

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE
PERNAMBUCO – IFPE *CAMPUS RECIFE*
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE CULTURA GERAL, FORMAÇÃO DE
PROFESSORES E GESTÃO – DAFG
COORDENAÇÃO ACADÊMICA DE TURISMO - CATU
CURSO SUPERIOR TECNOLÓGICO EM GESTÃO DE TURISMO

ROBERTA BATISTA DE MORAES
RENATO SILVA OLIVEIRA

APLICATIVO: RECIFE E SEUS CONTOS MAL-ASSOMBRADOS

RECIFE
2019

ROBERTA BATISTA DE MORAES

RENATO SILVA OLIVEIRA

APLICATIVO: RECIFE E SEUS CONTOS MAL-ASSOMBRADOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco– *Campus Recife* como requisito parcial para obtenção do Grau de Tecnólogos em Gestão de Turismo.

Orientadora: Profa. Dra. Cláudia da S. Santos Sansil.

Coorientador: Prof. Ms. Fernando Ivo

RECIFE
2019

ROBERTA BATISTA DE MORAES

RENATO SILVA OLIVEIRA

APLICATIVO: RECIFE E SEUS CONTOS MAL-ASSOMBRADOS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco– *Campus Recife* como requisito parcial para obtenção do Grau de Tecnólogos em Gestão de Turismo.

Recife, 06 de setembro de 2019.

BANCA EXAMINADORA

Professora Dra. Luciana Pereira
(Avaliadora Interna do Curso de Gestão em Turismo do IFPE)

Professor Msc. Daniel Moreira de Alcântara
(Avaliador Externo Colégio Militar do Recife)

Professor Msc. Henrique Correia Torres Santos
(Avaliador Interno do Curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas)

Professor Msc. Fernando José Ivo da Silva
(Coorientador/*Campus Olinda*)

Professora Dra. Cláudia da S. Santos Sansil
(Presidente da Banca/Professora do Curso de Turismo do *Campus Recife*)

Dedicamos este Trabalho de Conclusão de Curso a Deus e às nossas famílias, que sempre nos apoiaram e fizeram com que acreditássemos na realização dos nossos sonhos e na concretização deste estudo.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

Agradeço a toda a minha família, que desde sempre me apoiou e incentivou ao estudo e busca de conhecimento, me estimulando em todas as minhas escolhas e vivenciando todas as minhas conquistas na vida.

Agradeço à professora e orientadora Cláudia Sansil, por todo suporte, pelas suas correções, paciência e incentivos, além de estar sempre por perto tirando nossas dúvidas e nos ajudando a produzir um trabalho de qualidade.

Ao nosso coorientador Fernando Ivo, por ter aceitado entrar neste desafio e ter auxiliado neste caminhar do projeto com suas valiosas correções e incentivos.

À Instituição de Ensino IFPE, seu corpo docente, administração, aos meus colegas de curso e amigos que fiz, que conviveram comigo e estiveram nesta caminhada, em conjunto, nestes anos intensos e de muito aprendizado.

Ao Centro de Informática (CIN) da Universidade Federal de Pernambuco, juntamente com os professores Sérgio Cabral e Liliane Fonseca, pela junção de conhecimentos adquiridos para um estudo de maior alcance e por aceitarem entrar neste projeto.

A todos que, direta e indiretamente, contribuíram em minha jornada para o êxito. **(Roberta Batista).**

Agradeço a Deus, por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades que enfrentei durante todo este período de aprendizado do nosso projeto. Sem Ele, eu não teria conseguido.

A esta Instituição de ensino, seu corpo docente, administração, que oportunizaram a janela pela qual hoje vislumbramos um horizonte superior, eivado pela acendrada confiança no nosso mérito e ética aqui presentes.

À nossa orientadora, Cláudia Sansil, pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções e incentivos, ao nosso coorientador Fernando Ivo por ter nos ajudado com os seus conhecimentos literários deslumbrantes da nossa linguagem popular brasileira.

Ao Centro de Informática (CIN) da Universidade Federal de Pernambuco, juntamente com os professores Sérgio Cabral e Liliane Fonseca, que se tornaram fundamentais na área de tecnologia envolvida em nosso projeto.

Aos nossos pais e familiares, pelo amor, incentivo e apoio incondicional em toda nossa jornada estudantil e de busca do conhecimento.

E a todos que, direta ou indiretamente, fizeram parte da nossa formação, o nosso muito obrigado. E que possamos sempre dizer: “Tudo posso naquele que me fortalece”. Filipenses 4:13. (**Renato Silva**).

RESUMO

Com este Trabalho de Conclusão de Curso, temos a intenção de “ressuscitar” as “Assombrações do Recife” para impulsionar o Turismo local. A cidade, conhecida pelos seus atrativos turísticos, culturais e históricos, possui muitas “Assombrações” nos registros de livros, museus e na oralidade de sua gente. O folclore está fortemente presente na cultura recifense. Algumas tradições, todavia, vêm sendo esquecidas devido às modificações enfrentadas pela cultura com o advento da tecnologia. Além da falta de estímulo a práticas escolares e sociais, conforme nossa pesquisa de campo comprovou. A metodologia usada foi a quantiquantitativa, com a aplicação de 68 questionários com visitantes, turistas e estudantes, entrevistas e pesquisa bibliográfica. Comprovamos que a cidade do Recife se destaca pelas diversas atrações voltadas ao turismo cultural, ressaltamos, neste estudo, suas assombrações. Diante dos resultados, criamos um aplicativo inovador intitulado “Recife e Seus Contos”, com o objetivo de despertar o interesse dos turistas e dos visitantes acerca dos pontos turísticos mal-assombrados do município. Pela primeira no Curso, um estudo desenvolvido em parceria com o Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco – CIn e a inovação do mesmo objeto para cursos diferentes e com enfoques voltados às áreas do Turismo e da Informática. O aplicativo: Recife e seus contos mal-assombrados possibilitará aos turistas e a população em geral conhecer histórias assombradas, compartilhar com outros usuários, explorar os pontos turísticos e acessar seus horários de funcionamento e a partir de um mapa interativo.

Palavras-Chave: Turismo. Assombração. Recife. Educação e Tecnologia.

ABSTRACT

With this Course Conclusion Paper, we intend to “resurrect” the “Recife Haunts”. The city, known for its tourist and historical attractions, has many "Haunts" in the book records, museums and orality of its people. Folklore is strongly present in the Recife culture, with stories known and disseminated throughout the city. Such traditions, however, have been forgotten due to the changes faced by culture. Traditions in folk festivities have been reached due to the non-use of technological tools, such as smartphones and computers, with their applications to pursue the theme. The wide range of content found on the networks today and the lack of interest of the population make folklore lose its importance in front of users. In this ballast, there are “historical forgetfulness” involving the Recife folklore, which was widely celebrated by local residents and visiting tourists. The abandonment of this habit occurs due to the lack of encouragement to school and social practices, for example, on August 22, Folklore Day. Technology can create opportunities for expansion and creation of projects aimed at preserving folk practices and provide both tourists and residents with knowledge of a dormant culture. The city of Recife stands out for having several attractions aimed at haunted tourism. The present work, therefore, is based on the creation of an innovative application entitled “Recife and Its Tales”, aiming to arouse the interest of tourists and visitors about the haunted sights of the municipality. The software will be implemented as a mobile information source, and people will be able to learn about haunted stories shared by other users, explore sights and access their opening hours and haunted stories from an interactive map.

Keywords: *Tourism. Haunt. Recife. Education. Technology.*

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

APP	<i>Application</i>
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
BRT	<i>Bus Rapid Transit</i>
CAIS	Centro Apolo de Integração e Suporte a Novos Empreendimentos de Tecnologia de Informação e Comunicação
CBTU	Companhia Brasileira de Trens Urbanos
CTU	Companhia de Transportes Urbanos
DPE	Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação
EJA	Educação de Jovens e Adultos
EMPETUR	Empresa de Turismo de Pernambuco
IOS	<i>Iphone Operating System</i>
LOGO	Logomarca
METROREC	Metrô do Recife
INIP	Instituto Nacional de Propriedade Intelectual
OMT	Organização Mundial do Turismo
PROPESQ	Pró-Reitoria de Pesquisa, Pós-Graduação e Inovação
RMR	Região Metropolitana do Recife
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
WEB	World Wide Web

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Poema Descoberta da Literatura	25
Figura 2 – Página inicial do protótipo	15
Figura 3 – Login	28
Figura 4 – Contos e Lendas	28
Figura 5 – Resumo dos contos e lendas	28
Figura 6 – Roteiros	29
Figura 7 – Roteiro: Da Arquitetura para o Terror	29
Figura 8 – Informações do ponto turístico	30
Figura 9 – Informações do protótipo	30
Figura 10 – Mais funcionalidades	34
Figura 11 – SOS	37
Figura 12 – Orçamento Criação do Aplicativo	37
Figura 13 – A Mula de Padre.....	38

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	JUSTIFICATIVA.....	15
3	OBJETIVOS.....	28
3.1	Objetivo Geral	28
3.2	Objetivo Específico	28
4	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	29
4.1	Pesquisa Bibliográfica	29
4.2	Registro Fotográfico	30
4.3	Aplicação de Questionários	30
5	ETAPAS RELACIONADAS À CRIAÇÃO DO APP.....	31
6	CONTOS E LENDAS: ITINERÁRIOS DAS ASSOMBRAÇÕES NO RECIFE	45
6.1	Papa-Figo: Aliado dos Pais e das Mães de Antigamente	48
6.2	A Judia Branca e Seu Fantasma Mergulhado no Rio	48
6.3	<i>Cumadre</i> Fulôzinha: A Protetora da Floresta	49
6.4	Praça Chora Menino: Local de Massacres Históricos	51
6.5	Perna Cabeluda: Vencedora de Corridas Contra os Mortais	52
6.6	Teatro de Santa Isabel: O Palco de Algumas Assombrações	54
6.7	Cruz do Patrão: Carregada de Mortes.....	55
6.8	A Galega de Santo Amaro: Aparições à Meia Noite	55
6.9	O Boca-de-Ouro: O Zumbi da Madrugada	57
6.10	A Emparedada da Rua Nova: Preconceito e Hipocrisia Social	57
6.11	Assombração no Rio: Sete Crânios Afogados.....	58
6.12	O Forte das Cinco Pontas: Cemitério dos Vivos.....	59
6.13	Pavores no Arquivo Público: Resistência ao Imperador.....	60
7	ANÁLISE DOS QUESTIONÁRIOS COM OS DIVERSOS PÚBLICOS.....	61

7.1	Educação Jovens Adultos - EJA	61
7.2	Ensino Médio Regular	63
7.3	Curso de Turismo - IFPE – 1º período.....	64
7.4	Curso de Turismo - IFPE – 4º período.....	65
7.5	Turistas	67
7.6	Dados Gerais	68
8	ASSOMBROSAS ESTRATÉGIA / PROPOSTAS	69
9	POSSÍVEIS APOIOS, PATROCINADORES E PARCEIROS DO “ALÉM”...	71
10	DIVULGANDO OS ASSOMBROS	73
11	CONSIDERAÇÕES FINAIS	75
	REFERÊNCIAS.....	76
	APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO RECIFE E SEUS CONTOS MAL-ASSOMBRADOS PÚBLICO: TURISTA	80
	APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO RECIFE E SEUS CONTOS PÚBLICO: ESTUDANTE	82
	APÊNDICE C – GRÁFICOS – GRUPOS ALVO.....	85
	APÊNDICE D – GRÁFICO – GERAL.....	92
	APÊNDICE E – SOBRE O VÍDEO	97
	ANEXOS	99

1. INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso se insere nas dimensões da Cultura e do Turismo pernambucanos. Realizamos, no entanto, um recorte teórico-metodológico na cidade do Recife porque elegemos como objeto de estudo os mais conhecidos contos mal-assombrados do município que são divulgados através da tradição oral.

A *Cumadre* Florzinha, a Perna Cabeluda, a Emparedada, o Fantasma de Branca Dias, o Boca de Ouro, entre tantas histórias fantásticas, são patrimônios imateriais de Pernambuco, sobretudo, da Região Metropolitana do Recife endereço rico em mal-assombros que vagueiam pela imaginação e pela oralidade de seu povo. Entre os achados da pesquisa de campo, apesar dos aspectos tecnológicos, identificamos que tais narrativas fantásticas permanecem vivas na memória afetiva das gerações, acima dos 50 anos de idade, que se encarregam em mantê-las “vivas”.

Nesse sentido, alguns escritores e jornalistas também se encarregaram na consecução de alguns esforços visando a divulgação de nossos fantasmas com a criação de sites e blogs, embora devemos reconhecer a necessidade em se ampliar as possibilidades em se incorporar esse acervo nas políticas voltadas ao Turismo da Cidade, no planejamento estratégico dos governos municipais e estadual, e nos demais espaços que fomentem a preservação desta cultura. Além de incorporá-los nos conteúdos curriculares da escola, cumprindo o que determina, inclusive, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, no que tange à valorização dos aspectos e da cultura local no conteúdo das disciplinas dos ensinamentos básico, fundamental e médio. Afinal, a escola se constitui na dimensão privilegiada em compartilhar os saberes e estimular as novas gerações a valorizarem esse patrimônio.

Diante desse contexto, decidimos unir cultura, turismo e tecnologia com a elaboração deste estudo. Conceber a criação de um aplicativo que estimulasse a indústria do turismo local a partir da contação das histórias fantasmagóricas do Recife. Para tanto, criamos uma verdadeira rede de apoio entre educadores e educandos na elaboração do nosso projeto.

Nas próximas páginas, o resultado das etapas, desde a escolha da temática, os apontamentos das orientações, articulação dos orientadores, passando pelos estudos dirigidos, a construção do texto, as pesquisas bibliográficas e de campo, o

contato com os participantes, as reescritas, a preparação de um vídeo e todos os esforços coletivos e individuais para entregar este TCC.

Diz a tradição oral: “Quem conta um conto, aumenta um ponto!”. Advertimos (neste caso, nem precisa...): as narrativas são fortes! Cuidado, pois alguns personagens podem assumir a identidade dos leitores. Apesar disso, a leitura é recomendada para todas as idades!

2. JUSTIFICATIVA

As novas tecnologias da informação e da comunicação vêm ressignificando às formas de ensinar e de aprender no mundo. Em uma sociedade globalizada e tecnológica, percebemos as conquistas interligando tecnologia, cultura e aprendizado. Diante deste cenário, o uso do livro impresso, assim como mapas impressos, panfletos e cartas ilustrativas torna-se cada vez menor entre educandos e docentes. Ora, os professores “realizam tarefas” semelhantes às máquinas na palma da mão: fornecem informações, mas a tecnologia de maneira bem mais veloz.

Longe de restringirmos as funções e a importância dos mestres a uma única dimensão, é forçoso reconhecer que o papel dos educadores vem sendo discutido com vistas a integrar a máquina à educação do século XXI. Como diz Lira (2018, p.47) “a finalidade social de todo processo ensino-aprendizagem é interferir nos contextos históricos para a melhoria da qualidade de vida dos seres humanos”. Reconhecemos, portanto, como a educação é transformadora.

Observamos ser o contexto contemporâneo relacionado ao uso da tecnologia em sala de aula, que assume mais espaços educacionais como uma nova forma de acesso ao conhecimento. Diante do desafio em manter e auxiliar a divulgar as manifestações turísticas relacionadas ao Turismo Assombrado, assim como estimular o uso das novas tecnologias na divulgação da cultura local, realizamos este Projeto de Conclusão de Curso – TCC destinado à criação de um APP.

Diante da pesquisa de campo e das buscas em registro de software, sites, livros e periódicos, podemos afirmar que a criação do nosso APP é inédita. Ou seja, um aplicativo voltado a divulgar os mal-assombros da cidade do Recife e auxiliar a incrementar o turismo deste segmento. Outro aspecto inovador diz respeito à parceria instituída entre os professores orientadores do IFPE (*Campi Recife e Olinda*) em atuarem conjuntamente. O mesmo objeto: a criação do aplicativo para nós do Curso de Turismo com enfoque na área, contando, ainda, com a colaboração de uma orientanda da Universidade Federal – UFPE, que se debruçou no desenvolvimento da dimensão tecnológica do projeto.

Retornando aos aspectos educacionais, os professores encontraram dificuldades na busca de estratégias, no âmbito escolar, de ampliar o conhecimento e despertar o interesse dos alunos sobre a cultura local. Um exemplo é a ausência da tradição folclórica da cidade, impactando, no século XXI, o surgimento de uma

geração desconectada às tradições orais e cultura popular. Nesse sentido, há diminuição em comemorações e movimentos celebrados na cidade. Com políticas setoriais, estratégias e estímulos, essas comemorações poderiam gerar um maior fluxo turístico local.

Em nossa concepção, pelos diálogos com estudantes, família e amigos, o interesse da população sobre as assombrações recifenses e o folclore parece diminuir cada vez mais. Todavia, adiante, verificaremos se tal premissa será confirmada com a pesquisa de campo. Compreendemos ser uma dimensão cuja realidade poderia ser alterada com a maior participação das políticas educacionais, inserção da temática nos componentes curriculares, e da postura de alguns professores, como lembram Carvalho e Baroukh (2018, p. 23), “para se descolarem de suas vivências enquanto alunos e se aventurarem em práticas desconhecidas em sala de aula, criando novas estratégias e experimentando novos modelos”. Os autores se referem à forma de tratar a leitura, destacadamente em um período onde o acesso à informação se efetiva em um toque.

Como registra o Anuário de Turismo (2019), o município de Recife é reconhecido nacional e mundialmente por sua diversidade cultural. Dentre estas vertentes, encontramos um conteúdo desconhecido por muitos: suas assombrações e contos. De acordo com Andrade (2005, p. 1), a assombração é definida como: “Objeto fantástico ou fantasma que assombra, que causa terror; alma do outro mundo, aparição; susto causado pelo encontro ou aparição de coisas sobrenaturais; terror procedente de causa inexplicável”, enquanto para Figueiredo (1913, p. 209), assombrações se constituem em: “Susto, causado pelo encontro ou aparição de coisas sobrenaturais; terror, procedente de causa inexplicável. Aparição fantástica, que produz terror”.

Santos e Gabriel (2016) relatam que “Em Assombrações do Recife Velho, o conteúdo fantástico dos casos sobrenaturais coligidos encontra meio de expressão privilegiado.” Os autores abordam a obra de Freyre (1955) quando:

As intrigas simples, mas envoltas em atmosfera inquietante, atribuem ao narrador as funções simultâneas de compilador, ouvinte e mediador no diálogo entre cultura oral e patrimônio escrito. A cidade do Recife e arredores se tornam o cenário para a irrupção do sobrenatural. (SANTOS; GABRIEL, 2016, p. 01).

Como a temática deste estudo são os contos mal-assombrados da cidade do Recife, buscamos a definição de conto mais próxima do trabalho:

[...] o conto como forma simples, expressão do maravilhoso, linguagem que fala de prodígios fantásticos, oralmente transmitido de gerações a gerações e o conto adquirindo uma formulação artística, literária, escorregando do domínio coletivo da linguagem para o universo do estilo individual de um certo escritor. (DE MARIA, 2004, p.10, grifo nosso).

Os grifos acima são nossos, buscando melhor compreensão de quando nos referimos a conto, na perspectiva da elaboração da pesquisa, pois o conto remete-nos à oralidade, às histórias contadas para fazer crianças dormirem ou serem obedientes, como, por exemplo, a do Papafigo, apelando ao universo dos mal-assombros, que permeiam a imaginação das pessoas e se constituem em patrimônio imaterial de um povo. Na visão de Bosi, embora admita “os apelos da fantasia (...) quase documento folclórico” são valorizados mais os aspectos acadêmicos, fazendo um contraponto ao exposto por De Maria (2004):

[...] cumpre a seu modo o destino da ficção contemporânea. Posto entre as exigências da narração realista, os apelos da fantasia e as seduções do jogo verbal, ele tem assumido formas de surpreendente variedade. Ora é quase-documento folclórico, ora quase-crônica da vida urbana, ora quase-drama do cotidiano burguês, ora quase-poema do imaginário às voltas, ora, enfim, grafia brilhante e preciosa voltada às festas da linguagem. (BOSI, 1974, p. 7).

Nesse sentido, na primeira etapa do trabalho, a cidade do Recife será a contemplada, levando-se em consideração o critério de maior volume de turistas, como registra o Anuário de Turismo (2019), assim como o de possuir acervo de histórias e contos mal-assombrados em relação aos demais municípios da Região Metropolitana - RMR. A cidade oferece como um dos principais atrativos turísticos ligados à cultura e à assombração o “Folclore Recifense”. Uma temática celebrada, entre vários bairros da Região Metropolitana, que contém histórias, lendas e contos relacionados a fatos assombrosos. Em uma segunda etapa do projeto, iremos ampliar o trabalho, contemplando as demais cidades da Região Metropolitana do Recife, cujas riquezas históricas acerca das assombrações também possuem um valor simbólico, cultural e de patrimônio para o Estado de Pernambuco.

Através do turismo, a RMR tem a oportunidade de demonstrar todo seu potencial cultural e histórico com seus patrimônios materiais, imateriais e vivos, alavancando o fluxo turístico e aumentando a economia local. Dentre os variados conceitos que encontramos sobre o Turismo, filiamo-nos ao:

O turismo é um fenômeno social que consiste no deslocamento voluntário e temporário de indivíduos ou grupos de pessoas que, fundamentalmente por motivos de recreação, descanso, cultura ou saúde, saem do seu local de

residência habitual para outro, no qual não exercem nenhuma atividade lucrativa nem remunerada, gerando múltiplas inter-relações de importância social, econômica e cultural. (DE LA TORRE, 1992, p. 19 *apud* BARRETTO 2001, p. 13).

O folclorista russo Vladimir Propp, ao desenvolver o estudo: “As raízes históricas do conto maravilhoso”, concluiu que os ritos “esquecidos” sobrevivem através dos contos e estes se constituem em arquivos vivos. Velasco (2018) comenta sobre como a psicoterapeuta Marie-Louise von Franz compreende esta dimensão: “quando uma história está enraizada em algum lugar, ela é uma saga local”. Nesse sentido, o Folclore Recifense se torna um potencial atrativo, que através do turismo, pode levar a todos os turistas e visitantes a oportunidade de inserção em uma nova cultura.

Para uma compreensão mais ampliada sobre a temática, no Dicionário Brasileiro de Cascudo (1999, p. 400), o folclore: “é a cultura do popular tornada normativa pela tradição, [...] qualquer objeto que proteja interesse humano, além de sua finalidade imediata, material e lógica, é folclore”. Em meados dos anos de 1990, antes da tecnologia explodir como fonte de acesso à informação, a data 22 de agosto era celebrada de forma simbólica em toda a Região Metropolitana, especificamente uma comemoração de origem nordestina. Para Brandão (1984, p. 09) o folclore é: “A alma de um povo, existia nas coisas mais simples, mais caseiras, mais antigas. Coisas do folclore”. As narrativas dos personagens, mesmo aqueles dos contos mal-assombrados, nos ajudam a compreender a nossa própria história:

No grande enredo da nossa humanidade, em todos os tempos, como se pode depreender, a narrativa, oral ou escrita, está intimamente ligada à vida social dos grupos, em todas as suas práticas significantes, e acompanha o homem desde a primeira idade, seja para fazê-lo dormir, seja para despertá-lo...(MESQUITA, 1987, p. 16).

Outro intelectual, autor de muitos livros, Mário de Andrade, incorporou à sua obra o folclore. Para Veloso e Madeira (1999, p. 112), “Com nacionalidade e originalidade, tendo em vista a discussão e a formulação de um nacionalismo estético”. Neste sentido, Andrade possuía um particular interesse em valorizar a arte popular e o folclore. O pensamento do autor paulistano se baseava em uma concepção de cultura brasileira enfatizando seu contexto e suas raízes, ou seja, os elementos constitutivos dessa brasilidade. É o que afirmam as autoras, “há uma permanente busca de resolução da tensão presente nas várias dicotomias típicas da modernidade: popular versus erudito, particular versus universal; arte pura versus arte

interessada; tradição versus passadismo; originalidade versus reprodução.” (VELOZO; MADEIRA, 1998, p. 112).

Andrade (1928), defendia que as manifestações coletivas e os folguedos possuíam espaço destacado. Segundo Veloso e Madeira (1998, p. 113), “Na concepção de um dos destaques da Semana de 1922, a poesia e o folclore, assim como qualquer manifestação estética, devem ser retidos em sua vivacidade.” Daí, a importância em se buscar, também, na oralidade a manutenção desta cultura. O estudioso requer uma participação e um envolvimento no objeto pesquisado. Esse é o motivo de Mário de Andrade não ter se limitado a apenas estudar, pelos livros, do ponto de vista unicamente teórico, as manifestações populares. Viajou por boa parte do Brasil, verificando, analisando e anotando, *in loco*, as manifestações da cultura popular em diversas comunidades.

Velasco (2018, p. 19) chama a atenção para a importância dessas tradições “A milenar arte de narrar, que nasceu com o homem e persiste em nossos dias, revela a importância das narrativas tradicionais e a aprendizagem ímpar que vivemos pela via da fantasia.” A autora destaca a existência das narrativas orais em diversas culturas, estabelecendo elos entre as pessoas porque abordam dimensões do humano: criar, imaginar, transformar e sonhar:

Assim como a capacidade de sonhar, a experiência de contar e ouvir história é essencial à espécie humana. O homem pré-histórico já contava sobre suas batalhas, amores e aventuras nas pinturas rupestres, preciosas narrativas imagéticas. Desde as épocas mais remotas, quando a oralidade ainda não tinha registro escrito, histórias têm sido compartilhadas como uma maneira de compreender o mundo e trocar relatos significativos, um meio de educação e preservação do conhecimento (VELASCO, 2018, p. 19).

De acordo com as pesquisas realizadas para o nosso projeto, conforme os avanços tecnológicos têm alimentado a crescente divulgação da cultura moderna, a junção entre o erudito e o popular tem gerado assuntos para os moradores e turistas navegarem em um mundo virtual, em busca de entendimento sobre determinada temática. Estes usuários têm a possibilidade de se aprofundar em segmentos que fogem de sua realidade atual, destacadamente em sites e blogs ligados a assombrações, com o intuito de conhecer novos locais. Através desta junção, entre histórias, contos, lendas e tecnologia, Recife tem grande potencial para atrair os turistas e usuários de internet, levando-os a conhecer a cultura assombrada de ruas, locais e personagens que nenhuma outra cidade possui.

