade.

Nas primeiras cenas do primeiro episódio, é mostrada uma celebração com música, dança e comidas típicas. Ao iniciar um incêndio na floresta, Luna, filha da antropóloga Gabriela com o policial Eric, acaba por adentrar na mata e sumir, correndo grande perigo. Quando Gabriela percebe, vai atrás de sua filha na mata, morrendo em seguida devido ao incêndio. Luna reaparece e o mistério é então estabelecido: O que aconteceu?

Conforme a trama vai avançando, percebemos que se trata do *corpo seco*, uma entidade que adentra o corpo de um caçador que morre no primeiro episódio ao tentar matar o Curupira, personagem que será fundamental no decorrer da trama. No folclore brasileiro, *corpo seco* é um defunto que é amaldiçoado a permanecer na terra após ser rejeitado por Deus e pelo Diabo. O Curupira é uma entidade que vive nas florestas e a defende contra possíveis caçadores. Consta-se de um homem de cabelos ruivos e/ou vermelhos como fogo, pés virados para trás e com agilidade e habilidades sobrenaturais.

Outras entidades aos poucos vão surgindo na trama, como partes elementares e fundamentais. São elas: o *Boto*, identificado na série como o metamorfo *Manaus*, a *Sereia*, identificada na série como a cantora *Camila*, a *Cuca*, identificada na série como a dona de boate *Inês*, o *Saci*, identificado na série como o morador de rua *Isac*, o *Tutu Marambá*, que é o braço direito da *Cuca* e no folclore brasileiro é algo como o *Bicho Papão* e o já mencionado *Curupira*, identificado na série como o alcoólatra *Iberê*.

Depois dessa prévia a respeito dos personagens e quem eles são na série *Cidade Invisível*, é mister compreendê-los dentro do nosso folclore.

O folclore brasileiro é importantíssimo para o Brasil como identidade do nosso povo, devido ao fato de ser riquíssimo no que concerne à cultura, pois possui influência egípcia, europeia e principalmente, indígena e negra, tal como o caldeirão cultural que está inserido em nossa identidade e história brasileira. A vasta quantidade de personagens e contos, faz com que parte da população desconheça a fundo suas histórias. E cada vez mais, infelizmente, o folclore vem se tornando algo distante das novas gerações, fato que torna a série da *Netflix* tão relevante, pois além de resgatar nossa cultura, a difunde pelo mundo.

Devemos ter em mente que o folclore não é algo estanque em si mesmo, por muitas vezes se entrelaça e se confunde com os conhecimentos de vida e natureza dos anciões e dos povos indígenas, tomando contornos distintos e absorvendo as peculiaridades de cada região do nosso imenso Brasil.

Pode-se dizer, que as lendas do folclore, apesar de sua gigantesca importância, não eram muito conhecidas nas grandes cidades, até que no início do

século XX, o escritor Monteiro Lobato começou a escrever sobre elas, dando-lhes nova importância e dimensão.

O Sacy-pererê: resultado de um inquérito, foi a primeira obra do autor, publicada em 1918, sendo adaptada para o público infantil em 1921 com o nome de *O Saci*, como parte da coleção *O Sítio do picapau-amarelo*.

A entidade *Saci / Saci-Pererê* teve sua lenda iniciada na região sul do Brasil, conhecido por ser um menino negro, careca, de baixa estatura e que possui somente uma perna. Tem como vestimenta *short* e gorro vermelhos e fuma um cachimbo.

Diz a lenda que ninguém sabe ao certo quantos são, mas que nasceram a noite, em meio a trovões e forte tempestade, no interior da mata, após uma “gestação” de sete anos dentro de gomos de bambus.

Se caracteriza por ser extremamente travesso, por gostar de assustar as pessoas, maltratando-as até seu esgotamento físico-psicológico. Anuncia-se a noite por seus fortes e assombroso assobios e por apresenta-se muitas vezes, como um pequeno furacão/redemoinho, por isso chamado de endiabrado e visto por muitos como uma entidade maléfica.

