



**Projeto tertúlia gaúcha:
MITOS, LENDAS,
CRENÇAS E TRADIÇÕES
FOLCLÓRICAS
DA REGIÃO SUL**

Projeto Tertúlia Gaúcha

A **Associação Cultural Centro de Tradições Gaúchas “Saudades da Querência”** promove no mês de **junho**, em proveito das comemorações folclóricas, inspiradas pelo clima de **festa junina**, realiza à beira da fogueira, uma **Tertúlia Gaúcha**, com roda de chimarrão, a narração de “causos” típicos da cultura gaúcha. A reunião à noite ao ar livre cria toda uma atmosfera para impressionar os presentes.

Nestes causos narram-se “histórias de pescadores” que, como se sabe, sempre contam a verdade (?). Também é comum narrar para os piazitos e gurias histórias de assombração e também sobre os “**Mitos e Lendas do Sul**”. E é nesse sentido que este material foi produzido.

Resgatar as lendas de um povo é mais do que não deixar que a tradição e a cultura morram. É reviver as marcas de uma identidade. Com esse projeto o CTG busca cumprir o seu papel social perante o povo gaúcho por meio de um produto para ler, guardar e se emocionar.

Espera-se que aqueles associados que tem o dom da narração folclórica, baseado nesse material, preparem-se antecipadamente para abrilhantar o evento. Também serão bem-vindas as participações de canto, declamação, e músicas instrumentais gaúchas. A preservação desses valores culturais insere-se dentro dos objetivos do nosso CTG. Mas o que é uma **Tertúlia**?

Tertúlia é um substantivo feminino e significa **uma reunião de família ou amigos**. Pode ser também classificada como **um coletivo de pessoas íntimas reunidas em prol de um mesmo objetivo**.

Normalmente, as tertúlias possuem uma conotação artística e didática, como um espaço para criação e discussão filosófica. Os **sinônimos** de tertúlia mais comuns são: reunião, assembleia e plenário.

Na região sul do Brasil, as tertúlias são conhecidas por momentos de festa e reforço do regionalismo sulista.

Festivais de música e canto também constituem as tertúlias, que podem ser organizadas e realizadas nas escolas, centros comunitários ou dentro de um grupo familiar isolado.

Aliás, nas escolas, as tertúlias possuem uma grande importância para o desenvolvimento do senso crítico e artístico do indivíduo, através de atividades lúdicas.

Agremiações literárias ou espaços para discussões sobre livros poéticos, fictícios ou não-fictícios, também podem ser considerados tertúlias. Nesse caso, uma tertúlia seria uma agremiação literária menor (com menos participantes) que uma academia literária ou uma arcádia literária.



O Rio Grande do Sul é conhecido por possuir muitas **lendas e contos urbanos**. Com uma **herança folclórica rica**, o que não faltam nas **famílias gaúchas** são interessantes **histórias e mitos** que vão sendo passados de geração para geração e criando uma **atmosfera mágica** em crianças e adultos. separamos para vocês algumas das melhores e mais famosas **lendas gaúchas**. Então acomode-se na cadeira e relaxe, que lá vem **história!**

Lendas folclóricas são histórias contadas pelo povo de um lugar há muito tempo. Essas histórias, ou mitos, foram transmitidas de uma geração a outra pela **oralidade**, ou seja, pela fala. Cada país ou região tem suas lendas próprias, ainda que muitas vezes as origens sejam incertas e mesquem traços culturais de outros povos.

No Brasil, a maioria das **lendas da região sul** e personagens do folclore misturam as tradições e surgiram da **união entre as culturas indígena, negra e europeia**. Podemos considerar que os mitos folclóricos são **símbolos ancestrais** que conectam as pessoas aos seus antepassados através de narrativas fantásticas cheias de significado. São usadas para explicar os costumes dos seres humanos e os comportamentos dos animais

A região Sul é única e cheia de detalhes na arquitetura, na música, na literatura, nas danças, celebrações, mitos e lendas. Estas duas últimas são itens especiais na cultura dessa região.

A Região Sul possui lendas que passam de geração a geração. Essas histórias são muito populares e algumas se tornaram conhecidas até mesmo em outras regiões.

Também possibilitaram a criação de histórias de seres fantásticos e criaturas do outro mundo, às vezes, mal-intencionadas!



RESUMO

As tradições do Sul do Brasil oferecem uma mistura advinda do folclore ameríndio, do folclore europeu, principalmente português, italiano e espanhol, e do folclore afro-gaúcho, ou seja, o folclore dos escravos africanos. Antigamente, associado às lutas fronteiriças, o gaúcho era um homem da planície, corajoso e combativo, que costumava beber o mate, bebida quente e amarga, chamada, no Sul, de chimarrão. Muitas vezes, era nas rodas de chimarrão, momentos de descanso para jogar conversa fora, que se contavam histórias. Tendo em vista a grande riqueza do lendário do Rio Grande do Sul, selecionamos aqui um conjunto de histórias e crenças que nos pareceu representativo da tradição gaúcha. Buscamos considerar o passado histórico, através das lendas das Missões, das lendas indígenas e das narrativas de escravos e das crenças populares que retratam os personagens do diabo, dos lobisomens, das feiticeiras e dos fantasmas.

Pensando nisso, separamos algumas Lendas Folclóricas da Região Sul para você ficar por dentro do contexto cultural dessa região. **Confira:**



MULA SEM CABEÇA

Nos pequenos povoados ou cidades, onde existam casas rodeando uma igreja, em noites escuras, pode haver aparições da Mula-Sem-Cabeça. Também se alguém passar correndo diante de uma cruz à meia-noite, ela aparece. Dizem que é uma mulher que namorou um padre e foi amaldiçoada. Toda passagem de quinta para sexta feira ela vai numa encruzilhada e ali se transforma na besta. Então, ela vai percorrer sete povoados, ao longo daquela noite, e se encontrar alguém chupa seus olhos, unhas e dedos. Apesar do nome, Mula-Sem-Cabeça, na verdade, de acordo com quem já a viu, ela aparece como um animal inteiro, forte, lançando fogo pelas narinas e boca, onde tem freios de ferro. Nas noites que ela sai, ouve-se seu galope, acompanhado de longos relinchos. Às vezes, parece chorar como se fosse uma pessoa. Ao ver a Mula, deve-se deitar de bruços no chão e esconder Unhas e Dentes para não ser atacado. Se alguém, com muita coragem, tirar os freios de sua boca, o encanto será desfeito e a Mula-Sem-Cabeça, voltará a ser gente, ficando livre da maldição que a castiga, para sempre.

Nomes comuns: Burrinha do Padre, Burrinha, Mula Preta, Cavalo-sem-cabeça, Padre-sem-cabeça, Malora (México), Origem Provável: É um mito que já existia no Brasil colônia. Apesar de ser comum em todo Brasil, variando um pouco entre as regiões, é um mito muito forte entre Goiás e Mato Grosso. Mesmo assim não é exclusivo do Brasil, existindo versões muito semelhantes em alguns países Hispânicos. Conforme a região, a forma de quebrar o encanto da Mula,

pode variar. Há casos onde para evitar que sua amante pegue a maldição, o padre deve excomungá-la antes de celebrar a missa. Também, basta um leve ferimento feito com alfinete ou outro objeto, o importante é que saia sangue, para que o encanto se quebre. Assim, a Mula se transforma outra vez em mulher e aparece completamente nua. Em Santa Catarina, para saber se uma mulher é amante do Padre, lança-se ao fogo um ovo enrolado em fita com o nome dela, e se o ovo cozer e a fita não queimar, é ela. É importante notar que também, algumas vezes, o próprio Padre é que é amaldiçoado. Nesse caso ele vira um Padre-sem-Cabeça, e sai assustando as pessoas, ora a pé, ora montado em um cavalo do outro mundo. Há uma lenda Norte americana, O Cavaleiro sem Cabeça, que lembra muito esta variação. Algumas vezes a Mula, pode ser um animal negro com a marca de uma cruz branca gravada no pelo. Pode ou não ter cabeça, mas o que se sabe de concreto é que a Mula, é mesmo uma amante de Padre.

Acredita-se que o feitiço dura desde o final de tarde da quinta-feira até a manhã do dia seguinte. Durante esse tempo, a mula cavalga pelos pastos relinchando alto e assustando os moradores.

É curioso pensar que o mito conta sobre um castigo aplicado contra a mulher. Entretanto, quem comete o “crime” é o padre, afinal é ele quem faz voto de castidade. Assim, é possível interpretar a história como **parte da cultura patriarcal que culpabiliza a mulher** e a pune.

