

CONTOS LATINOS

Ilustrados



- Relatório -

Regis Florêncio



- 1 - Introdução
- 2 - Proposta
- 3 - Escolha das Lendas
- 4 - Ferramentas
- 5 - Identidade Visual
- 10 - O Processo
- 13 - El Familiar & Carbunco
- 15 - El Silbón
- 20 - Rendering
- 22 - Pishtaco
- 24 - La Cegua
- 28 - Nahual
- 31 - Inspirações
- 32 - Conclusão
- 33 - Referência Bibliográfica



Regis Florêncio

Esse é o meu projeto de conclusão de curso na UNESP – Bauru (Design).
Com o nome de Contos Latinos Ilustrados o projeto é um livro com
ilustrações para lendas de países da America Latina.

Professora Orientadora: Ana Beatriz Andrade



Bauru - 2018

Introdução

Um povo não pode avançar sem conseguir responder a pergunta “quem somos?”. No caso da América Latina a pergunta se torna complicada. De acordo com o historiador Victor Hugo Medina, somos como um filho bastardo criado da relação do nosso pai, o europeu, e de nossa mãe, o nativo. Queremos alcançar toda a glória do nosso pai e esquecer de nossa mãe que representa o mundo perdido porém nosso pai nos ignora completamente tal qual ignoramos nossa mãe.

Com esse tipo de mentalidade deixamos de buscar e criar projetos económicos e sociais focados na nossa organização social e buscamos copiar projetos de outros países com um passado, cultura e contexto social completamente diferente. A tentativa de copiar modelos de outros lugares sempre nos frustrará porque se cria o desejo de um padrão de consumo mas também percebemos a amarga distância que estamos de concretizá-lo e por sua vez deixamos de ver valor no que já temos.

Os países Latinos têm uma variedade cultural imensa, é difícil colocar todos em uma caixinha porém é necessário superar a mentalidade eurocêntrica.

Acredito que um modo de fazê-lo é tendo mais interesse nos nossos países vizinhos e precisamos de meios de fazer com que nossa cultura possa chegar a esses lugares, há o caso das novelas Brasileiras que passam em muitos países latinos, Macchu Picchu no Perú que é um lugar que muitos desejam visitar, o rock feito na Argentina que é muito conhecido.

Um país sempre tem algo que possa ser interessante e que chame a atenção para si, e uma parte cultural importante são as lendas, contos criados para explicar fenómenos que não são, ou eram, entendidos, para criar novos costumes ou para passar “boas” maneiras sociais ou simplesmente para se assegurar de que as pessoas evitem atitudes que poderiam ser perigosas.

Ainda que tenha muitas variações da mesma lenda elas são um conhecimento que passou por muitas gerações e pode conectá-las, são medos universais e quando começamos a conhecer outras culturas passamos a dar mais valor.

Proposta

Após uma experiência de intercâmbio eu tive contato com culturas diferentes, principalmente pessoas do Perú, e com o passar dos tempos fui conhecer o país, o idioma e sua cultura e atualmente é onde vivo. Com o passar do tempo eu senti uma porta se abrindo cheia de oportunidades diferentes que agora com um pouco mais de entendimento do idioma eu teria acesso.

Filmes, vídeos e livros. Com o entendimento de outro idioma eu comecei a consumir um pouco mais de outras culturas até que um dia me deparei com contos e lendas de outros países.

Minha proposta é criar uma série de ilustrações representando algumas das criaturas desse folclore e compartilhando sua história.



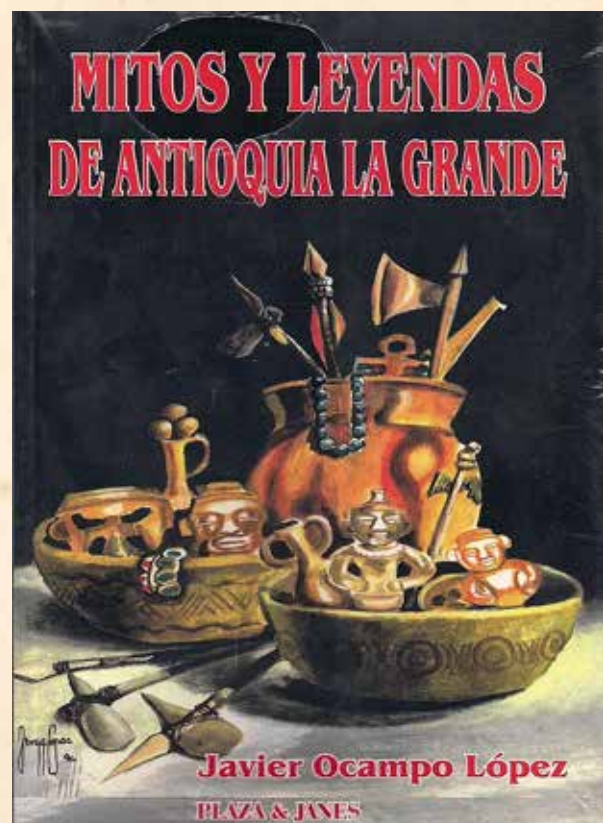
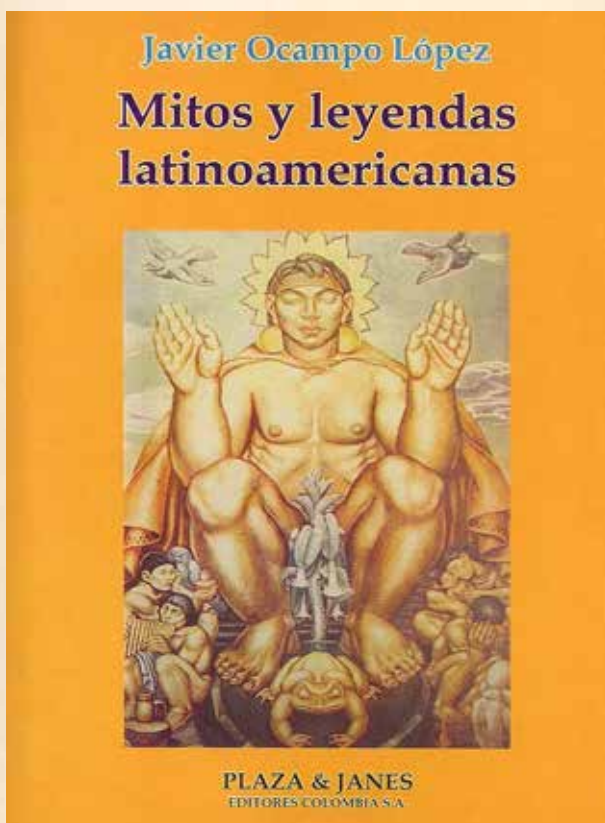
Escolha dos Contos

O primeiro passo foi buscar listas de lendas de vários países, existem diversas listas que possuem nomes como “10 criaturas mitológicas da Argentina”. Após ver as listas eu escolhi os que me pareciam mais interessantes e a partir dessas escolhas procurei referências mais completas.

Encontrei referência das criaturas em livros, artigos de jornais e artigos acadêmicos e o interessante é que em muitos dos casos a lenda varia de região para região.

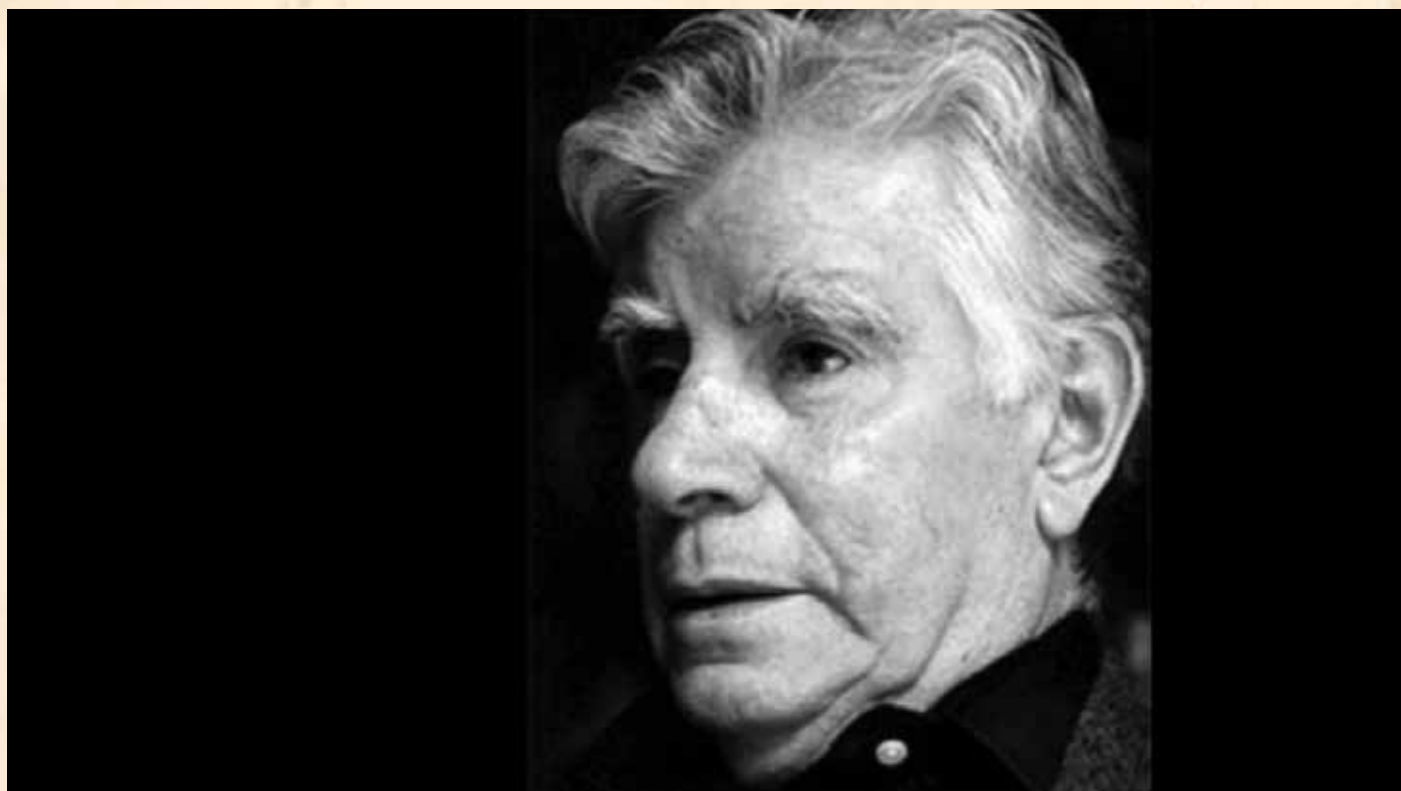
Essa variação mostra o lado da tradição oral das histórias, que é passado de geração para geração e cada vez sendo alterada pouco a pouco, algumas lendas foram encontradas em livros de pessoas que foram até um povoado e entrevistaram pessoas que aí viviam e realmente acreditam.

Com muitas variações resolvi colocar o que era mais constante e de forma pontual mostrar algumas variações que me pareceram mais interessantes. As traduções para o espanhol foram feitas por mim e por minha namorada Joyce Meca Quintanilla.



Durante as pesquisas me deparei com o filósofo mexicano Leopoldo Zea, ele é responsável por textos explicando as particularidades da culturas nos países latinos. Indica que temos que nos descolonizar e olhar para as nossa riquezas. Isso pode ser encontrado em “El Positivismo en Mexico” de 1945 onde defende a integração americana.

Segundo Leopoldo o outro tema é a educação, ensinar às crianças os valores da nossa terra.