“Quem conta um conto, aumenta um ponto”. O conto popular, também, é conceituado por Cascudo (1999, p. 303): “o conto ainda documenta a sobrevivência, o registro de usos, costumes, fórmulas jurídicas esquecidas no tempo. A moral de uma época distanciada continua imóvel no conto que ouvimos nos nossos dias”. É importante destacarmos que:

A arte em geral, e, portanto, a literatura, cria *realidades possíveis*, gera significações possíveis e se torna, muitas vezes, profética. O realismo mágico, o universo fantástico, as utopias e as antiutopias, a *science fiction* são exemplos mais flagrantes das possibilidades extremas da relação ficção/realidade. (MESQUITA, 1987, p. 15).

O conto foi, em sua primitiva forma, uma narrativa oral, frequentando as noites de lua em que antigos povos se reuniam e, “para matar o tempo”, narravam ingênuas histórias de bichos, lendas populares ou mitos arcaicos. Reminiscências daquele tempo são as figuras, ainda próximas de nós, de Tio Remus, recriadas em filmes por Walt Disney, Pai João, dos serões coloniais, ou Dona Benta, registrada por Monteiro Lobato.

Foi justamente com figuras do folclore que Lobato (1882-1948) auxiliou na formação de leitores e de apaixonados por suas histórias de um realismo fantástico com boneca de pano falante, um visconde de milho, o saci Pererê irreverente e avós e tias que todos os adolescentes adorariam ter. Saraíba (2019, p. 34) registra: “Como contador de histórias, Lobato rebusca os elementos populares nas suas narrativas como forma de transmissão dos saberes ao público infantil através das histórias em O Sítio do Pica-Pau Amarelo”. As personagens do maior escritor da literatura infantil permeiam, ainda no século XXI, o imaginário popular.

Essas histórias são, de fato, repassadas pela oralidade. Quando indagamos aos entrevistados se ouviram falar sobre assombrações, a maioria afirma que sim e a fonte é a própria família: 34 do total da amostra. Em seguida, vêm a internet com 20 respondentes e os livros com 16.

É como afirma Luyten (1988, p. 17), “o estudo cuidadoso dos contos populares em sua forma original pode nos dizer muita coisa a respeito de como pensam as pessoas envolvidas em sua transmissão”. O que vem se perdendo, conforme aferimos na pesquisa, conforme apresentamos todos os dados nos anexos, é que tal tradição desaparece ao longo dos anos. No século XXI, as novas tecnologias presentes no cotidiano escolar e nos demais grupos sociais aos quais as crianças e os jovens se integram, são um caminho para entender essa “desvalorização”.

O trabalho é também uma homenagem à nossa infância, permeada por personagens que instigaram a nossa imaginação: reis, sapos, rainhas, príncipes, anões, gigantes, bruxas, fadas, sacis, dragões, grilos falantes. Naquela época, havia a contação das histórias tradicionais “globais”, mas sem perder de vista a valorização da cultura local. O folclore tinha espaço privilegiado nas aulas das disciplinas de História, Geografia e tantas outras que empoderavam as raízes deste patrimônio imaterial. Neste mundo fantástico, em família, havia lugar para se assistir aos programas como os de Gil Gomes, que não separavam o real do fantástico.

Para efeito de registro, o apresentador Gil Gomes comandava o Programa Aqui e Agora (1991-1997) com relatos de casos fantasmagóricos. A atração exibida pelo Sistema Brasileiro de Televisão - SBT possuía o seguinte slogan: "Um jornal vibrante, uma arma do povo, que mostra na TV a vida como ela é!". Esta última parte parafraseia uma das obras do dramaturgo pernambucano Nelson Rodrigues. Na época, o programa misturava jornalismo a casos reais e assombrados foi considerado revolucionário.

De acordo com Mesquita (1987, p. 14), “faz-se importante lembrar que a ficção, por mais ‘inventada’ que seja a história, terá sempre, e necessariamente, uma vinculação com o real empírico, vivido, o real da história.” E, neste sentido, compreender como as histórias de mal-assombros ganham o imaginário popular:

O enredo mais delirante, surreal, metafórico estará dentro da realidade, partirá dela, ainda quando pretenda negá-la, distanciar-se dela, “fingir” que ela não existe. Será sempre expressão de uma intimidade fantasiada entre verdade e mentira, entre o *real vivido* e o *real possível*. (MESQUITA, 1987, p. 14).

Foi a partir desse mergulho no universo do conto popular, da tradição dos mal-assombros, das histórias fantásticas que a temática sobre assombrações foi abordada e trabalhada na concepção de um aplicativo, voltado à área do Turismo no componente curricular Gestão de Pessoas, ministrado pela professora Cláudia Sansil. Com o crescimento da ideia, optamos em ampliar a criação do APP, da sala de aula, e o transformamos em nosso Trabalho de Conclusão de Curso. Naquela apresentação, realizamos um vídeo, com duração de dezessete minutos, que trazia informações sobre a criação do APP, juntamente com a narração de algumas assombrações e fotos dos respectivos personagens. Essas histórias e seus protagonistas aparecerão na plataforma de nosso aplicativo. A gravação foi feita em pontos turísticos da cidade, mostrando sua beleza e história. Para o projeto, editamos

o vídeo, em três minutos, e o utilizamos no auxílio às análises dos contos. Este roteiro, também, pode ser consultado no Anexo V.

Como vimos na elaboração do trabalho, as histórias assombradas remontam aos séculos XIX e XX. Pernambuco, rico em contos assombrados, foi local de várias guerras e batalhas “sangrentas” devido à sua colonização. Os livros de História, do Ensino Médio, registram as disputas pela nossa madeira, que balizava os valores no mercado, a cana de açúcar e seus poderosos engenhos, e a resistência do povo pernambucano às invasões holandesa e portuguesa. Tais acontecimentos são repassados através da oralidade, destacadamente pelos nossos avós e bisavós. Tanto nos centros urbanos quanto no interior, é possível encontrar algum “lugar assombrado”, com histórias de arrepiar, no imaginário da população local.

Um dos principais disseminadores desta cultura, o escritor recifense Gilberto Freyre possui livros voltados aos relatos de assombrações e contos que beberam neste imaginário. Por ter sido um adorador das assombrações e histórias sobrenaturais, Freyre, através de pesquisas, experiências, testemunhos e relatos, escreveu, em 1955, o livro intitulado “Assombrações do Recife Velho”. Ao todo, o livro possui vinte e sete casos com personagens de arrepiar e apresenta doze histórias de casarões assombrados da cidade. Nele, há histórias de causos e contos populares como “O Boca-de-Ouro”, “O Papafigo”, “Assombração no Rio” e “O Santa Isabel do Recife: Suas Assombrações”. Estes contos se encontram, em anexo, neste projeto.

Concomitantemente, em nossas buscas, encontramos histórias assustadoras relacionadas a Freyre, ultrapassando os livros. Visitamos o casarão, que foi residência do autor e de sua esposa Dona Magdalena, por 40 anos, e se constitui em espaço de assombrações. Ao entrarmos, percebemos o clima de mistério e nos arrepiamos! Localizado no bairro de Apipucos, no Recife, e construído em meados do século XIX, o Casarão guarda acervos da história de Pernambuco e o conjunto de objetos preservados pela família em exposição. Também é conhecido por Casa Museu Magdalena e Gilberto Freyre e foi alvo de um projeto de visita guiada, na qual os interessados conheciam o lugar, à noite, vivenciando um pouco do mistério do lugar e tendo acesso à vida de Freyre.

Diante de toda a expansão da temática Assombração em Recife, o casarão virou alvo de um episódio do programa Phantasmagoria, no mês de agosto do ano de 2012, transmitido pelo Fantástico, Revista Eletrônica da Rede Globo de Televisão. O

programa contou as histórias dos fantasmas e assombrações do Museu de Freyre (<https://globoplay.globo.com/v/20860071/21min/exibição:12/08/2012>).

Há, portanto, interesse crescente sobre os mal-assombros, inclusive da Academia. Por exemplo, a autora paraibana Pires (2007) trabalhou a temática das assombrações em sua tese de doutoramento, quando assim os conceituou mal-assombros:

podem ser, em alguma medida, intitulados de religiosos, uma vez que mantêm relações privilegiadas com o chamado o “outro mundo”, o mundo após a morte. Em poucas palavras, para os adultos e os idosos estes mal-assombros são almas de pessoas falecidas. Interessante notar que o medo dos mal-assombros, altamente enfatizado pelos adultos e idosos, não o é pelas crianças. Isto se explica pelo fato de que para os adultos e, principalmente, para os idosos todos os mal-assombros são temíveis uma vez que existe uma relação, a princípio inquestionável, entre eles e o diabo (PIRES, 2007, p. 226).

A estudiosa desenvolveu sua pesquisa de campo com crianças e adultos. O viés eleito era o religioso, demonstrando os receios e os anseios da mediação religiosa, com o antagonismo entre o sacro e o diabólico, ao tempo em que registra a potência criativa das tradições, do folclore e da cultura. Tal preocupação, também, foi destacada no século XX:

No Brasil, muitos folcloristas e pesquisadores universitários (como os da Universidade Federal da Paraíba, onde há diversos projetos neste sentido) estão trabalhando ativamente para registrar os contos populares no seu ambiente regional. Um dos problemas é o temor pelo seu desaparecimento, uma vez que sua transmissão é essencialmente oral (LUYTEN, 1988, p. 17).

Em Pernambuco, o artista plástico Lula Cardoso Ayres criou telas surrealistas que remetiam a um universo onírico, “povoado por vultos fantasmagóricos, como Vestindo a Noiva, Sofá Mal-assombrado e cabriolé (*carruagem pequena*) assombrado” (DIMITROV, 2018). Todo este universo nos faz lembrar sermos integrantes de comunidades que se enxergam e se legitimam como partes da coletividade. Segundo Mesquita (1987, p. 14), “o real simbólico, articulado com a palavra, se instaurará, realimentando sem cessar o diálogo eterno entre a vida e o sonho, entre vontade de viver e o medo de morrer, ou entre a vontade de morrer e o medo de viver.” Tais narrativas se inserem em um campo dialético que estabelece “novas realidades” semelhantes e, ao mesmo tempo, diferentes.

A construção simbólica de ler os contos para as crianças estimulando todos os sentidos, estabelecendo um vínculo. Apesar de alguns não aceitarem a conceituação como arte literária, as histórias estimulam o repertório e o lado estético nas crianças,

enquanto futuros leitores e “consumidores da cultura local”. Segundo Palo e Oliveira (2006, p. 7), “para a mente da criança, hábitos associativos que aproximam as situações imaginárias vividas na ficção a conceitos, comportamentos e crenças desejados na vida prática, com base na verossimilhança que os vincula.”

O conto sinaliza experiências um tanto particulares, como pensavam as pessoas do século XX, embora possamos confirmar o afirmado por Luyten (1988, p. 17), ao se referir aos contos: “é possível compará-los com os de outra origem e é interessante observarmos como esses contos recolhidos em várias regiões, e até países, podem ser similares em sua essência, apenas se adaptando a costumes e ocorrências locais.” Tomamos este conceito de “empréstimo” ao nosso estudo, pois não há, na literatura, a terminologia conto assombrado.

Vale ressaltar, ainda, a importância da construção do imaginário lúdico não só nas crianças, mas em todas as fases do desenvolvimento humano, o que se dá através da literatura, como nos mostra o grande poeta pernambucano João Cabral de Melo Neto, em seu poema Descoberta da Literatura, na Figura 1 a seguir:

Figura 1 – Poema Descoberta da Literatura

Descoberta da Literatura

No dia-a-dia do engenho,
toda a semana, durante,
cochichavam-me em segredo:
saiu um novo romance.
E da feira do domingo
me traziam conspirantes
para que os lesse e explicasse
um romance de barbante.
Sentados na roda morta
de um carro de boi, sem jante,
ouviam o folheto guenzo,
a seu leitor semelhante,
com as peripécias de espanto
preditas pelos feirantes.
Embora as coisas contadas
e todo o mirabolante,
em nada ou pouco variassem
nos crimes, no amor, nos lances,
e soassem como sabidas
de outros folhetos migrantes,
a tensão era tão densa,
subia tão alarmante,
que o leitor que lia aquilo
como puro alto-falante,
e, sem querer, imantara
todos ali, circunstantes,
receava que confundissem
o de perto com o distante,
o ali com o espaço mágico,
seu franzino com o gigante,
e que o acabassem tomando
pelo autor imaginante
ou tivesse que afrontar
as brabezas do brigante.
(E acabaria, não fossem
contar tudo à Casa-Grande:
na moita morta do engenho,
um filho-engenho, perante
cassacos do eito e de tudo,
se estava dando ao desplante
de ler letra analfabeta
de corumba, no caçanje
próprio dos cegos de feira,
muitas vezes meliantes.)
(CABRAL, 1980, p.35)

Fonte: Cabral (1980).

Com essa riqueza cultural de Pernambuco e seus representantes, o Turismo pode explorar diversos atrativos que se encontram “desaparecidos” e lugares pouco visitados; inclusive a partir do uso da tecnologia. Segundo Beni (1998, p. 85): “o Turismo pode contribuir à preservação de valores culturais que apresentam também um valor específico para o turista”. O turismo assombrado pode impulsionar e

disseminar as lendas e os contos que nossos antepassados “vivenciaram” e ouviram falar. Neste trabalho, elegemos a definição de Turismo Cultural:

O turismo cultural, no sentido mais amplo, seria aquele que não tem como atrativo principal um recurso natural. As coisas feitas pelo homem constituem a oferta cultural, portanto turismo cultural seria aquele que tem como objetivo conhecer os bens materiais e imateriais produzidos pelo homem (BARRETTO, 2001, p. 21).

Durante a elaboração do projeto, realizamos pesquisa bibliográfica, mas registramos a dificuldade em se encontrar material específico que permitisse maior aporte teórico. Sobre nosso objeto, o APP com os contos mal-assombrados, todavia, buscamos em autores como Cascudo, Freyre, Andrade, Velasco, entre outros, aporte à construção teórica do presente estudo.

Navegamos também em sites/blogs/aplicativos que nos auxiliaram na elaboração do aplicativo com conhecimento dos pontos turísticos da cidade do Recife, os quais exploram esse tipo de turismo: o mal-assombrado. Encontramos, com esta temática, o projeto “O Recife Assombrado”. Trata-se de um blog criado no ano de 2000, cujos editores são o escritor e roteirista André Balaio e o jornalista, também escritor, Roberto Beltrão. Com o advento da tecnologia, vêm crescendo os estudos e a aplicação do mundo digital na área do turismo:

O avanço da tecnologia móvel tem transformado a experiência dos turistas, em suas viagens. A utilização de aplicativos [apps] para dispositivos móveis tornou-se um item de auxílio para os consumidores turísticos e para os empreendimentos no setor. Os aplicativos proporcionam aos usuários um acesso à informação ágil e em tempo real, facilitando a busca por informações sobre um destino. O uso de aplicativos cresce significativamente no turismo, sendo incorporado no setor por diversos nichos do mercado (CACHO *et al.*, 2017, p. 37).

De fato, esse crescimento é vivenciado em Pernambuco. Do ponto de vista mercadológico, há o trabalho da empresa Via Dourada Turismo, contribuindo com as “Assombrações” através de um projeto *City Tour Recife Mal-Assombrado*. A finalidade é a de levar turistas e visitantes a conhecerem e relembrar os locais com histórias assombradas da cidade, como “A Emparedada da Rua Nova”, “A Artista Fantasma do Teatro Santa Isabel”, “A Galega de Santo Amaro” e outras representações contidas nas obras dos escritores Gilberto Freyre, Carneiro Vilela e Roberto Beltrão.

No mesmo segmento turístico, descobrimos o projeto “Zoo Noturno Mal-Assombrado”, dentro do Parque Estadual de Dois Irmãos, em Recife. Além de contar com os relatos das principais lendas do folclore e das assombrações pernambucanas, a proposta leva o visitante a conhecer sobre os animais de hábitos noturnos do

parque. Encontramos, ainda, o projeto “Olha Recife”, cujo objetivo é mais amplo, possibilitando aos visitantes, turistas e moradores da cidade explorar os pontos turísticos do município, sendo assombrado ou não, contando com a presença do guia turístico, visando melhor aproveitamento do passeio.

A Companhia Popular de Teatro de Camaragibe (município integrante da RMR) contribui com a temática assombrada, encenando a peça de uma história muito conhecida: “Senhora de Engenho – Entre a Cruz e o Torá”, com direção do pernambucano Emanuel David D’Lucard e texto da carioca Miriam Halfim. O espetáculo conta a história de Branca Dias, uma mulher destemida, que seguia o judaísmo e fugia da inquisição, em Portugal. Essa história real aconteceu no ano de 1955. Diante de toda a intolerância e adversidade presentes na época, Branca Dias tentava se manter fiel às suas crenças em uma vida nova no Brasil.

A peça realiza-se em uma arena e conta com a interação e a participação do público, sentado à mesa de jantar da protagonista e vivenciando momentos de intriga e de reviravolta da personagem. O grupo participou de vários festivais, no próprio estado de Pernambuco. No Recife, ganhou o prêmio Júri Popular no evento “Janeiro de Grandes Espetáculos de Pernambuco”, no ano de 2014. Também se apresentou no Rio de Janeiro, Rio Grande do Norte e em um festival internacional no Chile.

Compreendemos, portanto, constituírem-se os mal-assombros em potencial turístico, e, com a concepção do aplicativo, poderemos divulgar as histórias e os contos do Recife, reacendendo e reavivando, na memória do povo recifense e dos turistas, essa cultura tão rica e histórica, contribuindo à manutenção da identidade cultural da cidade. No aplicativo, a plataforma será voltada aos atrativos turísticos assombrados do Recife, tornando-se algo inovador e permitindo melhor visão e entretenimento àqueles conhecedores ou não do Recife e seus contos mal-assombrados.

A partir da pesquisa de campo, percebemos que há mercado e a tradição oral vem sendo mantida, pois identificamos oito dos estudantes do ensino médio que conhecem o Turismo Mal-Assombrado; e os educandos do primeiro período, do IFPE/*Campus* Recife, seis sabiam o significado. Ou seja, os alunos, ao chegarem ao curso de Turismo, trazem as experiências vivenciadas no ensino e na família.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo Geral

Criar o aplicativo “Recife e seus Contos mal-assombrados” para a divulgação dos pontos turísticos que exploram a temática da literatura fantástica.

3.2 Objetivos Específicos

E1: Revelar os fatos marcantes do folclore recifense e de suas “histórias assombradas”, promovendo interatividade para conhecer os encantos assombrados da cidade, a partir do uso do APP.

E2: Levar, com o APP, aos moradores, aos visitantes e à nova geração a importância da cultura folclórica local, disponibilizando acervo com histórias, fotos e vídeos ilustrativos com imagens dos atrativos turísticos.

E3: Oferecer um mapa interativo com pontos turísticos “assombrados” contendo suas histórias, respectivos endereços, horários de funcionamento, e outras informações importantes, com a finalidade de auxiliar o turista/visitante a criar seu próprio roteiro.

E4: Possibilitar a comunicação com os usuários, através de uma área específica, buscando interação e contribuição de novas histórias, além do espaço “Fale Conosco”.

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Inicialmente, para a elaboração deste trabalho, realizamos pesquisa bibliográfica em livros e sites relacionados com histórias, contos, lendas que abordassem as assombrações da cidade do Recife e da Região Metropolitana. Os sítios eletrônicos possibilitaram-nos uma visão de conhecimento cultural sobre o tema, com histórias e contos recifenses. Durante esta etapa, foram adicionados fatos relevantes e relacionados à RMR e suas assombrações, de alguns nomes importantes contribuidores com suas produções literárias, como Freyre. Inclusive, fomos conhecer sua casa-museu. Nas referências bibliográficas, constam autores como Câmara Cascudo e Cândido de Figueiredo, quando proporcionaram uma base conceitual relevante voltada ao folclore e à cultura.

Como explicamos anteriormente, tomamos de empréstimos conceitos sobre conto, crônica, entre outras áreas, que dialogam com as lendas e os mal-assombros de autores que não escreveram diretamente sobre a temática, mas auxiliaram-nos do ponto de vista teórico-metodológico na elaboração deste trabalho. As pesquisas foram voltadas, também, às fontes ligadas a projetos de relevância, como o Recife Assombrado, informações existentes sobre o folclore pernambucano e relatos contados por moradores e familiares conhecedores dessas histórias.

Buscando tornar o aplicativo mais interativo e acessível, usaremos registros fotográficos sendo, também, disponibilizado um acervo de informações e um questionário elaborado para os usuários do aplicativo no intuito da melhoria contínua do APP. Nesse sentido, algumas estratégias foram usadas, as quais descrevemos a seguir:

4.1 Pesquisa Bibliográfica

Realizamos as pesquisas por meios eletrônicos e escritos como livros, artigos científicos, sites oficiais e blogs. No site da Fundação Joaquim Nabuco, encontramos informações mais detalhadas e pesquisas sobre a personalidade do autor Gilberto Freyre e a respeito de sua Fundação criada em 1987. O blog Recife Assombrado, criado em 2000, possui conteúdo vasto e rico sobre as histórias assombradas da cidade, assim como o livro “Assombrações do Recife Velho” de Freyre.

4.2 Registro Fotográfico

Fizemos registros fotográficos de pontos e atrativos turísticos, que se tornaram alvos de “assombrações” e lendas, retratando a diversidade de histórias em toda a região, enfatizando a proposta de mostrar o mais próximo possível a realidade das narrativas assombradas que mexem com o imaginário.

4.3 Aplicação de Questionários

Aplicamos questionários junto aos moradores da RMR, estudantes do EJA (Educação de Jovens e Adultos) da Escola Waldemar de Oliveira, estudantes do ensino médio regular da Escola Estadual Maria da Conceição do Rego Barros Lacerda, estudantes do curso de Turismo do Instituto Federal (1º e 4º períodos). A seleção das escolas mencionadas se deu em função dos vínculos afetivos: estudamos e outras pessoas da família permanecem realizando a formação nesses espaços. Sobre o IFPE, além do local de nossa formação superior, buscamos identificar se os estudantes conheciam as histórias fantasmagóricas, no início do curso, e ao concluírem. A pesquisa de campo comprovou que, após finalizarem os componentes curriculares, os estudantes ampliam o conhecimento acerca do que são as assombrações do Recife.

A coleta realizou-se utilizando material impresso e eletrônico. Ao todo, foram aplicados 68 questionários, cujos resultados constam em “Análise dos Questionários”, assim como os gráficos anexos. Através da pesquisa, identificamos a curiosidade da população quanto ao assunto, comprovando que há nicho a ser explorado pelo Turismo, conhecer histórias, lendas e situações assombradas vivenciadas pelos usuários. Neste contexto, aferimos o interesse dos entrevistados quanto à criação do aplicativo e a possível visita dos pontos turísticos catalogados e mapeados a serem disponibilizados em nosso APP.

5. ETAPAS RELACIONADAS À CRIAÇÃO DO APP

Salientamos que as etapas, destacadamente no que tange aos aspectos técnicos, foram concebidas e redigidas em parceria com a orientanda da professora Liliane Fonseca, da Universidade Federal, estudante do Curso de Ciências da Computação, Miriane Silva. Com o acompanhamento da docente Liliane e desenvolvimento da referida aluna, criamos o primeiro protótipo do projeto Recife e Seus Contos Mal-assombrados.

1ª. Etapa

Para a criação do aplicativo, apresentamos nosso projeto e iniciamos parceria com o CIN (Centro de Informática), da Universidade Federal de Pernambuco, através de contatos realizados pelos orientadores. Trata-se, portanto, de um ineditismo ao Curso Tecnológico em Gestão de Turismo, do IFPE, assim como o de Ciências da Computação da UFPE: o mesmo objeto, ou seja, um APP com abordagens distintas, devido às particularidades das áreas, mas que convergem ao igual objetivo: divulgar o Turismo Mal-Assombrado em Recife.

Com a Universidade Federal de Pernambuco, nosso diálogo institucional e operacional se desenvolveu com os professores Sérgio Soares e Liliane Fonseca, além de sua orientanda Miriane Silva e o apoio do professor Waldemar Ferreira. Nesse sentido, houve grande interesse em materializar o APP em parceria com aquela Instituição de Ensino Superior - IES representada por estes profissionais. Em conjunto, tivemos encontros periódicos para a idealização do aplicativo, em forma de protótipo, como primeira fase e primeira versão preliminar do APP Recife e Seus Contos Mal-assombrados. Em todas as orientações, discutimos sugestões, ideias, design e foram repassadas as instruções visando melhor aproveitamento dos encontros e da idealização do APP, assim, começamos a pôr em prática as ações planejadas.

Inicialmente, elaboramos um cronograma destinado às buscas e pesquisas de aplicativos existentes no mercado, tendo em vista o entendimento de suas funcionalidades. De acordo com as buscas, pudemos definir algumas das funcionalidades básicas e principais para incluir no protótipo, através da junção de desenhos e ideias que foram incubadas e desenvolvidas em parceria com a aluna do Cin.

Como primeira ideia, optamos em colocar a nossa logomarca, elaborada desde o início do projeto, como a tela inicial de abertura do aplicativo, assim como o design como as cores e letras. Foram decididos os principais pontos e conteúdos que o protótipo deveria contemplar visando a criação da primeira versão do APP, que iremos oferecer ao público, junto com a participação de todos que integram a criação do utilitário. Depois de toda a troca de ideias, prosseguimos com a inclusão de funcionalidades básicas como o login de acesso ao APP, um informativo sobre como surgiu o utilitário, alguns contos que estão relacionados no trabalho escrito, um mapa interativo com sugestões dos roteiros oferecidos, uma página direcionada a eventos voltados à temática do Turismo Assombrado.

2ª. Etapa

Após a etapa de concretização com as alterações necessárias, buscaremos fazer o registro do software através de programas voltados à tecnologia, como por exemplo, os estimulados pelo Instituto Nacional de Propriedade Intelectual - INPI. Garantiremos assim, a nossa segurança e a segurança da nossa criação e conjunto de estratégias destinadas a alavancar o Turismo Assombrado na cidade do Recife e posteriormente a RMR.

Registramos que houve contatos iniciais com a Pró-Reitoria de Pesquisa, do IFPE, a partir de indicação da Coordenação do Curso com vistas a ter apoio institucional ao nosso projeto. Até a defesa do projeto, não obtivemos retorno.

3ª. Etapa

Como terceira etapa, pretendemos incubar o nosso projeto através de acompanhamento e parceria com empresas especializadas, como o Porto Digital, que possui um conjunto de empresas voltadas ao melhoramento de tecnologias para a inserção no mercado.