Durante o fenômeno do furacão/redemoinho, ele pode ser capturado, para isso, basta a pessoa jogar dentro do redemoinho um rosário de mato bento ou uma peneira, sendo mais encontrado na literatura a captura pela peneira. Em seguida, a pessoa deve retirar seu gorro, fazendo assim, que esse ser encantado, perca seus poderes.

Para mantê-lo preso, deve-se colocá-lo numa garrafa que tenha uma cruz desenhada, o objetivo é impedir sua fuga.

Estima-se que o Saci vive aproximadamente 77 anos, sendo que, depois desse período, ele se transformar em cogumelo da espécie “orelha-de-pau”, os quais são encontrados nos troncos das árvores.

O ser místico Curupira é um dos personagens mais conhecidos do folclore brasileiro. Sua lenda tem origem no norte do Brasil, sobretudo no Amazonas e Pará, com procedência indígena. Sua história é bastante antiga, quiçá a mais antiga de todas, havendo

menção desde o século XVI. Tem-se relatos feitos pelos portugueses desde 1560, em uma carta do padre jesuíta José de Anchieta, como alude Câmara Cascudo (s/d):

É coisa sabida e pela boca de todos corre que há certos demônios e que os brasis [indígenas que habitavam o Brasil] chamam corupira, que acometem aos índios muitas vezes no mato, dão-lhe açoites, machucam-nos e matam-nos. São testemunhas disto os nossos irmãos, que viram algumas vezes os mortos por eles (CÂMARA CASCUDO, s/d, p. 332).

Ele se caracteriza por ser um ser fantástico da mata com a altura de um menino de aproximadamente 12 anos, cabelos ruivos e/ou de fogo, dentes verdes e pontiagudos, pés ao inverso com os calcanhares para frente e, destaca-se por sua grande velocidade e força física. O Curupira é considerado o maior protetor das florestas e é temido pelos índios e caçadores. Os indígenas oferecem presentes quando entram na floresta para impedir que sejam vitimados pelo Curupira, uma vez que precisam adentrar na mata para caçar a fim de terem com que se alimentar. Para escapar do Curupira é necessário que se realize um nó em um pedaço de cipó.

O *Boto Cor-de-rosa* é uma lenda que também remete à região norte do país, contudo, não se tem provas de origem indígena, mas de uma lenda trazida para o Brasil no século XVIII e aqui adaptada, sendo que a ideia do boto como animal sedutor, só se estabeleceu na cultura popular em meados do século XIX.

Segundo ‘reza a lenda’, nas primeiras horas da noite o boto se transforma em um homem de faixa etária entre 20 e 30 anos, branco, alto, corpo atlético, que gosta de dançar, beber, é muito bonito e sedutor. Está sempre vestido com calça, blusa e sapatos brancos e se individualiza por estar sempre com chapéu na cabeça, que tem por escopo, esconder o furo pelo qual respira.

Em algumas regiões dizem que essa transformação ocorre em qualquer festa realizada nas comunidades ribeirinhas, enquanto em outras, descrevem que só ocorre nas noites do mês de junho, em que há lua cheia, durante as festividades de Santo Antônio, São João e São Pedro.

Também vemos divergências no que tange ao tipo de vítima do *Boto*, em alguns locais falam ser as

moças virgens, em outros defendem ser a moça mais bonita da festa.

Apesar das pequenas diferenças, todos concordam que o *Boto* seduz a moça, pratica relação sexual e antes que o dia amanheça retorna para o rio e nunca mais volta, deixando-a grávida de uma criança “sem” pai.

Em concordância temos a fala de Câmara Cascudo (s/d), que em sua obra *Dicionário do Folclore Brasileiro* aduz:

Nas primeiras horas da noite transforma-se em um bonito rapaz, alto, branco, forte, grande dançador e bebedor, e aparece nos bailes, namora, conversa, frequenta reuniões e comparece fielmente aos encontros femininos. Antes da madrugada pula para a água e volta a ser o boto (CÂMARA CASCUDO, s/d, p. 183).