A LENDA DA ERVA MATE



Reza a lenda que numa **tribo de índios Guarani** havia na floresta um velho índio guerreiro de nome **Nhandubaí** que, por conta da idade, não conseguia mais forças para caçar, pescar ou guerrear. O índio então hospedava os viajantes que por ali passavam. Era cuidado por sua filha mais nova **Yari**, uma jovem índia que **dedicava sua vida a cuidar do pai** com muito carinho.

De tempos em tempos, **a tribo migrava** para novas terras em busca de outras caças e melhores terrenos para plantar. Um dia a tribo decidiu **partir** de onde estava, mas sem forças para conseguir acompanhá-los, **Nhandubaí** acabou **ficando para trás**. Sem coragem de abandonar seu pai, **Yari permaneceu** com ele na antiga tribo.

Um dia, um **estranho guerreiro viajante** apareceu pedindo **pousada**. Foi muito **bem recebido** por Nhandubaí e Yari, que **cantou** para o viajante lindas canções de seu povo. Antes de partir, o guerreiro contou que era um **enviado de Tupã** (Deus) e, em gratidão pela hospitalidade, atenderia a um **desejo**. O velho **Nhandubaí**, ao lembrar-se de sua filha, disse ao viajante que gostaria de ter de volta sua **força e vitalidade**, para que Yari pudesse se livrar da **responsabilidade** de cuidar de seu pai e, finalmente, conseguisse seguir sua vida.

O enviado de Tupã entregou a Nhandubaí uma **muda de árvore** e disse “Quando esta árvore ‘**Caá**’ crescer, pegue seus **galhos** e passe as **folhas** pelo **fogo**. Depois, quebre-as em pedacinhos e ponham num **porongo**, derramando **água quente** por cima, e **beba**”. O viajante transformou, então, **Yari** em **deusa dos ervais, protetora da raça Guarani**, e partiu.

Quando **Nhandubaí** experimentou a bebida viu-se tomado milagrosamente por uma **energia e ânimo** que há muito não sentia. Com suas forças retomadas, pai e filha **seguiram viagem ao encontro de sua tribo**, levando consigo a planta da qual bebida tornou-se de consumo diário do povo **Guarani**.

Nomeada **“Caá-i”**, a **bebida sagrada da hospitalidade** dava aos índios **energia e alegria de viver**, tornando-se a **melhor companhia** nos momentos de **solidão**. A **árvore erveira**, por sua vez, foi nomeada de **“Caá-Yari”** em homenagem ao **bom coração** de **Yari**. E assim surgiu o **Chimarrão**, a saborosa bebida feita de folhas de **erva-mate** que os **gaúchos** tanto **amam!**

LENDA DA GRALHA AZUL:

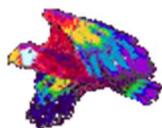


A gralha azul é um pássaro que vive nas florestas de araucária (ou pinhão) e tem um hábito interessante. Previdente, ela sempre enterra algumas sementes do fruto. No entanto, como acaba esquecendo o local onde plantou, muitas germinam se transformando em lindas árvores.

Há muito tempo, quando Deus criou o mundo, pediu ajuda aos pássaros para espalhar as sementes da araucária. Nenhum deles quis, pois estavam ocupados em contemplar suas coloridas penas ou compor melodias com seu canto.

Somente a gralha negra, de grito estridente, se ofereceu e passou a plantar as sementes da árvore. Para agradecer o seu gesto, Deus a cobriu com um manto azul da cor do céu, tornando-a distinta de todas as aves de sua espécie. Os índios coroados imitavam seu canto e os negros escravizados afirmavam que nenhum tiro de espingarda atingia a gralha azul.

Atualmente, a gralha azul é considerada o pássaro símbolo do estado do Paraná e continua sua missão de plantar a araucária pelas serras da região.



OUTRA VERSÃO DA LENDA DA GRALHA AZUL:

A lenda conta sobre um dia que uma gralha negra dormia sobre um galho de pinheiro e acabou sendo acordada por golpes de um machado. Assustada, a gralha voou para cima, no qual ouviu uma voz pedindo para que retornasse ao local, pois assim, ela seria azul celeste e passaria a plantar pinheiros. Ao aceitar, a gralha negra passou a ter penas azuis, exceto ao redor da cabeça, onde permaneceu o preto dos corvídeos. Há quem realmente acredite nessa lenda, já

que de fato, a Gralha-azul tem o hábito de enterrar pinhões, que posteriormente pode se transformar em pinheiros.

Gralha Azul

Gralha azul é o nome dado a uma linda córvida que motivou no Paraná, a tradição de plantadores de pinheiros, enterrando as sementes com a ponta mais fina para cima e devorando a cabeça, que seria a parte apodrecível. Não deve ser abatida e é comumente respeitada pelo povo como ave protetora dos pinheirais. E os pinheiros vão nascendo.

“Do pinheiro nasce a pinha, da pinha nasce o pinhão, do pinhão nasce o pinheiro...” Pinhão que alegra as nossas festas, onde o regozijo barulhento é como um bando de galhas azuis matracando nos galhos altaneiros dos pinheirais do Paraná. Seus galhos são braços abertos, permanentemente abertos, repetindo às auras qual o emblema que embala o Meu convite eterno “Vinde a Mim todos...” A gralha por alguns instantes atingiu as alturas.

Que surpresa! Onde seus olhos conseguiam ver o seu próprio corpo, observou que estava todo azul, somente ao redor da cabeça, onde não enxergava, continuou preto. Sim preto, porque ela é um corvídeo. Ao ver a beleza de suas penas da cor do céu, voltou célere para os pinheirais, tão alegre ficou que seu canto passou a ser verdadeiro alarido que mais parece as vozes de crianças brincando.

A gralha azul voltou, alegre e feliz iniciou o seu trabalho, de ajudante celeste.

CUCA:



Sendo um dos personagens mais famosos do folclore brasileiro, a cuca é conhecida popularmente como uma velha feia com corpo de jacaré e cabelos amarelos. Ela vive em uma caverna. A Cuca dorme uma noite a cada 7 anos, e quando fica brava ou enfurecida dá um berro horrível e tão alto que dá pra ouvir à 10 léguas de distância. Já que a Cuca vive acordada, alguns pais tentam passar medo em seus filhos que não obedecem ou aqueles que não dormem cedo, dizendo que se elas não dormirem, a Cuca irá pegá-las durante a noite quando ela sai e vai pelas casas a procurar os meninos e meninas que não dormem na hora certa. A Cuca se transformou num personagem conhecido graças ao escritor Monteiro Lobato, que a incluiu na sua obra "O Sítio do Pica-pau amarelo".

A maioria, no entanto, identifica-a como uma Velha, muito velha, enrugada, de cabelos brancos e assanhados, magra, corcunda e sempre ávida pelas crianças que não querem dormir cedo e fazem barulho.

É um fantasma noturno. Figura em todo Brasil nas cantigas de ninar. Não está localizado em nenhuma região específica, mas em toda parte. Atua em todos os lugares mas nunca se disse quem carregou e como o faz. Conduz a criança num saco e some imediatamente depois de fazer a presa, sem deixar vestígios.

Em Portugal chama-se Coca, e possui uma forma de Dragão. Lá, na província do Minho, no meio da procissão de Corpus Christi, a figura de São Jorge a ataca com sua lança. Mas no Brasil, ela tem forma humana, tanto que se confunde com o Preto Velho, ou a Negra Velha das histórias.

Na verdade, trata-se de uma feiticeira com poderes de encantar e raptar crianças, como vemos na cantiga popular Nana Neném:

Nana, neném

Que a Cuca vem pegar

Papai foi na roça

Mamãe foi trabalhar

Em 2020 a Netflix lançou a série *Cidade Invisível*, que apresenta diversos personagens folclóricos brasileiros. A Cuca é interpretada por Alessandra Negrini e exibe poderes mágicos de controlar borboletas, ler mentes e fazer as pessoas adormecerem. Assim, a personagem na série se assemelha mais às origens da lenda do que à figura com corpo de jacaré que comumente associamos.



Alessandra Negrini no papel da Cuca, em *Cidade Invisível*. À direita, a Cuca do *Sítio do Pica Pau Amarelo* (2001), da Rede Globo

JOÃO DE BARRO:



Contam os índios que, há muito tempo, numa tribo do sul do Brasil, um jovem se apaixonou por uma moça de grande beleza. Melhor dizendo: apaixonaram-se. **Jaebé**, o moço, foi pedi-la em casamento. O pai dela perguntou:

– Que provas podes dar de sua força para pretender a mão da moça mais formosa da tribo? – As provas do meu amor! – respondeu o jovem. O velho gostou da resposta mas achou o jovem atrevido. Então disse:

– O último pretendente de minha filha falou que ficaria cinco dias em jejum e morreu no quarto dia. – Eu digo que ficarei nove dias em jejum e não morrerei. Toda a tribo se espantou com a coragem do jovem apaixonado. O velho ordenou que se desse início à prova.