Leopoldo Zea

“O americano é o hífen”, segundo o professor filósofo Paulo Ghiraldelli o que define o americano é exatamente a mistura, Francês-Americano, Alemão-Americano. A cultura da nossa terra é exatamente a capacidade de se renovar e adaptar.

Entendo que é importante uma melhor comunicação entre os países latinos optei por ilustrações porque é, obviamente, visual e acessível. A imagem em poucos segundos já pode impactar para chamar atenção para o texto/contexto pois usamos nossos olhos todo o dia assim podendo criar nosso próprio senso estético.

Lembro de ter livros que compilavam várias histórias e era incrível poder conhecer um pouquinho de várias culturas diferentes em pouco tempo.

“Estar em pé sobre ombros de gigantes” é uma frase muito usada no meio artístico, ela quer dizer que podemos usar todo o conhecimento adquirido pelos artistas do passado sendo técnica, conceitos e materiais assim não tendo que reinventar a roda deixando mais tempo para inovação. No final do documento deixarei artistas que me inspiraram porém há muitos outros.



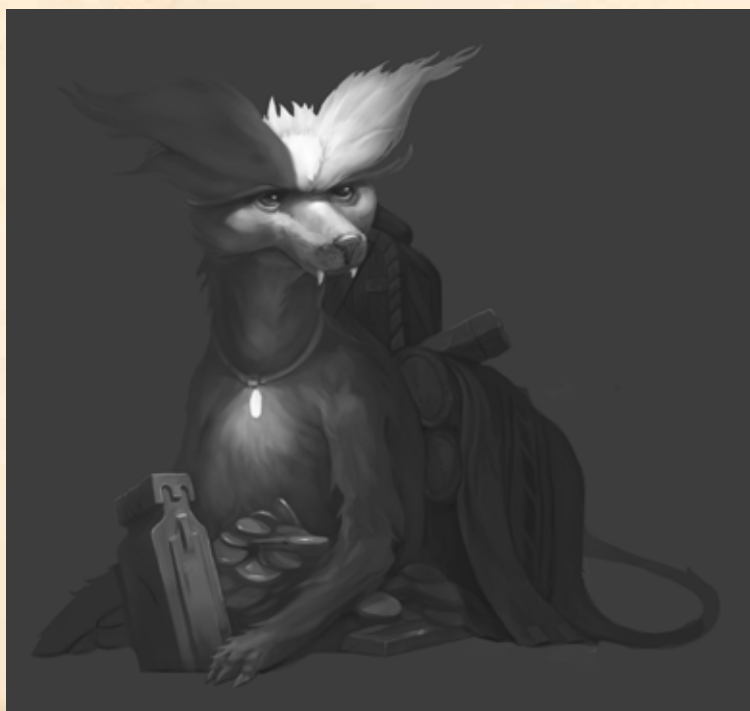
Ferramentas

Para a realização do projeto comecei usando Adobe Photoshop e logo passei a usar o Krita para as ilustrações, Adobe Illustrator para criar detalhes gráficos e o InDesign para a formatação. Na parte de hardware usei uma tablet Wacom pequena.



Identidade Visual

Comecei pensando em fazer ilustrações coloridas e logo percebi que além de me preocupar com dar forma através de volume nas ilustrações a cor seria uma outra variável que eu tenho menos conhecimento então optei por manter em tons de cinza.



Após finalizar as primeiras ilustrações eu comecei a pensar na identidade, primeiramente pensei em manter em tons de cinza para seguir o estilo das ilustrações.



Achei o resultando elegante porém fiquei preocupado com a legibilidade na hora da impressão além de querer algo que fosse um pouco mais natural como se fosse um livro ou diário antigos que possui segredos que foram vistos por poucas pessoas.

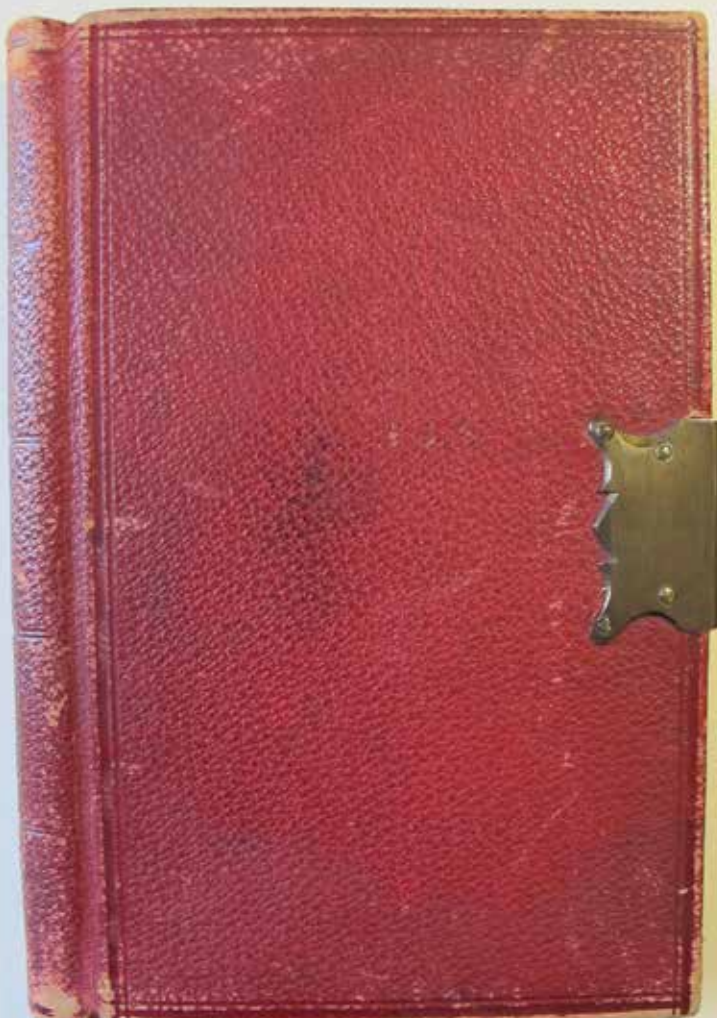
Para criar uma nova versão eu usei referência de livros, jornais e papéis antigos e degradados. Usei texturas para simular um diário/livro antigo.

astica

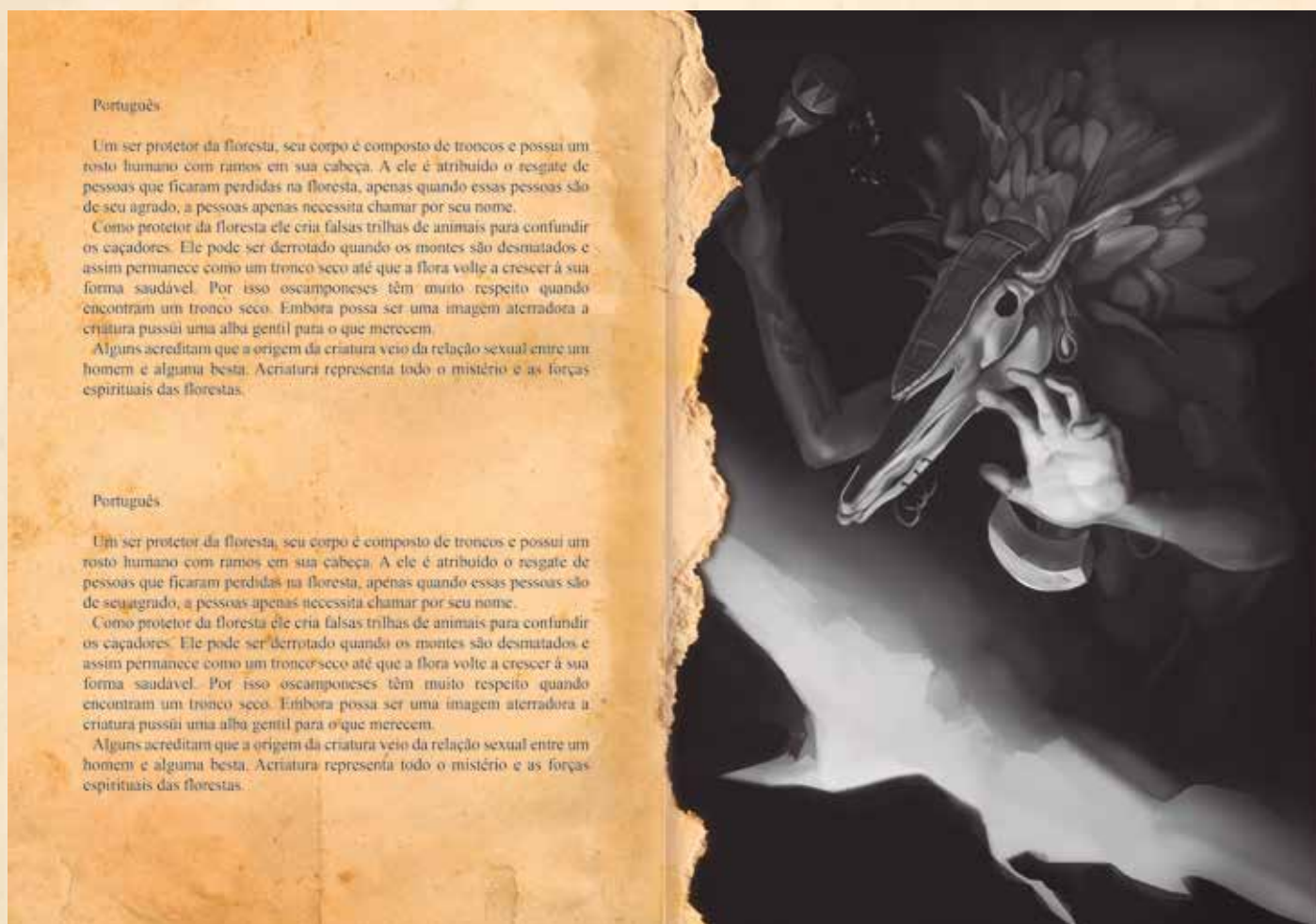
Litteraria.

mient a la couronne elle
 e religion, j'choisis enfin
 ime selon le monde le par.
 n'auroit jamais regné, fi
 ois eu beaucoup joué de
 ie, que de Lile, pour la
 fut ce qui sauva la vie
 chose un peu fâcheuse
 cher d'avoir violé les pro.
 succédant a sa soeur. Elle
 e le Papisme, qui étoit an
 nance, j'ependant elle labo
 rpe si se eut une estima
 sabeth, j l'on dit même
 intelligences avec elle
 l'Espagne. Bayle Diction.
 ot. Sub F. S. O. P.
 ers furent obligés par
 e la Souveraine puis
 allus. Eulaisiavre

Neuton / Isaac / Phil & Marhem. natus Volstregia
 Provincia Lincoln. a. 1642. On voit à l'Abbaye de
 Westminster le Mausolée de Neuton à côté de celui
 Général Stanhope; mais quelques Critiques ont bl
 le con reg emphatique de l'Épitaphe de Neuton:
 Iraculencur Tibi mortales, tale ac caneum, ex
 le Humani Generis Decus. Lat. Fier. in voce Neu
 Camden / Vilhelms / natus Londini 2 May 1551. Les
 principaux ouvd sont Une excellente Description d
 Isles Britanniques, intitulée Britannia. 22 les An
 les du Règne de la Reine Elisabeth, depuis le comm
 cement du Règne d'Elisabeth jusqu'en l'année 1588.
 Ces ouvrages
 j le Pausan
 Boyer / Abel / de
 Fr. Breceagn
 22 L'Histoire
 Homicus de Hun
 Historiam An
 Argentei / Ben
 pti martarium a