Até hoje, nas comunidades ribeirinhas, se utiliza falar ‘filho do boto’ ao se referir a uma criança que nasceu de mãe solteira e pai desconhecido.

A personagem *Cuca* é uma das mais conhecidas e populares do folclore brasileiro, em que pese não ser oriunda do Brasil. Estudiosos acreditam que essa lenda chegou no nosso país por meio dos primeiros colonizadores portugueses e deriva do personagem *Cuca*, que possui características muito semelhantes à nossa *Cuca*. Esse personagem difundiu no Brasil por meio das cantigas de ninar, que possuíam por objetivo colocar medo nas crianças e fazê-las dormir cedo. Ela se caracteriza, originariamente, por ser uma mulher idosa, pele enrugada, cabelos longos, brancos, feições assustadoras e movida unicamente pelo sentimento da maldade. Sua principal peculiaridade é de ser uma bruxa que fica espreitando as crianças pela noite e raptando as desobedientes.

Com os diferentes atributos dados à *Cuca* por Monteiro Lobato, em seus famosos livros “*O Sítio do pica-pau-amarelo*”, hoje ela é vista no imaginário popular, como um jacaré bípede, de cabelos longos, loiros, perversa e que possui poderes mágicos, tal qual uma bruxa. Ambas as descrições são bem diferentes, fisicamente, do que foi trazido ao presente momento na série *Cidade Invisível*.

A *Sereia Iara* é de uma lenda que hoje permeia nosso folclore, mas, a exemplo da história da *Cuca*, ela possui origem no folclore português e com passar

do tempo, inserida, modificada e adaptada no Brasil. É uma lenda muito conhecida na região norte do país.

Aduz a lenda que *Iara* era uma índia forte e guerreira, filha do *Tuxaua* (‘líder político indígena’) de sua comunidade indígena e a única mulher de quatro irmãos. Certo dia seus irmãos, por inveja, tentaram matá-la. Todavia, ela resistiu aos ataques e os matou. Seu pai, ao tomar ciência do ocorrido, irritado, ordenou que a jogassem entre os rios Negro e Solimões, na região de Manaus, Amazonas. Ela teria sido salva pelos peixes e se transformado na *Sereia Iara* durante uma noite de lua cheia. Ela possui tronco de uma belíssima mulher e calda de peixe, é dona de uma linda voz que encanta e seduz os homens, que vão para junto dela debaixo d’água. Aqueles que são seduzidos nunca mais são vistos novamente.

Existe uma vertente que a vê como protetora dos rios, fazendo mal somente aos homens com atitudes predatórias em relação aos rios e seus animais, entretanto, existe a corrente de estudiosos que a veem como uma mulher má e amargurada pela sua história de vida, seduzindo a matando todos os homens que cruzam seus rios. Segundo definição de Câmara Cascudo (s/d):

Nome convencional e literário da mãe-d’água (CÂMARA CASCUDO, s/d, p. 449).

O *Corpo Seco*, por sua vez, é parte integrante do folclore brasileiro advindo das regiões sul e sudeste. Sua história se remete a um ser tão asqueroso e repugnante, que nem a terra queria decompor o seu corpo. É uma criatura que praticou tantas maldades em vida, que nem Deus e nem Lúcifer quiseram sua alma. Trata-se de uma espécie de zumbi, uma criatura amaldiçoada. Como relata SILVA (s/d)

Como a alma do defunto não foi aceita no céu e no inferno e a terra rejeitou devorar o corpo, o morto retorna ao plano dos vivos e, na condição de nem vivo nem morto, vai aterrorizar os viventes que passarem por ele. Como não é morto, o seu corpo não apodrece, mas, como não é vivo, também não é alimentado, portanto, o corpo-seco, literalmente, tem o corpo ressecado, com apenas os ossos e o couro (SILVA, s/d, n.p).