Enrolaram o rapaz num pesado couro de anta e ficaram dia e noite vigiando para que ele não saísse nem fosse alimentado. A jovem apaixonada chorou e implorou à deusa Lua que o mantivesse vivo para seu amor. O tempo foi passando. Certa manhã, a filha pediu ao pai:

– Já se passaram cinco dias. Não o deixe morrer. O velho respondeu: – Ele é arrogante. Falou nas forças do amor. Vamos ver o que acontece.

E esperou até até a última hora do novo dia. Então ordenou: – Vamos ver o que resta do arrogante **Jaebé**. Quando abriram o couro da anta, **Jaebé** saltou ligeiro. Seu olhos brilharam, seu sorriso tinha uma luz mágica. Sua pele estava limpa e cheirava a perfume de amêndoa. Todos se espantaram. E ficaram mais espantados ainda quando o jovem, ao ver sua amada, se pôs a cantar como um pássaro enquanto seu corpo, aos poucos, se transformava num corpo de pássaro!

E exatamente naquele momento, os raios do luar tocaram a jovem apaixonada, que também se viu transformada em um pássaro. E, então, ela saiu voando atrás de **Jaebé**, que a chamava para a floresta onde desapareceu para sempre. Contam os índios que foi assim que nasceu o pássaro João-de-barro.

A prova do grande amor que uniu esses dois jovens está no cuidado com que constroem sua casa e protegem os filhotes. E os homens amam o João-de-barro porque lembram da força de **Jaebé**, uma força que vinha do amor e foi maior que a morte.

Desse modo, como prova de sua coragem, habilidade e astúcia, o João-de-barro foi cunhado como um dos maiores construtores das matas brasileiras; e casal de indígenas pôde então, viver em paz na bela floresta.

A lenda do João-de-barro (*Furnarius rufus*) é uma história bastante tradicional no folclore do Sul do Brasil, que conta a origem desse belo e habilidoso pássaro. Esse animal, que pode chegar a medir cerca de 20 cm, é bastante conhecido por sua alta capacidade de construir ninhos, os quais são feitos de barro e gravetos. De coloração amarronzada, alimenta-se de pequenos invertebrados, como insetos e **aranhas**, mas também de sementes; possui canto forte, que pode ser ouvido nas horas em que há maior incidência de luz solar.



João-de-barro construindo seu ninho (foto: Evandro Marques – www.coisasdaroca.com)



Ninho João-de-barro (foto: Evandro Marques – www.coisasdaroca.com)

PÉ DE GARRAFA:



Segundo a lenda, o pé-de-garrafa é um ser que habita florestas do Paraná. Possui corpo de um homem, pode ser de cor negra ou branca, tem o umbigo branco, corpo coberto de pelos, possui apenas um olho e um chifre localizados na testa, apenas um braço, mão com grandes garras e uma perna que não possui pé e sim um formato de fundo de garrafa (o que lhe dá o nome). A história é que essa criatura grita procurando saber o caminho da mata. As pessoas que escutam não devem responder, pois o Pé-de-Garrafa seguirá essa pessoa.

O NEGRINHO DO PASTOREIRO



Descrição: Essa é uma lenda meio africana meio cristã. Muito contada no final do século passado pelos brasileiros que defendiam o fim da escravidão. É muito popular no sul do Brasil.

Conta-se que no tempos da escravidão, havia um **estancieiro** muito rico, cheio das pratarias, porém muito avarento, malvado e cruel com os peões e maltratava os negros escravizados diante da menor falta. Naqueles fins de mundo, fazia o que bem entendia, sem dar satisfação a ninguém. Entre os escravos da estância havia um a quem todos chamavam de **Negrinho**. A este não deram padrinhos nem nome, por isso o Negrinho se dizia **afilhado da Virgem Nossa Senhora**.

Encarregado do pastoreio de alguns animais, coisa muito comum nos tempos em que os campos das estâncias não conheciam a cerca de arame: quando muito alguma cerca de pedra erguida pelos próprios escravos, que não podiam ficar parados, para não pensar em bobagem. No mais, os limites dos campos eram aqueles colocados por Deus Nosso Senhor: rios, cerros, lagoas.

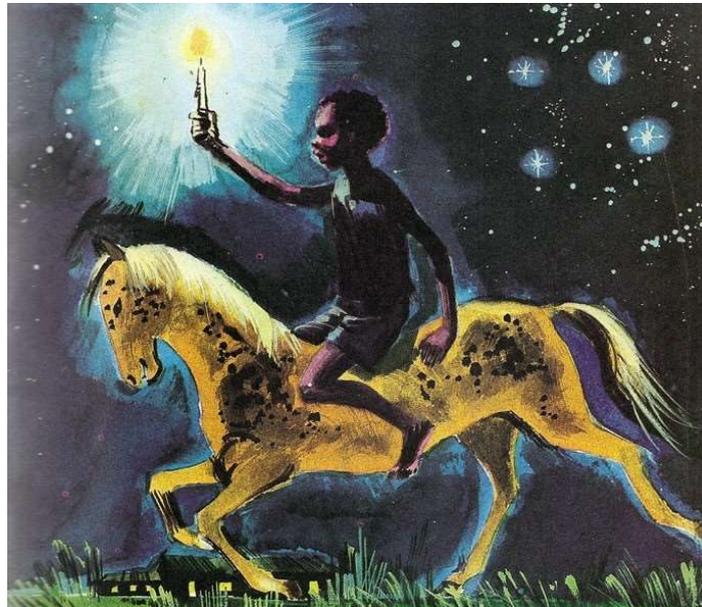
Todas as madrugadas o Negrinho galopeava o parreheiro **baio**, depois preparava o **chimarrão** e a tarde sofria **maus tratos** do filho do patrão. Um dia, como forma de **punir** o Negrinho, o estancieiro o mandou de madrugada ao pastoreio, ordenando a pastorear por **30 dias** uma tropilha de **30 tordilhos negros**. Com medo de passar a noite no pasto sozinho, o menino pensou em Nossa Senhora, sua madrinha, e acalmou-se até cair no **sono**.

No meio da noite vieram os **guaraxains** ladrões e cortaram a corda que prendia o baio. O cavalo montou a galope, levando consigo **toda a tropilha**. Ao perceber que havia perdido todos os cavalos, o menino voltou à fazenda, foi até o oratório da casa e **rezou para Nossa Senhora** o ajudar. Pegou um toco de **vela** aceso e saiu de volta ao campo. Por coxilhas e canhadas, por todo lugar passava, a vela benta ia pingando cera no chão, e de cada pingo nascia uma nova **luz**. Os cavalos, então, começaram a **relinchar**. Ao encontrá-los, o **Negrinho** montou no baio e tocou por diante a tropilha de volta até a coxilha.

Ao **clarear do dia** o filho do estancieiro, ao encontrar o Negrinho **dormindo** na coxilha, **espantou os cavalos** fazendo com que fugissem novamente.

Ao voltar à fazenda de mãos vazias, o **estancieiro** amarrou o Negrinho no palanque, e **bateu** tanto nele que o menino clamou à **Virgem Maria** por **misericórdia!** Até que de tanto sofrer **morreu**, ou pareceu morrer... O patrão então mandou colocar o corpo do Negrinho, banhado de sangue, em cima de um **formigueiro** para que as formigas o comessem.

Três dias depois, o senhor foi ao formigueiro para ver o que restava do **corpo** do menino. Qual foi seu espanto ao chegar perto e ver o **Negrinho** de pé, **feliz** e **contente**, em companhia de sua **madrinha Virgem Maria** e da **tropilha** perdida. Desde então, o Negrinho do Pastoreio é visto **passeando** com seus cavalos pelas coxilhas gaúchas. Daí por diante, quando qualquer cristão **perde** algo, **reza ao Negrinho** para que **ache**. E ele acha, mas só entrega a quem **acende uma vela**, cuja luz ele leva de presente à **Virgem Nossa Senhora**.



Essa emocionante história já foi levada aos cinemas pelo menos duas vezes. Em 1973, o célebre ator Grande Otelo interpreta o garoto no filme *O Negrinho do Pastoreio*, dirigido por Nico Fagundes.

Em 2008, é feita uma releitura em *Netto e o Domador de Cavalos*, em que Evandro Elias vive a personagem.