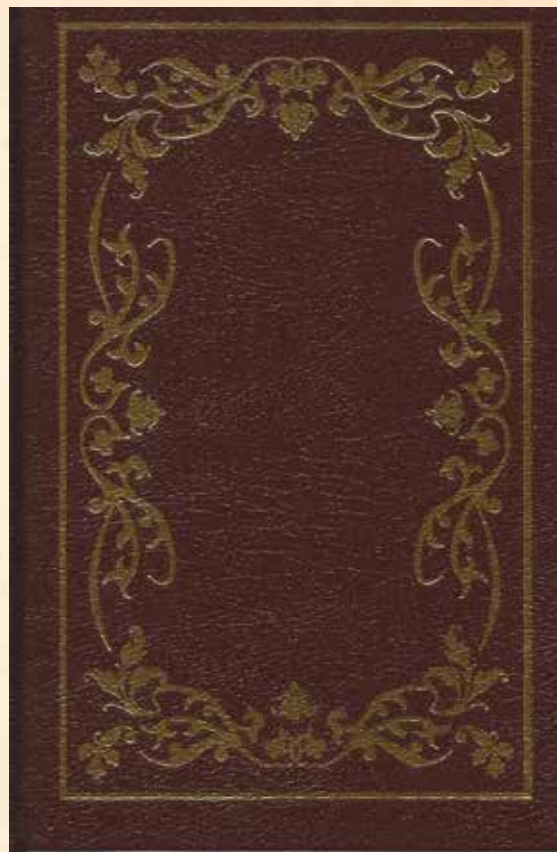
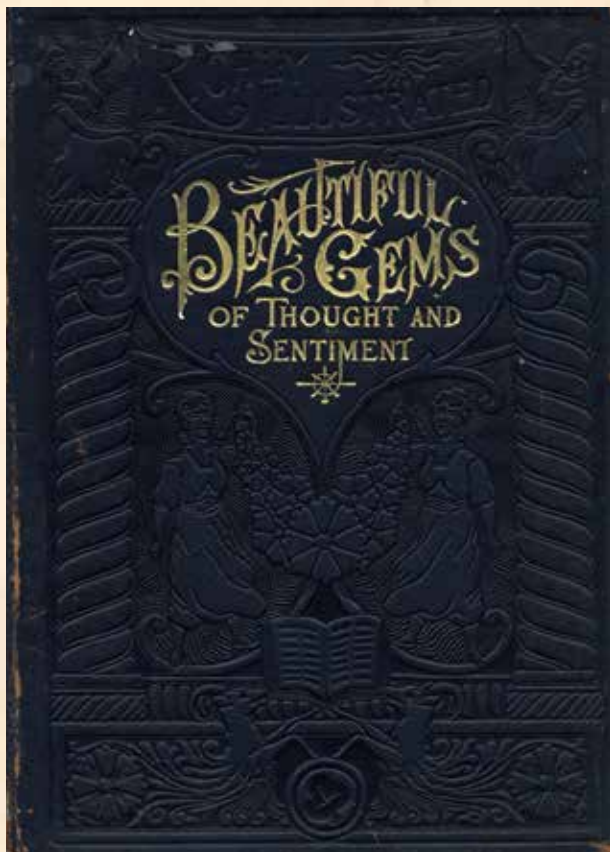


Nessa nova versão a leitura do texto ficou mais fácil e por ter um contraste na parte de texto com a parte da ilustração acabou dando um maior destaque à mesma, assim que optei por essa.



Para a capa usei de referência imagens de capas de livros antigos com o título e um mapa da América Latina.





Para títulos usei a fonte Captain Howdy

**A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z.
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Para texto usei a fonte Times New Roman

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.
0123456789**

CONTOS LATINOS

ilustrados



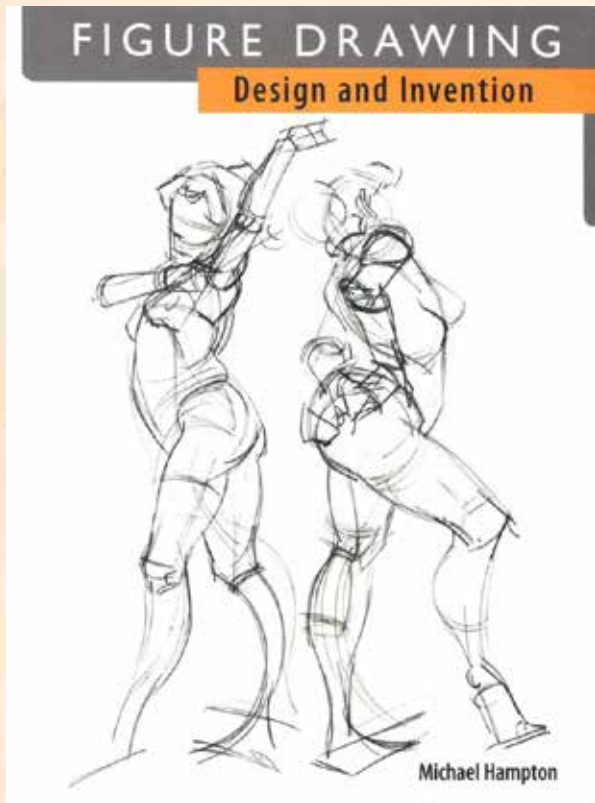
REGIS FLORÊNCIO

O Processo

Como eu tenho pouca experiência em criar ilustrações e concepts eu comecei fazendo como eu achava que deveria ser feito e logo encontrei a necessidade de me aprofundar mais para ser mais eficiente.

Assim que em cada ilustração o processo foi variado até encontrar um que fosse mais eficiente.

No começo do projeto eu percebi que eu precisaria estudar alguns fundamentos do desenho como anatomia, rendering e perspectiva pois a falta de técnica estava atrapalhando muito a parte criativa. Para me auxiliar nesses temas eu fui atrás de livros e classes disponíveis na internet focando nos assuntos que eu senti que necessidade.



Para anatomia usei os videos de Stan Prokopenko que possui uma lista de vídeos explicando em detalhe cada parte do corpo e também o livro Figure Drawing Design and Invention do Michael Hampton.



El Familiar & Carbunco

Como exemplo uso a lenda El Familiar e Carbunco como eram animais eu sei referência de animais reais e fantásticos para seu desenvolvimento. A primeira etapa foi escolher imagens e logo montar um quadro com todas.



Como foram as primeiros experiências eu comecei a fazer o produto final sem pensar muito, sem planejar como seriam os personagens ou quais elementos colocaria, etc.



Único Esboço

Resultado

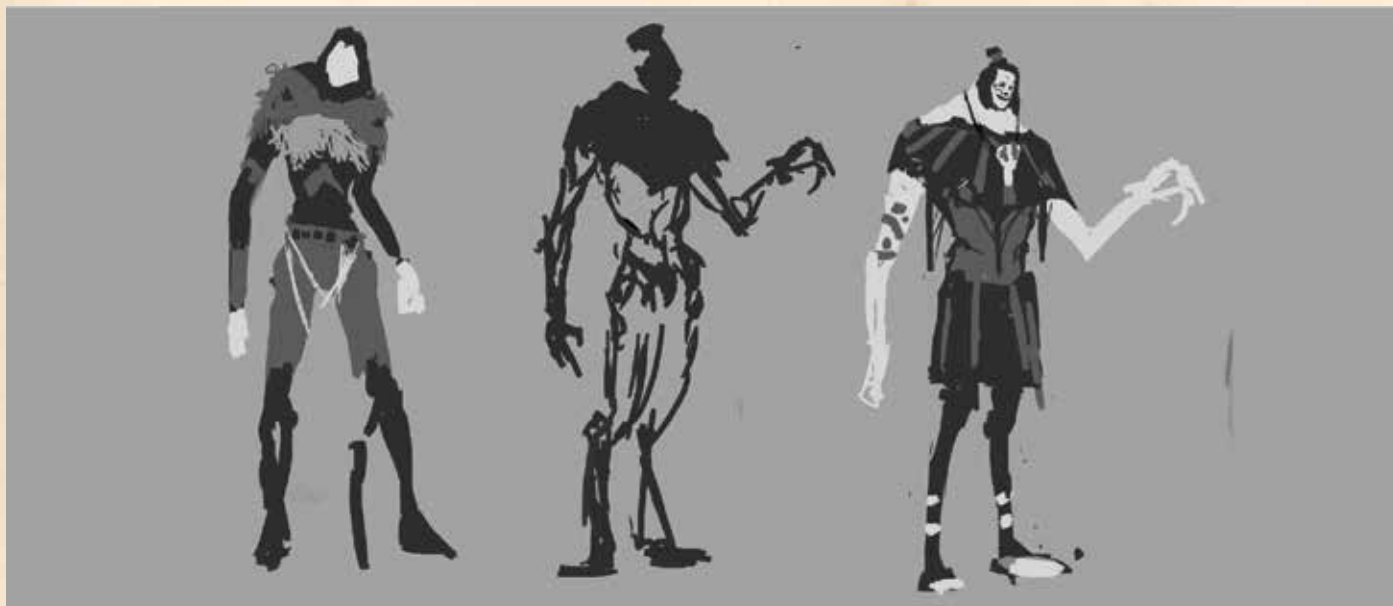


Este processo não foi muito eficiente porque com o pouco planejamento as vezes se gastava muito tempo em detalhes que no final foram modificados ou não agregavam nada ao resultado.

Para encontrar outros passos que poderia somar ao que já estava fazendo busquei aulas de outros artistas e vídeos com seus processos. Achei interessante os vídeos do Anthony Jones em que ele cria os personagens usando apenas valores (tons de cinza) sem colocar muitos detalhes e se preocupando primeiro com as formas mais gerais.



Tentei aplicar a técnica na criação do personagem El Silbón, primeiro criando as versões mais simplificadas e logo fazendo uma versão com um pouco mais de volume.

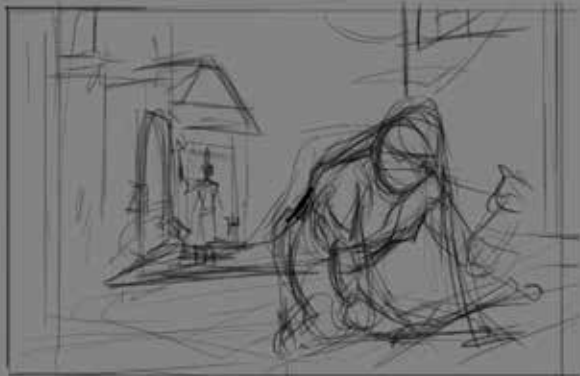
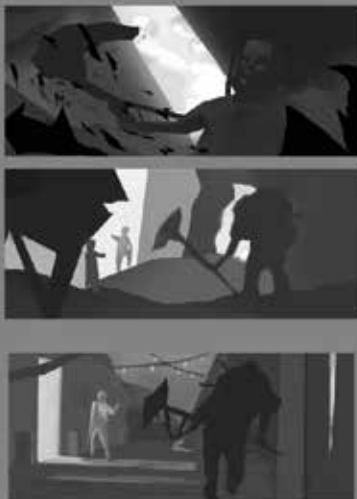


El Silbón

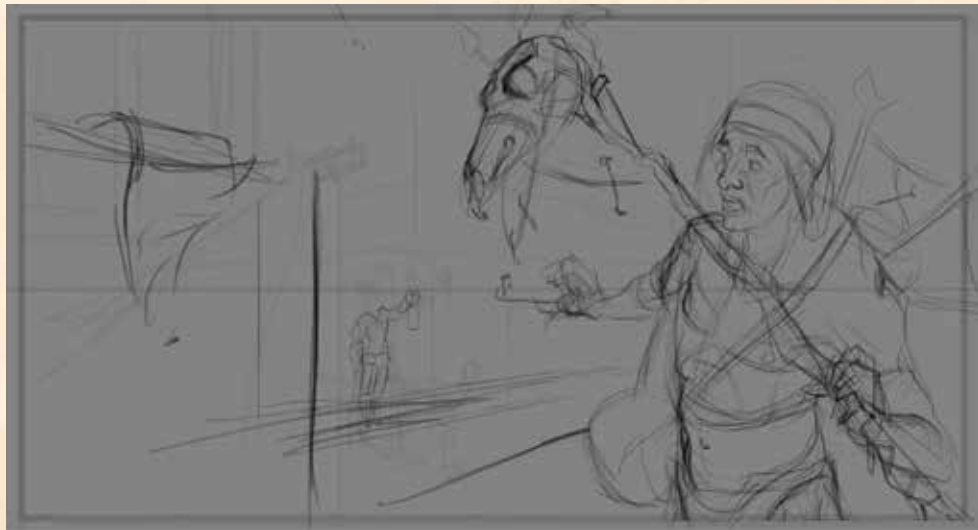


Após definido o design do personagem comecei a usar a técnica de *thumbnal* para criar a peça final, acompanhei essa técnica vendo vídeos de vários artistas como Kienan Lafferty, Dave Greco, Ahmed Aldoori entre outros.