Uma corrente de estudo diz que foi amaldiçoado por matar sua própria mãe, enquanto outra diz que sua maldição veio pela prática de múltiplas maldades no decorrer de sua existência. Ser mítico do folclore brasileiro, *Tutu* se assemelha por

demais com a Cuca, no que diz respeito a sua origem e disseminação no Brasil.

Tutu seria o equivalente a um Bicho Papão, uma criatura má, das sombras, que aparece no folclore brasileiro por influência portuguesa e também africana, e se espalhou pelo Brasil através das canções para dormir cantadas para as crianças. Trazemos à baila o que alude Silva (s/d) a respeito do personagem:

O tutu é muito associado com o bicho-papão, e, nas lendas, falava-se que ele estava à espreita das crianças que não adormeciam. O local em que o tutu esperava para devorar as crianças era atrás das portas dos quartos. Acredita-se que sua lenda tenha origem nas tradições de canções de ninar aterrorizantes que existiam na Europa.

Entretanto, fala-se também que essa história recebeu influência da cultura africana, uma vez que o nome do monstro deriva de quitutu, expressão do idioma quimbundo (falado na região de Angola) que significa “ogro” ou “papão”. A tradução do termo, como podemos perceber, reforça a associação do tutu com o bicho-papão (SILVA, s/d, n.p).

Esses são alguns dos vários personagens que fazem parte da nossa cultura amazônica e do folclore brasileiro. Alves (2017) elencará 141 personagens de diversas origens, como indígena, africana, europeia e oriental, que compõe esse glossário místico e sobrenatural brasileiro. Na série, eles sofrem adaptações de modo que se encaixem na proposta de uma série de ficção e não como uma transmissão fiel à história tradicional.

Outro cenário mostrado na série é a realidade da vida na cidade. O Rio de Janeiro apresenta suas belas praias e paisagens, mas também terá outro cartão postal além do famoso slogan ‘O Rio de Janeiro continua lindo’: a vida dos moradores de rua e as precárias ocupações urbanas. É nesse complexo centro urbano que a série adquire novos formatos. A respeito da ideia da constituição e percepções da cidade, Ferrão (2003) diz:

Hoje vivemos cada vez mais em cidades sem confins, palimpsestos complexos onde cascos históricos, subúrbios massificados ou de luxo, interstícios rurais, cidades de média dimensão ou parques naturais se articulam entre si no quadro de dinâmicas urbanas de extensão geográfica muito diversificada (FERRÃO, 2003, p. 219).

Dois personagens principais se relacionam

com ambos os cenários: O Isac (o nome é, na verdade, um anagrama para Saci) e o Iberê, que é o Curupira. Isac, apesar de ter uma realidade difícil proveniente da vida no Rio Invisível¹⁰, nos lembra muito um *flâneur de Baudelaire*, na definição apresentada por Carvalho (2015):

Um flâneur é o caminhante sem destino que se entrega às impressões e ao espetáculo do momento que encontra em seu caminho, com tranquilidade e sem se inserir na paisagem; o observador apaixonado. A multidão é o seu domínio, como o ar é o do pássaro e o mar o do peixe. Ele tem uma paixão e um credo: desposar a multidão (CARVALHO, 2015, p. 804).

Com seu bom humor e brincadeiras, Isac usa uma perna mecânica e uma bandana vermelha que o torna identificável como Saci logo nos primeiros instantes. Entretanto, a vida nas ruas também se mostra dura e implacável, tanto com ele quanto com Iberê, que possui problemas de alcoolismo e mobilidade reduzida, devido sua “deficiência física”, por ter seus pés voltados para trás, colocando-o na condição de indivíduo cadeirante, vivendo em locais sem acessibilidade.

A questão das críticas socioambientais também é, de fato, pertinente e constante na série, tendo em vista que os moradores da vila Toré não querem renunciar ao seu espaço e suas tradições. Uma das figuras principais dessa resistência é o Ciço, um ancião da vila que defende a permanência das pessoas na região e conhece a realidade das entidades místicas. Embora, em muitos momentos, as falas e posicionamentos sociais de Ciço sejam negligenciadas, sua reivindicação é legítima.