4ª. Etapa

Pensando na dimensão da inclusão e da integração social, buscaremos especialistas na Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), na perspectiva de tornar o nosso aplicativo mais acessível. Compreendemos a importância em adaptar as novas tecnologias às necessidades da sociedade em geral.

Com todas as etapas do projeto concluídas, iremos lançar a primeira versão do aplicativo nos sistemas operacionais para que os usuários possam usufruir da ferramenta criada aos interessados em conhecer mais sobre a cultura recifense

voltada a fatos históricos e contos mal-assombrados que permanecem “vivos” no imaginário popular e “encarnados” em toda a cidade. Para melhor compreensão do ponto de vista da tecnologia, o APP está caracterizado da seguinte maneira:

O desenvolvimento do protótipo se efetivou utilizando a ferramenta online MarvelApp (<https://marvelapp.com>). Os materiais usados na construção do APP são da própria ferramenta, com exceção da logo do APP, cuja identidade foi retirada do próprio Trabalho de Conclusão de Curso.

Para o desenvolvimento do aplicativo IOS, foi utilizada a linguagem de programação Swift, desenvolvida pela própria Apple. Além disso, usaremos o banco de dados Firebase, desenvolvido pelo Google, e amplamente utilizado para desenvolvimento mobile. Visando a autenticação com Facebook e Google será usado o FirebaseAuth, também desenvolvido pelo Google.

A seguir, apresentamos o protótipo, assim como uma planilha preliminar dos custos com a criação do aplicativo. As telas ilustram o APP: Recife e seus contos mal-assombrados.

Ao abrir o protótipo, como mostra a figura 2, é possível visualizar a logo inicial do projeto no centro e a bandeira do estado de Pernambuco na parte inferior direita, sinalizando onde foi criado o protótipo do aplicativo.

Figura 2 – Página inicial do protótipo



Fonte: Autoral (2019)

Ao inicializar, o usuário poderá fazer seu login através de sua conta do Google, a partir da rede social Facebook ou por meio do cadastro no próprio aplicativo. Para os turistas está disponível a mudança para os idiomas Inglês e Espanhol (figura 3).

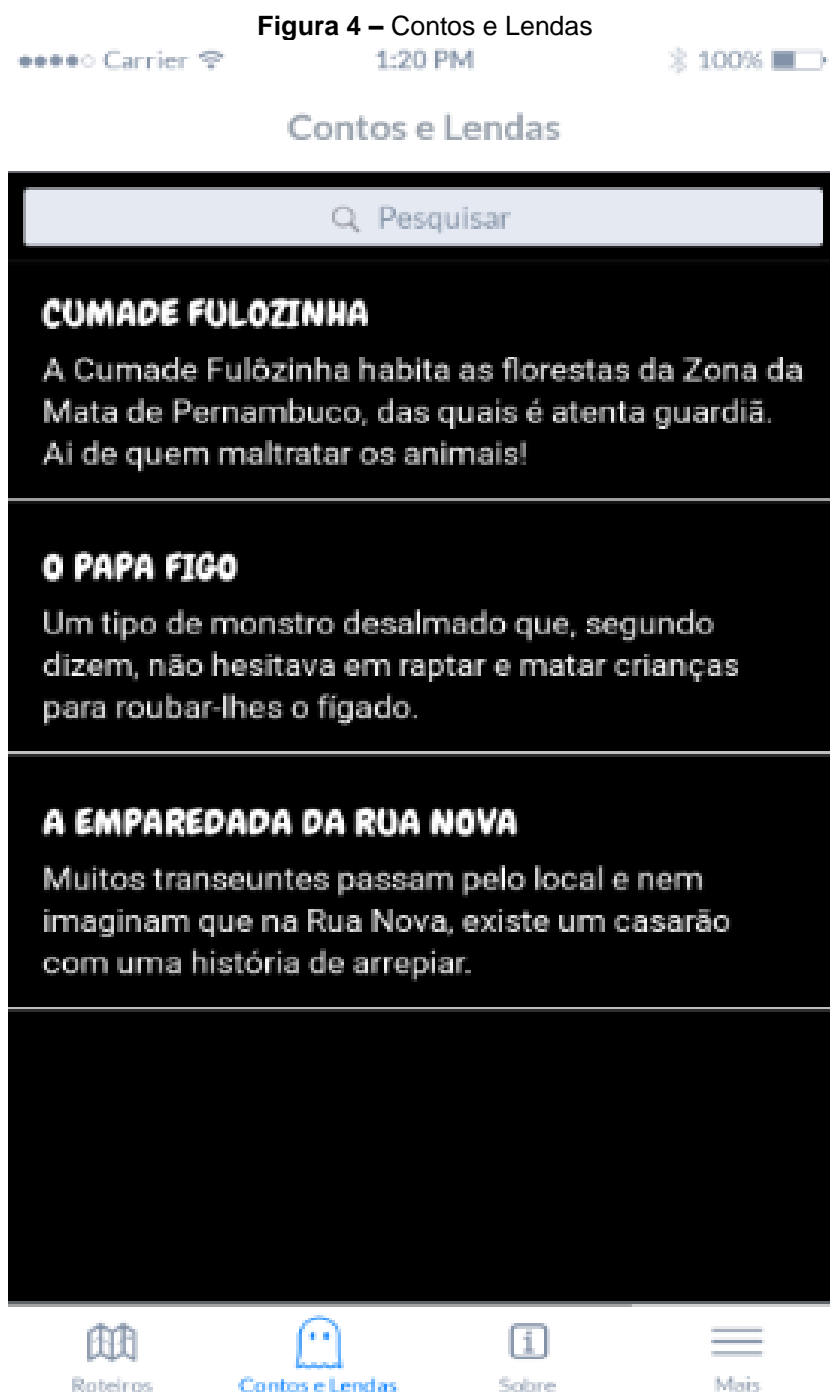
Figura 3 – Login



The image shows the login screen of an application titled "Aplicativo: Recife e Seus Contos". The title is displayed in a stylized, glowing red font at the top, accompanied by a cartoon octopus character with a white body and colorful tentacles. Below the title, there are two input fields: "Email" and "Senha" (Password). A large, grey "Entrar" (Login) button is positioned below the password field. Underneath the button, there are links for "Esqueceu a senha?" (Forgot password?) and "Cadastre-se" (Sign up). At the bottom, there are two social login options: "Facebook" (with the 'f' icon) and "Google" (with the 'g+' icon). At the very bottom, there are three language options: "English", "Português", and "Español".

Fonte: Autoral (2019)

Na barra do menu é possível encontrar os contos e lendas da cidade do Recife, como Cumadre Fulôzinha, O Papa-Figo e A Emparedada da Rua Nova (figura 4).



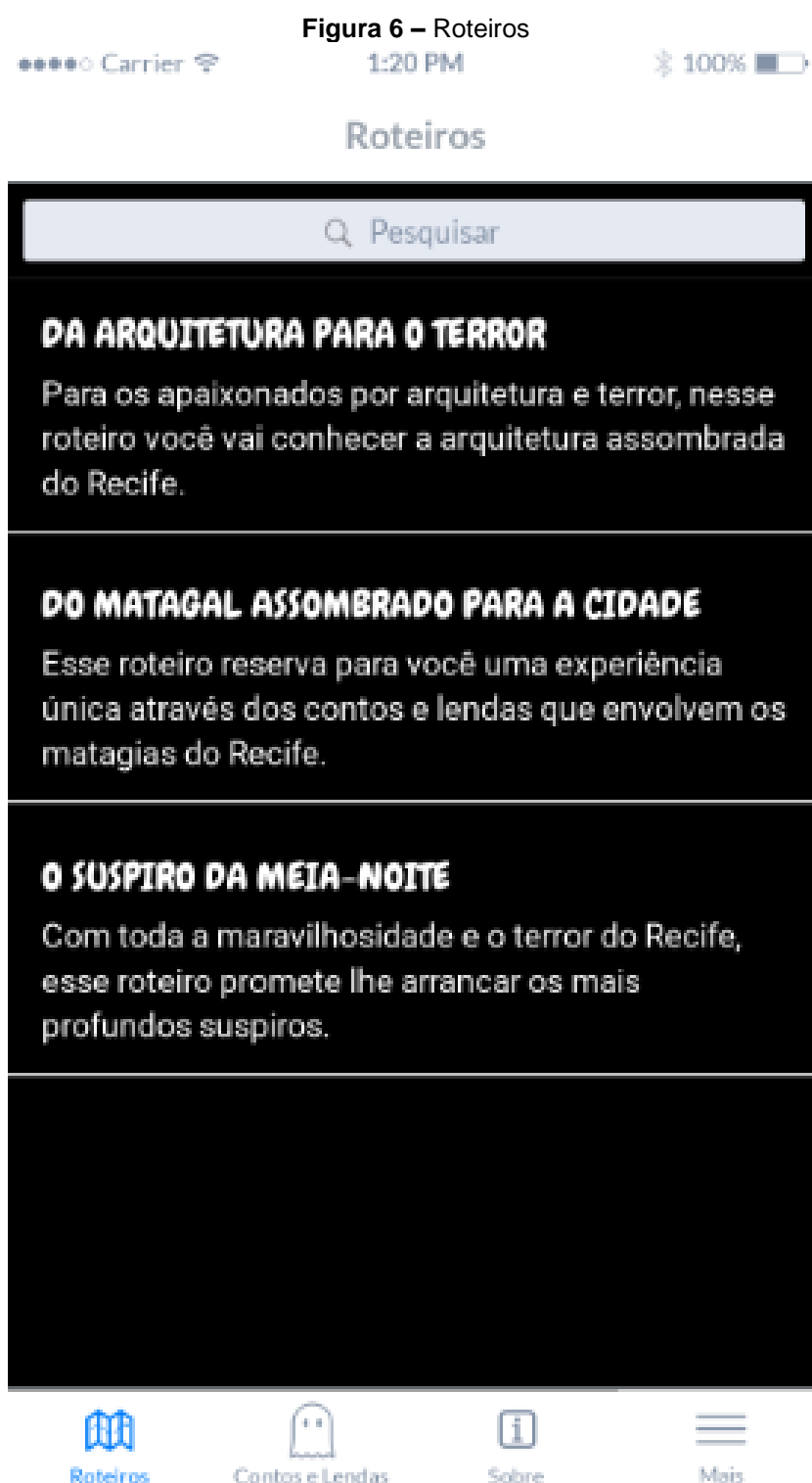
Fonte: Autoral (2019)

Na figura 5 as lendas e contos são contadas de forma resumida podendo, por opção de cada usuário, ler também a história completa. É possível salvar a história em “Gostei” ou selecionar para não ler novamente em “Não Gostei”, além de deixar seus comentários.



Fonte: Autoral (2019)

Os roteiros ilustrados na figura 6 são feitos de acordo com suas localidades. Os temas são voltados à temática assombrada.



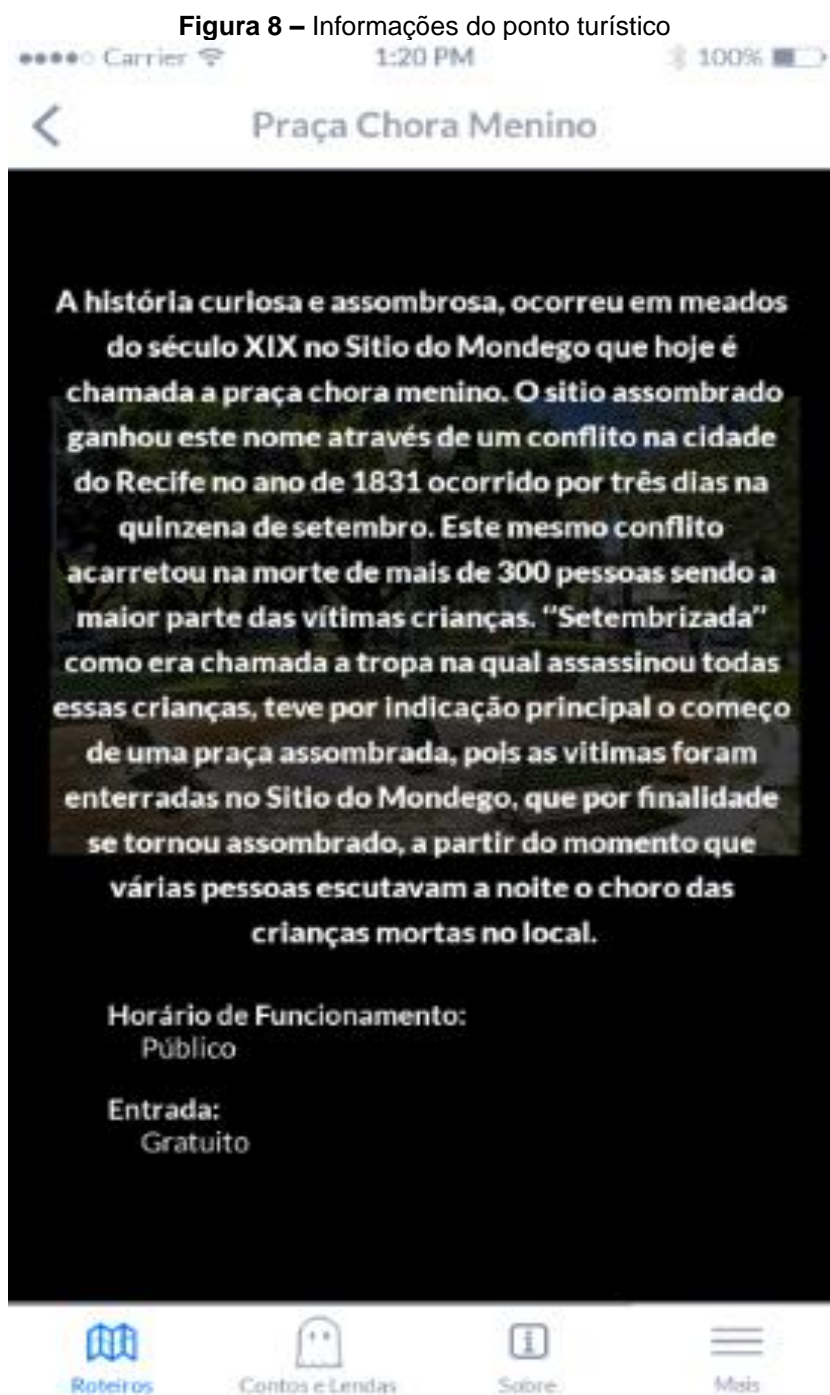
Fonte: Autoral (2019)

Para cada roteiro existe uma lista com todos os pontos turísticos incluso, como na figura 7, no roteiro Da Arquitetura para o Terror. Ao clicar em “Seguir”, o usuário é levado a um mapa mostrando a localização de cada ponto turístico que faz parte do roteiro selecionado.



Fonte: Autoral (2019)

Cada ponto turístico possui informações como seu horário de funcionamento e valor da entrada (figura 8), ajudando o usuário na preparação para fazer o roteiro.



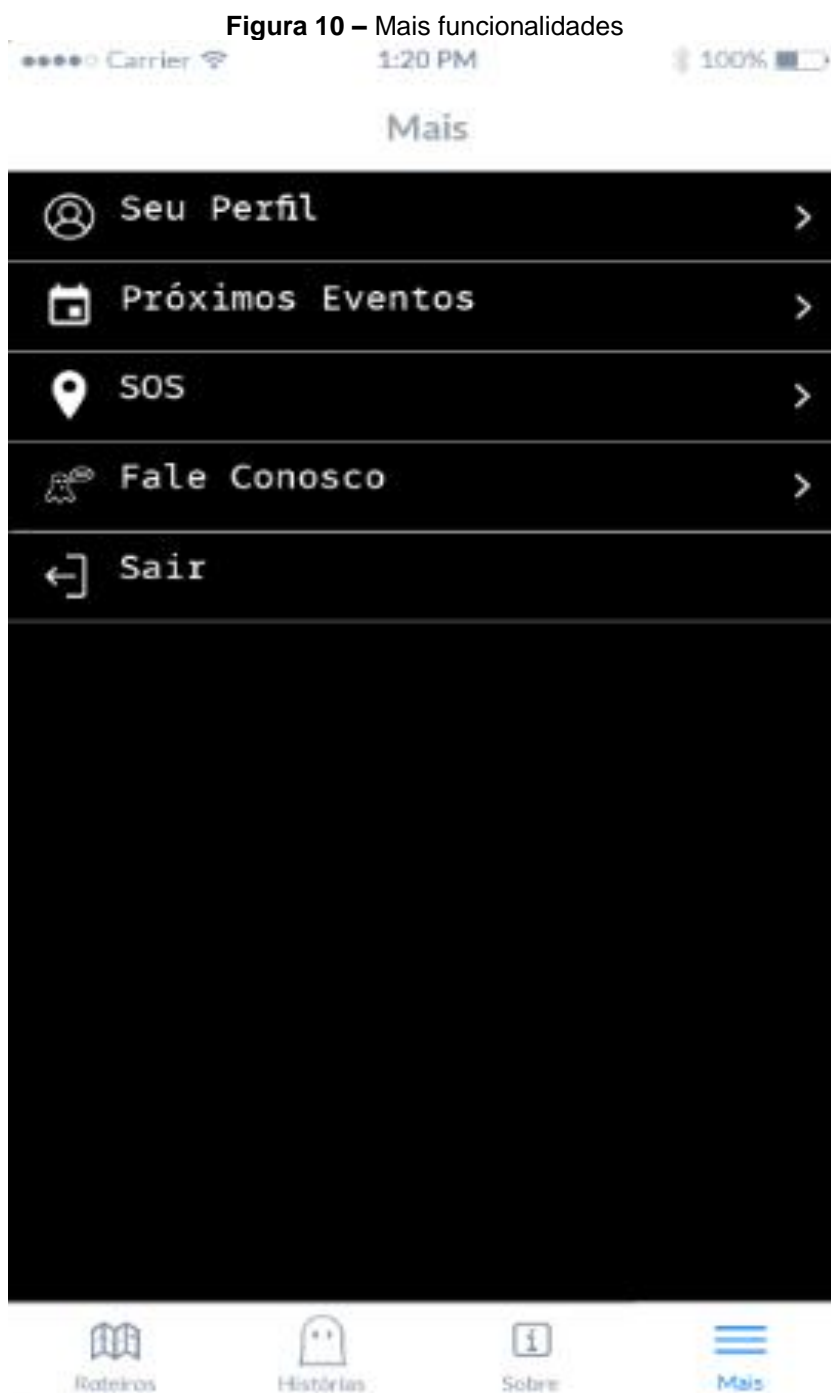
Fonte: Autoral (2019)

Em “Sobre”, na aba do menu, há um breve resumo de como surgiu o protótipo e sua finalidade. Como mostra a figura 9, é disponibilizado, também, as redes sociais que serão criadas especialmente para a divulgação de informações do App.



Fonte: Autoral (2019)

Em “Mais” (figura 10) é possível navegar pelo perfil do usuário, que irá constar as lendas, contos e roteiros salvos, os próximos eventos que estarão ligados à páginas da mesma temática assombrada, o SOS para ajudar os usuários e o “fale conosco” em que podem ser feitos elogios, sugestões ou críticas.



Fonte: Autoral (2019)

Pensando no melhor aproveitamento do turista e dos visitantes na cidade, disponibilizamos a funcionalidade “SOS”, com alguns serviços como farmácias, banheiros, delegacias, postos de gasolina e hospitais (figura 11). Ao clicar em cada serviço, o usuário será levado a um mapa onde irá constar a localização exata do serviço.



Fonte: Autoral (2019)

Figura 12 – Orçamento Criação do Aplicativo

Orçamento Criação do Aplicativo

FORNECEDORES/PROFISSIONAIS	MATERIAIS	VALORES EM REAIS
CIn Centro de Informática da UFPE	Celular com acesso à Internet.	2.000,00
Web designer	Trabalhar na marca	1.500,00 (valor único)
Jornalista	Assessoria de Imprensa	6.000,00 (3 meses)
INPI	Patentear	140,00
Porto Digital	Incubação	1.150,00
Fotógrafo: Registro de fotos e vídeos.	Câmera fotográfica.	5.000,00 (valor único)
Recife Assombrado (Divulgação do Aplicativo) em Eventos e no Blog	Materiais Próprios	2.300,00 (por mês)
Atualizações do App (Inventores)	Computador com acesso à internet	8.500,00
	TOTAL:	26.590,00 ¹

¹Valores correspondentes à pesquisa do mês base: Setembro/2019

Fonte: Autoral (2019)

6. CONTOS E LENDAS: ITINERÁRIOS DAS ASSOMBRAÇÕES NO RECIFE

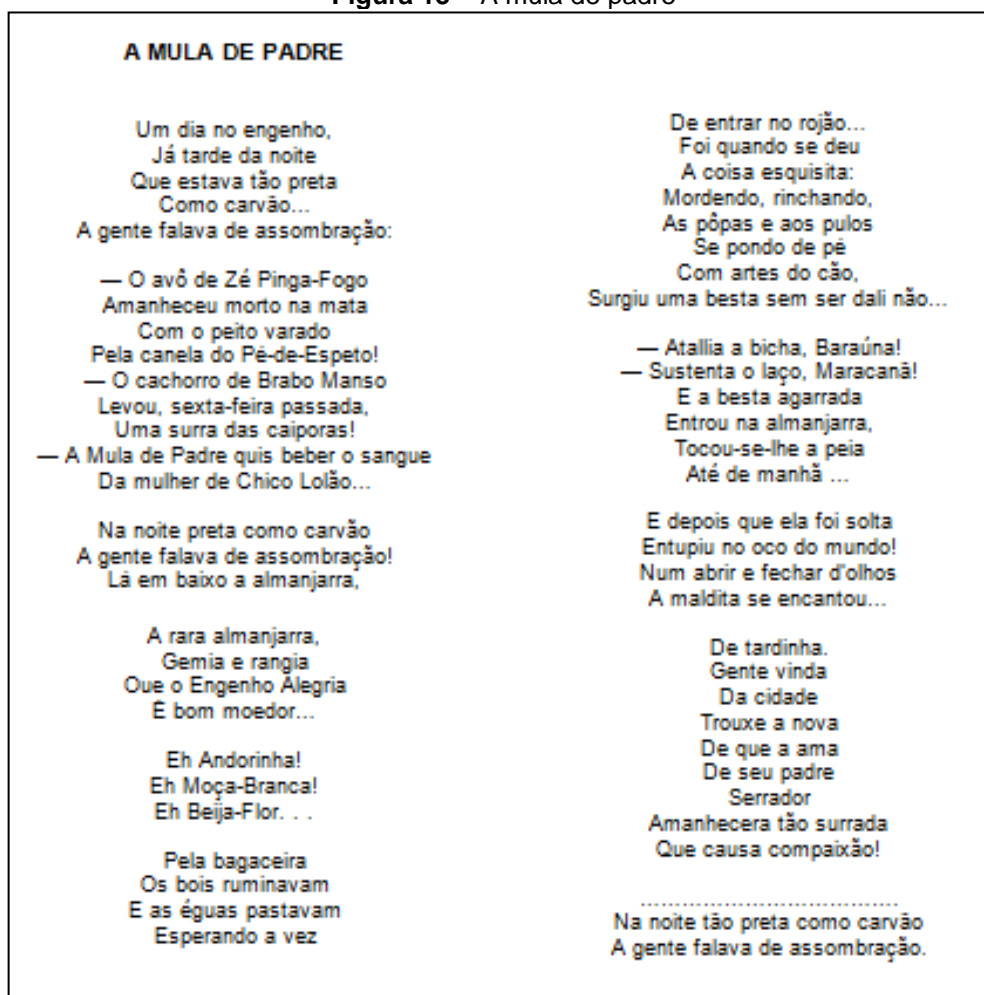
Antes de apresentarmos as assombrações do Recife, destacamos os relatos de Casares *et al.* (2019, p. 11) quando afirmam: “Antigas como o medo, as ficções fantásticas são anteriores às letras”. Os autores recordam que as assombrações povoam a literatura, pois se encontram:

No Avesta, na Bíblia, em Homero, no *Livro das mil e uma noites*. Talvez os primeiros especialistas do gênero tenham sido os chineses. O admirável *Hong Lou Meng* (O sonho do aposento vermelho), e também romances eróticos e realistas, como Jin Ping Mei (Flor de ameixa no vaso de ouro) e Shui Hu Chuan (Na margem da água), e até mesmo os livros de filosofia são ricos em fantasmas e sonhos (CASARES *et al.*, 2019, p. 11).

O gripe é nosso para explicar que Avesta trata-se de religião persa. Na doutrina, a ideia principal consiste no dualismo presente entre as forças, que simbolizam a luta entre o bem e o mal. Casares *et al* (Idem) atestam “como gênero mais ou menos definido, a literatura fantástica surge no século XIV e na língua inglesa.” Os escritores criavam uma atmosfera de medo e de estímulo ao pavor, ativando a imaginação.

No Brasil, Pernambuco contribuiu para o rico acervo das histórias fantasmagóricas. É o estado dos autores Gilberto Freyre, Roberto Beltrão, Frederico Toscano, Rômulo Melo, João Paulo Parísio e alguns poemas de Ascenso Ferreira, que abordam a temática, como no poema da Figura 13.

Figura 13 – A mula de padre



Fonte: Ferreira (2008).

Nos versos, os próprios argumentos parecem fantasmas! Alguns recursos usados pelo poeta reforçam a estrutura da literatura fantástica. Na mesma linha, as lendas, contos e crônicas estabelecem uma relação com o sobrenatural e os protagonistas usam seus aspectos assustadores para promover medo e vingança nas pessoas de maneira atemporal. De acordo com Saraíba (2019), dos contos da carochinha (*Contos de ma mère l'Oye* ou contos da Mamãe Gansa) ao século XXI, marcado com as histórias fantásticas do bruxo aprendiz, Harry Potter, “os seres mágicos acompanham a humanidade muito antes da escrita.” (SARAÍBA, 2019, p. 23). Como afirmamos, no início deste estudo, a transmissão oral é a responsável pela preservação, aliada à tecnologia, no século XXI, e a manutenção de algumas tradições:

O real simbólico, articulado pela palavra, se instaurará, realimentando sem cessar o diálogo eterno “entre a vida e o sonho, entre a vontade de viver e o medo de morrer”, ou entre a vontade de morrer e o medo de viver. Esse

diálogo será tenso, dialético, instaurador de novas realidades, diferenciadas entre si e semelhantes, na medida em que têm as mesmas motivações e as mesmas funções dentro das comunidades humanas em que se produzem e onde são lidas e interpretadas. (MESQUITA, 1987, p. 14).