O processo consiste em fazer pequenas imagens rápidas e com poucos detalhes para ver se a peça final funcionaria mesmo sem os detalhes e se teria uma boa leitura.



Escolhi a versão que achei melhor e comecei a definir os detalhes para poder passar para as outras etapas.



Após alguns detalhes definidos comecei aplicando os valores e logo tentando passar a ideia de volume. A ilustração começou a parecer complicado e mesmo eu tendo definido mais do que as anteriores ainda houve muita alteração durante o processo. A partir desse personagem resolvi evitar complicar muito o fundo das imagens e focar no personagem.



Outro exemplo do problema de falta de planejamento é que eu fiz essa ilustração na horizontal sendo que o enquadramento final seria na vertical o que me fez gastar muito tempo fazendo detalhes que no final não poderiam ser vistos.



Necessitando um melhor entendimento dos fundamentos nas imagens procurei mais aulas de artistas e usei bastante conteúdo da artista Istibrak, ela passa um exercício para criar formas abstratas e logo colocar luz e sombra. Também comecei a ter aulas por alguns meses com o artista Jessé Suursoo.



Warden - Jesse Suursoo

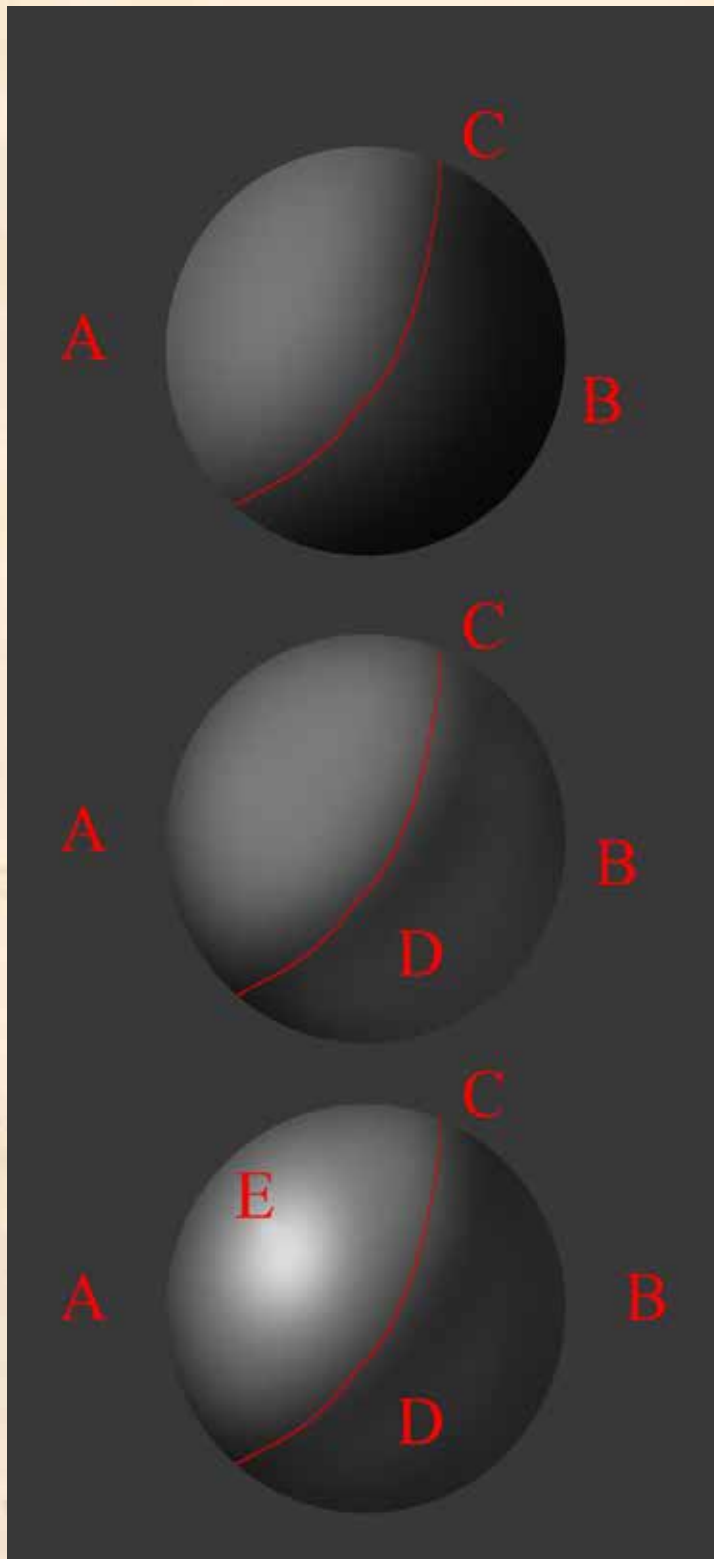
Nos próximos personagens eu segui um processo mais parecido entre eles, comecei com a busca de referências como nos demais e logo a trabalhar com silhuetas, definição de detalhes grandes para os menores e aplicação de textura.

* O processo do Hojarasquín foi perdido quando tive que formatar o computador.

Rendering

Com as aulas comecei a entender melhor como criar a ilusão de volume.

Basicamente se necessita 5 elementos, podemos analisar com base na criação de uma esfera.



Começamos com a esfera adicionando uma luz principal.

A - Lado com Luz

B - Lado da Sombra

C - *Terminator*, define até onde a luz chega no objeto

Usualmente um objeto está em um ambiente que reflete a luz por isso adicionamos a luz refletida.

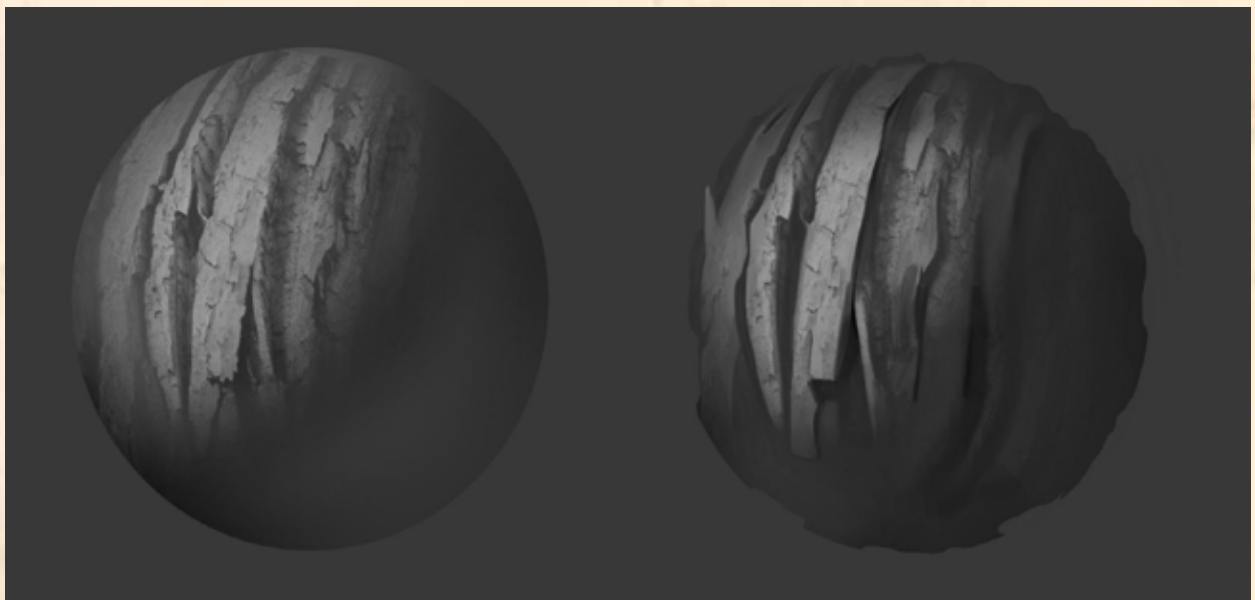
D - Luz refletida

E - Reflexão da fonte de luz, que poderia ser uma lâmpada ou janela aberta.

A segunda parte é adicionar texturas para definir o material, como exemplo uso essa imagem para criar a idéia de tronco de árvore.



Após adicionar a textura à esfera o próximo passo é começar a mesclar a imagem com o que foi pintado para que pareça mais natural.



Esse processo é chamado de rendering.

Pishtaco



No Pishtaco eu me animei um pouco mais do que deveria e adiantei os detalhes e criação de volume na peça, definindo pose e iluminação na mesma etapa que eu deveria ter me focado mais nas formas mais gerais.



Com a imagem anterior eu ampliei o personagem e coloquei no formato desejado e fui definindo outros elementos assim como fundo.



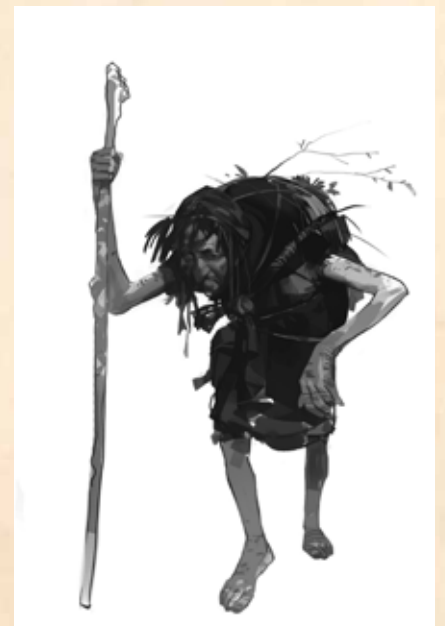
Aqui ela finalizada com polimento, definição de luz e sombra e aplicação de texturas.

La Cegua



Como sempre começo buscando algumas referências tanto do mundo real como de outros ilustradores.

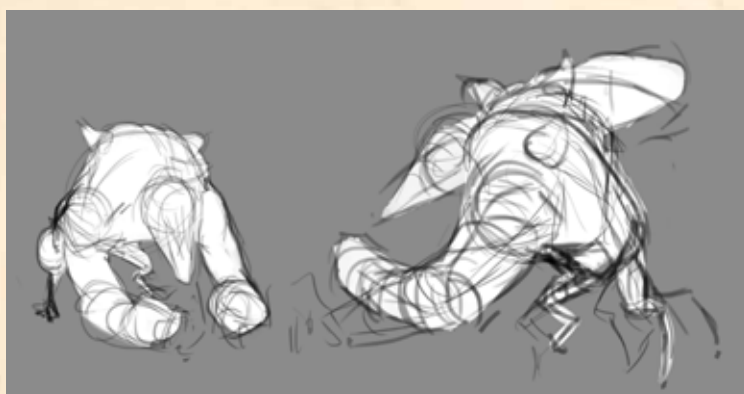
Para os próximos personagens comecei a pensar em outros tipos de variações na hora de explorar o design final.