LENDAS DAS BRUXAS DA PRAIA DE ITAGUAÇU



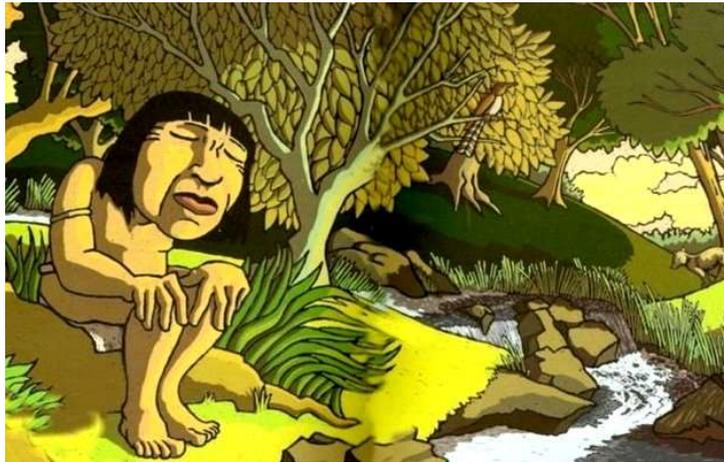
A ilha de Florianópolis é conhecida como ilha da Magia, pois dizem que muitos seres sobrenaturais povoam aquelas praias e são responsáveis por vários fenômenos estranhos.

A praia de Itaguaçu, por exemplo, tem formações rochosas bastante curiosas.

Os nativos dizem, que certo dia, as bruxas que viviam por ali resolveram dar uma festa e convidaram vários amigos, como a Mula-sem-cabeça, o Curupira, o Saci, o Lobisomem e muitos outros. Só não chamaram o diabo, porque ele cheirava mal!

Porém, o diabo ficou sabendo da celebração e resolveu aparecer mesmo assim. Quando ele chegou, as bruxas ficaram surpresas e não sabiam o que fazer. Furioso, o diabo foi transformando as feiticeiras em pedras e elas estão ali até hoje, esperando que a raiva do coisa-ruim passe e as converta em bruxas novamente.

LENDA DA ERVA-MATE



Numa tribo de índios Guarani, vivia um velho guerreiro chamado **Nhandubaí**, que não podia mais caçar nem guerrear, devido a sua avançada idade.

Como de tempos em tempo se esgotava o Húmus da terra, a tribo tinha que se deslocar para longe em busca de outros matos.

Um dia, a tribo partiu e **Nhandubaí** sentiu-se sem forças para acompanhá-los, mais uma de suas filhas de nome **Yari**, não teve coragem de deixá-lo sozinho e abandonado, ficaram pai e filha morando no rancho e o tornaram um local de hospitalidade para os viajantes que apareciam de vez em quando.

Um dia, apareceu um estranho guerreiro vindo de muito longe, pedindo pousada. Dias após, o viajante que ficara muito amigo do velho índio, contou que era um enviado de **Tupã** (Deus). E entregou para o velho índio e sua filha uma mudinha de planta como recompensa pela hospitalidade:

- Quando esta árvore chamada "**CÁÁ**" crescer, peguem os galhos e passem as folhas no fogo sapecando, depois, quebrem- as em pedacinhos, ponham num porongo, derramem água quente e bebam.

Dito isso, partiu. Quando **Nhandubaí** experimentou a bebida, como por milagre, foi recuperando o ânimo e a energia que lhe faltava. Assim, ele e **Yari** seguram viagem ao encontro de sua gente. A planta que levaram se esparramou pelos matos, e o costume de bebê-la tornou-se hábito no dia-a-dia da gente guarani.

"**CAA- I**" assim passaram a chamar a bebida que dava energia e alegria de viver, a bebida da hospitalidade tornou-se a melhor companhia, mesmo nos momentos de solidão, e para a árvore-erveira deram um nome que relembresse para sempre. O bom coração de Yari: "**CAÁ - Yari**".

E assim, surgiu o chimarrão, essa saborosa bebida feita de folhas de erva-mate. Por isso, a erva-mate, é um símbolo da fraternidade e da convivência pacífica entre os seres humanos e é sempre compartilhada entre todos.

LENDA DO SACI-PERERÊ



O Saci-Pererê é um dos personagens do folclore brasileiro mais conhecidos. Poucos sabem, mas a lenda do menino negro, sem uma perna e trapalhão, surgiu entre os povos indígenas da Região Sul do Brasil.

O Saci-Pererê é um dos personagens mais conhecidos do folclore brasileiro. Possui até um dia em sua homenagem: 31 de outubro. Provavelmente, surgiu entre povos indígenas da região Sul do Brasil, ainda durante o período colonial (possivelmente no final do século XVIII). Nesta época, era representado por um menino indígena de cor morena e com um rabo, que vivia aprontando travessuras na floresta.

Porém, ao migrar para o norte do país, o mito e o personagem sofreram modificações ao receberem influências da cultura africana. O Saci transformou-se num jovem negro com apenas uma perna, pois, de acordo com o mito, havia perdido a outra numa luta de capoeira. Passou a ser representado usando um gorro vermelho mágico que lhe dá vários poderes. Um deles é o de se deslocar através de um redemoinho, o que o torna ágil evitando que o capturem. Fuma também um cachimbo, típico da cultura africana. Até os dias atuais ele é representado desta forma.

O comportamento é a marca registrada deste personagem folclórico. Muito divertido e brincalhão e adora pregar peças, o saci passa todo tempo aprontando travessuras nas matas e nas casas. Assusta viajantes, esconde objetos domésticos, emite ruídos, assusta cavalos e bois no pasto, trança a crina e o rabo dos cavalos, tira o cobertor das pessoas em dias de frio, desfaz gavetas e muito mais.. Apesar das brincadeiras, não pratica atitudes com o objetivo de prejudicar alguém ou fazer o mal. Na floresta, porém, ele é um guardião, pois usa seus assobios para amedrontar os caçadores e ainda espalha as balas das espingardas.

Ele só fica injuriado quando perde seu gorro vermelho nas matas, pois ele não pode se locomover e tem que implorar por ajuda. O Saci também não gosta quando seu fumo acaba e, por isso, acaba prometendo um monte de coisas a quem lhe der um pouco de tabaco. Obviamente, ele não cumpre com o prometido depois de consegui-lo.

Por sua personalidade, o Saci se tornou um dos personagens mais populares do folclore brasileiro e em sua homenagem foi instituído o Dia do Saci, em 31 de outubro.

Essa figura apresenta tanto um **lado lúdico quanto o da proteção às florestas**, já que também domina a natureza, conhecendo ervas e plantas medicinais. Assim, tem o poder de confundir as pessoas que entram nas matas sem autorização.

Em todas as regiões do país o saci é conhecido e sua imagem já foi explorada em diversas produções artísticas, seja em filmes, livros e histórias em quadrinhos (HQ).

Como exemplo podemos citar a HQ *A Turma do Pererê*, lançada pelo cartunista Ziraldo em 1959, o primeiro gibi colorido no Brasil.

O Saci também apareceu nas obras de Monteiro Lobato e ganhou um longa-metragem em 1951, com direção de Rodolfo Nanni.



No filme *O Saci* (1951) quem interpreta o personagem é Paulo Matosinho



LENDA DO AHÓ AHÓ



Durante o tempo das missões jesuíticas no território dos índios guaranis, os padres da Companhia de Jesus aproveitaram as lendas existentes para assustar os novos conversos.

Um das histórias que circulavam entre as reduções era a do Ahó Ahó. Este era uma criatura parecida com uma ovelha, mas bem maior, robusta e tinha dentes terríveis. Só vivia em bando e comunicavam-se entre si emitindo gritos que produziam o som "aó aó" e daí seu nome.

Conta-se que o Ahó Ahó perseguia as pessoas que andavam desavisadas pelas florestas. O único jeito de escapar era subindo numa palmeira, árvores cujas folhas são usadas no Domingo de Ramos. Também dizem que Ahó Ahó recebia as crianças que foram raptadas por outro personagem da floresta, o Jaci Jaterê. Este vigiava aqueles meninos e meninas que não dormiam a sesta.

A lenda do Ahó Ahó igualmente faz parte do folclore da Argentina e do Paraguai.

O PRIMEIRO GAÚCHO



Os índios que habitavam a região campeira conheciam, não se sabe desde quando, o uso das boleadeiras. Usavam-nas, juntamente com as flechas e lanças, contra os inimigos e também para caçar.

Dizem que, uma vez, no século XVIII, os índios estavam realizando uma grande festa. Diversas fogueiras tinham sido acesas para assar as caças. Dançavam e cantavam alegremente. Alguns bandeirantes estavam passando por perto e viram a fumaça. Como eles andavam atrás de ouro e de pedras preciosas, necessitavam de escravos para ajuda-los no trabalho. Um deles disse:

– Vejam! Fumaça! Devem ser índios?