Caetano, Silva e Alves (2017) tratam do respeito e da importância do território como elemento constituidor da identidade sociocultural dos povos e comunidades tradicionais, afirmando que:

No modelo atual de desenvolvimento econômico, de avanços tecnológicos e seus múltiplos cenários de mudanças e sociedades líquidas, as comunidades tradicionais sofrem um processo de invisibilização e negação de seus direitos, tradições, identidade e territórios (CAETANO; SILVA; ALVES, 2017, p. 349-350).

Podemos fazer uma analogia da situação vivenciada pelas entidades folclóricas da série, com o que diz Bauman (2005 *apud* Lima, 2019):

(...) a identidade de um indivíduo ocorre a partir de seu nascimento em um país e sua afirmação dentro

10 Apresentamos aqui o Rio Invisível como uma representação simbólica de povos que vivem às margens sociais na cidade do Rio de Janeiro, a saber: pobres, moradores de rua, moradores de ocupações e outros grupos marginalizados socialmente.

dessa nacionalidade, ou seja, para possuir uma determinada identidade nacional tem que ser aceito oficialmente no seu reduto social (BAUMAN, 2005 apud LIMA, 2019, p. 43).

Indo nessa mesma direção, LIMA (2019), afirma que:

Desse modo, para o indivíduo da modernidade líquida, as identidades são portadas como algo leve e passageiro, porque o medo da solidão e abandono contribui para que as pessoas estejam sempre disponíveis e desimpedidas para um relacionamento, mesmo que não seja duradouro, afinal busca-se apenas o momento presente (LIMA, 2019, p. 43).

Destarte, vemos que a série retrata que as figuras folclóricas passam por uma crise de identidade, sendo mais marcante no personagem Curupira, por não se identificarem com o meio ao qual estão inseridos e por não poderem demonstrar suas reais personalidades, pela certeza de não serem aceitos e até temidos pela sociedade.

Como descrito anteriormente, as entidades vivem na série, no submundo do Rio de Janeiro, a margem da sociedade e das benéncias sociais.

Não obstante, podemos afirmar à luz do entendimento de Bauman (2005), Caetano, Silva e Alves (2017) e, Lima (2019), que a identidade de um povo não se perde, mesmo que este saia de seu habitat de origem, aquela se transforma em razão da função social, onde há uma troca, mas nunca a perda da identidade primária, em razão de ser líquida e, com isso, se moldar e agregar culturas e costumes de onde quer que esteja.

Isso fica bem claro no último episódio da primeira temporada, quando Iberê, após passar por um grande sofrimento, pela catarse, devido à perda de seu amigo Isac, encontra forças dentro de si em meio a revolta e volta a se reconhecer como ser dotado de poderes, força e merecedor de respeito. Ele então retorna às suas origens, regressando para floresta do Cedro como Curupira, abandonando a cadeira de rodas e nos encantando, mostrando toda sua força, habilidade e magia.

Ao assistir episódios da série *Cidade Invisível*, o telespectador poderá identificar e sentir os efeitos da catarse nas descargas de sentimentos e emoções, as quais a obra nos expõe.

Segundo o Dicionário Houaiss da Língua

Portuguesa (2001), a catarse é:

Significando purificação, purgação, mênstruo, alívio da alma pela satisfação de uma necessidade moral (HOUAISS, 2001, n. p.).

O vocábulo catarse, aos olhos de Aristóteles, refere-se à purificação da alma por intermédio de uma descarga emocional advinda de um trauma. Costumeiramente, catarse é remetida à Poética, de Aristóteles:

A tragédia é a representação de uma ação elevada, de alguma extensão e completa, em linguagem adornada, distribuídos os adornos por todas as partes, com atores atuando e não narrando; e que, despertando a piedade e o temor, tem por resultado a catarse dessas emoções (ARISTÓTELES, 2000, p. 43).