Percorrer, portanto, o território imaginário dos Contos Mal-Assombrados e estimular a leitura e envolver os participantes desta “aventura” na cultura, no folclore e nas tradições de um povo. Buscar “analisar” estes contos não foi tarefa fácil, pois a mensagem é recebida pelo leitor de forma particular. Neste espaço, no entanto, arriscamo-nos a pequenos relatos de nossa compreensão sobre cada história. Como afirma Ladeira (2005), “A literatura brasileira é uma das mais ricas em contos”; mas nosso recorte é realizado naqueles mantidos pela oralidade. Antes de “contar” as histórias selecionadas, destacamos um episódio do século XIX ocorrido com Álvares de Azevedo, assim registrado como fato curioso:

Um grupo de pessoas reunidas numa taverna narra, cada uma, estranhas estórias que trazem a marca de um romantismo exacerbado, em que o senso do mistério, a atmosfera macabra, a imagística satânica e uma profunda descrença da vida – componentes do indefinível e vago “mal do século” – constroem o cenário. Este fato comprova que o conto, no século XIX, pelo menos quanto aos primeiros exemplares surgidos entre nós, ainda se filiava, de maneira bastante evidente, à sua forma oral. (...) o conto guarda reminiscência do “contar” – transmissão oral de um episódio. (DE MARIA, 2004, p. 54).

Em contraponto, vale destacar a opinião de Luyten (1988, p. 16-17), quando afirma serem as histórias de “assombrações”: “(...) antes de mais nada, um lembrete para que o indivíduo se mantenha no grupo e que aja de acordo com as regras sociais em vigor. Do contrário, virá a punição.” A autora, todavia, promove a ressalva de que os contos variam de acordo com sua época; lembrando que os tradicionais contos, como, por exemplo, as histórias das “Mil e uma noites”, “Cinderela”, “Branca de Neve”, do século passado, acabam adaptados à cultura e aos costumes do tempo histórico. Como abordamos, no início do trabalho, as crianças e as juventudes do século XXI buscam outras formas de entretenimento, especialmente, usando as mídias sociais.

A seguir, apresentamos 13 histórias assombradas que povoam o imaginário e são as mais conhecidas dos 68 entrevistados. Adotamos o critério de serem as mais citadas para selecioná-las. Todos os contos foram extraídos dos blogs: Recife Assombrado e de João Alberto. São as chamadas, pelas crianças, de Histórias de Boca, como registra Velasco (2018). Nas histórias, os relatos e as reflexões registrados através dos tempos.

6.1 Papa-Figo: Aliado dos Pais e das Mães de Antigamente

Por muitos anos, crianças eram assustadas por suas mães com o alerta “cuidado com Papafigo”. Segundo a lenda, essa criatura as raptava e as matava para “roubar o fígado”; daí o nome. Reza a lenda que existiriam dois tipos de Papafigo: um deles teria aparência como qualquer pessoa, se escondendo em “roupas fechadas”. O outro possuiria a pele amarelada, com orelhas avantajadas, peludo e unhas grandes e sujas. O Papafigo poderia agir sozinho, ou com ajuda de comparsas, seduzindo as crianças para, então, partir ao ataque. O blog conta a necessidade em se consumir os fígados da criança como “remédio” usado no combate à doença sofrida pela criatura sobrenatural. (Júlia Molinari / Blog João Alberto).

A história nos remete ao universo simbólico das crianças e ao autoritarismo dos pais. Nesse sentido, para forçar os filhos a obedecê-los, reforçavam a figura do “bicho papão”, que se vingaria de quem não cumprisse as “ordens” dos pais. A descrição física do Papafigo sugere um monstro prestes a atacar. Sua figura, por si só, provoca arrepios. Velasco pontua:

Esses contos apontam constantes básicas, representam formas primárias da experiência humana. Podem fazer rir, chorar, arrepia; podem aquietar, consolar, cicatrizar, curar. Através dela vivemos internamente as aventuras de aprendizagem gravadas no coração dos povos: seus saberes de *cor* (coração) (VELASCO, 2018, p. 24).

A autora lembra que uma história contada em determinado período e em locais diferentes pode parecer o mesmo conto seja no Rio Grande do Norte ou na Noruega.

6.2 A Judia Branca e Seu Fantasma Mergulhado no Rio

Branca Dias era uma rica dona de engenho residente no Recife. Ela praticava, secretamente, a religião judaica, em um momento em que havia perseguição da Igreja Católica aos judeus, durante a Inquisição. Era comum judeus se converterem ao catolicismo, tornando-se “cristãos novos” e havia a vigilância para que não voltassem às práticas judaicas. Ao ser perseguida, juntou seus pertences mais valiosos e os jogou dentro do riacho da propriedade onde morava, o Riacho do Prata, no Horto de Dois Irmãos, o zoológico do Recife. Ela foi, finalmente, pega e levada a Portugal sendo condenada e morta. Alguns anos depois, histórias de aparições começaram a correr, afastando as pessoas do local. Branca Dias estaria guardando o seu tesouro.

Criaram uma “simpatia”, em meados do século XX, no São João, festa comemorada em 24 de junho, quando as moças faziam promessas para se casar, e olhavam os rios e córregos, tentando enxergar a imagem de seus futuros maridos. Nos tempos de engenho, uma dessas mulheres foi levada por Branca Dias. Há quem assegure a existência do espectro de uma mulher assombrando os arredores do Açude do Prata. Ela vestiria trajes antigos, teria cabelos longos e ruivos e expressão de soberania aparecendo em pé, com postura na sacada do casarão antigo localizado em frente ao manancial, pela noite. (Júlia Molinari / Blog João Alberto).

A Casa de Branca Dias, ainda, é um dos atrativos mais conhecidos no Recife. Os visitantes do zoológico e os moradores da área continuam a se perguntar se essa história é mesmo real. O local é rodeado de mistérios, com o casarão construído no século XIX, já em ruínas, em meio à Mata Atlântica e completamente abandonado. Muitos têm medo chegar perto do casarão, acreditando que podem ser abordados pela “assombração” de Branca Dias, mas, outros desafiam a lenda e até se arriscam a entrar no conhecido Açude do Prata.

Dos “assombros” de castelos medievais aos representados em películas modernas, os contos nos apresentam as seguintes dimensões: religiosa, política e social. A religiosidade representada pela intolerância em se considerar, apenas, uma religião como “oficial”. Branca Dias simboliza o preconceito da Igreja Católica e a perseguição aos judeus. O aspecto político cristalizado nas relações entre Colônia e colonizador. Branca estava em terras brasileiras; o governo não a acolheu. No ano de 2019, há inúmeras Brancas venezuelanas, iranianas, judias... são as refugiadas deste tempo! A simbologia da posição social da mulher naquela sociedade em que o gênero feminino se “prendia” às joias, significando o poder e o apego ao dinheiro como uma característica feminina.

6.3 *Cumadre* Fulôzinha: A Protetora da Floresta

A lenda mais citada, por dez do total dos estudantes da Educação de Jovens e Adultos - EJA é a da habitante das florestas da Zona da Mata de Pernambuco, a “*Cumadre* Fulôzinha”, muito conhecida em Recife. Segundo a lenda, “*Cumadre* Fulôzinha” se constitui no espírito de uma cabocla de longos cabelos, ágil, que vive na mata defendendo animais e plantas contra as investidas dos predadores da

natureza. Ela gosta de ser “agradada” com presentes, principalmente mingau, confeitos, fumo e mel. Vive na floresta, sempre pronta para defendê-la.

É uma caboclinha com longos cabelos negros, que lhe cobrem o corpo. Tem personalidade zombeteira, algumas vezes malvada, outras vezes prestimosa. Diz-se que corta violentamente com seu cabelo e lhes enrola a língua aqueles que a mata adentram, sem levar uma quantidade de fumo como oferenda. Furtiva, seu assovio se torna mais baixo quanto mais próxima ela estiver parecendo estar distante.

Diziam alguns que a “*Cumadre* Fulôzinha” era uma criança que se perdeu na mata, quando ainda era pequena. Ela procurou o caminho de volta para sua casa, mas não achou e acabou morrendo; seu espírito passou a vagar pela floresta em busca do caminho de volta. (Lendas de Pernambuco).

Convencidos da existência deste mal-assombro, o grupo que compõe o roteiro do Zoo Noturno Mal-Assombrado, realiza visitas noturnas buscando registros desde a Idade Média, quando surgiu o considerado primeiro livro realista da Literatura Mundial (Decamerão):

Os dez personagens do Decameron resolveram passar as tardes, confortavelmente reunidos no verde prado, tecendo narrativas oralmente. Assim, dez personagens ao longo de dez dias, cada um assumindo um relato, compõem as cem narrativas do Decameron, às quais não faltam o lado popular dos antigos contos folclóricos e o tempero constituído pela maliciosa ironia do estilo boccacciano. (DE MARIA, 2004, p.09).

O conto retrata uma “infância perdida” apresentando a morte de uma menina. Com o seu desaparecimento, surge o recomeço de uma “nova vida” como protetora da floresta; assumindo o papel de guardiã do espaço. Apesar disso, a menina expõe as contradições do “humano”, materializadas quando seu temperamento alterna em momentos de docilidade e outros de explosão de sua ira. Pode-se, ainda, inferir, a preocupação com o meio ambiente e sua preservação, herança forte indígena, cuja cultura, invariavelmente, difundia a ideia de que os guerreiros, após a morte, iriam se integrar à natureza, defendendo-a.

Fazendo um contraponto, com a *Cumadre*, temos o Jeca Tatu lobatiano. O personagem surge em defesa das tradições rurais dos anos de 1915. Naquela época, havia um “abandono” nos espaços rurais em busca dos centros industrializados. Os caboclos, no entanto, resistiam e permaneciam nos chamados rincões do país:

Em sua autenticidade mantinha-se fiel à cultura caipira, cujos ensinamentos lhe foram legados através dos seus ancestrais, e que ele continuava praticando e transmitindo aos filhos. Como parte da sua cultura podemos citar as crendices, as superstições, os mitos nos quais ele acreditava. (BLONSKI, 2019, p. 35).

Simbolicamente, o caboclo representava uma sociedade idealizada com destaque à vida rural vista com certa nostalgia por alguns autores. O Jeca descrito por Lobato como “selvagem, arredio, desconfiado, piolho da terra, parasita, preguiçoso e maligno” assume uma posição de denúncia da precária vida no campo. Jeca era a representação do abandono do estado e da ausência das políticas públicas no tocante ao saneamento básico e à falta de estrutura para cuidar da saúde da população campesina. Jeca personificava as precárias condições de trabalho no meio rural e a exploração do trabalhador.

A doutora em Literatura Miriam Blonski (2019) afirma que o Jeca tatu era um personagem simbólico de combate ao “desenraizamento cultural” devido ao enfraquecimento da nossa cultura em decorrência da influência das ideias europeias. A professora também escreve, mensalmente, sobre lendas da cidade de São Gonçalo, no Rio de Janeiro, no Blog: https://turismosgra.blogspot.com._Uma delas é o Excomungado. Alguma semelhança com as pernambucanas?

6.4 Praça Chora Menino: Local de Massacres Históricos

A Praça Chora Menino fica no bairro da Boa Vista, e é uma das áreas mais movimentadas da capital pernambucana. Próxima ao tradicional Colégio Salesiano, à Praça do Derby e às ruas do Progresso e das Ninfas. Poucos devem se perguntar por que o logradouro tem esse nome, que pode até soar poético. Menos pessoas ainda imaginam que o local foi cenário de uma tragédia e tem fama de mal-assombrado.

Para entender esse caso, é preciso voltar no tempo, conhecer um dos episódios mais sangrentos da história da cidade. Em meados do século XIX, o Recife enfrentou uma revolta violenta de uma tropa insubordinada, que ficou conhecida como “Setembrizada”. Especialistas relatam ter sido o motim, dos soldados, provocado pelo extremo rigor na disciplina militar (prevendo castigos físico às faltas cometidas pelos praças. Segundo o dicionário, os praças são “o grupo de militares com a formação mais básica, com poucas ou nenhuma responsabilidade de comando”), entre outros motivos. O conflito irrompeu nos dias 14, 15 e 16 de setembro do ano de 1831.

Soldados e civis, associados ao episódio, saquearam a cidade, cometendo todo tipo de atrocidades e assassinando centenas de moradores, entre eles, muitas crianças. O historiador Pereira da Costa sinaliza um número de, pelo menos, trezentos mortos nesses conflitos. As ruas ficaram repletas de corpos, e muitos teriam sido enterrados num local ermo, as terras do velho Sítio do Mondego, atual praça Chora Menino.

E esse nome vem de relatos, que começaram a circular tempos depois da Setembrizada: dizia-se que quem passasse altas horas da noite perto daquela praça ouvia sempre choro de menino. Certamente, tentou-se dar explicações “científicas” para o fato, de brincadeiras de estudantes a um tipo de sapo cujo coaxar seria semelhante ao choro de uma criança.

Todavia, quem ouviu o estranho lamento se nega a aceitar tais teorias tão pouco consistentes, pois o pranto “fantasmagórico”, não tem semelhança com sons emitidos pelos viventes. E há quem diga, ainda, escutar os soluços e “choramingos” daquelas pequenas vítimas de um massacre provocado pela intransigência dos adultos. (Roberto Beltrão / Recife Assombrado).

Simbolicamente, a praça é o local de encontros. Constitui-se em espaço de lazer. Neste conto, todavia, a praça tornou-se, naquele período, a arena de batalhas. A existência da praça perde sua identidade e é (re)configurada como campo de guerra. Ao se perpetuar esta história, (re)encontramos a praça como lugar privilegiado à realização de carnavais, protestos e (re)tomada sua simbologia como espaço do povo. Como afirma Sá (1987, p. 68), “é principalmente o significante que aponta para o significado da permanência, uma vez que tradicional é aquilo que se transmite a outras gerações.” Explorar toda esta riqueza com turistas e visitantes, assim como levar às escolas este patrimônio pernambucano”. Sá, também, recorda: “o embalo do passado ainda conserva a sua carga afetiva e assume, na agitação urbana, o movimento pendular onde coexistem os contrários”. Para efeito deste trabalho, o real versus o imaginário, a tradição oral versus a tecnologia, mas tais dimensões podem se complementar.

6.5 Perna Cabeluda: Vencedora de Corridas Contra os Mortais

A perna cabeluda (ou *cabiluda*) não sai à luz do dia. Ela fica à espreita nas trevas, esperando o momento certo em uma rua deserta para atacar. Em meio às sombras dos carros, árvores e prédios, lá está ela: esperando um passante

desavisado para descer-lhe a rasteira. Se o pedestre perceber a tempo pode sair correndo. A perna, todavia, não irá se cansar de correr atrás do seu alvo. Há quem diga que o sentimento ao ver a perna, com unhas podres, é “próximo à morte”. Isso para quem conseguir escapar.

Talvez a nossa lenda urbana mais ilustre, a Perna Cabeluda assombrava os recifenses na década de 1970. Há quem acredite ter começado quando foi encontrada uma perna cabeluda (sem o resto do corpo) boiando no Rio Capibaribe, um dos mais importantes e que banha toda a cidade. A polícia, na época, não conseguiu solucionar o caso, e deu vazão à mirabolante imaginação dos jornais da época, que lançaram à população a pergunta “*De onde veio a perna?*”. (Suzana Souza / PORAQUI).

A “perna” nos remete ao universo do Saci Pererê do escritor Monteiro Lobato (1917). Saraíba considera ao mencionar um dos personagens mais conhecidos de Lobato:

Quando se fala no folclore brasileiro, a figura do Saci-Pererê é, sem dúvida, a maior lembrança. O Saci é um negrinho de uma perna só, muito peralta, e que apronta travessuras o tempo todo. Os primeiros registros de suas histórias vêm dos negros da região Sul do Brasil durante o período colonial, entre fins do século XVIII e início do século XIX. (SARAÍBA, 2019, p. 34).

Para Rodrigues (2019, p. 53), “O Saci é um caso à parte na obra lobatiana e inscreve-se em um tema que pertence às raízes e ao patrimônio cultural do Brasil. Sua função é, principalmente, contribuir para a preservação da cultura brasileira”. No Livro O Sacy Pererê, resultado de um inquérito (1917), a capa é vermelha fazendo uma associação ao sangue, ao fogo e ao amor. No Dicionário de Símbolos, a cor está também associada a Dionísio. Trata-se do deus do vinho na mitologia grega. Cascudo explica a viagem do Saci:

Não havendo o Saci-Pererê no norte nem no nordeste e sim constando com frequência segura no Folclore do sul brasileiro; tendo tradições palpitantes e vivas em todos os países que circundam o Brasil, especialmente nas regiões outrora povoadas pelos Tupi-Guranis, de cujo idioma nasce seu nome, coincidindo ainda sua jornada sul-norte com o roteiro das migrações tupis, tendo o saci como criação dessa raça e trazida ao Brasil por ela.(CASCUDO, 2002, p. 133).

Por aqui, a Perna Cabeluda se constitui em uma história digna das histórias policiais do século XX. Os dados apresentam-nos várias possibilidades de interpretação, mas com o tom do mistério, da possibilidade de um assassinato e do sobrenatural. O enredo é simples e promove abertura à imaginação do leitor sobre os

caminhos percorridos pela “perna cabeluda”, com inúmeros relatos, por óbvio, de suas aparições em vários bairros do Recife.

6.6 Teatro De Santa Isabel: O Palco de Algumas Assombrações

O Teatro de Santa Isabel é palco de muitas apresentações, desde o século XIX, e é cheio de mistérios. Visagens passeiam pelos camarins, na plateia, nos corredores, nas frisas e nos camarotes, além de sons arrepiantes ouvidos e confundidos com as muitas lembranças guardadas no prédio. Gilberto Freyre, em seu livro *Assombrações do Recife Velho*, conta mais detalhes: “Há também quem afirme ter visto, no interior do Santa Isabel, em noite de silêncio e rotina, a figura de austera senhora do Recife, há longos anos morta e sepultada em Santo Amaro”. Segundo os funcionários do teatro, às vezes, no período da tarde, o som do piano de cauda, tocado por mãos invisíveis, pode ser ouvido. Quando se aproximam do instrumento, a música cessa repentinamente. (Fonte: Júlia Molinari / Blog João Alberto).

No século XXI, o teatro continua recebendo diversas atrações culturais, como peças teatrais, shows, concertos de bandas e orquestras e festivais. A história é antiga, mas o reconhecimento do lugar como um “teatro assombrado” permanece. Muitos continuam acreditando haver vultos e aparições lá, ficando com medo e receio de entrar no local, que continua com seu ar misterioso e sua estrutura antiga belíssima.

Existe local mais apropriado ao universo fantasmagórico do que um teatro? Os aspectos arquitetônicos, datados de 1850, a imponência e a realeza. O próprio teatro havia sido batizado como Teatro de Pernambuco, mas em homenagem à filha do Imperador, Dom Pedro, recebeu nome homônimo. Esta história ultrapassa o tom do sobrenatural, espreita uma certa magia quando se evocam as testemunhas, os funcionários do local, ao afirmarem: “o piano para de tocar quando chegamos perto.” Diferente dos demais contos, temos no teatro a vontade dos que circulam pelo espaço e se encontram com a “assombração!”. Como não associar com o famoso Fantasma da Ópera de Paris? Sendo o universo do Teatro o próprio imaginário, como resistir ao desejo de perpetuação do imaginário quando as cortinas se fecham?

6.7 Cruz Do Patrão: Carregada de Mortes

Considerado o lugar mais assombrado de Recife, a Cruz original foi erguida pelos holandeses, no século XVII, no istmo ligando a capital de Pernambuco a Olinda e servia de orientação aos navios que entravam no porto. Ali, onde existe uma coluna dórica estilo grego de alvenaria com seis metros de altura e dois de diâmetros, enterravam-se os escravos mortos, decorrentes da travessia África-Brasil. No mesmo local, também, aconteceram assassinatos e fuzilamentos.

O local se tornou ponto de encontro “com almas penadas que vagueiam pela noite”. Maria Graham [1785-1842] uma inglesa, que visitou o Brasil, em seu livro *Journal of a Voyage to Brazil, and Residence There, During Part of the Years 1821, 1822, 1823* (Diário de uma Viagem ao Brasil, e firmou residência, durante os anos 1821, 1822 e 1823) escreve que os cadáveres mal sepultados na Cruz do Patrão, muitas vezes, deixavam entrever pés e pernas, que escapavam das covas precárias e emergiam da areia. (Lígia Cabús / Morte Súbita Inc.).

Novamente, surge um conto relacionado à nossa Colonização. É como registra Mesquita (1987, p. 14), “a ficção, por mais ‘inventada’ que seja a história, terá sempre, e necessariamente, uma vinculação com o real empírico, vivido, o real da história.”. Desta forma, as mortes reais muitas vezes se transfiguram em assombrações e fantasmas, como que representando a consciência coletiva perturbada a purgar seus pecados e atrocidades durante o período da escravidão.

6.8 A Galega De Santo Amaro: Aparições à Meia Noite

O Cemitério de Santo Amaro foi inaugurado em 1851 e, em seu entorno, se encontra a “fantasma” de origem desconhecida. Trata-se uma mulher loira, sedutora, que, depois da meia-noite, aparece nas calçadas próximas. Ela chama a atenção dos homens, que circulam nas horas silenciosas, e os convida a um passeio. A história começou a ser contada na década de 1970. Na época, as supostas testemunhas diziam que a “galega” aparecia sempre usando sapato de salto alto, vestido vermelho curto e decotado. Há quem garanta a modernização de seu figurino, passando a usar calça jeans e chinelos.

Os que cedem ao apelo da galega são levados ao cemitério de Santo Amaro. Lá, num passeio de mãos dadas, com sussurros ao pé do ouvido, ela mostra aos rapazes o túmulo onde mora e depois, some na escuridão, em meio a uma bruma

gelada. Mas, às vezes, a aparição se mostra bem mais medonha e, ao fim da caminhada romântica, mostra uma face de caveira ao candidato a namorado. E o sujeito, claro, berra, molha as calças e sai às carreiras.

Por muitos anos, essa criatura foi o terror dos motoristas dos ônibus elétricos¹ da CTU, a antiga companhia municipal de transporte. A garagem da empresa ficava justamente em frente ao cemitério. Não foram poucos os condutores que, à noite, depois do expediente, cederam aos encantos da loira e acabaram desmaiados entre as covas.

A Galega possui diversas formas de levar o pavor ao coração dos incautos. Comenta-se que, às vezes, ela pede carona a motoristas e pilotos de motos que passam, nas horas de silêncio e de escuridão, pelo trecho da Avenida Norte próximo ao cemitério.

Há quem diga, ainda, que a mulher fantasma costumava aparecer no primeiro andar do prédio da antiga delegacia do bairro. Nessas dependências, se manifestava de forma violenta, quase uma Pomba-Gira², chegando inclusive a arranhar agentes de polícia. Para alguns, as aparições só vão cessar quando o espírito da Galega for apaziguado. Reza a lenda que estaria à procura de um amante com quem pudesse dividir toda uma eternidade consumida em luxúrias infernais. (Roberto Beltrão / O Recife Assombrado).

Aqui temos uma história recorrente na tradição greco-romana e judaico-cristã. A mulher como elemento sedutor e demoníaco que leva à perdição, à morte e ao inferno. Como não lembrar de Eva que leva Adão à desobediência a Deus e à posterior expulsão do Éden? E o que dizer das sereias, contra as quais Ulisses amarrou-se no convés do navio e colocou cera nos ouvidos dos marujos? Tudo para não serem levados à morte? Podemos, ainda, notar o poder e o perigo da sedução na lenda indígena da Uiara ou Iara, a Mãe d'Água, que, assim como as sereias gregas, seduzia e levava suas vítimas à morte.

¹Ônibus que utilizava fiação elétrica. Circulou em Recife entre 1960 e 2001.

²No dicionário de significados, é a entidade espiritual da religião umbanda. (<https://www.significados.com.br>).

6.9 O Boca-de-Ouro: O Zumbi da Madrugada

Suas primeiras aparições datam do início do século XX, e, segundo Freyre (1987), em seu livro “Assombrações do Recife Velho”, esta aparição não é exclusiva de Recife, mas também de outras cidades no Brasil. Nas horas mortas, o Boca-de-Ouro é visto ao longe, caminhando lentamente e fumando um cigarro. Veste sempre um paletó branco, sapatos bem engraxados, e usa chapéu tipo “Panamá”. Ele aborda caminhantes solitários, que vagam pelas ruas desertas, e sempre pede fogo a esses desavisados. Tendo ou não fósforo (ou isqueiro) para oferecer, a vítima toma um grande susto quando percebe que, o boêmio misterioso tem a cara carcomida de um cadáver apodrecido e exala um forte cheiro de enxofre.

Quando a pessoa corre, o zumbi solta uma tenebrosa gargalhada e exhibe sua bocarra cheia de dentes de ouro. E não adianta fugir: quando a vítima chega às carreiras à outra esquina (ou encruzilhada), o mal-assombro está lá, soltando outra risada medonha. Esse pesadelo se repete, esquina após esquina, ao longo de toda a rota de fuga, até que o coitado caia desfalecido pelo pânico e pela exaustão.

Na manhã seguinte, é encontrado desmaiado na calçada. Socorrido pelos passantes, conta como foi seu insólito encontro com o Boca-de-Ouro. Quase ninguém acredita e o sujeito é avaliado como bêbado ou mesmo como louco. (Roberto Beltrão / O Recife Assombrado).

É como sinaliza Galvão (2015, p. 18) “O texto literário dá corpo a algum personagem (...) O conto, revestido de ficção, traz no seu corpo a não ficcionalidade”; desta forma, os contos tradicionais pertencem ao domínio popular.

6.10 A Emparedada da Rua Nova: Preconceito e Hipocrisia Social

Do total dos entrevistados, no primeiro período do Curso de Turismo, 4 mencionaram a Emparedada. A história foi publicada em livro, pelo escritor Joaquim Maria Carneiro Vilela, em 1886. Ganhou também uma segunda edição em forma de folhetim intitulado de “A Emparedada da Rua Nova”, publicado entre agosto de 1909 e janeiro de 1912. A trama se passa no século XIX, e envolve a família de um rico comerciante chamado Jaime Favais, dono de uma loja na rua Nova, no bairro de Santo Antônio, e funcionava no térreo do sobrado.

Conhecido por ser grosseiro e vingativo, Jaime descobriu que Clotilde, sua única filha, havia engravidado de um malandro sedutor chamado Leandro. Para

completar a confusão, esse sujeito era amante da esposa de Jaime, Josefina. O rico comerciante manda matar Leandro e Josefina enlouquece. Favais tenta casar Clotilde com seu sobrinho, João, que trabalha na loja. Com a recusa do rapaz, o pai, enfurecido, condenou a filha ao macabro castigo do *emparedamento* num banheiro do sobrado. Com a ajuda de um comparsa, ele forçou um pedreiro a fechar com tijolos a porta do aposento.