– Com certeza! – responde outro. Vamos aprisiona-los! Aprontaram as cordas, verificaram as armas e seguiram em direção à fumaça. Os índios, que não eram bobos, mantinham sentinelas por todos aqueles lugares. Informado da presença dos bandeirantes, o cacique da tribo ficou furioso:

– São os brancos que querem escravizar-nos! – gritou ele. Que venham! Que venham! O chefe, então, arquitetou um plano: mandou que vários guerreiros montassem em seus cavalos e seguissem para a campina. Os índios cavaleiros deveriam ficar deitados e escondidos num dos lados do cavalo, deixando o outro lado voltado para os brancos.

Eles pensariam tratar-se de cavalos selvagens e se aproximariam, tornando-se presas fáceis! Quando os bandeirantes viram os cavalos, ficaram contentíssimos: – Que belos cavalos! – exclamou o chefe. Vamos cercá-los e laça-los! E foram-se aproximando, sem perceber que se tratava de uma armadilha.

Quando os índios acharam que os brancos estavam suficientemente perto, endireitaram-se nos cavalos e partiram, rápidos como o pensamento, contra eles, uns atirando boleadeiras ou flechas, outros com as terríveis lanças

apontadas. Os bandeirantes ficaram boquiabertos. Chegaram a dar alguns tiros, mas o ataque havia sido inesperado, não lhes dando tempo para reagir.

Muitos foram mortos e, quem pôde, tratou de fugir dali! Vitoriosos, os índios examinaram o lugar onde se travara o combate, quando ouviram um gemido. Havia alguém vivo! O ferido era o mais moço do grupo de bandeirantes e chamava-se **Rodrigo**. Fizeram-no prisioneiro e o levaram para a aldeia. Foi realizada uma grande festa pela vitória, na qual o Conselho da Tribo condenou Rodrigo à morte.

Como os índios não matavam pessoas doentes ou feridas, decidiram esperar até que o rapaz ficasse curado para, então, sacrificá-lo. Enquanto isto, podia andar em liberdade pela aldeia. A filha do chefe, uma linda mocinha chamada **Imembuí**, ficou com muita pena do prisioneiro e passou a lhe dar as melhores comidas e bebidas. Como o ferimento já estava cicatrizando, Rodrigo sabia estar próxima a sua hora. Perguntou a **Imembuí** se ela sabia a data da cerimônia.

A índia olhou-o com os olhos cheios de lágrimas: – Não tenha receio, respondeu, estou do seu lado e nada lhe acontecerá. Rodrigo ficou muito contente e até se animou. Como é bom ter esperança! Ficou tão alegre que sentiu vontade de cantar, de tocar.

Resolveu fazer um instrumento, uma viola. Com sua faca, cortou um pedaço de madeira e pouco a pouco, penosamente, conseguiu dar-lhe a forma desejada. Depois, arranjou fibras de uma trepadeira, transformando-as em cordas. Estava pronta a viola e Rodrigo começou a tocar e a cantar belas canções, tristes e suaves, que agradaram imensamente a Imembuí.

Dias depois, um índio trouxe a mensagem do cacique: estava próxima a hora do sacrifício! Ele precisava pagar por todos os brancos que pensaram em escravizar os índios! Era só aguardar mais um pouco.

A esperança de Rodrigo ficou abalada e, embora a moça promettesse que haveria de conseguir salvá-lo, ele tinha suas dúvidas. De qualquer modo, continuou a tocar e a cantar para a mocinha índia, que não se cansava de ouvi-lo. E, pouco a pouco, apaixonaram-se um pelo outro e começaram a namorar.

Sempre que Rodrigo lhe falava sobre a terrível hora que se aproximava, ela lhe respondia: – Conseguirei salvá-lo. Pedirei perdão ao chefe. Ele é meu pai e não deixará de me atender. E, assim, correram mais alguns dias. Certa manhã, alguns índios levaram o prisioneiro e o amarraram fortemente a um tronco. O dia do sacrifício chegara. Imembuí não conseguira salvá-lo, embora tivesse pedido diversas vezes ao pai e ele se sentisse inclinado a concordar.

Quando a moça foi avisada, atirou-se aos pés de seu pai e lhe implorou que conservasse a vida de seu namorado. O chefe respondeu-lhe: – Por mim, ele seria poupado, mas há outros chefes e não quero desgostá-los. Fazem questão de sacrificar o branco conquistador. Ela saiu dali e foi conversar com os

outros chefes. Implorou a todos, um por um. Disse-lhes que o moço era dotado de bom coração e que fizera aquilo por influência dos companheiros.

Os chefes não estavam dispostos a ceder. Como, porém, gostavam muito da indiazinha, resolveram formar um Conselho para decidir, de uma vez, a sorte de Rodrigo. Mandaram soltá-lo até a solução final e sua namorada correu para ele, a fim de lhe contar o que sucedera. Rodrigo ouviu tudo, preocupado. Não se sentiu muito esperançoso, não.

No Conselho, os chefes discutiam. Não viam motivo para poupá-lo, mas também não queriam desgostar a jovem índia, nem a seu pai, que era o chefe de todos. Foi, então, que Rodrigo teve uma idéia. Ele era muito esperto e se lembrou que os índios são muito sensíveis à música.

Talvez conseguisse seduzi-los com suas canções. Foi buscar a viola, sentou-se o mais perto possível do lugar do Conselho e começou a tocar e a cantar as mais belas canções que conhecia. Dentro da cabana, os chefes ficaram maravilhados. Um a um, foram saindo para ver quem tocava e cantava tão docemente.

Quando viram que era o prisioneiro, ficaram surpresos. Ele não era um homem! Era um deus! E aquele que havia sido motivo de ódio, passou a ser admirado por todos.

Diz a lenda que, enquanto ouviam as tristes e belas canções, exclamavam: – **Gaú-che! Gaú-che!** – que significa **“gente que canta triste”**. Desta expressão indígena, teria vindo a palavra gaúcho.

Rodrigo e Imembuí ficaram noivos e, pouco tempo depois, realizou-se o casamento. E que casamento! Jamais aqueles índios tinham visto uma festa igual. Depois do banquete, todos dançaram à luz das fogueiras.

Foi com estes índios que Rodrigo aprendeu a usar as boleadeiras. Com o tempo, os chefes índios começaram a notar que Rodrigo, além de excelente músico, possuía outras qualidades. Era calmo, inteligente e equilibrado. Resolveram elegê-lo conselheiro da tribo. E ele agiu com tanta sabedoria e competência, que logo se tornou um dos chefes. Com seu modo de pensar de homem civilizado, influenciou nos hábitos daquela gente.

– Temos necessidade de formar lavouras e melhorar nosso meio de vida, disse ele, um dia. Vamos às missões dos jesuítas e lá conseguiremos ferramentas e sementes. Em troca, daremos aos padres erva-mate, cavalos, peles e o que mais pudermos conseguir. Desta maneira, também obteremos tecidos para vestir melhor a nossa gente. Junto aos jesuítas, Rodrigo foi bem sucedido e conseguiu o que desejava.

Logo, a terra dos índios passou por uma grande transformação. Verdes lavouras, gordos animais, índios alegres. Rodrigo foi, portanto, o primeiro gaúcho, e seus descendentes herdaram o amor à música, à terra e ao progresso.

LENDA DO LOBISOMEM DO CEMITÉRIO



Aproximadamente na década de 70 na rua 2 de Novembro, onde até hoje se encontra o Cemitério Católico da cidade de Rio Grande, atuava o famoso “LobisOMEM do Cemitério”.

Pessoas que passavam tarde da noite por ali diziam que um estranho bicho aparecia sempre a meia noite. Assim que alguém passava, ele do alto do muro do cemitério e assustava as pessoas. Os que eram assustados por ele, revelam que o bicho era meio homem e meio animal. Foi a partir deste depoimento que as pessoas começaram a acreditar que se tratava de um lobisOMEM. Notaram também que o bicho uivava quando agia.

Mas o segurança da Viação Férrea (que ficava em frente ao Cemitério) não acreditava no que estava acontecendo. Então ele resolveu vigiar uma noite inteira o cemitério para ver se o que falavam era verídico (verdade). Assim que deu meia noite em seu relógio ele ficou mais atento em tudo que o estava em seu redor. Foi aí que ele ouviu um uivo muito alto, no instante uma senhora passava pela frente do cemitério (uma mendiga), e o lobisOMEM pulou do muro. O segurança começou a atirar, e o lobisOMEM saiu em disparada.