Criei diversas versões para a Cegua variando seus acessórios e proporção do corpo.



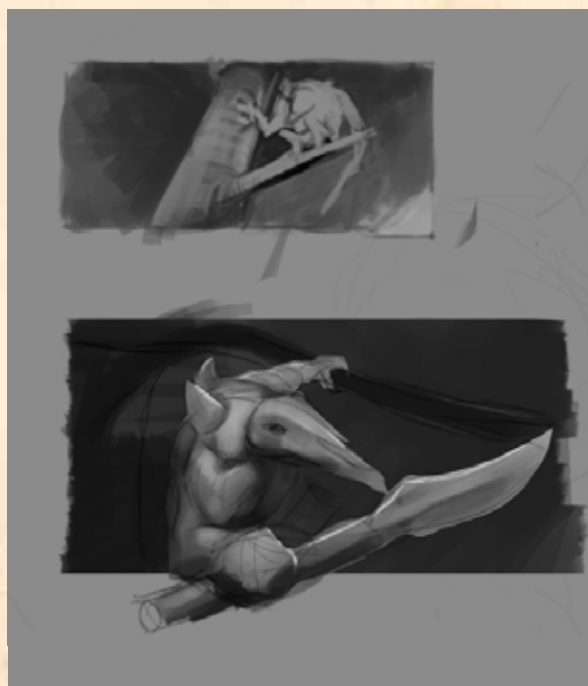
Após algumas versões comecei a detalhar e deixar o desenho apenas em linhas (line art) pois com elas sou obrigado e planejar exatamente o que estou fazendo.



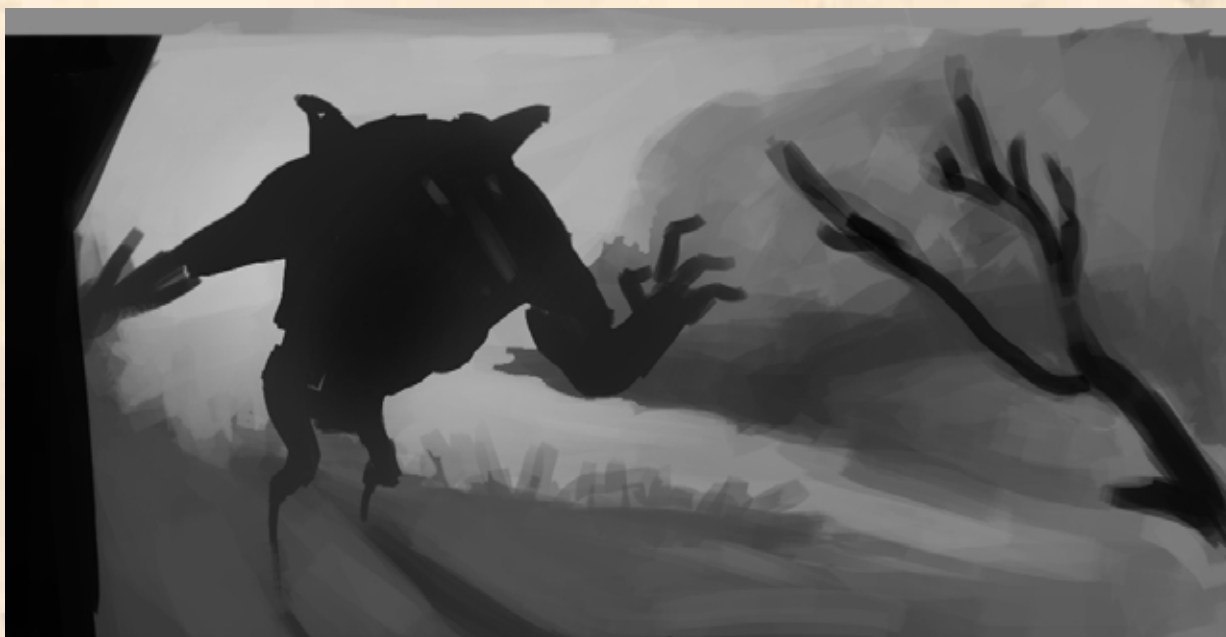
Com o a aplicação do volume sobre a linha eu dei mais definição na texturas diferentes, pêlos, osso, pano etc.

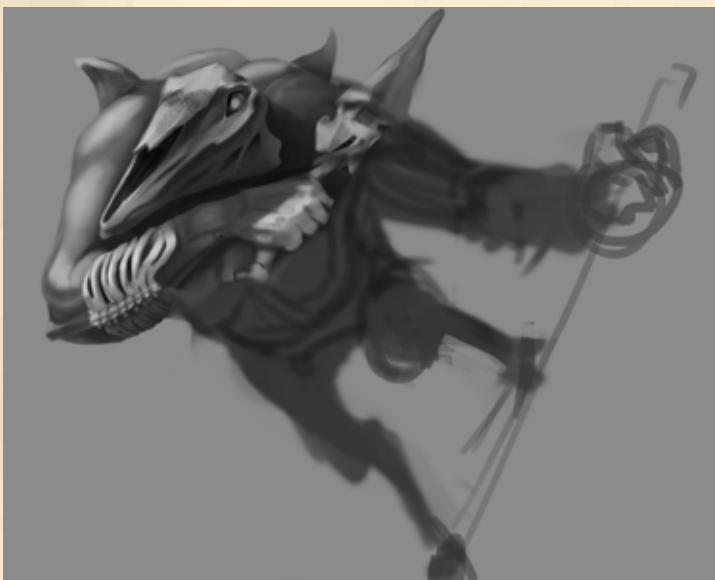


O próximo passo foi fazer *thumbnails*, primeiro com imagens pequenas e rápidas e logo com imagens um pouco maiores e com detalhes mais definidos.



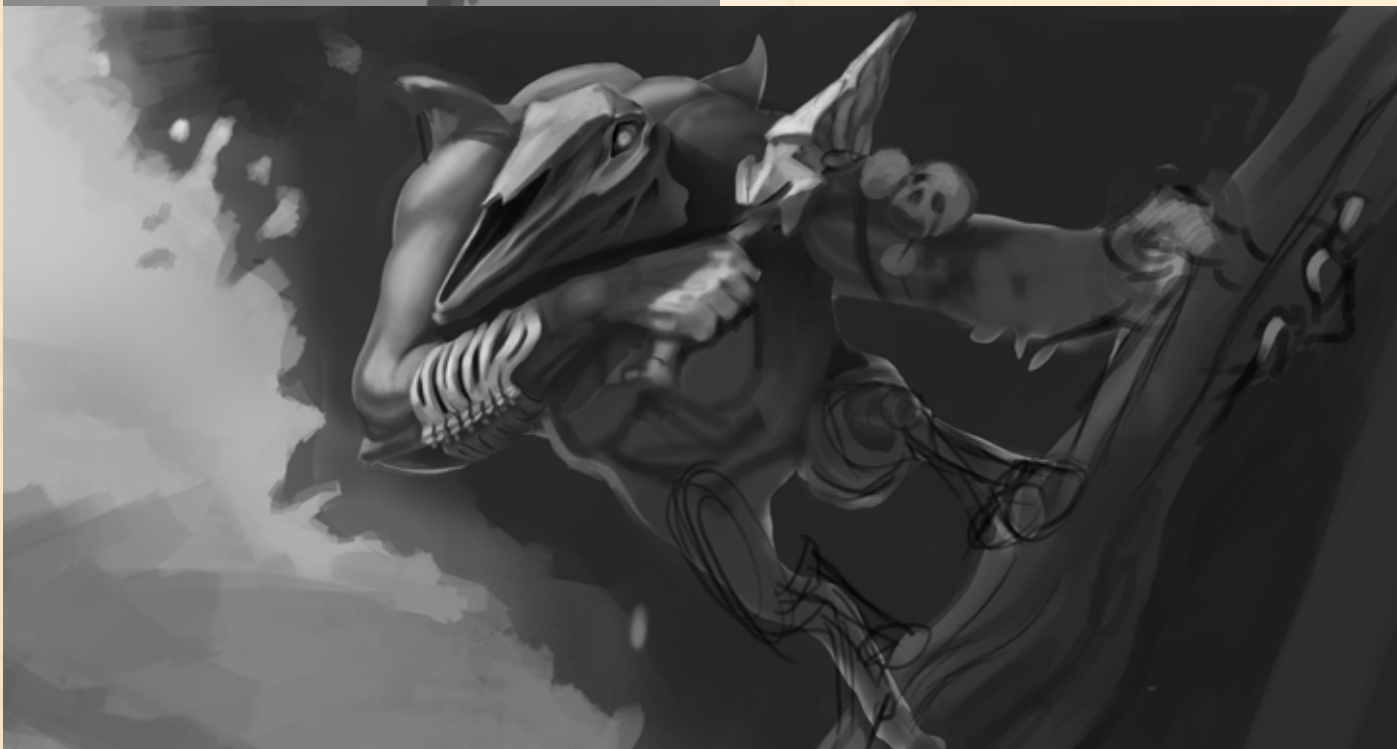
Coloquei o personagem em diversas posições, ambientes e tipo de iluminação. Outra vez tive que me forçar a simplificar o fundo da imagem e também o formato que deveria ser vertical.





Escolhi a posição,
aumentei e comecei a montar a
composição final.

Adicionei detalhes do
fundo e outros elementos e
com isso definido comecei
polir a ilustração.