Depois de cometer essa infâmia, Favais fugiu para Portugal, onde passou três anos. Lá, Josefina morre e Jaime voltou ao Recife para morar no andar de cima do sobrado que passou a ser atormentado por “medonhas aparições” de sua esposa e sua filha. Não há certeza se o escritor criou o folhetim a partir de um fato verdadeiro ou não. (Fonte: Roberto Beltrão / O Recife Assombrado).

Muitos transeuntes passam pelo local e nem imaginam que, na Rua Nova, existe um casarão com uma história de arrepiar. É difícil acreditar, que ali possa ter existido alguém com tamanha maldade, mas assim está descrito no folhetim de Carneiro Vilela. Escrito e repassado pela oralidade, afinal:

A literatura oral, com seu vasto imaginário, pode ser entendida como a grande textualidade tradicional, uma espécie de fundo rendado comum a cada cultura, composto de matérias diversas que se articulam e se agrupam de acordo com estruturas próprias. (VELASCO, 2018, p. 22).

Como vimos, ao longo do trabalho, a oralidade está presente nas lendas, nos mitos, nas brincadeiras, nos contos, nas cantigas. São dimensões que constituem o patrimônio imaterial de um povo e abrem espaço ao desenvolvimento do turismo.

6.11 Assombração no Rio: Sete Crânios Afogados

Houve uma crença de que quem se banhasse no trecho do Rio Capibaribe, próximo ao bairro do Poço da Panela, na Zona Norte, teria auxílio na cura de doenças. Acontece que muitos desses banhistas chegavam à morte, devido à força das correntezas. Os cadáveres dos afogados eram encontrados metros adiante. Reza a lenda que os “fantasmas” esbranquiçados dessas vítimas, aparecem para pedir socorro aos viventes. Em uma manhã chuvosa, do ano de 2004, no dia 13 de julho, uma multidão se reuniu em torno da ponte Maurício de Nassau, no Centro do Recife, para ver o que seria um conteúdo macabro do saco de plástico preto encontrado por um gari numa das margens do rio. Eram sete crânios humanos. Os restos mortais

foram “resgatados” e levados ao Instituto de Medicina Legal. Mas a verdade sobre o acontecimento nunca foi revelada – ninguém nunca soube. (Júlia Molinari / Blog João Alberto). Como percebemos:

Corroborando a lenda, o autor acaba por acentuar uma visão sobrenatural, na medida em que o senso comum permite abstrações. O conto nos estimula, por toda a sua natureza de suspense contagiante, a abandonarmos a racional, evitando uma estrutura lógica do pensar e criando mal-assombros de nossa cultura.” (DE MARIA, 2004, p. 55).

Presença de elementos da cultura popular, como a cura através das águas, que nos faz recordar as próprias histórias bíblicas com a presença de rios miraculosos. A história mistura fé na cura de doenças e, contraditoriamente, se deparam com a morte. A narrativa não se encerra com as mortes, pois os fantasmas retornaram para pedir socorro!

6.12 O Forte das Cinco Pontas: Cemitério dos Vivos

O Forte das Cinco Pontas é localizado no bairro de São José, área central do Recife. Construído em 1630, com recursos captados pelo holandês Frederick Hendrick, o Príncipe de Orange, tio de Maurício de Nassau, o Forte, que possui só quatro pontas, é um dos monumentos mais representativos do patrimônio colonial brasileiro. Foi criado para controlar o suprimento de água, com a proteção de cacimbas, e assegurar que carregamentos de açúcar, transportados pelo Rio Capibaribe, chegassem ao Porto do Recife sem sofrer ações de piratas.

Naquele mesmo século, a estrutura passou para o domínio português. Também foi prisão, com detidos confinados em calabouços subterrâneos chamados de “cemitérios vivos”. A fortaleza teve entre seus presos Frei Caneca, que ficou no local no dia anterior à sua morte por arcabuz, e, em outra época, o escritor Graciliano Ramos, autor de clássicos como *Vidas Secas* e *Memórias do Cárcere*. O forte, ainda, foi quartel general no período militar. Devido às prováveis torturas e mortes que aconteceram, o Forte possui diversos relatos de assombrar, por parte de seus funcionários.

O guarda Edvaldo Santo, há oito anos trabalhando no Forte das Cinco Pontas, é conhecido pelas experiências sobrenaturais vivenciadas e as conta com naturalidade. São barulhos, vultos, batidas, mas não só. Há visões nítidas: mulheres com metade do rosto em caveira ou soldados sem as pernas, são algumas delas. O

servidor Edson Barbosa de Lima, de 47 anos, 27 deles trabalhando no local, também, compartilha experiências. Nunca viu, mas sempre ouve barulho em cômodos vazios. “Eu me arrepio, mas já me acostumei”, salienta. (Jorge Cosme / Leia Já).

6.13 Pavores no Arquivo Público: Resistência ao Imperador

O prédio do Arquivo Público fica na Rua do Imperador, número 371, bairro de Santo Antônio – Centro do Recife. Construído para ser a Casa de Câmara e Cadeia do Recife em 1731. Lá, ficou preso o Frei Joaquim do Amor Divino Caneca, executado, com um tiro, em 13 de janeiro de 1825. O religioso tornou-se um dos líderes da Confederação do Equador, o movimento liberal que lutou contra o imperador Dom Pedro I. Em 1945, o prédio se tornou a sede do Arquivo Público Estadual, responsável pela preservação de documentos históricos e periódicos, que passaram a ser consultados por estudantes e pesquisadores.

As paredes daquele tradicional edifício, no entanto, não guardam apenas a memória de Pernambuco. Ali, também, existem mistérios longe de explicações. Testemunhas falam de ocorrências insólitas, de encontros com figuras vestindo roupas antigas. E há quem diga que o espírito do mais famoso mártir pernambucano ainda espera por justiça e, por isso, não desistiu de assombrar o velho edifício. (Roberto Beltrão/O Recife Assombrado). Esta manutenção da tradição é explicada:

Os contos tradicionais envolvem infinitas combinações de temas recorrentes, isto é, motivos fundamentais que se misturam ilimitadamente, articulando-se no fio da narrativa, assim como retalhos combinados e recombinações na costura da colcha de cada história. O que determina a existência de um assunto em dada tradição é justamente sua relação com o contexto: se o motivo faz sentido para o povo, ele será atualizado, adaptado à tradição local; caso contrário, será abandonado. (VELASCO, 2018, p. 23).

As histórias, como lembra Cascudo (1971, p. 9), definem que “a memória é a imaginação do povo, mantida e comunicável pela tradição”. Ao longo do trabalho, destacadamente com a pesquisa de campo, identificamos que, de fato, a nossa tradição, apesar de “abalada” com o mundo digital, resiste ao tempo graças à memória e à oralidade do nosso povo.

7 ANÁLISE DOS QUESTIONÁRIOS COM OS DIVERSOS PÚBLICOS

No início do estudo, levantamos a hipótese de que a tecnologia e a parca inclusão de conteúdos relacionados ao folclore nas escolas contribuíam para, aos poucos, esse assunto tornar-se menos lembrado. Apesar do questionário ser um instrumento de aferição considerado como quantitativo, conseguimos identificar aspectos qualitativos nas respostas dos participantes da pesquisa de campo. A elaboração das perguntas se deu após as leituras do material teórico, as orientações e as nossas memórias afetivas dos contatos nem tão imediatos com os contos mal-assombrados da região. A seguir, descrevemos os resultados com os segmentos pesquisados: estudantes do ensino médio, alunos da educação de jovens e adultos, educandos do curso de Turismo, do IFPE, matriculados no primeiro e no quarto períodos. Tal escolha recaiu em função de observarmos se, após o cumprimento dos componentes curriculares vistos no curso, os aprendizes tinham ampliado os conhecimentos sobre os mal-assombros. A tabulação de toda a pesquisa se encontra nos apêndices C e D.

7.1 Educação de Jovens e Adultos - EJA

A pesquisa foi aplicada na Escola Waldemar de Oliveira, situada na avenida Agamenon Magalhães. Naquela instituição, o universo pesquisado, composto por 12 alunos, apenas três respondentes possuíam mais de cinquenta anos e, apesar desta faixa etária, conheciam poucas lendas assombradas. Quando solicitamos para os alunos citarem até cinco lendas, observamos que as mais mencionadas foram: *Cumadre Florzinha*, *Loira do Banheiro*, *Papa Figo*, *A Menina Sem Nome* e *a Mula Sem Cabeça*. Além destas, quatro lendas possuíram uma afirmação cada.

No entanto, percebemos a dificuldade na compreensão da pergunta seguinte “Das elencadas por você, conte algo de assombroso” apenas três pessoas entenderam o sentido da indagação. Como pesquisadores, também registramos a nossa autocrítica quanto ao momento da aplicação do referido questionário. Talvez, não tenhamos conseguido explicar para àquela turma. Inclusive, a palavra “elencadas” pode ter dificultado o entendimento dos participantes.

Percebemos, na mesma indagação, que mesmo os respondentes não conseguiram explicar o pedido no enunciado. Por exemplo, um pesquisado disse: “uma vez passei por uma igreja com um amigo, olhei o segundo andar e vi uma imagem projetada na janela, pareciam duas pessoas olhando para nós”. Enquanto

outra participante informou: “uma velha, toda vez que passava na rua onde eu morava, causava medo nas crianças que estavam brincando. Ela dava muito medo, tinha os cabelos assanhados, brancos e seus olhos esbugalhados e pretos”.

Destacamos ainda que duas pessoas repetiram a Loira do Banheiro, sem descrever nenhum aspecto deste mal-assombro, e uma participante mencionou o Papa Figo sem contextualizar a história. Do total, apenas um participante atendeu a pergunta, explicando: “Quando eu era pequeno, ia na mata chamar Maria Florzinha com os amigos, um dia um amigo disse que a viu e que também possui marcas de chicotadas nas costas”. Durante a tabulação, vimos que a lenda da *Cumadre* Florzinha também é nomeada entre os participantes como Maria Florzinha.

Percebemos que a faixa etária da maioria se encontra entre 17 a 20 anos. Ficamos surpresos com o fato de que, no universo de nove participantes desta faixa etária, mais da metade, cinco, já ouviram falar de alguma assombração. Desta maneira, descobrimos que estes jovens, de alguma forma, tiveram contato com as histórias a partir da oralidade. Através da pergunta sobre quais as fontes de conhecimento sobre as assombrações, as mais mencionadas foram: Familiar, Internet e Vizinhos. Isto nos mostra a viabilidade do APP para difundir os contos e lendas fantasmagóricos do Recife, visto que, principalmente os jovens, já adaptados à tecnologia, seriam mais facilmente atraídos ao seu uso.

Desta faixa etária, apenas três conhecem o Turismo Mal-Assombrado. De acordo com as respostas, percebemos que os participantes não possuem entendimento sobre o que é Turismo Mal-Assombrado e conseqüentemente o que representa para a cidade, demonstrando o desconhecimento dos atrativos turísticos locais famosos por suas assombrações.

Sobre a abordagem do Turismo Mal-Assombrado em algum componente curricular, obtivemos doze respostas “não” e apenas três “sim”.

Em nossa análise, tais histórias deixaram de ser abordadas em disciplinas: história, arte e sociologia, sinalizando, portanto, que a própria escola deixa de valorizar a cultura local. Isso nos remete também à questão: “Há interesse pelo “Turismo Assombrado”?” Os resultados da tabulação apontam quanto ao interesse deste tipo de turismo: a alternativa “pouco” obteve cinco respostas, “nenhum” também ficou com cinco respostas e “muito pouco” teve três respostas, ou seja, o baixo interesse em se conhecer um dos patrimônios culturais da cidade. Acreditamos ser a instituição de ensino uma das responsáveis por este diagnóstico.

7.2 Ensino Médio Regular

Na Escola Estadual Maria da Conceição do Rego Barros, aplicamos 11 questionários na Turma de Educação de Jovens e Adultos. Do total desses respondentes, o maior número se encontra na faixa etária de 31 a 40 anos e todos eles possuem smartphone e utilizam aplicativos.

Observamos um dado interessante: todos os participantes afirmam que não obtiveram conhecimento sobre o Turismo Cultural com destaque às assombrações: em nenhuma de suas disciplinas ministradas na formação. As respostas retratam a falta de inclusão da temática no sistema educacional. Se houvesse estímulo e inclusão nos componentes curriculares, poderia promover o turismo cultural com ênfase às assombrações para diferentes níveis escolares, não só citando locais de belezas naturais e construções históricas, como também abordando pontos turísticos antigos dos casos assombrados. Ainda, para nossa surpresa, tivemos oito entrevistados que diziam conhecer o que significa o “Turismo Assombrado”, mas somente um apresentava interesse “muito elevado” e seis “pouco” em participar de alguma atividade deste segmento.

Quando indagados sobre as lendas que conheciam, por ordem, as mais citadas foram as seguintes: Perna Cabeluda, A Loira do Banheiro, Maria Florzinha/*Cumadre* Florzinha, Mula Sem Cabeça e O homem do Saco. Além destas, oito outras histórias fantásticas foram mencionadas. O conhecimento desse conteúdo assombrado se deu através da oralidade; e o contato foi estabelecido, principalmente, no núcleo familiar, vizinhos e internet. Quando indagamos sobre outras experiências, obtivemos as seguintes respostas: experiência própria, catamarã assombrado e amigos.

Na pergunta “Das elencadas por você, conte algo de assombroso”, obtivemos duas respostas relacionadas a *Cumadre* Florzinha quais sejam: “Férias em Tamandaré, reuniões com os amigos e primos para contar histórias assombradas. Mencionamos como exemplo dos entrevistados: *cumadre* florzinha e todos ficavam assustados e fazendo brincadeiras e pegadinhas”; “Eu estava em uma fazenda, tudo escuro à noite, e muito mato, um amigo se escondeu e ficou fazendo medo” e “ela já fez trança na *crina* do cavalo do sítio do meu amigo”. Com relação ao Papa Figo, respondeu: “O papa figo sequestra crianças para arrancar os seus fígados para se

alimentar”. Identificamos, assim, o conhecimento dos respondentes em relação a algumas lendas citadas por eles próprios.

Percebemos, de acordo com a pesquisa de campo, grande interesse dos entrevistados em conhecer pontos turísticos assombrados e em participar de atividades turísticas com esta temática, constituindo-se em ponto positivo para o projeto. Logo, o ineditismo vem à tona mais uma vez diante dos onze respondentes que afirmaram não conhecer nenhum aplicativo voltado à cultura das assombrações, sendo sete que acreditam na criação do aplicativo.

7.3 Curso de Turismo – IFPE – 1º período

Sobre a pesquisa aplicada, o público era constituído por três pessoas, na faixa etária de 31 a 40, e duas participantes de 41 a 50 anos. Percebemos a dificuldade e a falta de conhecimento sobre determinados contos locais e projetos direcionados ao “Turismo Assombrado”. Diante deste fato, observamos a falta de estímulo à cultura sobre o folclore. Todos respondentes afirmaram possuir smartphone, demonstrando o quanto a modernidade vem atingindo a sociedade.

Mais que a metade dos entrevistados responderam que conhecem o “turismo assombrado”, porém, no quesito “Algum componente curricular abordou sobre o “Turismo Assombrado?” a maioria dos alunos afirmou que não há uma matéria responsável para este tipo de tema. Desta forma, compreendemos que há uma lacuna importante nos programas das disciplinas do 1º período, principalmente levando-se em consideração a riqueza patente dos temas que envolvem as histórias de mal-assombro no nosso Estado.

Apenas três responderam que têm pouco interesse pelo “Turismo Assombrado”, o que nos leva a acreditar na falta de melhores meios de acesso e até da falta de variedade da oferta deste tipo de turismo. Diante da pergunta “Já ouviram falar sobre assombração?”, fica nítido nas respostas dos estudantes que ouviram falar, sejam contos, lendas ou histórias. A grande maioria informou que as fontes ligadas aos respectivos conhecimentos sobre assombração, estão ligadas aos seus grupos familiares, mantendo e divulgando a cultura que se estende de geração a geração.

As lendas mais citadas, entre os alunos, são: A Emparedada da Rua Nova, uma respondente afirmou conhecer o conto dizendo: “Tem uma história do Recife

Antigo que uma mulher foi emparedada viva e toda noite uma moça sai do cemitério para caminhar pela cidade.” Outras bastantes citadas entre os alunos são: A Perna Cabeluda e *Cumadre* Florzinha. Ambas são lendas do folclore recifense e eram usadas também com o intuito de assustar crianças que são desobedientes aos pais. Percebemos, com isso, que os estudantes, de uma forma ou outra, conhecem a cultura do mal-assombro no Recife.

Apenas um estudante respondeu que visitou um local assombrado. Observamos, assim, a falta de roteiros e divulgação sobre o segmento, fazendo com que as pessoas se tornem desinformadas sobre determinados locais do Recife que cultivam a cultura do mal-assombro. Do total de onze participantes, sete responderam que participariam de atividades voltadas ao “turismo assombrado”. De acordo com essas respostas, percebemos ainda mais o quanto são necessários projetos voltados ao Recife Mal-Assombrado. Sete dos respondentes afirmaram que conhecem o projeto Recife Assombrado.

Nove alunos responderam que não conhecem nenhum aplicativo voltado ao “turismo assombrado” e apenas dois deixaram em branco a pergunta. Todos os entrevistados foram, de acordo com a última pergunta, nos mostrando que concluindo este trabalho, o APP será de grande importância para a ampliação do desenvolvimento cultural desses alunos, contribuindo para resgatar parte das riquezas culturais que só Pernambuco possui.

7.4 Curso de Turismo – IFPE – 4º período

No 4º período, do turno da noite, do Curso de Turismo/*Campus* Recife, houve 17 participantes. Entre estes estudantes, quatro responderam que tinham idades mínimas entre 17 a 20 anos e onze de 21 a 30 anos e, apenas, dois com idades entre 41 a 50 anos de idade. Todos responderam que possuíam smartphones e utilizavam aplicativos.

Nas respostas sobre a questão “Sabe o que significa “Turismo Assombrado”?” apenas dezesseis participantes conheciam o “Turismo Assombrado”, acreditamos ser por conta da finalização do Curso de Gestão em Turismo. Ou seja, ao chegar no final da formação, os educandos conhecem este segmento turístico. Quanto à indagação sobre se algum componente curricular abordou esta temática, apenas quatro dos

estudantes responderam que sim e treze responderam que não houve nenhuma matéria que tenha tratado sobre o “turismo assombrado” em sala de aula.

Percebemos uma certa apatia dos alunos ao responderem que existe pouco interesse pelo “turismo assombrado”, pois, nesta questão, apenas cinco citaram ter interesse elevado e somente dois possuem um interesse muito elevado. Acreditamos que a ausência de políticas públicas e de estratégias da iniciativa privada acabam prejudicando uma maior divulgação e mais conhecimento acerca da temática das histórias fantasmagóricas. Tal escassez impede o desenvolvimento do Turismo Mal-Assombrado na cidade. Todos informaram terem ouvido falar sobre assombração e que o nível de conhecimento se obteve através de relatos e histórias contados por entes das famílias e de pesquisas realizadas na internet.

A história mais citada pelos alunos foi A loira do banheiro. Na pesquisa, contaram uma experiência vivida por uma colega de uma respondente, que afirmou: “minha amiga tentou ‘invocar’ a loira do banheiro. Ela disse que a luz do banheiro não queria mais ligar e começou a escutar uma voz estranha; saiu correndo e nunca mais fez isso”. Outra história com maiores níveis de conhecimento, ditos entre eles, é a da Perna Cabeluda (história de origem recifense). Um estudante contou uma experiência vivenciada: “Eu tive medo da perna cabeluda e da mão cabeluda quando a minha mãe me contou quando eu era criança. Achei um pouco estranho e assustador”. Entre as histórias fantasmagóricas mais citadas está a do Homem do Saco (O homem que carregava um saco cheio de crianças “desobedientes”).

Dos participantes, apenas cinco responderam que visitaram locais assombrados. Observamos a falta de interesse e de organização de projetos voltados aos mal-assombros do Recife, o que tem distanciado vários estudantes de tais atividades. Sobre o interesse dos respondentes, foi explícita em mais da metade dos alunos a vontade de conhecer determinados pontos turísticos assombrados do Recife e participar de uma atividade turística assombrada. A partir daí, 15 alunos disseram conhecer o projeto Recife Assombrado e apenas dois afirmaram não.

Quando indagamos se o projeto Recife Mal-Assombrado poderia se tornar uma aventura digital para conhecer melhor as assombrações, 16 estudantes afirmaram “sim” e apenas um informou “não”. Neste sentido, compreendemos ser o Curso de Turismo um espaço privilegiado à divulgação e à preservação deste patrimônio cultural e turístico da cidade.

7.5 Turistas

Do total da amostra constituído por 68 pessoas, entrevistamos 14 turistas oriundos dos seguintes estados: São Paulo, Rio Grande do Sul, Alagoas, Sergipe, Piauí, Bahia e Rio de Janeiro. Destes, somente um não utilizava smartphone nem aplicativos. Em sua maioria, a faixa etária entre 21 a 30 anos. Neste universo, verificamos que onze dos entrevistados não possuem conhecimento sobre o que significa o “Turismo Assombrado” e, ao serem indagados se teriam interesse no tema, apenas um confirmou ter um grau “muito elevado”. Seguiram-se cinco “elevado” e três como “pouco” interesse. Sete respondentes afirmaram possuir interesse em atividades voltadas ao turismo mal-assombrado.

Quando solicitamos aos pesquisados o nome de lendas e contos conhecidos por eles, obtivemos as seguintes respostas mais citadas, na ordem: Saci Pererê, Curupira, Lobisomem e Mula sem Cabeça. Além destas, obtivemos 13 outras lendas cada uma delas com uma citação. Desse total, 16 citadas são histórias do folclore brasileiro. O “acesso” a essas assombrações ocorre, em sua maioria, pelo núcleo familiar. Tal fato é confirmado através da pesquisa, seguida por livros e internet, vizinhos e ainda guia turístico.

Para ter noção do conhecimento de algumas lendas mencionadas, na pergunta “Das elencadas por você, conte algo de assombroso”, alguns turistas relataram descrições físicas e a forma de agir de alguns personagens. Um dos respondentes comentou sobre a Mulher de Branco explicando: “A Mulher de Branco dava a mão a taxistas, eles paravam, ela entrava e depois eles viam que não tinha ninguém”. Outro, descreve a Mula Sem Cabeça como “Um cavalo sem cabeça que solta fogo pelas ventas. Meu tio jura que já viu, voltando da cidade para a fazenda; correu muito e se escondeu”. Sobre o Lobisomem e sua aparição, uma turista relata: “Quando a lua cheia aparece, aparece o lobisomem”.

Apesar dos entrevistados não conhecerem muitos locais assombrados, observamos o interesse dos pesquisados quanto à temática, sendo onze deles favoráveis à criação de um aplicativo voltado ao Turismo Cultural com foco nas assombrações, reforçando a ideia do nosso projeto.

7.6 Dados Gerais

Do total de 68 participantes da pesquisa, identificamos uma maior quantidade de respostas na faixa etária compreendendo 21 a 30 anos, seguida de 10 a 20 anos. Deste total, 63 possuíam smartphone e utilizavam aplicativos, revelando o alto número de pessoas que têm contato com o mundo virtual e podem encontrar e usufruir do nosso aplicativo. Apenas 5 dos 63 entrevistados disseram não utilizar smartphone e conseqüentemente, na pergunta seguinte (Utiliza Aplicativos de Smartphone?), obtivemos a mesma quantidade de respostas, sinalizando o quanto a tecnologia está na vida das pessoas.

O conhecimento sobre a temática ainda é pequeno na população, refletindo na falta de divulgação do tema. Ao serem indagados sobre o interesse em participar de uma atividade turística deste segmento, 41 pessoas responderam que sim. Devemos levar em consideração o não interesse dos participantes que responderam “não” ao fato de não se identificarem com esta temática e possuírem medo de algumas histórias sobrenaturais.

Com relação às lendas e aos contos conhecidos pelos respondentes, apresentaram-se diversos nomes conhecidos. Entre as mais citadas, em ordem, temos: a Loira do Banheiro, Maria Florzinha/*Cumadre* Florzinha, Perna Cabeluda, O Homem do Saco, Mula sem Cabeça, Saci Pererê, Lobisomem, a Emparedada da Rua Nova e Papa Figo, dentre outros. Destacamos ainda 29 lendas e contos lembrados pelos entrevistados, com uma citação cada.

A maioria dos entrevistados, no total de 34, afirmaram que a fonte principal de disseminação dos contos está no núcleo familiar, seguido de vizinhos com 20 afirmações e livros com 16 citações. Esta análise, reforça, novamente, ser através da família que surge a fonte de maior conhecimento e divulgação da cultura voltada à leitura das histórias fantásticas. A internet, como uma fonte inesgotável de informação, também se destaca por sua importância com vistas à divulgação da cultura local, com histórias, fotos, vídeos e informações de pontos turísticos da cidade.

Reafirmamos o ineditismo do aplicativo diante do não conhecimento das pessoas sobre algum APP voltado ao “turismo assombrado” e, diante da aceitação e interesse dos respondentes, entendemos, sim, que a temática possa se tornar uma aventura digital, com 57 respostas.