Etimologicamente podemos dizer que catarse (*kátharsis*) tem sua origem no grego antigo, significa purificação (*purificare*) tem interpretação e aplicação em vários contextos da vida do indivíduo em sociedade, como por exemplo, na medicina, na filosofia, na psicanálise, na educação, na arte e na religião, dentre outros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aqui discutimos questões sobre o folclore brasileiro e sua relação com a religião, a cultura, a sabedoria popular e o lúdico. Realizamos em um mesmo movimento uma análise da série *Cidade Invisível*, disponível no serviço de *streaming Netflix*, com nosso olhar sobre elementos místicos, culturais e simbólicos apresentados no enredo, tais como personagens como o *Boto*, o Curupira, a sereia, a Cuca, o Saci, o Tutu Marambá e o Bicho Papão. Em sua primeira temporada, com sete episódios, a série abordou uma história envolvente que apresenta uma reflexão sobre crenças, religião, natureza, meio ambiente e a cultura brasileira. Partindo do pressuposto de que estamos abordando uma série de plataforma de *streaming* popular, lembremos que se trata de arte audiovisual para as massas por meio de películas de curta duração (série). Na religião, bem como na arte, conforme nos legou Aristóteles, o expectador participa de uma espécie de purificação da alma, de exortação das emoções. A cultura cristã se apropriou deste conceito de catarse como libertação dos pecados e união com Deus, por meio de rituais, cultos e/ou orações, característicos de cada seita, de cada grupo religioso, que trazem em si, grande

envolvimento psicoemocional, com características de expurgação do mal que aflige o indivíduo, buscando, por conseguinte, a remissão do fiel.

Na arte, seja numa pintura, numa música, numa dança, numa peça de teatro, num filme, ou numa série, como no caso ora sob análise, a catarse se manifesta por meio de fortes sentimentos e tensões emocionais, que resultam num pico de emoção e posterior alívio, trazendo ao indivíduo uma sensação de leveza para a alma. É óbvio que neste artigo não estamos fazendo uma análise estrutural-analítica do conceito aristotélico de catarse. Nos apropriamos de algumas teses deste conceito, para aplicá-lo em uma reflexão sobre o lúdico e o folclore a partir da série *Cidade Invisível*. Consideramos que a série proporciona a catarse para quem a assiste, por provocar a empatia do público para com os moradores da vila Toré e seus problemas de subsistência e moradia, igualmente em relação a Eric e seu drama pessoal referente à dolorosa perda de sua esposa, bem no tocante às entidades folclóricas, que se dará pela comoção atinente ao fato de viverem em desgraça pessoal, por não estarem em seus locais de identidade e, com isso, sem seus propósitos e objetivos de vida. Desse modo, podemos entender o que são essas sensações que a série traz, provocando uma explosão de sentimentos e comoção ao telespectador.

No Brasil, observa-se que cada região descreve os mesmos personagens folclóricos, mas com histórias diferentes, incorporando-se ao contexto, cultura e crenças de cada uma. As histórias do folclore são passadas de adultos para crianças há décadas, elas são estudadas nas escolas e fazem parte da cultura do povo brasileiro. Apesar de a série ser do ano de 2021, não é de hoje que são feitos filmes, desenhos ou séries com temas folclóricos, abordando personagens como Yara, *Boto*, Saci-Pererê, Curupira e outros. Alguns direcionados ao público infantil, buscando ensinar um pouco mais sobre as lendas e mitos que permeiam o folclore brasileiro, e outros para jovens e adultos, a exemplo da série *Cidade Invisível*, que é voltada para maiores de dezesseis anos.