E nunca mais se ouviu falar nele, mas nada nada dura para sempre vamos ver o que vai acontecer.

O MINHOCÃO



Diz-se que na lagoa do Armazém, em Tramandaí aparecia nas águas do minhocão, uma espécie de serpente monstruosa, muito grande, olhos de fogo verde, língua também de fogo, com pelos na cabeça. Virava embarcações com rabanadas e comia nas margens porcos e galinhas. Hoje o povo acredita que o minhocão deixou a lagoa e voltou para o mar.

A MOÇA DO CEMITÉRIO



Em Porto Alegre, num ponto de táxi que fica na rua Oto Niemayer, esquina de Cavahada, às vezes aparece uma moça loira, lindíssima usando sempre um vestido vermelho muito bonito e chamativo. E sempre à noite. Ela toma um táxi e manda tocar para um lugar qualquer que passe pelo cemitério da Vila Nova, mas ao passar pelo cemitério misteriosamente ela some. Muitos dos motoristas, vivos até hoje, que transportaram a moça fantasma, sempre repetem a mesma história.

SÃO SEPÉ



Sepé era um índio valente e bom, que lutou contra os estrangeiros para defender a terra das missões. Ele era predestinado por Deus e São Miguel: tinha nascido com um lunar na testa. Nas noites escuras ou em pleno combate, o lunar de São Sepé brilhava, guiando seus soldados missioneiros. Quando ele morreu, vencido pelas armas e o número de portugueses e espanhóis, Deus Nosso Senhor retirou de sua testa o lunar, que colocou no céu do pampa para ser o guia de todos os gaúchos- é o Cruzeiro do Sul.

O SANGUANEL



O **Sanguanel** é um mito da região ítalo-gaúcha, cuja crença é muito viva, ainda no presente. Ele é um ser pequeno, vivo, de cor vermelha que, a rigor, não faz mal pra ninguém, mas dá cada susto! Ele vive pelos pinheirais da serra e seu prazer é roubar crianças, as quais esconde no alto das árvores ou no meio das reboleiras do mato. Mas não judia delas. Pelo contrário, até traz mel numa folha e água, se tem sede. Os pais, como loucos, procuram as crianças roubadas pelo Sanguanel que, quando encontradas, estão sempre em estado de sonolência, lembrando pouco e mal das coisas que aconteceram, embora não esqueçam a figura vermelha do Sanguanel, o ninho em cima de um pinheiro e o mel trazido numa folha. Mais raramente o Sanguanel se envolve com adultos. Nesses casos, assume o papel de vingador engraçado, fazendo picardias e provocações aos preguiçosos, bêbados ou não religiosos, mas tudo sem maldade.

O CURUPIRA



Gravura de 1937 de Ernst Zeuner, artista alemão radicado no Brasil

A função do curupira é proteger as árvores, plantas e animais das florestas. Seus alvos principais são os caçadores, lenhadores e pessoas que destroem as matas de forma predatória. Um dos personagens mais conhecidos da cultura brasileira é o Curupira. Muito forte e rápido, ele é descrito como um jovem com **cabelos cor de fogo e tem os pés virados para trás**.

Esses são atributos importantes na sua **defesa das matas**, já que ele vive nas florestas e tem a missão de defendê-las de caçadores e outros homens que queiram prejudicar a natureza, confundindo-os com suas pegadas e com gritos estridentes.

Para assustar os caçadores e lenhadores, o curupira emite sons e assovios agudos. Outra tática usada é a criação de imagens ilusórias e assustadoras para espantar os "inimigos da floresta". Dificilmente é localizado pelos caçadores, pois seus pés virados para trás servem para despistar os perseguidores, deixando rastros falsos pelas matas. Além disso, sua velocidade é surpreendente, sendo quase impossível um ser humano alcançá-lo numa corrida.

De acordo com a lenda, ele adora descansar nas sombras das mangueiras. Costuma também levar crianças pequenas para morar com ele nas matas. Após encantar as crianças e ensinar os segredos da floresta, devolve os jovens para a família, após sete anos.

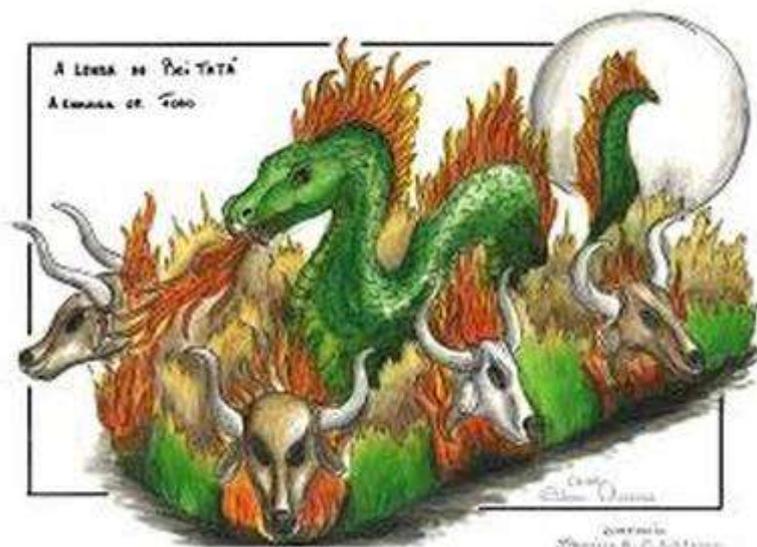
Os contadores de lendas dizem que o curupira adora pregar peças naqueles que entram na floresta. Por meio de encantamentos e ilusões, ele deixa o visitante atordoado e perdido, sem saber o caminho de volta. O curupira fica observando e seguindo a pessoa, divertindo-se com o feito.

De qualquer forma, foi associado a entidades “demoníacas” no século XIX, como se vê no primeiro relato que se sabe sobre o mito, de José de Anchieta em 1560.

O fato é que o Curupira pode ser associado aos temores, mistérios e desaparecimentos de homens nas profundezas da mata.



BOITATÁ



A palavra Boitatá vem da língua tupi-guarani e significa **mboi**, **coisa**, e **tatá**, **cobra**. Sendo assim “**cobra de fogo**” para os indígenas.

Conta-se entre a gaúcho das estâncias que um fogo em movimento, semelhante à forma de uma cobra, surge na frente do cavaleiro em seus passeios e em viagens noturnas, dificultando sua caminhada. O povo do campo acredita que o Boitatá é atraído pelo ferro e, por isso, para se ver livre dele, o jeito é prendê-lo à argola do laço, que contém ferro, até o dia amanhecer, hora em que essa criatura desaparece.



Nesta lenda do sul do Brasil, a explicação para o surgimento da cobra de fogo está relacionada ao dilúvio (história bíblica que fala sobre a chuva que durou 40 dias e 40 noites).

Em tempos mui antigos, que as gentes mal se lembram, houve um grande dilúvio, que afogou até os cerros mais altos. Pouca gente e poucos bichos escaparam - quase tudo morreu. Mas a cobra-grande, chamada pelos índios de Guaçu-boi, escapou. Tinha se enroscado no galho mais alto da mais alta árvore e lá ficou até que a enchente deu de si as águas começaram a baixar e tudo foi serenando, serenando... Vendo aquele mundaréu de gente e de bichos mortos,

a Guaçu-boi, louca de fome, achou o que comer. Mas - coisa estranha! - só comia os olhos dos mortos.

Diz-se que os vivos, gente ou bicho, quando morrem guardam os olhos a última luz que viram. E foi essa luz que a Guaçu-boi foi comendo, foi comendo... E aí, com tanta luz dentro, ela foi ficando brilhosa, mas não de um fogo bom, quente e sem de uma luz fria, meio azulada. E tantos olhos comeu e tanta luz guardou, que um dia a Guaçu-boi arrebentou e morreu, espalhando esse clarão gelado por todos os rincões. Os índios, quando viam a coisa, assustavam-se, não mais reconhecendo a Guaçu-boi. Diziam, cheios de medo: "Mboi-tatá! Mboi-tatá!", que lá na língua deles quer dizer: Cobra de fogo! Cobra de fogo! E até hoje o Boitatá anda errante pelas noites do Rio Grande do Sul. Ronda os cemitérios e os banhados, e de onde sai para perseguir os campeiros. Os mais medrosos disparam, mas para os valentes é fácil: basta desaprilhar o laço e atirar a armada em cima do Boitatá. Atraído pela argola do laço, ele se enrosca todo, se quebra e se some.

Conta-se, também, que o Boitatá é protetor das matas, que queima os invasores e destruidores da floresta. Acredita-se ainda que as pessoas que olharem para o Boitatá perdem a visão e ficam loucas.