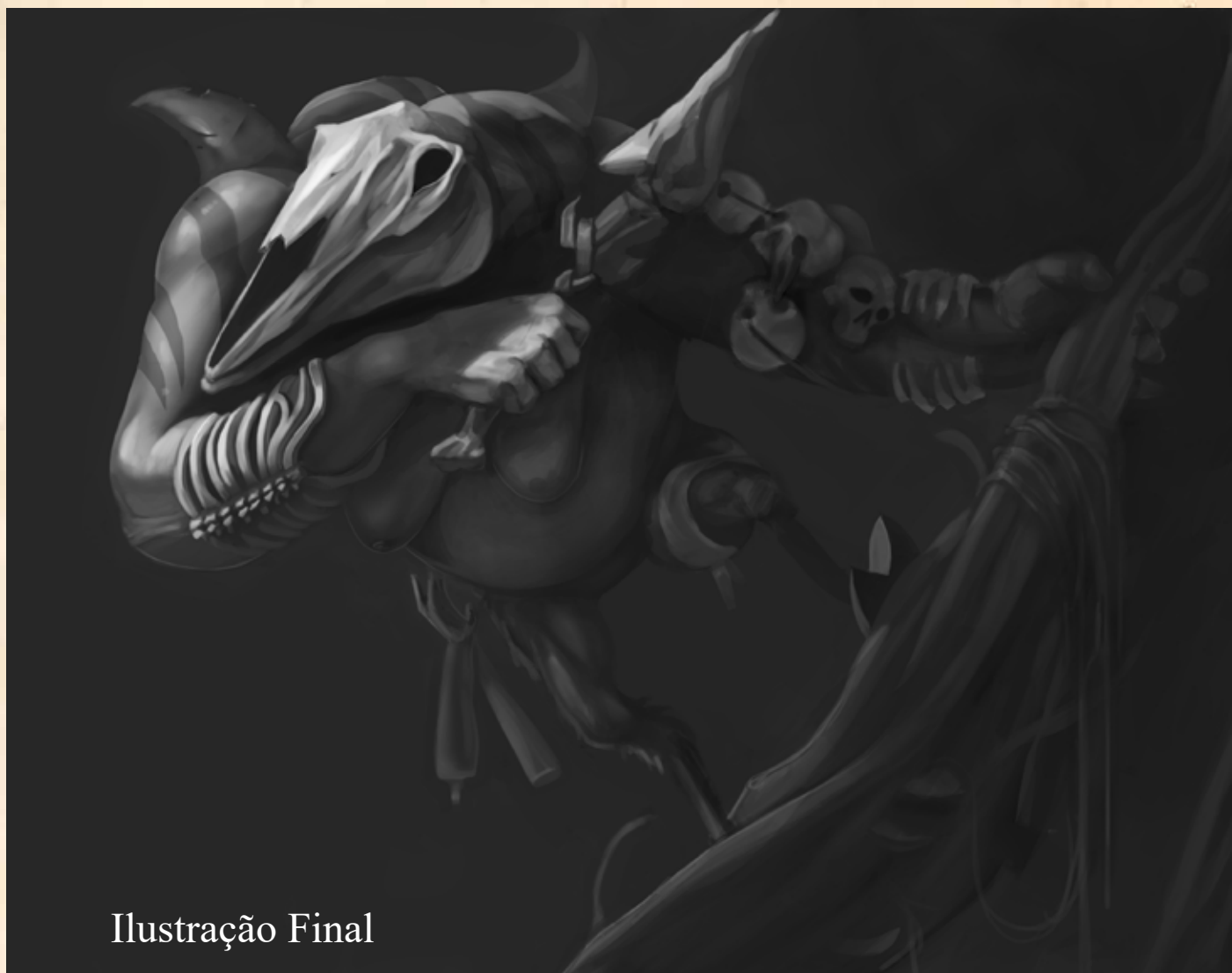


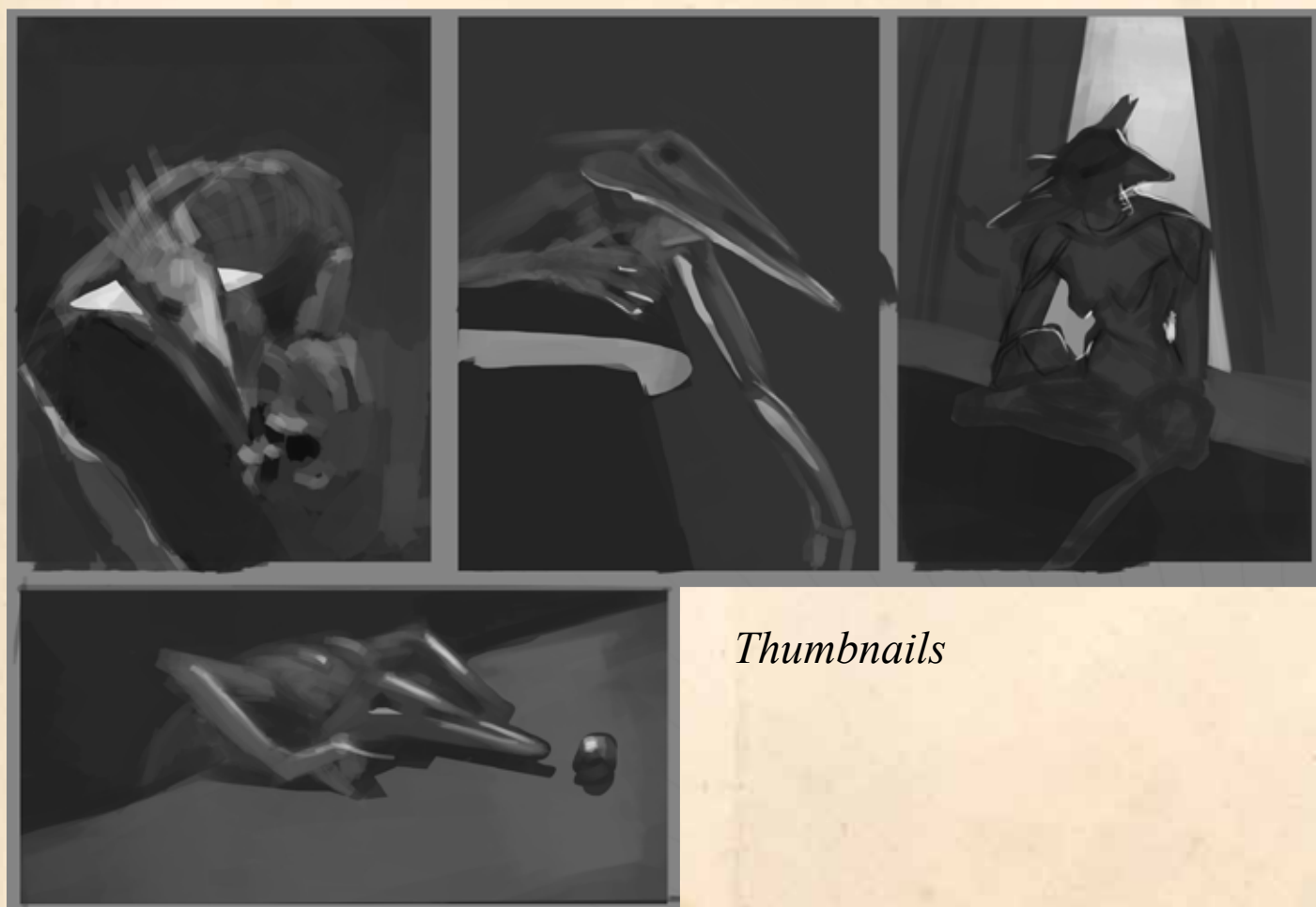
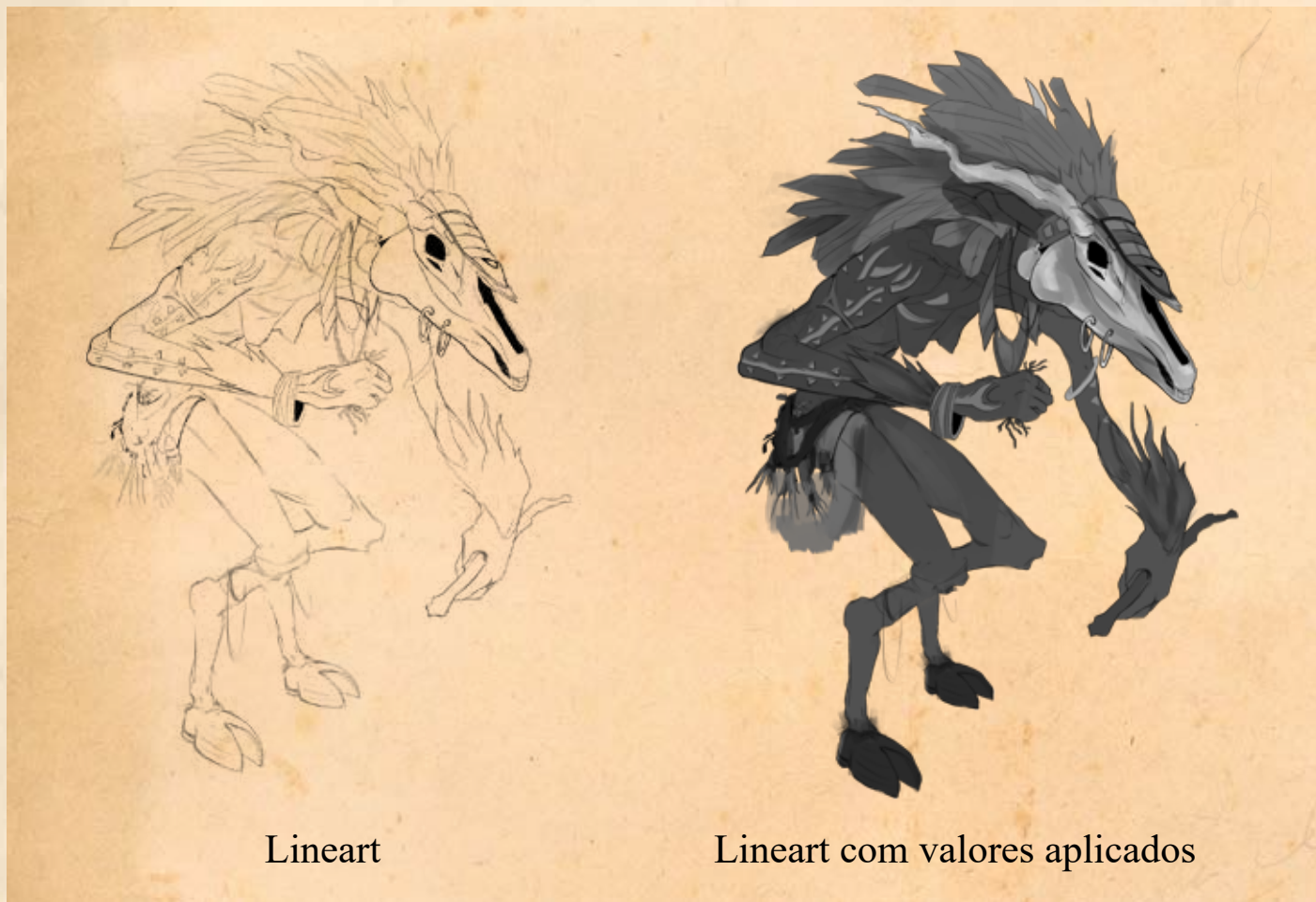
Ilustração Final

- Nahual -



Aqui segue o processo
do Nahual





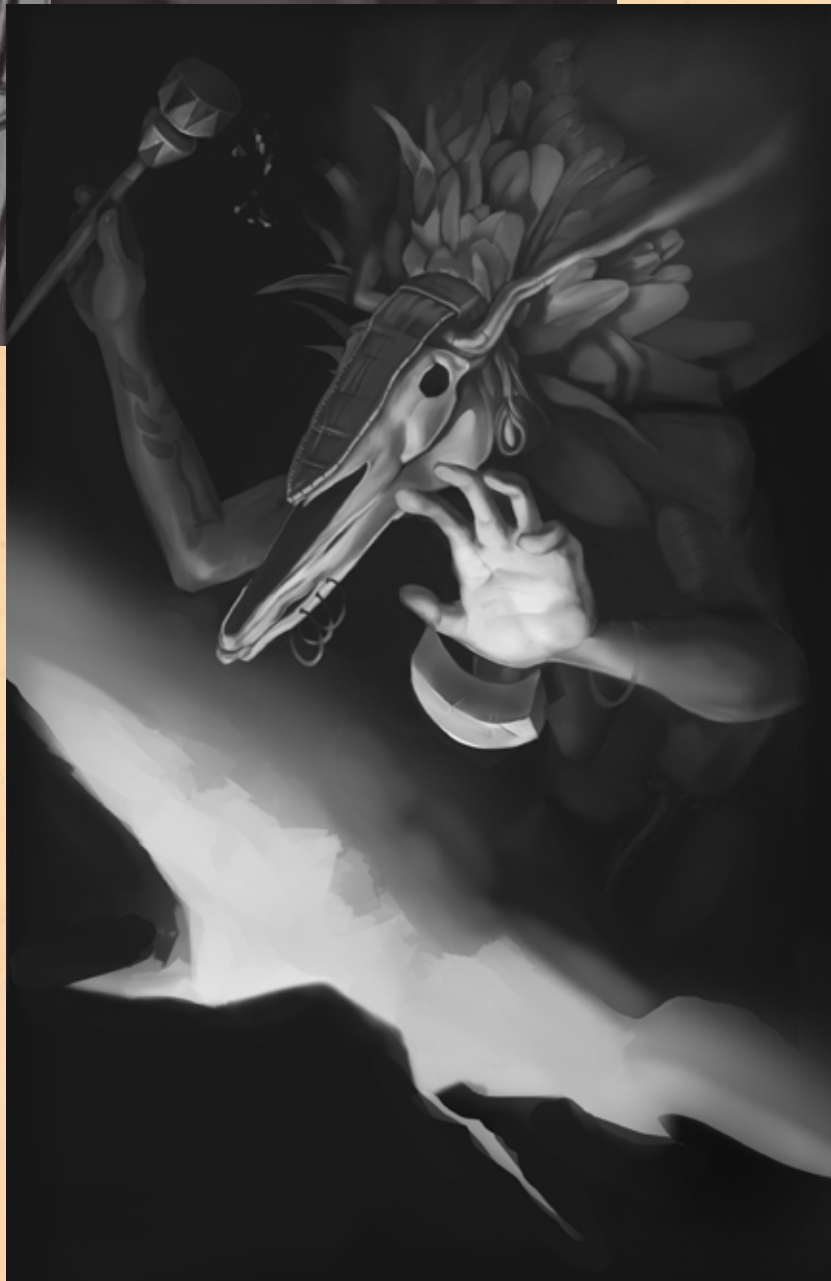


Sequência da ilustração:

Esboço simples.