Nos indivíduos folclóricos predomina a função imaginativa, que reveste e/ou afasta o real, gerando a interpretação folclórica. Quando são levados para a vida real, para uma cidade e vivem

com pessoas reais, humanas, a lenda vira história e é contada com características da mesma forma, reais. A série *Cidade Invisível* mostra que esses seres vivem ‘invisíveis’ na nossa sociedade. Mas, nesse contexto entre lenda e história, é possível observar a realidade que nos cerca é cheia de desafios e imperfeições. Infere-se que a série pretende se comunicar com uma linguagem que permeia o folclore, mas retrata a realidade.

Quem assistir sentirá desejo de ‘maratonar’, pois com um enredo envolvente e com uma catarse presente de maneira constante, o indivíduo será tomado por emoções e, certamente, verá a grande qualidade na discussão de todos os temas abordados, provocando ao telespectador um desejo de continuar a assistir a série e por saber mais sobre o folclore. Perceberá, ainda, a valorização da natureza e da cultura brasileira, além da alta qualidade das filmagens, história e atores desempenhando de forma excelente cada papel.

Além disso, *Cidade Invisível* resgata e traz para a nova geração questões sobre o folclore brasileiro, o qual vem sendo covardemente substituído e apagado pela incorporação da cultura estrangeira e desvalorização do que é nacional. Podemos afirmar que a série influencia na reflexão sobre as nossas raízes, da identidade como povo, provido de uma riquíssima cultura. Ademais, é uma excelente opção de entretenimento.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- _____. *O fetichismo na música e a regressão da audição*. São Paulo: Nova Cultural, 2000.
- ALVES, J. C. *Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro*. São Paulo, SP: Edições SESC, 2017.
- Amazon anuncia compra da MGM por U\$ 8,45 bilhões e esquentada guerra do streaming. *Moneytimes*, 2021. Disponível em: <<https://www.moneytimes.com.br/amazon-anuncia-compra-da-mgm-por-u-845-bilhoes-e-esquentada-guerra-do-streaming/>> Acessado em: 10/06/2021.
- ARISTÓTELES. *Poética*. Tradução: Baby Abrão. In:

- Coleção Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 2000.
- AYALA, M.; AYALA, M. I. N. Cultura Popular no Brasil. São Paulo: Ática, 1987.
- BAUMAN, Z. O Mal-estar da Pós-modernidade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.
- _____. Identidade: Entrevista a Benedetto Vecchi. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2005.
- BAZIN, A. O que é o cinema? São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. Trad. Francisco De Ambrosio Pinheiro. Porto Alegre: Editora Zouk, 2012.
- BRANDÃO, C. R. O que é folclore? São Paulo, SP: Brasiliense, 2017.
- CAETANO, R. F; SILVA, R. N. P; ALVES, E. S. O território como elemento constituidor da identidade sociocultural dos povos e comunidades tradicionais: A Constituição Sócio-histórica da Comunidade Ribeirinha de São Carlos (Baixo Madeira, Porto Velho/RO). Revista Saberes da Amazônia, v. 2, p. 348-363, 2015. Disponível em: <<https://www.fcr.edu.br/ojs/index.php/saberesamazonia/article/view/208>> Acessado em: 02/05/2021.
- CÂMARA CASCUDO, L. Dicionário do Folclore Brasileiro. São Paulo: Ediouro, s/d.
- CARVALHO, R. B. O Flâneur na *Cidade Invisível*. In: VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, 2015, Goiânia. Anais do VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: arquivos, memórias, afetos. Goiânia: Núcleo Editorial FAV, 2015. v. 8. p. 80-805. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/2015.Narrativas_renatacarvalho.pdf> Acessado em: 02/05/2021.
- CIDADE INVISÍVEL – 1ª Temporada. Produção de Carlos Saldanha. Série da *Netflix*. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/80217517>> Acessado em: 02/05/2021.
- CURY, D. A *Netflix* não vai democratizar o cinema e você já deveria saber disso. *Cinemação*, 2020.
- Disponível em: <<https://cinemacao.com/2020/07/21/a-netflix-nao-vai-democratizar-o-cinema-e-voce-ja-deveria-saber-disso/>> Acessado em: 10/06/2021.
- ECO, U. (Org.) História da Beleza. Tradução de Eliana Aguiar, Rio de Janeiro: Record, 2010.
- _____. (Org.) História da Feiúra. Tradução de Eliana Aguiar, Rio de Janeiro: Record, 2007.
- EDELWEISS, F. Apontamentos de Folclore. Salvador, BA: EDUFBA, 2001.
- FERRÃO, J. Intervir na Cidade: Complexidade, Visão e Rumo. In: Portas, Nuno; Domingues, Álvaro; Cabral, João (org.). Políticas Urbanas, Tendências, Estratégias e Oportunidades. Portugal: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003, p. 218-225. Disponível em: <http://home.fa.ulisboa.pt/~miarq4p5/PlanUrbano2011-12/JFerr%C3%A3o-Intervir%20na%20cidade_Pol%C3%ADticasUrbana.s.pdf> Acessado em: 02/05/2021.
- FERNANDES, F. O Folclore em Questão. São Paulo: Editora Hucitec, 1978.
- GHIRALDELLI, P. J. Introdução à Filosofia. São Paulo: Manole, 2003.
- GOLOVATY, R. V. Cultura popular: saberes e práticas de intelectuais, imprensa e devotos de Santos Reis, 1945-2002. Dissertação de Mestrado. Uberlândia: UFU, 2005.
- HOUAISS, A. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- JENKINS, H. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008.
- LÉVY, P. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LIMA, J. R. O indivíduo na sociedade líquido-moderna e a identidade nacional. Periódicos Eletrônicos, v. 9, n. 19, 2019. Disponível em: <<http://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/bauman/article/view/9893/6538>> Acessado em: 08/12/2022.
- MACHADO, A. O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.
- MORITA, J. H. Cidade invisível: É possível corrigir