8. ASSOMBROSAS ESTRATÉGIAS E PROPOSTAS

1. A criação de uma página no Facebook e Instagram para divulgação do aplicativo, disponibilizando maiores informações, publicações de conteúdos e links que direcionem os usuários à página de download do aplicativo “Recife e Seus Contos Mal-Assombrados”, disposto nas lojas virtuais dos principais sistemas (Android e IOS).
2. Para o conteúdo, ofereceremos imagens ilustrativas dos contos e “histórias assombradas”, adquiridas por meio de pesquisas online e por autoria própria. Em etapa posterior, os vídeos documentais serão criados através de imagens autorais, realizados no próprio ponto turístico “assombrado”. Nesses locais, iremos coletar cenas dos moradores entrevistados. Com o intuito de ampliar o banco de dados, buscaremos parceria com o projeto “O Recife Assombrado” e coletaremos novas informações com o projeto “Olha Recife”. Ambos atuam com a temática apresentada no nosso projeto.
3. Na perspectiva de maior interação entre administradores e usuários, disponibilizaremos um espaço exclusivo aos interessados em enviar seus relatos “vividos”, presenciados ou escutados por parentes e amigos. As histórias coletadas, buscando credibilidade, serão também averiguadas e, se devidamente coerente e de acordo com o tema proposto, incluídas no acervo das “histórias assombradas” da plataforma. Aos utentes, ainda, possibilitaremos espaço a comentários, elogios e sugestões, cujo objetivo é o de analisá-los e montar um banco de dados para um contínuo aperfeiçoamento do aplicativo.
4. Promoveremos palestras aos alunos de escolas públicas, compreendendo a faixa etária dos 12 aos 18 anos, a respeito do aplicativo. A proposta é divulgar na comunidade, sobretudo a escolar, os nossos fantasmas. Assim, levaremos, destacadamente com o APP, às crianças e aos jovens, o conhecimento da cultura folclórica e das lendas da cidade. Buscaremos desenvolver estratégias de preservação, de divulgação, de festejos e de empoderamento.
5. Haverá, à disposição do utilizador, um mapa contendo os atrativos turísticos divulgados na plataforma, juntamente com as “histórias assombradas” dos locais

disponíveis no APP. É possível que o usuário crie um minirroteiro de visitação, de acordo com os horários de funcionamento dispostos em cada atrativo, levando em consideração a proximidade entre os pontos.

9 POSSÍVEIS APOIOS, PATROCINADORES E PARCEIROS “DO ALÉM”!

Para viabilizar nosso aplicativo, buscaremos parcerias com empresas de transporte, de tecnologia e outras que integram o segmento do Turismo. Algumas se destacam por atuar dentro da temática “assombração”, tais como:

1. Recife Assombrado: Importante ao projeto como apoiador, pois transmite a ideia ativa da cultura local folclórica e “assombrada”. Através da parceria, acreditamos conseguir apoio na divulgação e no marketing do aplicativo em suas redes sociais, site oficial e eventos.
2. Porto Digital: Implantação do aplicativo no mercado digital oferecendo serviços destinados à incubação em conjunto com três empresas nas áreas da Tecnologia da Informação e Comunicação, Economia Criativa e Negócios: C.A.I.S do Porto, Incubadora do Portomídia e Armazém da Criatividade, respectivamente, com a finalidade de inserir o projeto no mercado mundial.
3. Mobibrasil: A empresa de transporte público, que circula em toda RMR, poderá ceder espaço à divulgação dentro dos meios de transporte: ônibus e BRT's através de cartazes e banners, disponibilizando o link das páginas, das redes sociais, contendo maiores informações e, igualmente, o nome do aplicativo para facilitar o acesso ao download, no GooglePlay, e ao sistema IOS.
4. EMPETUR: A responsável pelo Turismo de Pernambuco nos permitirá visualização e divulgação do aplicativo em âmbito estadual. Também poderá apoiar com o marketing o nosso projeto, incluindo em sua página oficial da internet, informações do utilitário como fonte inovadora de interatividade cultural, disponibilizando o link de acesso para o APP.
5. Projeto Olha Recife: Buscaremos a disponibilização de seus estudos e acervos históricos dos locais conhecidos pela “presença de assombrações” e os contos do banco de dados. Constituir-se-á em uma plataforma de divulgação para o aplicativo Recife e Seus Contos Mal-assombrados.

6. Prefeitura da Cidade do Recife/Secretaria Estadual de Educação: Compartilhamento dos cartazes a serem distribuídos e fixados em escolas municipais e estaduais da cidade, visando a divulgação e o incentivo dos alunos, professores e outros profissionais, atuantes na área da educação, a terem o conhecimento da existência da plataforma digital ligada à cultura, objetivando baixarem o aplicativo, e conhecerem mais sobre a “cultura assombrada” da cidade do Recife e o seu folclore, além de se constituírem em potenciais multiplicadores desta cultura.
7. CBTU – METROREC: Apoio através da divulgação, com a disponibilização dos suportes específicos e quadros de avisos dos trens e dos metrô que circulam na linha férrea da RMR, para colocação de cartazes e banners.
8. INPI: Viabilizará a patente do APP, visando à proteção do aplicativo e resguardando seus inventores.

Em contrapartida a estes apoios, o projeto oferecerá uma cota de divulgação em todos os materiais impressos como banner, cartaz, panfleto, assim como em mídias digitais exibindo suas logomarcas.

10 DIVULGANDO OS ASSOMBROS...

Para divulgarmos a nossa invenção, iremos (re)elaborar a identidade visual (logo), com o auxílio de profissionais da área, divulgar nas redes sociais, sendo o Instagram e o Facebook os principais meios destinados à promoção do APP. Criação de uma página, na Web, disponibilizando o acesso às histórias, fotos, vídeos e relatos do aplicativo. Lançaremos mão, ainda, de folders online em e-mails e redes sociais. Realizaremos visitas em alguns bairros da cidade do Recife que possuem grande concentração turística, abordando os turistas e moradores objetivando a entrega de panfletos impressos. Contaremos com a criação de banners destinados à divulgação em museus, e cartazes a serem fixados nos meios de transportes públicos. Disponibilização do aplicativo nas plataformas do Android e IOS, Google Play e Apple Store, respectivamente.

Estabelecer parcerias com a mídia local na perspectiva de ampliar os canais de divulgação com a geração de notícias sobre o aplicativo. A utilização da chamada mídia espontânea não acrescenta mais custos ao desenvolvimento do projeto.

Materiais Físicos Necessários:

- Materiais de vídeo: Câmera de vídeo com a finalidade de gravar as imagens dos atrativos turísticos e registrar relatos de moradores da cidade acerca dos contos e assombrações para inclusão no APP.
- Materiais de divulgação: Banners, folders e panfletos a serem entregues em alguns museus da cidade e no Aeroporto Internacional Gilberto Freyre do Recife. Cartazes para exposição nos ônibus e nas empresas apoiadoras do projeto.
- Materiais digitais: Banners e panfletos digitais.
- Computador com internet e rede WiFi para criação do aplicativo e a contratação de um especialista na área de Web Design.

Profissionais:

- Um técnico em sistema da informação, web designer, historiador e um profissional de marketing criando promoções e divulgação voltadas ao aplicativo antes e depois da concretização.

Considerando todos os investimentos e recursos, contaremos com a elaboração do APP, visando ao seu desenvolvimento e gerando opções voltadas à sua utilização. Ressaltamos a importância fundamental de cada setor profissional

atender as solicitações para o desenvolvimento do aplicativo, na ação de exercerem um utilitário com qualidade para os usuários.

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Onde encontrar assombrações na cidade do Recife e torná-las “vivas”? Com esta pergunta disparadora, buscamos reviver histórias da cultura pernambucana e trazer ao leitor uma dimensão relacionada a este atrativo turístico diferenciado. Tal dimensão poderá auxiliar, inclusive, a desvendar aspectos pouco mencionados ou ausentes nas salas de aula das escolas estaduais e municipais. Diante dos resultados da pesquisa de campo, cujo universo de 68 pessoas distribuído entre: moradores, turistas, visitantes e estudantes, identificamos ser o aplicativo inédito. Constatamos que as lendas e os contos da cidade continuam no inconsciente da população, mas necessitam de maior aporte da tecnologia para valorizar e expandir a tradição da cultura do “Recife Assombrado”. A criação do aplicativo Recife e seus Contos Mal-Assombrados preencherá esta demanda, conforme identificamos em nossa pesquisa de campo. O APP se constituirá em instrumento de apoio à manutenção da tradição popular, e concluímos o projeto com a apresentação do protótipo que cumprirá quatro fases até ser lançado no mercado em inédita parceria entre o IFPE e a UFPE, através de seu Centro de Informática – Cin.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, Maria do Carmo. Assombrações. **Pesquisa Escolar Online**, Fundação Joaquim Nabuco, Recife, 2005. Disponível em: <http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar>. Acesso em: 28 ago. 2018.
- ANDRADE, Mário. **Aspectos do Folclore Brasileiro**. São Paulo: Global, 2019.
- Anuário Estatístico de Turismo 2019 - Volume 46 - Ano Base 2018 - 1ª Edição - maio/2019.
- ARAUJO, R. A. B. A Cidade Secreta: Intensidade, Fragmentação e Terror em Assombrações do Recife Velho, de Gilberto Freyre. **Revista Philia&Filia**, Porto Alegre, v. 2, n. 2, jul./dez. 2011.
- BARRETTO, Margarida. **Manual de iniciação ao estudo do turismo**. 11. ed. Campinas: Papirus, 2001.
- BENI, Mário Carlos. **Análise Estrutural do Turismo**. São Paulo: Ed. SENAC, 1998.
- BLOG DO ALDO. **Gilberto Freyre conta sobre algumas assombrações do Recife Velho**. Disponível em: <http://wp.clicrbs.com.br/aldobrasil/2017/05/29/gilberto-freyre-Conta-sobre-algumas-assombracoes-do-recife-velho/?topo=77>. Acesso em: 05 ago. 2018.
- BLONSKI, Miriam Stella. Trilhas. 2019.
- BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é Folclore?** 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 1984. (Coleção Primeiros Passos).
- BOSI, Alfredo. **O Conto Brasileiro Contemporâneo**. São Paulo: Cultrix, 1974.
- CABRAL DE MELO NETO, JOÃO. **A Escola das Facas**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1980.
- CACHO, Andrea Batista Nascimento; MENDES-FILHO, Luiz; OLIVERIA, Jana de. Aplicativos Móveis e Turismo: Um Estudo Quantitativo Aplicando a Teoria do Comportamento Planejado. **Rosa dos Ventos - Turismo e Hospitalidade**, v.9, n. 2, 2017.
- CARVALHO, Ana Carolina; BAROUKH, Josca Aline. **Ler antes de sabe ler. Oito mitos escolares sobre a leitura literária**. São Paulo: Panda, 2018.
- DE MARIA, Luzia. **O que é conto?** 1. reimp. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, 2004.
- CARVALHO, Flávia Medeiros de. **O dicionário do folclore brasileiro: um estudo de caso da etnoterminologia e tradução etnográfica**. 2013. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 10. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Geografia dos Mitos Brasileiros**. 3. edição. São Paulo: Global, 2002.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Tradição, ciência do povo**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

CASARES, Adolfo Bioy; BORGES, Jorge Luís (org.). OCAMPO, Silvina; tradução BAPTISTA, Josely Vianna. **Antologia da literatura fantástica**. São Paulo: Cia. das Letras, 2019.

CLUBE BRASILEIRO DE TRENS FANTASMAS. **Lendas de Recife continuam vivas no imaginário popular**. Disponível em: <http://clubebritanicoetrensfantasmas.blogspot.com/2015/11/lendas-de-recife-continuum-vivas-no.html>. Acesso em: 19 nov. 2018.

CURIOSAMENTE. **Assombrações made in Pernambuco**. Disponível em: <http://curiosamente.diariodepernambuco.com.br/project/assombracoes-made-in-pernambuco/>. Acesso em: 14 fev. 2019.

DIMITROV, Eduardo. Lula Cardoso Ayres: Modernista em Pernambuco, Folclórico em São Paulo. **Sociol. Antropol.**, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 483-517, ago. 2018. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2238-38752018000200483&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 20 ago. 2019.

FERREIRA, Ascenso. **Catimbó, Cana Caiana, Xenhenhem**. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

ASSOMBRADO. **20 Lendas do Estado de Pernambuco**. Disponível em: <http://www.assombrado.com.br/2014/01/20-lendas-do-estado-de-pernambuco.html>. Acesso em: 14 fev. 2019.

FIGUEIREDO, Cândido de. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. Disponível em: <https://pt.scribd.com/doc/82041868/Novo-Dicionario-da-Lingua-Portuguesa-de-Candido-de-Figueiredo-1913>. Acesso em: 26 fev. 2019.

FREYRE, Gilberto. **Assombrações do Recife velho**. Rio de Janeiro: Record, 1987.

GALVÃO, Isabel Tereza de Araújo. **Entre cartas e contos na sala de aula: diálogos e afetos em textos de Mário de Andrade e Câmara Cascudo**. 2015. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras - Profletras/NAT) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2015.

G1. **Phantasmagoria desvenda os mistérios da brincadeira do copo na cidade de Recife**. Disponível em: <http://g1.globo.com/fantastico/quadros/phantasmagoria/noticia/2012/08/phantasmag>

oria-desvenda-os-misterios-da-brincadeira-do-copo-na-cidade-de-recife.html. Acesso em: 24 abr. 2019.

JOÃO ALBERTO. **Histórias de terror: conheça 10 lendas que assombram Pernambuco**. Disponível em: <http://www.joaoalberto.com/2017/11/06/historias-de-terror-conheca-10-lendas-que-assombram-pernambuco/> 19/11/18. Acesso em: 19 nov. 2018.

LADEIRA, JULIETA DE GODOY (org.). **Antologia de Contos. Contos Brasileiros Contemporâneos**. São Paulo: Moderna, 2005.

LEITE, Terezinha e Jesus Lopes Ferreira. **Fantástico: um dragão nos currículos escolares**. 2002. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Campinas, Campinas, SP, 2002.

LENDAS DE PERNAMBUCO. **Lendas do Folclore Pernambucano**. Disponível em: <https://www.lendas-de-pernambuco.noradar.com/>. Acesso em: 19 nov. 2018.

LUYTEN, Joseph M. **Sistemas de Comunicação Popular**. São Paulo: Ática, 1988. (Coleção Princípios).

MESQUITA, Samira Nahid de. **O enredo**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1987. (Coleção Princípios)

MORTE SÚBITA INC. **Recife: A capital das assombrações**. Disponível em: <https://www.mortesubitainc.org/espirtos-fantasmas/textos-fantasmas/recife-a-capital-das-assombracoes>. Acesso em: 19 nov. 2018.

O RECIFE ASSOMBRADO. Disponível em: <http://www.orecifeassombrado.com/>. Acesso em: 04 ago. 2018.

OXERECIFE. **“Senhora de Engenho – Entre a Cruz e o Torá”, de Camaragibe ao Rio de Janeiro**. Disponível em: <http://oxerecife.com.br/2016/11/30/senhora-de-engenho-entre-cruz-e-o-tora-de-camaragibe-ao-rio-de-janeiro/>. Acesso em: 29 ago. 2018.

OXERECIFE. **Zoo Noturno Mal-Assombrado, ui, ui**. Disponível em: <http://oxerecife.com.br/2017/10/27/zoo-noturno-mal-assombrado-ui-ui/>. Acesso em: 29 ago. 2018.

PALO, Maria José; OLIVEIRA, Maria Rosa D. **Literatura Infantil: Voz de Criança**. 4. ed. - São Paulo: Ática, 2006.

PAULI, Alice Atsuko Matsuda; SILVA, Andréa Cristina Fontes; BRANCO, Patrícia Martins Castelo. **Histórias de Assombração: Quem tem Medo de Quê? Revista Eletrônica de Educação**, ano I, n. 01, ago./dez. 2007.

PIRES, Flávia. Ser adulta e pesquisar crianças: explorando possibilidades metodológicas na pesquisa antropológica. **Rev. Antropol.** São Paulo, v. 50, n. 1, p. 225-270, jun. 2007.

PORAQUI. **7 lendas urbanas do Recife para você ler na sexta-feira 13.**

Disponível em: <https://poraqui.com/grande-recife/lendas-urbanas-do-recife-para-voce-ler-na-sexta-feira/>. Acesso em: 19 nov. 2018.

PORTODIGITAL Parque Tecnológico. **Saiba mais sobre o programa de incubação do Porto Digital.** Disponível em: <http://www.portodigital.org/119/37904-saiba-mais-sobre-o-programa-de-incubacao-no-porto-digital>. Acesso em: 17 mar. 2019.

RODRIGUES, Rafael de Oliveira. Memória e história: Os fantasmas da Casa Museu Gilberto Freyre. **Nauí – Dinâmicas Urbanas e Patrimônio Cultural**, v. 4, p. 74-85, 2015.

SÁ, Jorge de. **A crônica**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1987. (Coleção Princípios).

SANTOS, Luciane Alves; GABRIEL, Maria Alice Ribeiro. Diálogos com o fantástico: assombrações do Recife Velho. **RevLet – Revista Virtual de Letras**, Goiás, v. 8, n. 2, ago./dez., 2016.

SARAÍBA, Jussara. Uma mente brilhante. **Revista Língua Portuguesa e Literatura**. (Matéria de Capa). Ed. n. 77, ano 2019.

SILVA, Ivson Bruno da. Literatura Fantástica, História e Ensino: Assombrações Pernambucanas na Sala de Aula. **Revista Encontros de Vista**, Recife, v. 20, n. 2, p. 59-68, jul./dez. 2017.

SOMBRAS DO RECIFE. **Assombrações do Recife**. Disponível em: <http://sombbrasdorecife.com.br/category/assombracoes-do-recife/>. Acesso em: 19 nov. 2018.

VELASCO, Cristiane. *História de Boca: O conto tradicional na educação infantil*. São Paulo: Ed. Panda Books, 2018.

VELOSO, Mariza; MADEIRA, Angélica. **Leituras Brasileiras: itinerários no pensamento social e na Literatura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

VIA DOURADA TURISMO. **Recife Mal-Assombrado - O City Tour**. Disponível em: <https://www.vdturismo.com.br/recifemalassombrado>. Acesso em: 10 jan. 2019.

VIEIRA, Fabiana Arruda. **Turismo e o seu significado local: em foco a cidade de Ituaçu – Bahia**. Disponível em: <http://www.obsturpr.ufpr.br/artigos/turismo21.pdf>. Acesso em: 28 ago. 2018.

VIA DOURADA TURISMO. **Recife Mal-Assombrado - O City Tour**. Disponível em: <https://www.vdturismo.com.br/recifemalassombrado>. Acesso em: 10 jan. 2019.

VIEIRA, Fabiana Arruda. **Turismo e o seu significado local: em foco a cidade de Ituaçu – Bahia**. Disponível em: <http://www.obsturpr.ufpr.br/artigos/turismo21.pdf>. Acesso em: 28 ago. 2018.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO RECIFE E SEUS CONTOS MAL-ASSOMBRADOS PÚBLICO: TURISTAS

Este questionário é destinado a você: Turista da cidade do Recife e tem como principal objetivo avaliar e identificar o seu interesse a respeito das histórias de assombrações do Recife.

Nome:

1) Você é:

Turista

2) Idade:

10 a 20 anos

21 a 30 anos

31 a 40 anos

41 a 50 anos

mais que 50 anos.

3) Possui smartphone?

Sim Não

4) Utiliza aplicativos de smartphone?

Sim Não

5) Sabe o que significa “Turismo Assombrado”?

Sim Não

6) Qual seu interesse pelo “Turismo Assombrado”?

nenhum

muito pouco

pouco

elevado

muito elevado

7) Já viu alguma assombração?

Sim Não

8) Ouviu falar sobre assombração?

Sim Não

9) Se sim, de qual fonte:

Familiar

- Livros
 Internet (blogs, facebook...)
 Vizinhos
 Outra: _____

10) Cite até 5 lendas que você tem conhecimento:

1:

2:

3:

4:

5:

11) Das elencadas por você, conte algo de assombroso:

12) Visitou algum local assombrado?

- Sim Não

13) Tem interesse de conhecer mais sobre os pontos turísticos assombrados do Recife?

- Sim Não

14) Você participaria de uma atividade turística assombrada?

- Sim Não

15) Conhece o projeto Recife Assombrado?

- Sim Não

16) Você se recorda de algum aplicativo voltado para “turismo assombrado”?

- Sim Não

Se sim, qual? _____

Se não, gostaria que existisse um aplicativo que abordasse a temática do Recife Mal-Assombrado?

- Sim Não

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO RECIFE E SEUS CONTOS – PÚBLICO: ESTUDANTES

Este questionário é destinado a você: estudante e tem como objetivo avaliar e identificar o seu interesse a respeito das histórias de assombrações do Recife.

Nome: _____

1) Grupo alvo:

- EJA
- Ensino Médio Regular
- Estudante de Turismo. Período: _____

2) Onde cursou o ensino fundamental:

- Todo em escola pública
- Todo em escola particular
- Maior parte em escola pública
- Maior parte em escola particular

3) Onde cursou o ensino médio:

- Todo em escola pública
- Todo em escola particular
- Maior parte em escola pública
- Maior parte em escola particular

4) Idade:

- 17 a 20 anos
- 21 a 30 anos
- 31 a 40 anos
- 41 a 50 anos
- mais que 50 anos.

5) Possui smartphone?

- Sim Não

6) Utiliza aplicativos de smartphone?

- Sim Não

7) Sabe o que significa “Turismo Assombrado”?

- Sim Não

8) Algum componente curricular abordou sobre “Turismo Assombrado”?

Sim Não

9) Há interesse pelo “Turismo Assombrado”?

nenhum

muito pouco

pouco

elevado

muito elevado

10) Já viu alguma assombração?

Sim Não

11) Ouviu falar sobre assombração?

Sim Não

12) Se sim, de qual fonte:

Familiar

Livros

Internet (blogs, facebook...)

Vizinhos

Outra: _____

13) Cite até 5 lendas que você tem conhecimento:

1:

2:

3:

4:

5:

14) Das elencadas por você, conte algo de assombroso:

15) Visitou algum local assombrado?

Sim Não

16) Tem interesse de conhecer mais sobre os pontos turísticos assombrados do Recife?

Sim Não

17) Você participaria de uma atividade turística assombrada?

Sim Não

18) Conhece o projeto Recife Assombrado?

Sim Não

19) Você se recorda de algum aplicativo voltado para “turismo assombrado”?

Sim Não

Se sim, qual? _____

20) Você acredita que o Recife Mal-Assombrado pode se tornar uma aventura digital?

Sim Não

Obrigado pela participação!

APÊNDICE C – GRÁFICOS – GRUPOS ALVO

Gráfico 1 – Onde cursou o ensino fundamental?

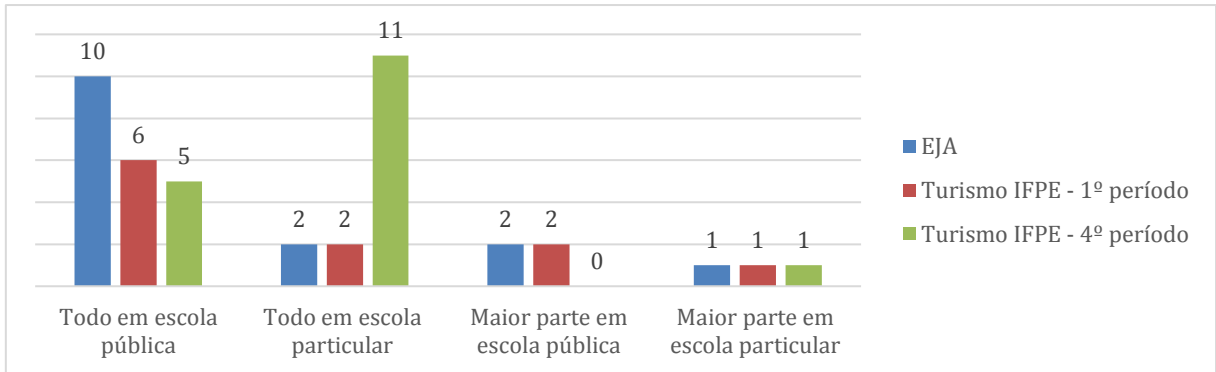


Gráfico 2 – Onde cursou o ensino médio?