Definição de volume e
iluminação.

Polimento e aplicação de
texturas para a imagem
final.



Inspirações

Aqui deixo alguns artistas que admiro e foram influência para este projeto, tanto como temática, estilo ou motivacionalmente.

Ahmed Aldoori

Ele muitas vezes fala da parte mais psicológica, mostrando que apesar de ser um artista de muito sucesso ele ainda passa pelas mesmas dúvidas que os mais iniciantes têm.



Piotr Jablónski

A temática e o estilo sombrio dele me chamam muito a atenção e foi uma inspiração nesse sentido.



Sinix

Ele é uma inspiração pela sua forma analítica de ensinar e como aplica a estilização em tudo que faz criando um estilo único.



Conclusão

Foi notável que é importante seguir um processo sem pular as etapas, porque algo que parece que irá economizar tempo no final te faz perder, ainda mais em uma situação de produção onde se deve ter uma sequencia já planejada. Nessa mesma ideia é importante definir o momento de aprender e o momento de produzir, muitas vezes eu tive dificuldade de desenhar algum objeto e em vez de usar uma referência eu deixava o que estava fazendo para estudar esse objeto específico.

Com a prática consegui aplicar melhor as técnicas nas ilustrações e nas criações dos personagens, no começo senti que ficaram mais genéricos e ao final agreguei mais elementos que explicassem melhor a cultura e a situação da cena sem contar que com o melhor desenvolvimento da técnica a parte mais criativa se fortalece.

Considerações Finais

Durante a produção desse trabalho eu tive momentos de extrema produtividade e outros de extrema paralisação, descobri que o que eu sentia se chamava Transtorno de Ansiedade Generalizada. Após começar tratamento a produção fluiu melhor por isso considero essencial cuidar da saúde mental, da forma que seja possível para cada pessoa.



Referência Bibliográfica

ALDOORI, Ahmed. Ahmed Aldoori . Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/revolutions34>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

BEDNAR, Ruth. What is the Legend of the Nahual of Mexico?. Life Persona, Estados Unidos, 01 abr. 2017. General Culture, p. 1. Disponível em: <<https://www.lifepersona.com/what-is-the-legend-of-the-nahual-of-mexico>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

BRIDGMAN, George. Constructive Anatomy. 1. ed. Estados Unidos: The Bodley Head, 1920. 217 p.

CASANOVA, Félix. Historias de Nuestra Historia: La leyenda del Silbón de Venezuela. 2010. Disponível em: <<https://hdnh.es/silbon-venezuela-2/>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

COLOMBRES, Adolfo; SCAFATI, Luis. Seres mitológicos argentinos. 1. ed. Argentina: Colihue, 2009. 320 p.

DELAVIER, Frederic. Guia dos Movimentos de Musculação: Abordagem Anatômica. 1. ed. Brasil: Hotmart, 2000. 135 p.

HAMPTON, Michael. Figure Drawing: Design and Invention. Estados Unidos: M. Hampton, 2009. 241 p.

ISTEBRAK. How to Paint with a Lightsource--Light and Form. 2014. Disponível em: <<https://tinyurl.com/yb5de7lk>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

JONES. Anthony. How to Improve your Values. Estados Unidos: robotpencil.net. Site. Disponível em <<https://gumroad.com/l/RjyGk>>. Acesso em: 15 mar. 2018.

LAFFERTY, Keynan. KNKL 365: Building Backgrounds (LIVE tutorial to quickly set up your scene with VALUE blocks!) . Estados Unidos: Keynan Lafferty. Site. Disponível em <<https://tinyurl.com/yalba7bl>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

LÓPEZ, Javier Ocampo. Mitos y leyendas de Antioquia la grande. Colombia: Plaza Y Janes Editores Colombia, 2001. 284 p.

LÓPEZ, Javier Ocampo. Mitos y Leyendas Latinoamericanas. Colombia: Plaza Y Janes Editores, 2006. 201 p.

MEDINA, Victor Hugo. La Antología Latinoamericana: Mestizaje, identidad y Proceso Asuntivo. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tdVLveWqOe0&t=4s>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

OLIVER-SMITH, Anthony. The Pishtaco: Institutionalized Fear in Highland Peru. The Journal of American Folklore, Estados Unidos, 02 out. 1969. American Folklore Society, p. 363-368.

PROKOPENKO, Stan. Anatomy of the Human Body for Artists. 2014. Disponível em: <<https://tinyurl.com/y7z9sk7u>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

SINIX, Sinix. Sinix Design . Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/sinixdesign>>. Acesso em: 20 nov. 2018.

TAGLE, Francisco. Identidad Latinoamericana. 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZV_GW3Fn8l0>. Acesso em: 20 nov. 2018.

ZELEDÓN CARTÍN,, ELÍAS (Org.). SORTILEGIOS DE VIEJAS RAÍCES: LEYENDAS: Leyendas. 2. ed. Costa Rica: EUCR, 2014. 148 p.

CONTOS LATINOS

ilustrados



REGIS FLORÊNCIO

...
...
...
...
...
...

Ilustrações: Regis Florêncio
Texto: Regis Florêncio
Tradução para Espanhol: Joyce Meca Quintanilla
e Regis Florêncio



índice

2 - Venezuela
El Silbón

6 - Costa Rica
La Cegua

10 - México
Nahual

14 - Colombia
El Hojarasquín del Monte

18 - Equador
Carbunco

22 - Argentina
El Familiar

26 - Perú
Pishtaco





VENEZUELA



EL SILBON



Segundo às versões passadas oralmente um jovem queria comer um assado de carne bovina e seu pai saiu para caçar um animal para satisfazer a vontade de seu filho, não tendo sorte o pai regressou com as mãos vazias e o filho percebendo, o matou e levou as partes do próprio pai para a mãe cozinhar, sua mãe percebeu que a carne não ficava macia e suspeitou que seria a carne do próprio marido. Após confrontar o filho a mãe junto com o avô o amarraram e fizeram um cachorro morder sua perna e passaram pimenta na ferida e em seguida o condenaram a vagar eternamente levando nas costas os ossos do seu pai.

Suas vítimas costumam ser pessoas bêbadas que caminham sozinhas a noite ou homens festeiros. De acordo com a lenda se pode escutar um chacoalhar de ossos e o barulho de seu assobio, se este se escuta longe quer dizer que o ser está perto e se se escuta perto, significa que está longe.

As únicas coisas que o Silbón teme são pimentas e cachorros por isso é sempre bom tê-los por perto.

Cuenta la leyenda que un joven quería comer asado de carne por lo que su padre salió a cazar un animal para satisfacer la voluntad de su hijo; sin embargo, el padre no tuvo suerte y regresó con las manos vacías. Al darse cuenta del hecho el hijo lo mató y llevó a las partes del propio padre para que su madre lo cocina. Ella al darse cuenta de que la carne no se ponía suave sospechó que sería la carne de su marido. Después de confrontar al hijo, la madre junto con el abuelo hicieron que un perro muerda su pierna y le pusieron pimienta en la herida siendo condenado a vagar eternamente llevando en la espalda los huesos de su padre.

Sus víctimas suelen ser personas borrachas que caminan solas por la noche u hombres fiesteros. Se dice que se puede escuchar un choque de huesos y el ruido de su silbido, si éste se escucha lejos quiere decir que el ser está cerca y si se escucha cerca, significa que está lejos.

Las únicas cosas que el Silbón teme son pimientos y perros por lo que siempre los tiene cerca.





COSTA RICA



LA CEGUA



Era uma bela mulher que vivia em Cartago, então capital da Costa Rica, era linda e caiu nos encantos de um espanhol que era conhecido por ser mulherengo.

A lenda varia, em algumas versões a mulher seduzida rompe com os costumes de uma “boa família” e por isso recebe a maldição, em outras versões a mãe a proíbe de sair para uma festa com espanhol e ao receber essa notícia a mulher briga com a mãe e a começa a xingar e ao levantar a mão para a golpear algo a segura e a amaldiçoa, a maldição seria de que a mulher seria transformada em um monstro e vagaria sozinha eternamente.

Ao monstro se deu o nome de Cegua. Ela ataca apenas homens e em outras versões ela tenta atrair qualquer pessoa. A criatura teria uma aparência de um ser humano normal, normalmente de algum conhecido da vítima. Ela os atrai até a mata e quando sozinhos revela sua verdadeira forma, uma criatura com corpo de mulher porém no lugar de sua cabeça há o crânio de um cavalo e uma de suas pernas na verdade é um moedor de grãos.

O destino de suas vítimas é incerto, alguns dizem que matam para alimentação, para rituais e alguns dizem que usam as pessoas como seus escravos.

En Cartago, en ese entonces capital de Costa Rica, vivía una mujer bella que cayó en los encantos de un español conocido por ser mujeriego.

El origen de su leyenda varía entre distintas versiones; mientras algunos mencionan que al ser seducida por un extranjero rompe con las costumbres de una “buena familia” recibiendo así una maldición, otros aseguran que cuando su madre le prohíbe salir de fiesta con el español, la joven pelea con ella gritándole y al querer golpearla una fuerza le detuvo la mano y la maldijo condenándola a ser transformada en una bestia que vagaría sola eternamente.

A la criatura se le dio el nombre de Cegua, y puede atacar tanto a hombres como a cualquier ser humano, adoptando la apariencia de una persona conocida de la víctima. Ella los atrae hasta los matorrales y cuando están solos muestra su verdadera apariencia: cuerpo de mujer pero en lugar de su cabeza tiene un cráneo de caballo y una de sus piernas es en verdad un moedor de granos.

El destino de sus víctimas es incierto las leyendas mencionan que las ceguas matan para alimentarse, algunos creen que usan a los humanos para rituales y otros aseguran que esos se vuelven sus esclavos.





MÉXICO



NAHUAL



A lenda diz que cada pessoa nasce com um animal espiritual porém o Nahual é aquela que conseguiu entrar em contato com esse animal se tornando feiticeiros humanos ou seres místicos que podem mudar sua forma para a de animais.

Em outra fonte os xamãs tenham que fazer um ritual sob o lua cheia tendo que levar a pele do animal a que querem se converter e que na maioria das vezes eles escolhem animais normais como porcos, cobras e ovelhas para poder passar despercebidos e roubar itens das outras pessoas.