O mito surgiu a partir de um fenômeno real em pântanos e brejos, o **fogo-fátuo**. Tal fenômeno ocorre quando matérias orgânicas se decompõem e liberam gases, que em contato com o oxigênio produzem partículas luminosas, os fótons.



Ilustração representando Boitatá, de Guilherme Batista

LOBISOMEM



Ilustração de 1941 retratando um lobisOMEM

O lobisOMEM é um homem que, nas noites de lua cheia, se transforma em uma enorme e feroz criatura, **metade homem, metade lobo**.

Assim, ele é uma **figura antropozomórfica**, ou seja, que tem características humanas (antropo) e animais (zoo). Esse tipo de personagem híbrido aparece em diversas culturas, como na mitologia grega e nas divindades egípcias, por exemplo.

Aliás, na mitologia grega há uma história semelhante em que um sujeito chamado Licaón é transformado por Zeus em lobisOMEM. Por conta disso, o lobisOMEM é conhecido também como Licantropo.

No caso do lobisOMEM da cultura popular brasileira, o mito conta que o oitavo filho de um casal provavelmente será uma dessas criaturas.

Outras versões contam que é o sétimo filho depois de 6 mulheres. Há ainda a crença de que bebês não batizados se transformariam em lobisOMENS.

A BRUXA



O mito da Bruxa é tão antigo como atual no Rio Grande do Sul. De forma geral, acredita-se que a sétima filha mulher de um casal será bruxa, a menos que seja batizada pela irmã mais velha. Ao contrário do Lobisomem, a Bruxa é uma pessoa má, que faz o mal e gosta disso. Suas vítimas são sempre crianças, bichos pequenos ou lavouras em crescimento, porque ela não tem capacidade para fazer mal às pessoas adultas, aos animais grandes e às plantas crescidas. Sua grande arma é o olho grande, que bota onde quer fazer o mal.

Bichos embruxados, como ninhadas de pintos ou leitões, mirram e morrem. Lavouras murcham da mesma maneira. E crianças embruxadas ficam amarelas, mingam a olhos vistos e quando ficam nuazinhas, desenroladas das fraldas, cruzam os bracinhos e as perninhas. E assim, se não forem atendidas a tempo, morrem mesmo. A bruxa é acusada de chupar o umbigo recém caído dos nenês.

O melhor para afastar a Bruxa é uma figa, ou um chifre de boi ou um galho de arruda. Por isso, o primeiro presente que se deve dar ao bebê é uma figurinha de ouro, que ele deve ter sempre na sua roupinha, junto ao corpo. Na porta da frente da casa, é recomendável se pendurar pelo menos um chifre, com galhos de arruda dentro e de preferência com extremidade inferior esculpida em forma de figa. No jardim, as pessoas devem sempre plantar arruda, cujo cheiro a Bruxa abomina.

Para se descobrir uma bruxa, tiram-se todos os móveis da cala da casa e aí, bem no meio, a dona da casa deve repetir três vezes, bem alto, o nome da mulher que ela acha que é bruxa e que é vizinha ou está por perto. Daí a pouco, se essa mulher é mesmo Bruxa, vai aparecer e perguntar, fingindo inocência: "A senhora me chamou, vizinha?" Ou então, pega uma peça de roupa da criança que está embruxada, para socar num pilão cravejada com alfinetes. Se aparecer uma mulher nas vizinhanças, com dores terríveis, ela é a Bruxa. Uma criança embruxada é facilmente reconhecível, pelos sintomas já descritos e é facilmente curável. Durante três sextas-feiras, no começo da manhã e no fim da tarde, uma pessoa de fé deve ascender duas velas na cama da criança embruxada, uma na cabeceira e outra nos pés e rezar o Pai-Nosso e a Ave-Maria até as velas se queimarem por inteiro. Ao fim das três semanas, a criança desembruxa mesmo.

A LENDA DA CASA DE MBORORÉ (Missões)



No tempo dos Sete Povos das Missões, havia um índio velho muito fiel aos padres jesuítas, chamado **Mbororé**. Com a chegada dos invasores portugueses e espanhóis, os padres precisaram fugir levando em carretas os tesouros e bens que pudessem carregar. Assim, amontoaram o muito que não podiam levar consigo – ouro, prata, alfaias, jóias, tudo!- e construíram ao redor uma casa branca, sem porta e sem janela. Para evitar a descoberta da casa pelo inimigo e o conseqüente saqueio, deixaram o velho índio fiel MBororé cuidando, com ordens severas de só entregar o tesouro quando os jesuítas voltassem às Missões.

Mas os jesuítas nunca mais voltaram. Com o passar dos anos, o velho índio morreu e o tempo foi marcando tudo, deixando as ruínas de pé como as cicatrizes de um sonho que acabou. Acabou? Não. A Casa de MBororé continua lá num mato das Missões, imaculadamente branca, cuidada pela alma do índio fiel que ainda espera a volta dos jesuítas.

Às vezes, algum mateiro –lenhador ou caçador- dá com ela, de repente, num campestre qualquer. Imediatamente dá-se conta de que é a Casa de MBororé, cheia de tesouros. Resolve então marcar bem o local para voltar com ferramentas e abrir a força a casa que não tem porta nem janela. Guarda bem o lugar na memória pelas árvores tais e tais, pela direção do sol e coisas assim. Sai, volta com ferramentas, só que nunca mais acha de novo a Casa Branca de MBororé, sem porta e sem janela.”

O MISTÉRIO DA LAGOA DOS BARROS



A **Lagoa dos Barros**, na cidade de **Osório/RS**, é conhecida por ser o cenário de uma das mais **misteriosas** lendas gaúchas. As **versões das histórias** sobre o lugar são diversas: há quem acredite que por baixo das águas turvas e agitadas da lagoa existe uma **cidade submersa**, e que em dias de ventania é possível ouvir até mesmo **sinos** de uma igreja, que faz brotar a **cruz** de seu topo da água, em tempos de **seca**. Outros alertam que há um **redemoinho no meio da lagoa**, feito de **areia movediça**, que suga para seu centro qualquer um que nele se aventurar a entrar. Já outros creem que um **feitiço** amaldiçoou o lugar, e que por este motivo **não há vida que resista em suas águas**, supostamente inóspitas. Talvez por conta destas e outras crenças seja **muito raro** se ver **pescadores** pelo local.

Uma **lenda**, contudo, se destaca por ter sido baseada em uma **história real**: a lenda da **noiva fantasma**. Em **1940**, a Lagoa de Barros foi cenário de um **crime** até hoje sem desfecho. A jovem **Maria Luiza**, de 17 anos, foi encontrada **morta** na lagoa.

Para surpresa de todos, o **corpo** permanecia **intacto**, mesmo sendo estando **submerso há mais de 2 dias**. O suspeito principal do crime é seu **namorado** que, motivado por ciúmes, a teria **assassinado** e jogado seu corpo na lagoa com tijolos amarrados para que afundasse.

A partir de então, muitos **caminhoneiros** que passam pela rota da **Freeway** rumo às praias, que cruza a Lagoa dos Barros, afirmam ter visto uma **mulher vestida de branco** pela beira da **estrada** ou dançando sob as **águas** da lagoa. Outros dizem ter dado **carona** para uma jovem que misteriosamente **desaparece** no meio da viagem. É comum que os populares atribuam a **causa** de muitos dos **acidentes** à aparição da misteriosa mulher de branco.

Mito ou verdade, o que se sabe é que a **população local leva a lenda muito a sério**. Inclusive muitas pessoas que fazem uso da Lagoa têm como costume levar **oferendas** à noiva fantasma, como brincos, batons e pulseiras, a fim prevenir-se e demonstrar **respeito** a ela.

LENDA DO BRADADOR



O Bradador é um espírito errante que vive assustando os incautos que viajam sozinhos.

Conta-se que um homem faleceu, na cidade de Atuba (PR), foi enterrado sem pagar todos os pecados que havia cometido em vida. Assim, a terra lhe recusou a dar descanso e o devolveu. A partir desse dia, todas as sextas-feiras, após a meia-noite, uma criatura meio fantasma, meio homem passou a errar pelos campos soltando gritos terríveis que assustam até os mais valentes.

Por causa do som horripilante, os lugarejos passaram a chamá-lo de Bradador e evitar os caminhos solitários. São poucos os que viveram para contar como é a aparência dessa alma que permanece entre dois mundos.

O encanto só vai terminar quando o Bradador encontrar por sete vezes uma moça de nome Maria e assim ter seus pecados perdoados.