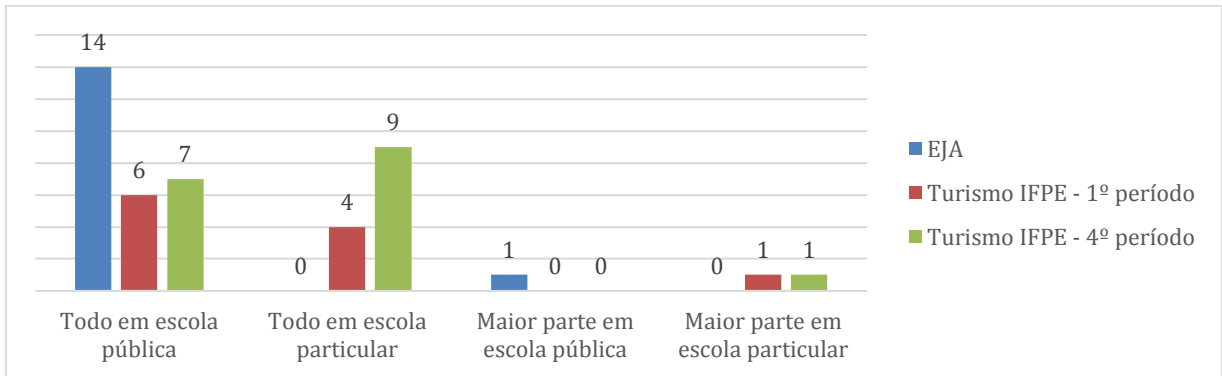


Gráfico 3 - Idade

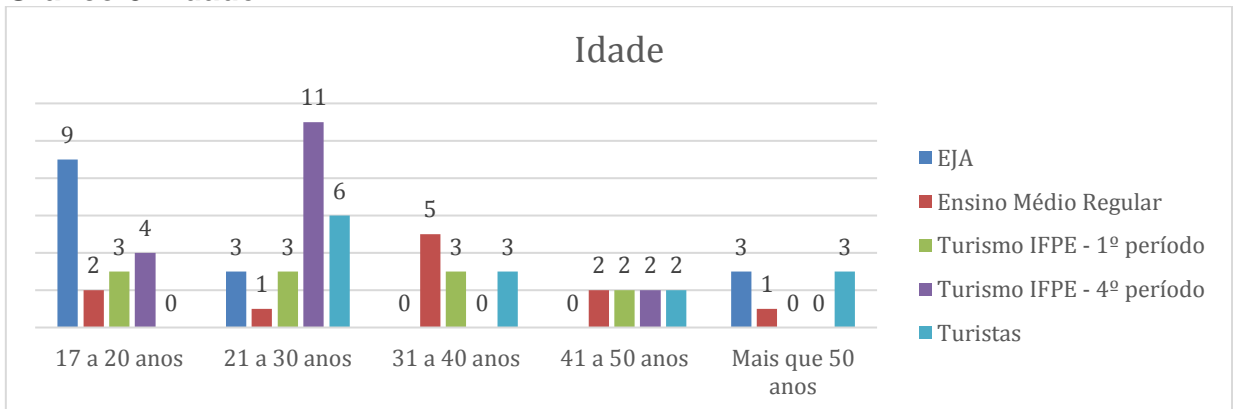


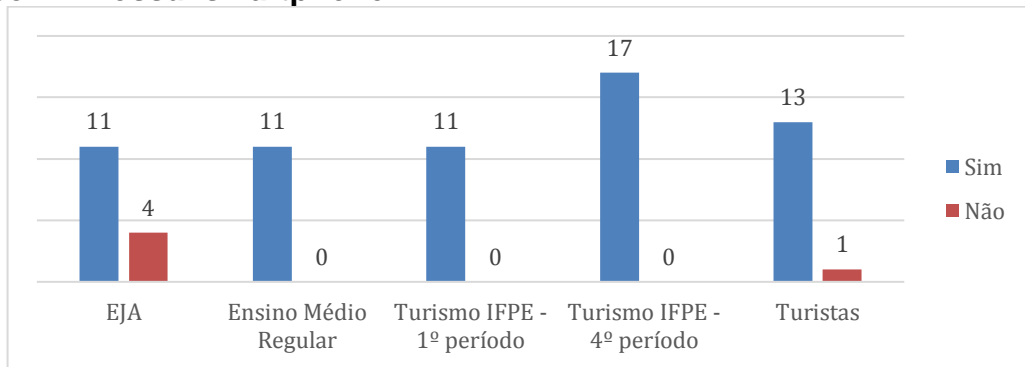
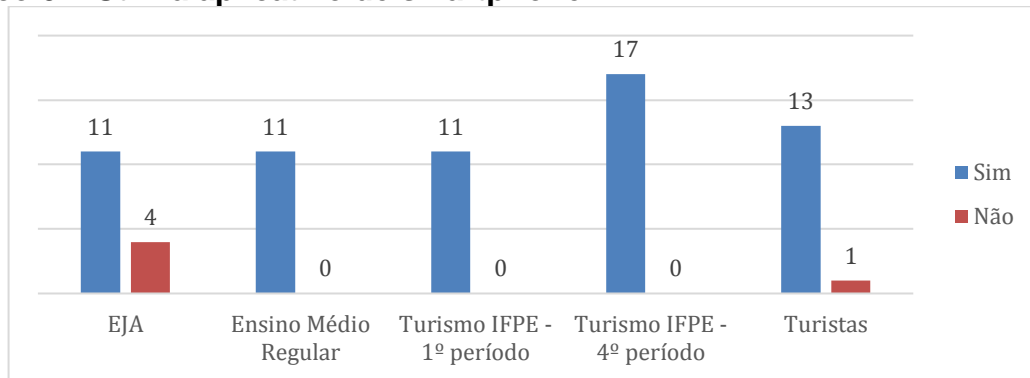
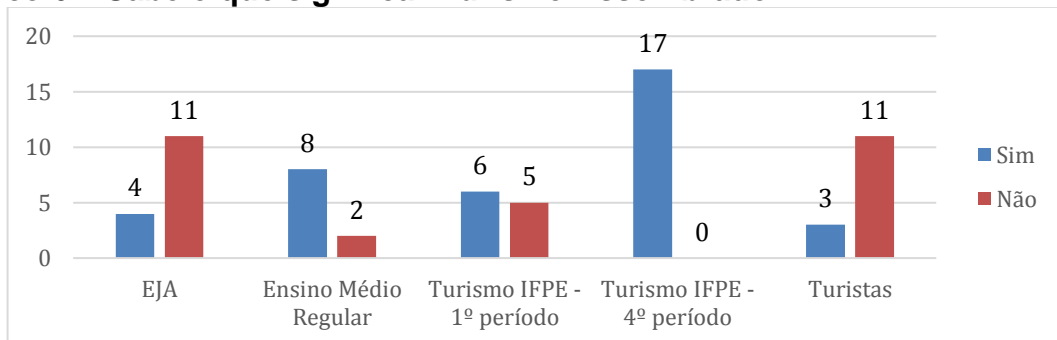
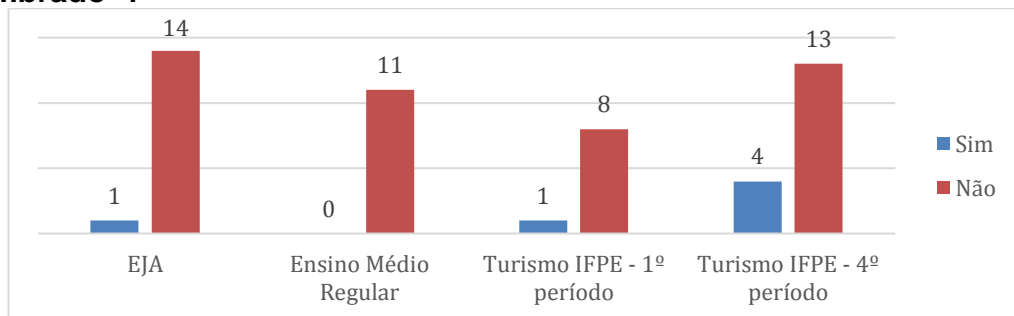
Gráfico 4 – Possui smartphone?**Gráfico 5 – Utiliza aplicativo de smartphone?****Gráfico 6 – Sabe o que significa “Turismo Assombrado”?****Gráfico 7 - Algum componente curricular abordou sobre “Turismo Assombrado”?**

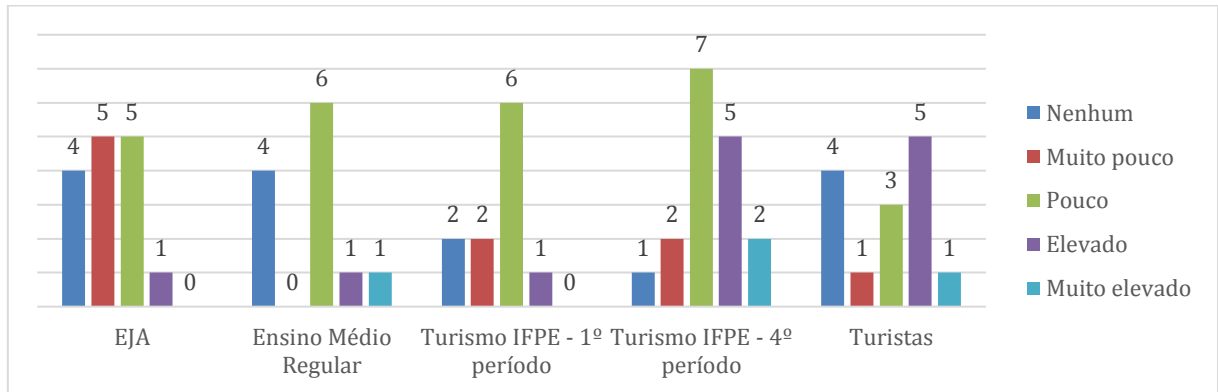
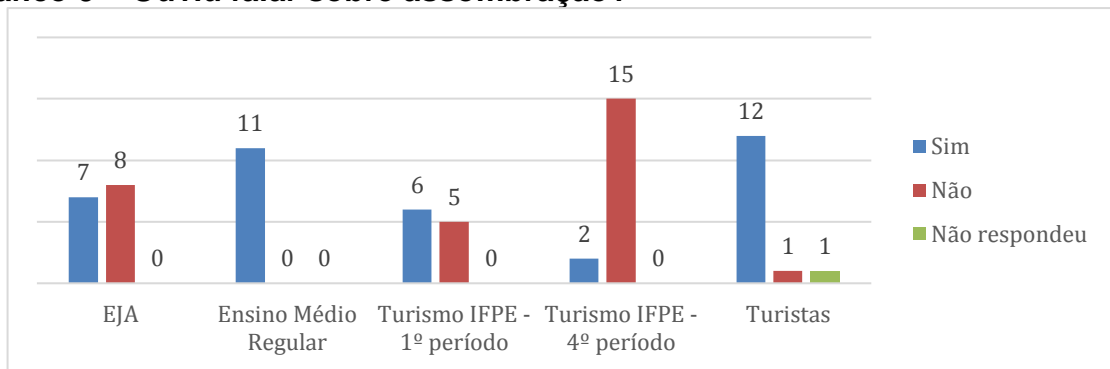
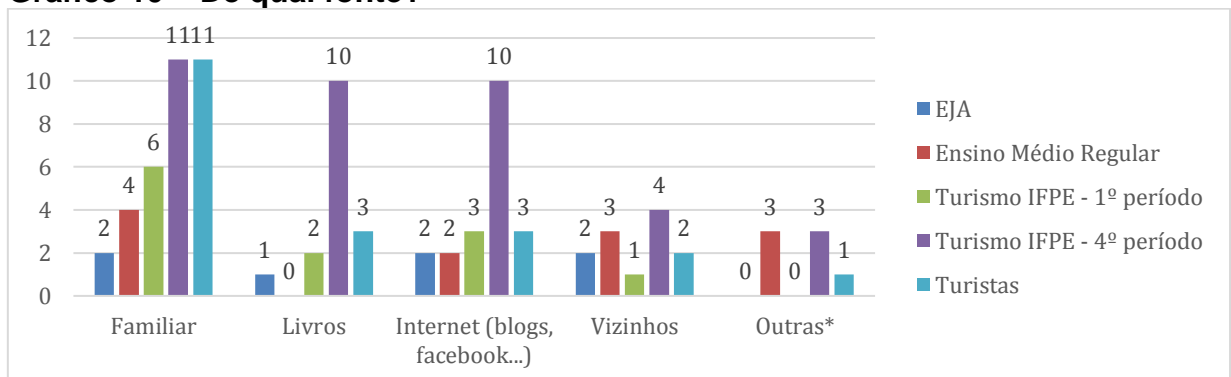
Gráfico 8 – Há interesse pelo “Turismo Assombrado”?**Gráfico 9 – Ouviu falar sobre assombração?****Gráfico 10 – De qual fonte?**

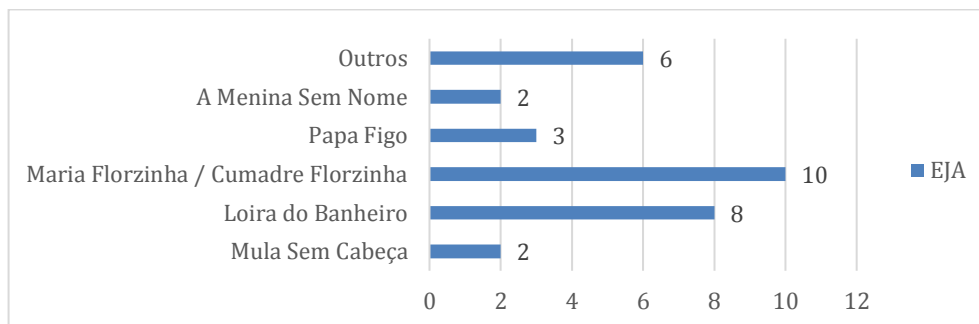
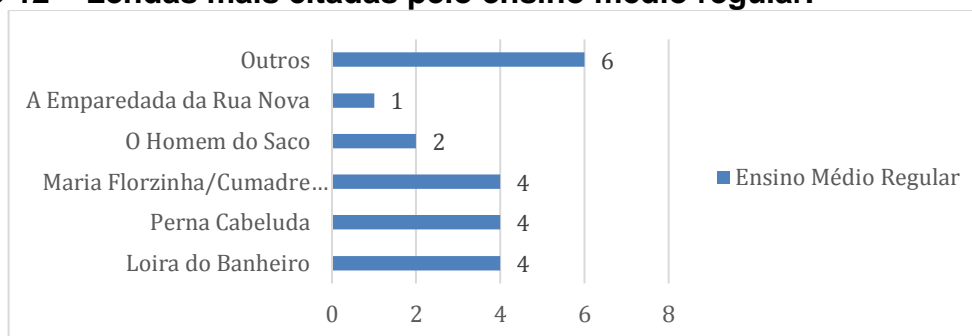
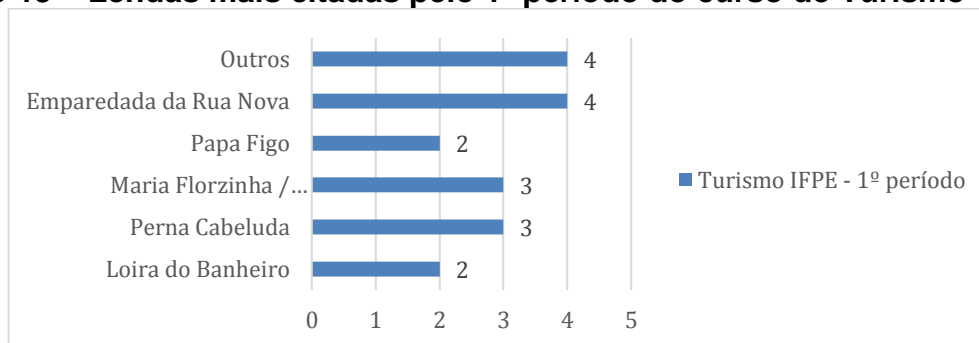
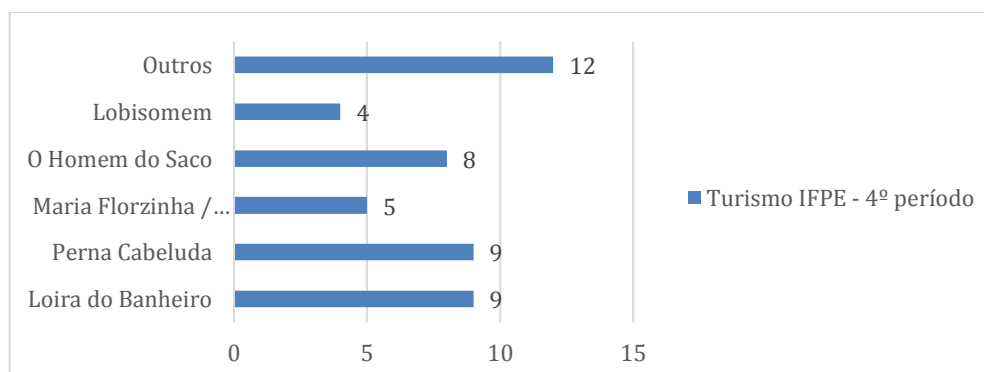
Gráfico 11 – Lendas mais citadas pelo EJA.**Gráfico 12 – Lendas mais citadas pelo ensino médio regular.****Gráfico 13 – Lendas mais citadas pelo 1º período do curso de Turismo – IFPE.****Gráfico 14 - Lendas mais citadas pelo 4º período do curso de Turismo – IFPE.**

Gráfico 15 – Lendas mais citadas pelos turistas.

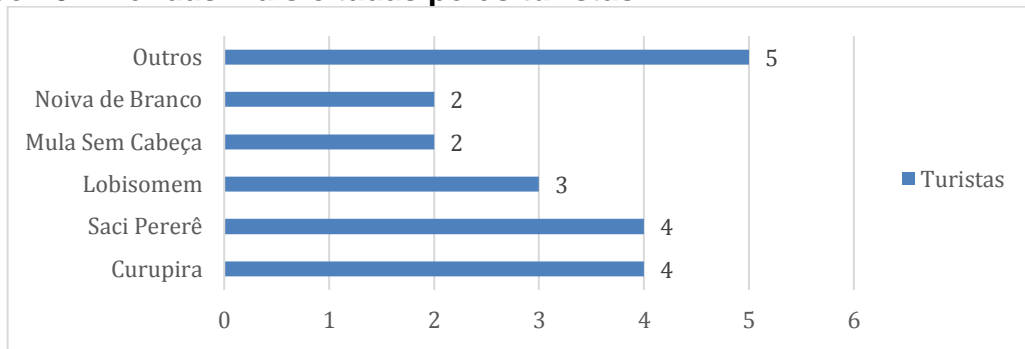


Gráfico 16 – Visitou algum local assombrado?

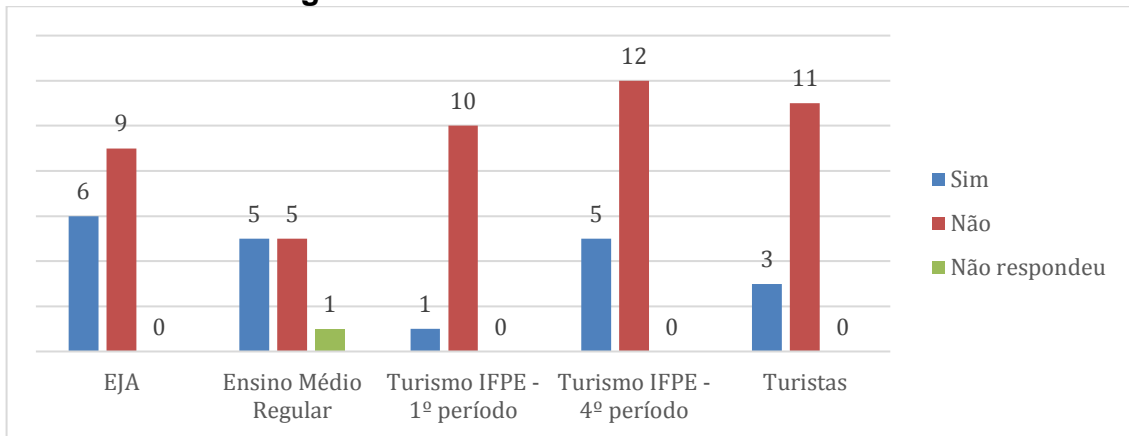


Gráfico 17 - Tem interesse de conhecer mais sobre os pontos turísticos assombrados do Recife?

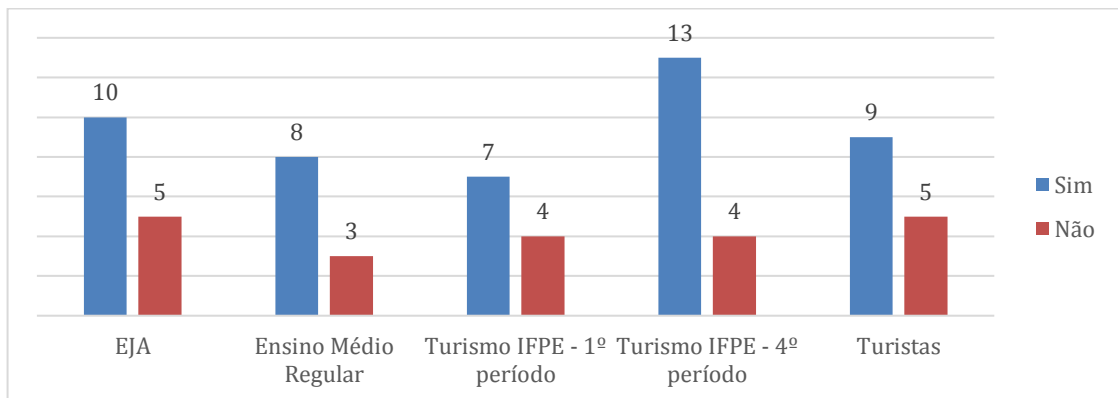


Gráfico 18 - Você participaria de uma atividade turística assombrada?

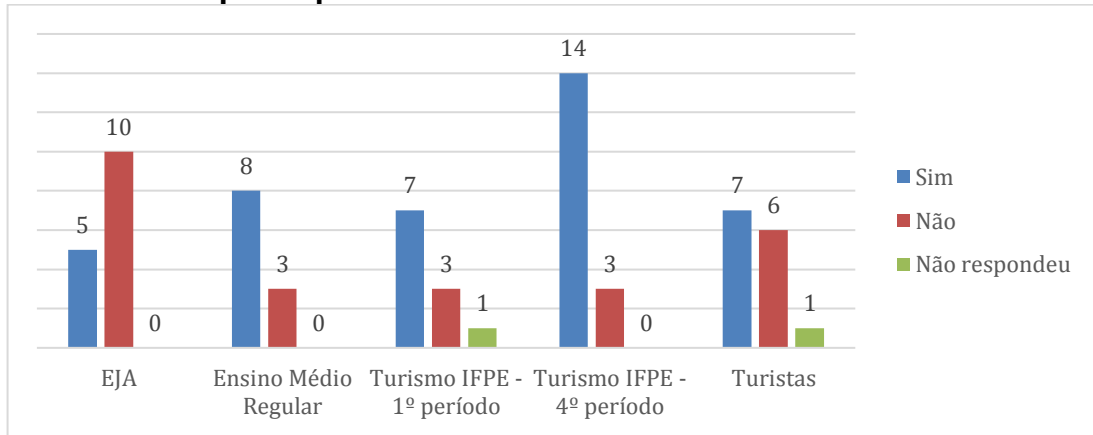


Gráfico 19 - Conhece o projeto Recife Assombrado?

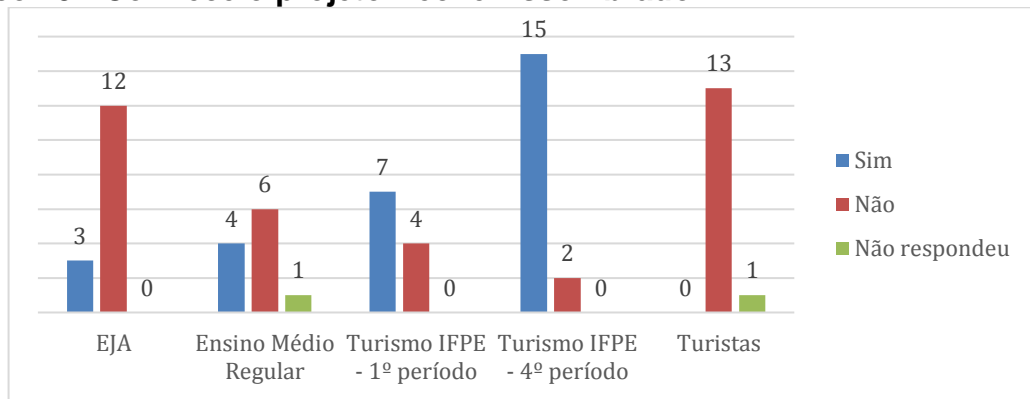


Gráfico 20 - Se recorda de algum aplicativo voltado para “turismo assombrado”?

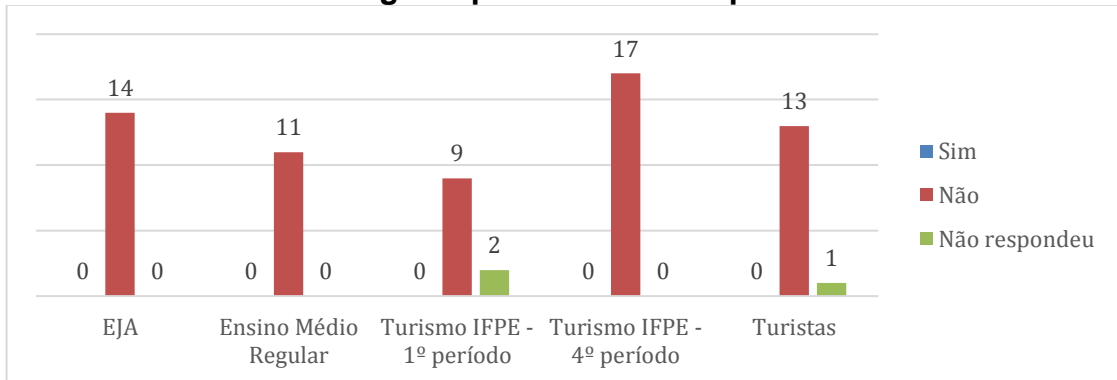
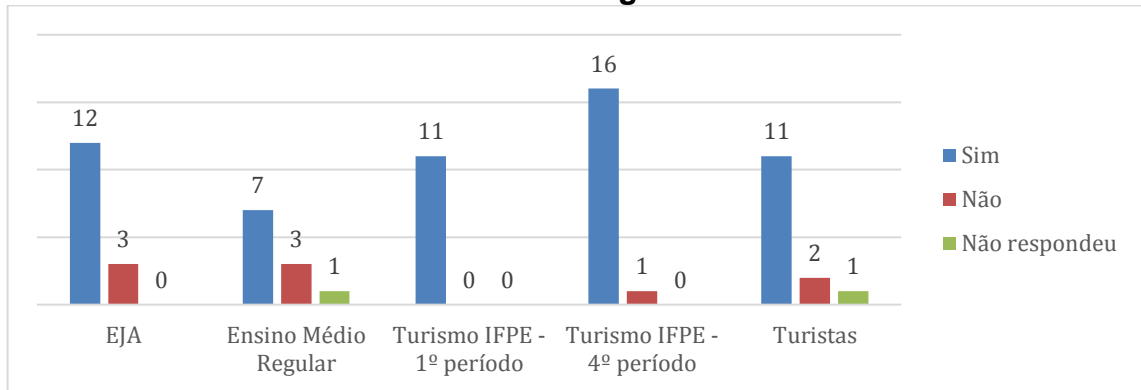


Gráfico 21 - Acredita que o Recife Mal-Assombrado pode se tornar uma aventura digital?



APÊNDICE D – GRÁFICOS - GERAL

Gráfico 22 – Onde cursou o ensino fundamental?

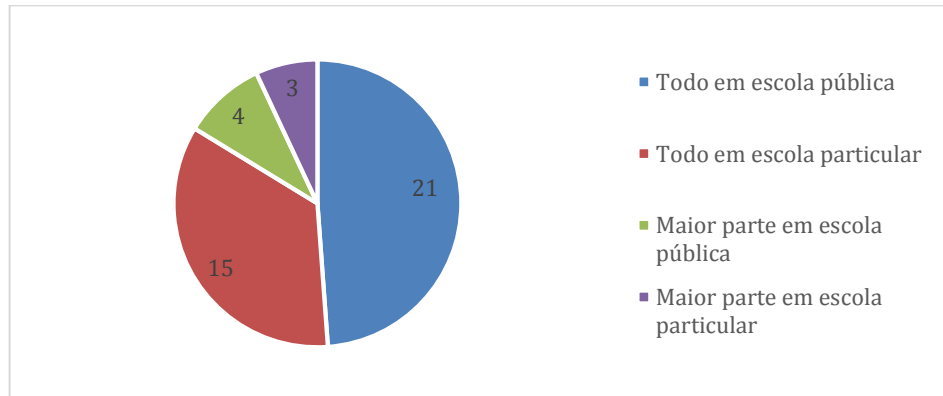


Gráfico 23 – Onde cursou o ensino médio?