a falta de representatividade na 2ª Temporada?.

Rolling Stone Brasil, 2021. Disponível em: <<https://rollingstone.uol.com.br/noticia/cidade-invisivel-e-possivel-corriger-falta-de-representatividade-na-2-temporada-entrevista/>> Acessado em: 08/12/2022.

OSCAR 2021: Todos os ganhadores do prêmio da Academia de Hollywood e onde vê-los. BBC, 2021. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-56884979>> Acessado em: 08/12/2022.

PORTELLA, R. Religião, Sensibilidades Religiosas e Pós-Modernidade. Da ciranda entre religião e secularização. REVER - Revista de Estudos da Religião, n. 2, p. 71-87, 2006. Disponível em: <https://www.pucsp.br/rever/rv2_2006/p_portella.pdf> Acessado em: 03/05/2021.

ROCHA, E. O que é Mito. São Paulo: Brasiliense, 7ª Ed, 1996.

ROCHA, G. Cultura Popular: Do Folclore ao Patrimônio. Revista Mediações (UEL), v. 14, p. 218-236, 2009. Disponível em <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/mediacoes/article/view/3358>> Acessado em: 02/05/2021.

SANCHIS, P. As religiões dos Brasileiros. Horizonte – Revista de Estudos de Teologia e Ciências da Religião, Vol. 1, n. 2, p. 28-43, 1997. Disponível em: <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/horizonte/article/view/412>> Acessado em: 12/02/2021.

SILVA, D. N. "Corpo-seco". Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/folclore/corpo-seco.htm>>. Acessado em: 24/06/2021.

_____. "Tutu". Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/folclore/tutu.htm>> Acessado em: 24/06/2021.

Sucesso em mais de 40 países, *Cidade Invisível* terá 2ª temporada na *Netflix*. Disponível em: <<https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/sucesso-em-40-paises-cidade-invisivel-e-renovada-para-2-temporada-pela-netflix->> Acessado em: 10/06/2021.

VILHENA, L. R. Projeto e Missão. O Movimento Folclórico Brasileiro, 1947-1964. Rio de Janeiro: Funarte/Fundação Getulio Vargas, 1997.