ANGOERA

Angoera é um Mito do Rio Grande do Sul na região missioneira. Angoera é o fantasma, a visão, no idioma tupi, forma contrata de Anhanguera. Dizem que foi um indígena amigo dos padres jesuítas e um dos fiéis. Guiou-os para as terras melhores, ajudando a construir igrejas e casas. Era homem sisudo, grave, secarrão. Foi batizado com o nome de Generoso e ficou alegre, vivo, sacudido. Morreu, mas sua alma não abandonou os pagos onde viveu. Continua intrometido na vida da campanha gaúcha, divertindo-se sem cessar.

Angoera explica todos os rumores insólitos, estalos nos móveis novos, forros do teto, tábuas do chão, vimes dos balaies, movimentos das chamas de candeias e velas, sopros, misteriosos sussurros.

J. Simões Lopes Neto (Lendas do Sul, Pelotas, 1913) explica: “E muitas vezes, até o tempo dos Farrapos, quando se dançava o fandango nas estâncias ricas ou a chimarrita nos ranchos do pobrerio, o Generoso intrometia-se e sapateava também, sem ser visto; mas sentiam-lhe as pisadas, bem compassadas no rugo das violas... e quando o cantador era bom e pegava bem de ouvido, ouvia, e por ordem do Generoso repetia esta copla, que ficou conhecida como marca de estância antiga, sempre a mesma: “Eu me chamo Generoso, Morador em Pirapó: Gosto muito de dançar Co’as moças, de paletó.”

BOI VAQUIM

Trata-se de um ser místico do Rio Grande do Sul, descrito pelo historiador Contreiras Rodrigues. É um boi alado, com asas e guampas de ouro, levantadas como as vacas, portanto meio avacado. Mete medo aos campeiros, porque chispa fogo nas pontas das guampas e tem os olhos de diamante. É preciso muita coragem para laçá-lo, braço forte, cavalo bom de pata e de rédeas. Supõe Contreiras Rodrigues que o mito tivesse vindo do norte, através das tropas de Sorocaba.

MÃE-DO-OURO

É um mito, inicialmente meteorológico, ligado aos protomitos ígneos, posteriormente ao ciclo do ouro. Os registros subsequentes indicam sua transformação. Vale Cabral: “Mulher sem cabeça, que habita debaixo da serra do Itupava, entre Morretes e Antonina, província do Paraná. Tem a seu cargo guardar as minas de ouro. Onde ela está, é prova evidente que há ouro, e por

isso tomou o nome. Há poucas pessoas da localidade que afirmam tê-la visto.” Na região do São Francisco é a zelação, estrela cadente, serpente-mãe-do-ouro, encantada. Em São Paulo não há forma, mora nas grotas, persegue homens, e estes preferidos deixam a família, seduzidos como por uma sereia; citam-na como uma bola de fogo de ouro. No Rio Grande do Sul é informe, agindo com trovões, fogo, vento, dando o rumo da mudança. Noutra versão, a mãe-do-ouro passeia luminosa, pelos ares, mas vive debaixo d’água, num palácio.

PORCO PRETO

Superstição do Paraná, Campo Largo. Há outra aparição temida - o porco preto. Ninguém sai de casa em noite escura, que não o encontre na estrada. Enorme, ataca as pessoas e os animais. Nem pau, nem pedra, nem bala o atingem. Corre atrás das pessoas, e só desaparece quando entra na vila. (Marisa Lira, Migalhas Folclóricas, 84, ed. Laemmert, Rio de Janeiro, 1951). Comum na França, Provença, em Portugal. Ver Porca dos Sete Leitões, Região Sudeste.

TUTU



Tutu, também conhecido como **Tutu Marambá**, se assemelha às personagens que amedrontam crianças, como o Boi da Cara Preta, o Bicho Papão (e a própria Cuca).

Sua origem é europeia, mas em solo brasileiro se transformou e ganhou esse nome como influência da cultura africana, já que “tutu” vem de “quitutu”, uma palavra de origem angolana que significa “ogro”, segundo o historiador e folclorista Câmara Cascudo.

Assim, a criatura é descrita como **briguenta, robusta e coberta de pelos**. Em outras variações, apresenta um corpo indefinido.

Na Bahia, foi relacionada ao porco-do-mato, devido à força física e também porque na região o animal era chamado por um nome parecido, caititu.

A lenda está presente também nas canções para fazer as crianças dormirem, como:

Tutu marambáia
não venhas mais cá,
que o pai do menino
te manda matá.

Também integrante do seriado Cidade Invisível, nele Tutu é representado por um homem grande e barbado que vive junto à Cuca.

lara



A lara é uma entidade do folclore que **se relaciona às águas**, por isso também é chamada de Mãe D'Água.

Apresenta-se como uma bela sereia. Metade mulher e metade peixe, a lara encanta os homens com sua voz enfeitiçada, atraindo-os para o fundo do rio. Assim, suas vítimas acabam por morrer afogadas.

Tal figura muitas vezes é **relacionada à entidade africana Yemanjá**, a deusa das águas.

Na literatura, lara já foi muito explorada, aparecendo em obras de Machado de Assis, Gonçalves Dias, entre outros grandes escritores.

Está mais presente na região amazônica do país, sendo uma **mistura de mitos europeus com elementos indígenas**.

Em 1881, a personagem foi descrita pelo pesquisador João Barbosa Rodrigues da seguinte maneira:

A lara é a sereia dos antigos com todos os seus atributos, modificados pela natureza e pelo clima. Vive no fundo dos rios, à sombra das florestas virgens, a tez morena, os olhos e os cabelos pretos, como os filhos do equador, queimados pelo sol ardente, enquanto que a dos mares do norte é loura, e tem olhos verdes como as algas dos seus rochedos.

LENDA DO BOTO



Em 2020 na série *Cidade Invisível*, o personagem foi interpretado por Victor Sparapane e recebeu o nome de Manaus.

O Boto na série *Cidade Invisível* é chamado de Manaus

Imagine que em uma festa de São João uma bela moça conhece um elegante rapaz, ele a seduz, a leva para o rio e a engravida. Depois some. Provavelmente o sujeito era o Boto.

A lenda, comum na região amazônica, diz que em noites de lua de cheia ou em festas juninas, um boto cor-de-rosa se transforma em homem e sai para namorar as moças. Ele veste uma roupa elegante e leva um chapéu na cabeça para esconder um orifício que usa para respirar.

Assim como boa parte dos mitos nacionais, o Boto é fruto da cultura europeia misturada à indígena.

Sua figura é celebrada em festas populares como a Festa do Sairé, no Pará.

Essa é uma história fantasiosa usada - até mesmo atualmente - para justificar gestações indesejadas em que os homens não assumem a paternidade e também casos de abusos e violências sexuais contra mulheres ribeirinhas.

Também se pode olhar para o mito de uma forma mais poética, como um **símbolo da união entre o ser humano e a natureza**.

Na ficção a história já foi exibida algumas vezes, sendo o filme *Ele, o Boto* (1987) o mais conhecido, que traz o ator Carlos Alberto Riccelli no papel principal.

PISADEIRA

Presente no Sudeste, a lenda da Pisadeira conta sobre uma criatura que atormenta as pessoas à noite, não deixando-as dormirem bem. Diz-se que quando alguém se alimenta em demasia antes de se deitar, a Pisadeira se coloca sobre o estômago da vítima.

A personagem costuma atacar durante a madrugada e está **relacionada a episódios de paralisia do sono**. Esse fenômeno é comum e ocorre logo após adormecer ou antes de despertar.

O corpo fica temporariamente paralisado e a pessoa não consegue se mover, pois o cérebro desperta, mas o corpo não.

A aparência da pisadeira é a de uma mulher magra e com ossos aparentes. Tem unhas grandes e pernas curtas, além de um cabelo desganhado. Seus olhos são vermelhos e sua risada é alta e aguda.

Interessante observar que uma criatura semelhante já foi retratada em 1781 pelo pintor suíço Henry Fuseli na tela *O pesadelo*.



Tela *O pesadelo* (1781) de Henry Fuseli

COMADRE FULOZINHA

Uma lenda da região nordeste descreve uma **moça de cabelos compridos e negros** que cobrem todo seu corpo. A cabocla vive nas florestas e **protege a natureza** contra invasores e mal-feitores.

A entidade gosta de receber oferendas como mel e aveia, sendo prestativa com quem lhe agrada.

Há quem confunda a Comadre Fulozinha com a outra personagem, a Caipora, por ambas serem defensoras das matas.

A personagem é mais conhecida em sua região. Em 1997 foi criada em Recife (PE) uma banda só de mulheres que foi batizada com o nome *Comadre Fulozinha* em homenagem ao mito folclórico.