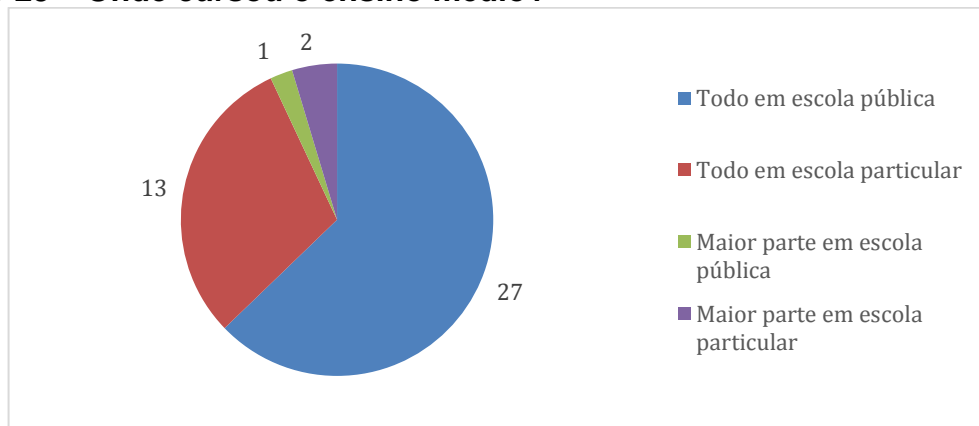


Gráfico 24 - Idade

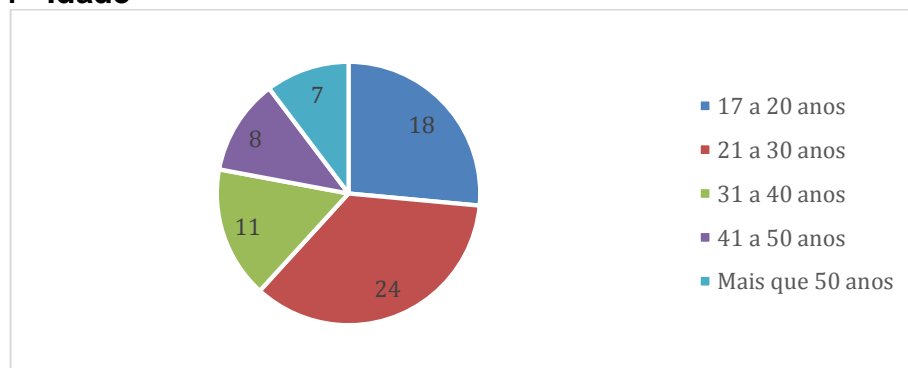
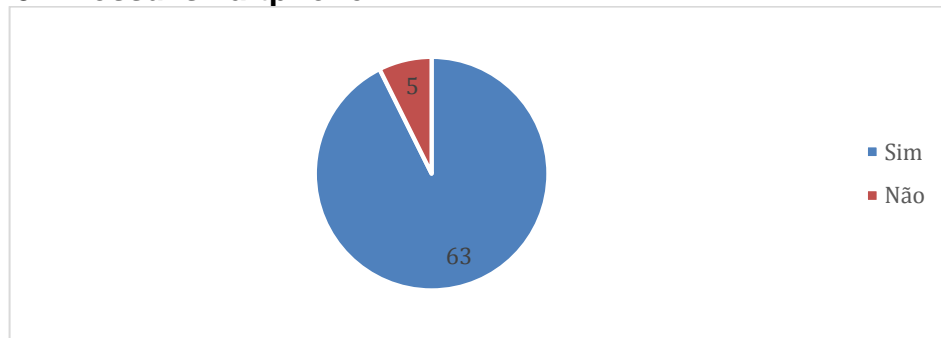
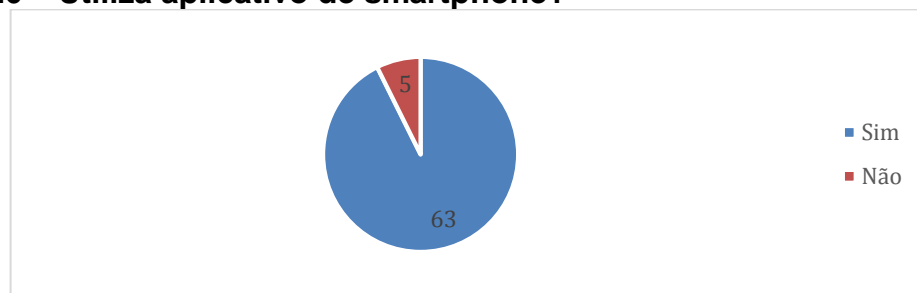
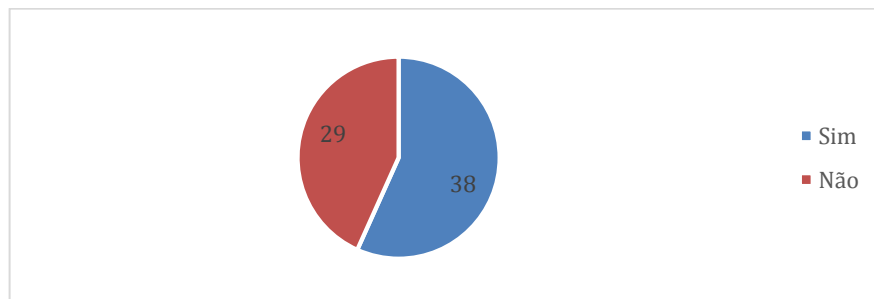
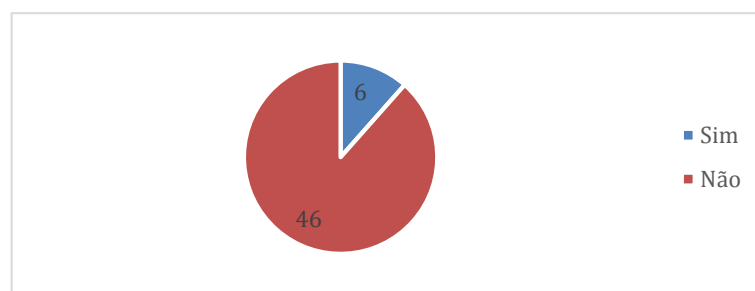


Gráfico 25 – Possui smartphone?**Gráfico 26 – Utiliza aplicativo de smartphone?****Gráfico 27 - Sabe o que significa “Turismo Assombrado”?****Gráfico 28 - Algum componente curricular abordou sobre “Turismo Assombrado”?****Gráfico 29 - Há interesse pelo “Turismo Assombrado”?**

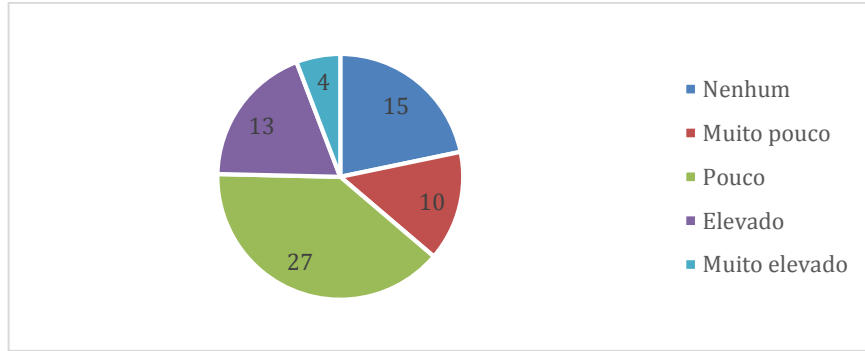


Gráfico 30 - Ouvia falar sobre assombração?

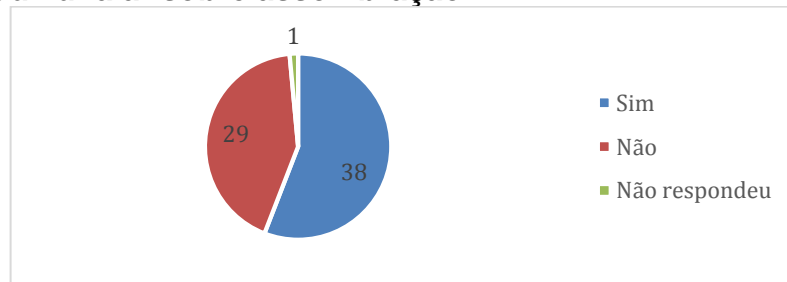


Gráfico 31 - De qual fonte?

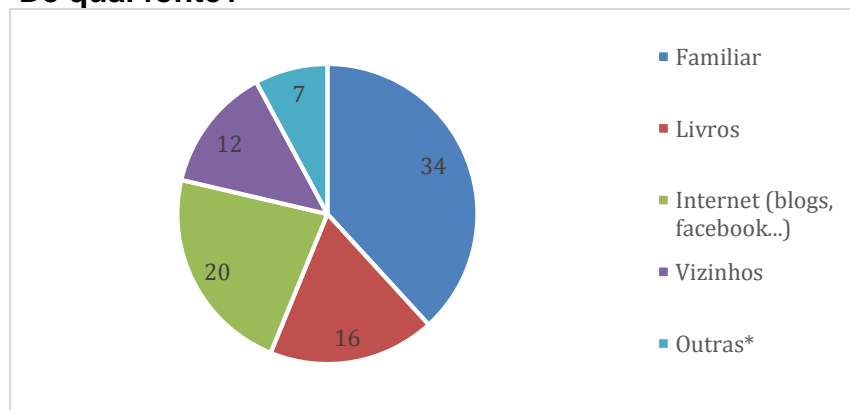


Gráfico 32 – Lendas mais citadas.

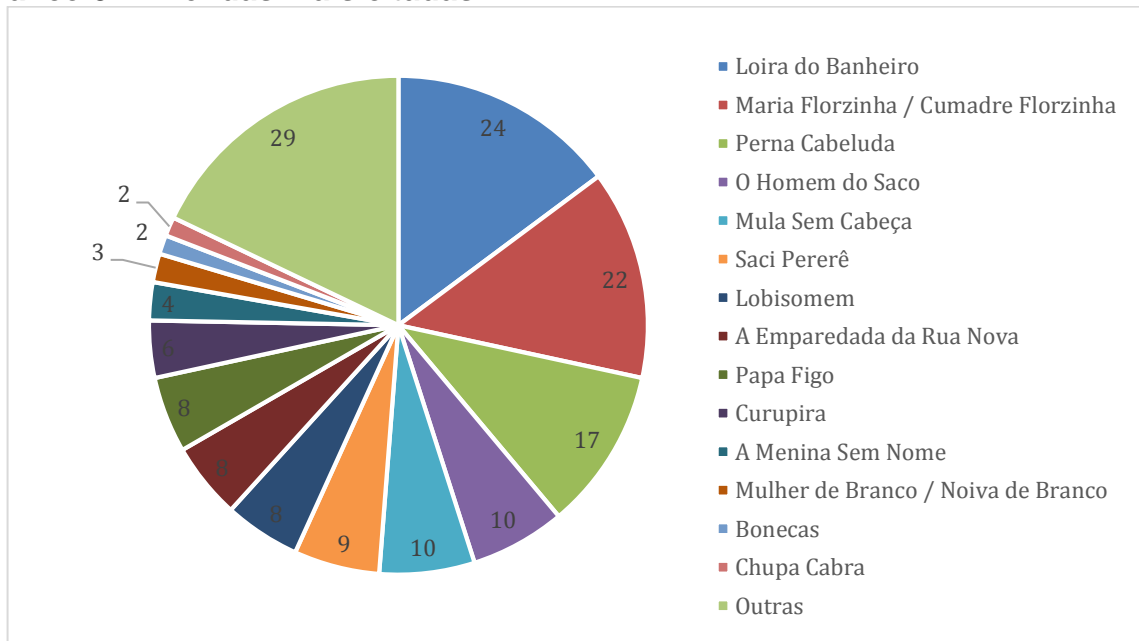


Gráfico 33 - Visitou algum local assombrado?

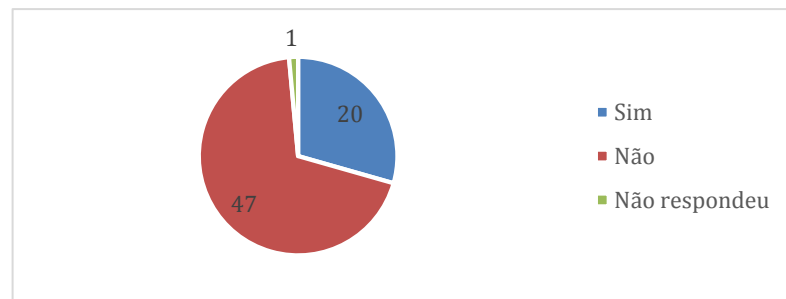


Gráfico 34 - Tem interesse de conhecer mais sobre os pontos turísticos assombrados do Recife?

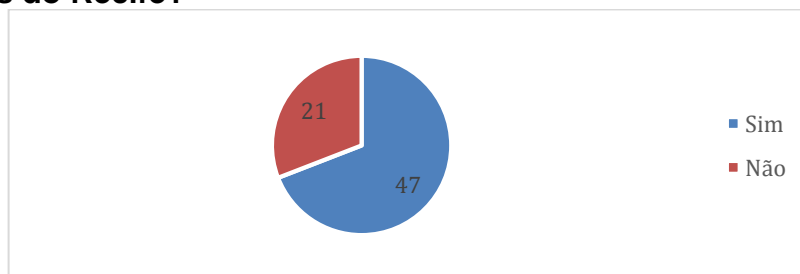


Gráfico 35 - Você participaria de uma atividade turística assombrada?

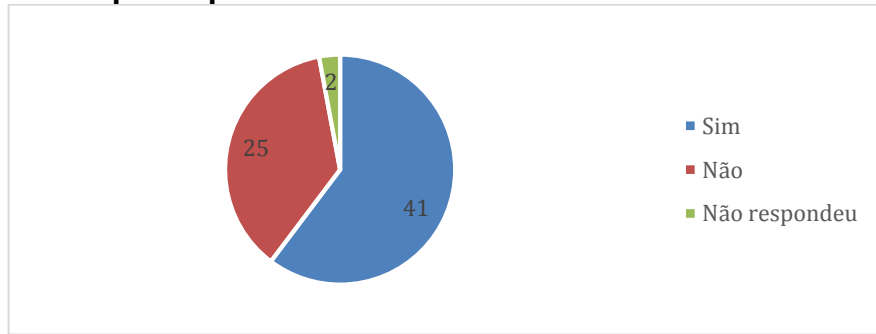


Gráfico 36 - Conhece o projeto Recife Assombrado?

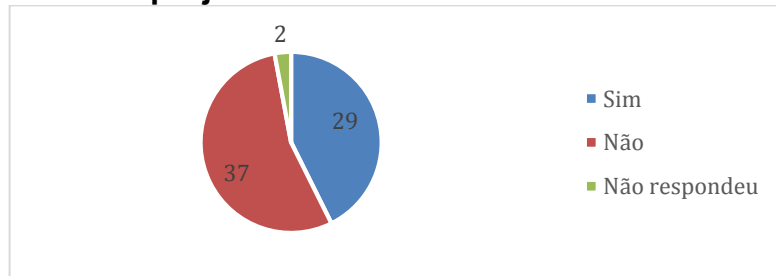


Gráfico 37 - Você se recorda de algum aplicativo voltado para “turismo assombrado”?

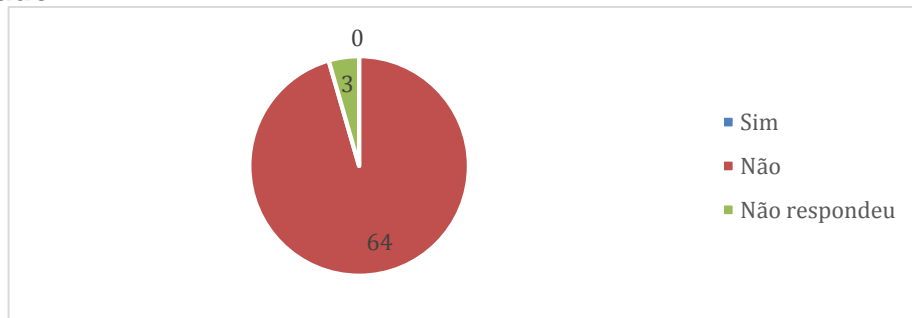
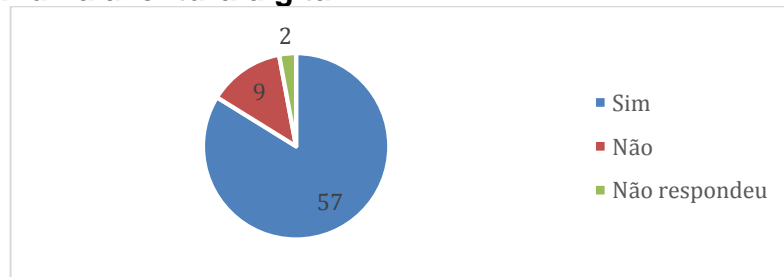


Gráfico 38 - Você acredita que o Recife Mal-Assombrado pode se tornar uma aventura digital?



APÊNDICE E – SOBRE O VÍDEO

O roteiro turístico tem vários significados, dentre eles a descrição da localidade e o trajeto para determinar o destino. Conforme o dicionário brasileiro aponta: "O roteiro é um documento com descrição pormenorizada de um plano de viagem..." identifica-se que o roteiro constitui toda uma preparação antecipada para a visita de determinado local elaborado.

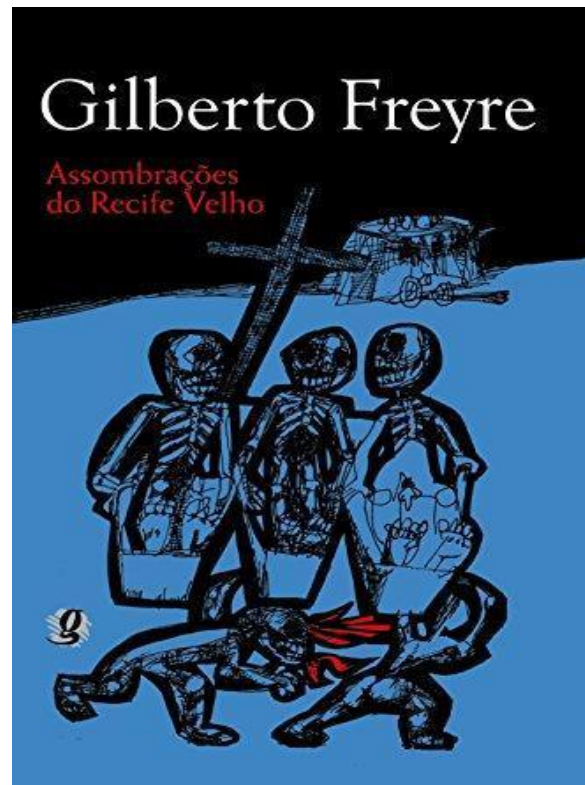
O roteiro turístico contém eventualmente e necessariamente um guia no qual mostre com clareza o manifesto de tais informações daquele ambiente visitado, o mesmo transmitirá experiências e fatos dos atrativos contidos naquela rota, onde o seu grupo de visitantes conheça sobre a cultura local daquela região.

Buscando experiências sobre assombração, criamos um roteiro na intenção de lançarmos um vídeo autoexplicativo sobre contos, lendas e histórias assombrosas do Recife. Em princípio, para o roteiro do vídeo, buscamos informações de alguns locais que se relacionam com o tema principal: o turismo assombrado. O vídeo teve como objetivo a apresentação do aplicativo, detalhando algumas informações e mostrando imagens de atrativos conhecidos da cidade por sua beleza e história, mas desconhecidos por muitos como um ponto assombrado. A partir daí, elaboramos os vídeos e registros fotográficos através da câmera do aparelho celular.

Todo o roteiro do vídeo foi gravado no dia 01 de julho de 2018 e iniciado a partir do nosso encontro na Praça do Marco Zero, no bairro do Recife Antigo. Lá, fizemos registros fotográficos iniciais, onde nos deparamos com um fluxo razoável de turistas e visitantes locais. Em seguida, fomos à Praça do Arsenal e Torre Malakoff.

Continuando o percurso do roteiro, seguimos para o encontro de algumas igrejas do nosso Recife Antigo. Filmamos suas estruturas, através de suas artes arquitetônicas, além de capturar imagens de casas abandonadas nas ruas do Recife Antigo. Seguimos para o Shopping Paço Alfândega, que possui um terraço amplo com vista para as pontes da cidade, onde capturamos as suas belezas.

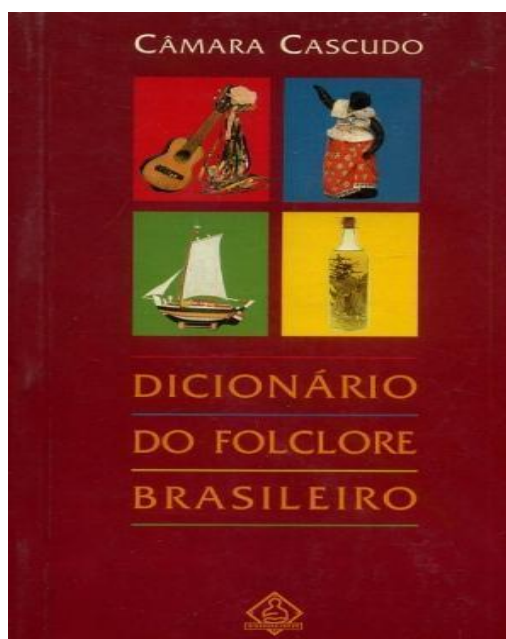
Encerramos nosso roteiro no Museu da Cidade do Recife (Forte das Cinco Pontas), local onde se originou um marco de grandes batalhas, causando várias mortes por poder e resistência.

ANEXO A – Livro: Assombração do Recife Velho

Fonte: <https://www.livrariacultura.com.br>

ANEXO B – Gilberto Freyre

Fonte: <http://basilio.fundaj.gov.br/>

ANEXO C – Dicionário do Folclore Brasileiro

Fonte: <https://www.docero.com.br/>

ANEXO D – Vestindo a Noiva



Fonte: <https://www.encyclopedia.itaucultural.org.br/>

ANEXO E – Sofá Mal-assombrado



Fonte: <https://www.encyclopedia.itaucultural.org.br/>

ANEXO F – Logo: O Recife Assombrado

Fonte: <http://www.orecifeassombrado.com>

ANEXO G – Açude do Prata



Fonte: <http://www.orecifeassombrado.com>

ANEXO H – O Boca de Ouro

Fonte: <http://www.orecifeassombrado.com>

ANEXO I – Cumade Florzinha

Fonte: <http://www.orecifeassombrado.com>

ANEXO J – A Emparedada

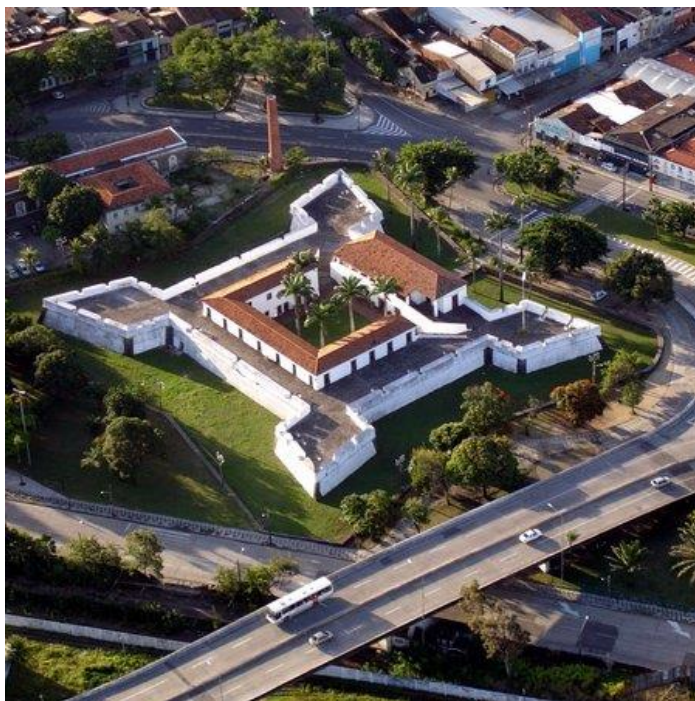


Fonte: <http://www.noitesinistra.com>

ANEXO K – Logo: Recife e Seus Contos

Fonte: Autoral

ANEXO L – Forte das Cinco Pontas



Fonte: <http://www.tripadvisor.co.uk>

ANEXO M – Papa Figo

Fonte: <http://www.noitesinistra.com>

ANEXO N – Rio Capibaribe

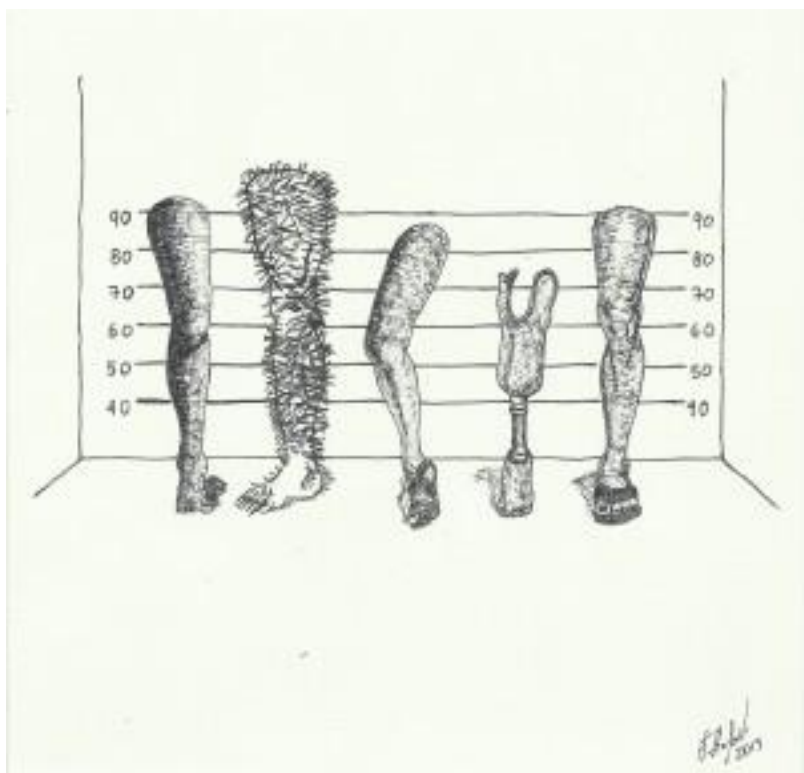


Fonte: <http://www.orecifeassombrado.com>

ANEXO O – Teatro Santa Isabel



Fonte: <http://www.orecifeassombrado.com>

ANEXO P – Perna Cabeluda

Fonte: <http://www.orecifeassombrado.com>

ANEXO Q – A Cruz da Patrão



Fonte: <http://www.basilio.fundaj.gov.br>

ANEXO R – Praça Chora Menino

Fonte: <http://www.orecifeassombrado.com>

ANEXO S – Arquivo Público



Fonte: <http://www.portal-da-morte.tumblr.com>