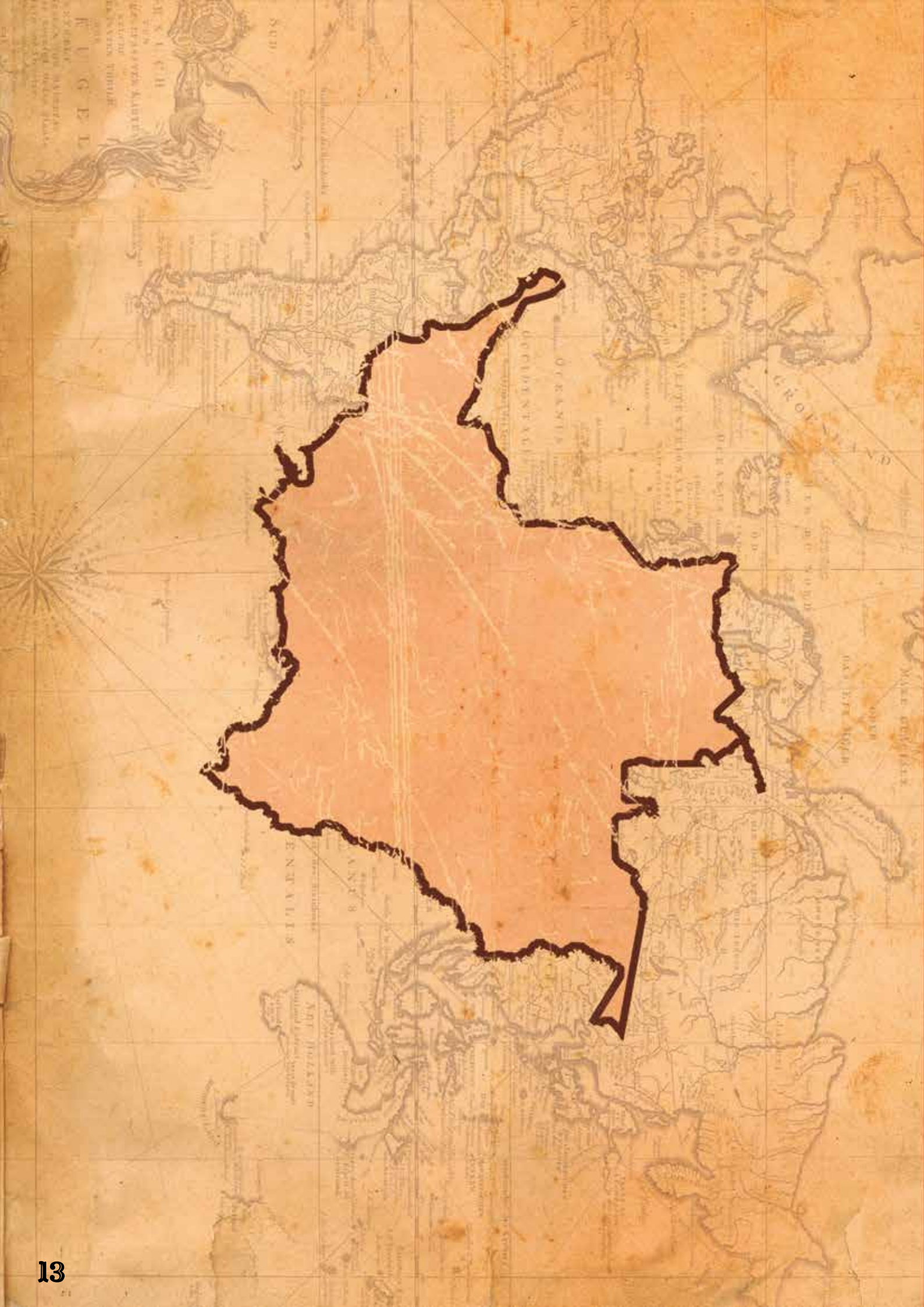
Ao se tornar um Nahual a pessoa recebe o conhecimentos para fazer e criar feitiços que podem ser usados tanto para o bem quanto para o mau. A capacidade de ter esse acercamento ao seu animal espiritual vem de nascença e em diferentes níveis, alguns podem usar habilidades de seus animais, a visão de uma águia ou a velocidade de um leopardo por exemplo.

La leyenda dice que cada ser humano nace con un animal espiritual siendo el Nahual aquella persona que logró entrar en contacto con ese animal convirtiéndose así en hechiceros humanos o seres místicos que pueden volverse animales.

Otra fuente relata que los chamanes hacen un ritual bajo la luna llevando la piel del animal en el cual se quieren convertir y que la mayoría de las veces eligen animales cotidianos como cerdos, serpientes y ovejas para que de esta manera pasen desapercibidos y roben cosas de otras personas.

Al convertirse en un Nahual la persona recibe el conocimiento para hacer y crear hechizos que se pueden usar tanto para el bien como para el mal ya que la capacidad de tener ese acercamiento a su animal espiritual viene de nacimiento y en diferentes niveles. Algunos pueden usar habilidades de sus animales, por ejemplo, la visión de un águila o la velocidad de un leopardo.





COLOMBIA



**EL HOJARASQUIN
DEL MONTE**



Um ser protetor da floresta, seu corpo é composto de troncos e possui um rosto humano com ramos em sua cabeça. Alguns acreditam que a origem da criatura veio da relação sexual entre um homem e alguma besta o que representaria todo o mistério e as forças espirituais das florestas.

Como protetor da floresta ele cria falsas trilhas de animais para confundir os caçadores. Embora possa ser uma imagem aterradora a criatura possui uma alma gentil para os que merecem. A ele é atribuído o resgate de pessoas que ficaram perdidas na floresta, apenas precisam chamar por seu nome e se elas são de seu agrado, ele as ajuda.

Ele pode ser derrotado quando os montes são desmatados e assim permanece como um tronco seco até que a flora volte a crescer à sua forma saudável. Por isso os camponeses têm muito respeito quando encontram um tronco seco.

Ser protector de la selva cuyo cuerpo está hecho de troncos mientras su cabeza compuesta de ramas alberga un rostro humano. Algunas personas afirman que el origen de esta criatura viene de la relación sexual entre un hombre y alguna bestia por lo que esta representa todo el misterio y las fuerzas espirituales de las florestas.

Como su protector, el Hojarrasquín del Monte crea falsos rastros de animales para confundir a los cazadores y aunque tiene un aspecto aterrador posee un alma gentil para quien lo merece. Por ello se le atribuye el rescate de personas que se perdieron en el bosque, si son de su agrado, sólo el llamarlo por su nombre bastará para que acuda en su rescate.

Cuando los montes son talados, este ser puede ser destruido y permanecer como un tronco seco hasta que la vegetación vuelva a crecer de forma saludable; por eso cuando los pobladores de la zona encuentran un tronco seco lo tratan con mucho respeto.





EQUADOR



CARBUNCO



O Carbunco é visto como uma deidade, um animal divino de quatro patas que possui uma jóia brilhante em sua cabeça e está sempre junto a muito ouro, é o guardião dos metais e tesouros.

Segundo a lenda o animal pode ser encontrado vagando em noites escuras ou em lugares solitários, ele aparece para as pessoas oferecendo ouro e se essa pessoas se mostrar gananciosa o animal pega o ouro de volta e deixa a pessoa cega com o brilhos de seus tesouros.

Outra versão é que quando a pessoa se encontra com esse animal ela o deve perseguir com uma toalha branca e roubar o diamante brilhante que ele tem na cabeça, após o animal ser pego ele suplica à pessoa que roubou sua jóia e diz que se a devolver ela irá receber o que quiser, após fazer seu pedido e devolver a pedra a criatura simplesmente a pega e foje deixando a pessoa sem nada.

O carbúnco representa o castigo às pessoas interesseiras e ambiciosas premiando os mais desinteressados.

El Carbunco es visto como una deidad, un animal divino de cuatro patas que posee una joya brillante en su cabeza y está siempre junto a mucho oro, pues es el guardián de los metales y tesoros.

Usualmente se dice que puede ser encontrado vagando en noches oscuras o en lugares solitarios, el Carbunco aparece ante las personas ofreciendo oro y si estas muestran codicia el animal toma el oro de vuelta y las deja ciegas con el brillo de sus tesoros.

Otra versión cuenta que cuando la persona se encuentra con este animal debe perseguirlo con una toalla blanca y robar el diamante que tiene en la cabeza, de esta manera el carbunco irá tras de quien robó su joya ofreciéndole todo lo que quiere a cambio de su joya. Sin embargo, aseguran que después de hacer su pedido y de devolver la piedra a la criatura, esta simplemente la agarra y huye dejando a la persona sin nada.

El carbunco representa el castigo a las personas interesadas y ambiciosas premiando así a los más desinteresados.





ARGENTINA



EL FAMILIAR



É um espírito servo invocado com alguma finalidade, nas várias versões ele tem a forma parecida ao de uma grande cobra, um cachorro grande, ou um urso.

Segundo a lenda ele é invocado pelos homens para poder ter sucesso e riqueza que em troca precisam encontrar pessoas para que o animal possa se alimentar, se o acordo não for honrado o próprio invocador pode se tornar vítima do espírito, com o seu dono morto a criatura fica sem poder se alimentar e quando essa morre a família do invocador cai em desgraça.

Essa lenda se torna forte quando se nota que funcionários de fazendas ou fábricas começam a desaparecer, principalmente em engenhos de açúcar ou quando um funcionário morre as vezes se diz que o Familiar o pegou. Não ha como matá-lo porém um modo de sobreviver a un ataque da criatura é mostrando uma cruz.

O Familiar surge como uma explicação da incrível ascensão econômica dos donos de terras.

El familiar es un espíritu siervo invocado con aspecto parecido al de una gran serpiente, un perro grande, o un oso.

Este ser es invocado por los hombres para poder tener éxito y riqueza quienes a cambio necesitan encontrar personas para que el familiar pueda alimentarse; si el acuerdo no se cumple el mismo invocador puede llegar a ser víctima del espíritu, con su muerte la criatura se queda sin poder alimentarse y muere cuando desgracia a la familia del invocador.

Esta leyenda se vuelve popular cuando dueños de haciendas o fábricas empiezan a desaparecer, principalmente en fábricas de azúcar o cuando un administrador muere a veces se dice que “El Familiar” se lo llevó.

No hay como matarlo pero un modo de sobrevivir a un ataque de la criatura es mostrar una cruz. El familiar surge como una explicación de la increíble ascensión económica de los dueños de tierras.





PERU



PISHTACO



Ser mitológico que nas muitas histórias é descrito como sendo um homem grande com feições europeias. Segundo a lenda o pishtaco é um ser que mata os nativos para roubar a gordura do corpo com fins ou canibalescos ou de venda para pessoas que fazem sabão normalmente usando a carne para fritar e consumir. Usualmente atacam pessoas que caminham sozinhas na floresta ou a noite e são presas fáceis.

Outra versão da história diz que os senhores de indústrias mandavam os pishtacos roubarem a gordura para usar como óleo para lubrificar as máquinas e inclusive vendiam corpos para empresas construtoras que os colocavam dentro das construções. No momento da construção da ponte Simon Bolívar sobre o rio Pativilca rumores diziam que havia um corpo em cada coluna da construção para ajudar a sustentar a ponte.

Até hoje no Perú as pessoas acreditam que existam os pishtaco, com surto de pessoas que desaparecem diariamente a lenda parece se tornar mais forte, para elas seria como uma gangue de criminosos que habitam as florestas.

Ser mitológico que en muchas historias es descrito como un hombre grande con facciones europeas que mata a los nativos que caminan solos en el bosque o la noche y son presas fáciles para robar la grasa de su cuerpo con fines canibalescos al usar la carne para freír y consumir o de venta para personas que hacen jabón o cosméticos.

Otras versiones de la historia aseguran que los dueños de industrias mandaban a los pishtacos a robar la grasa para usar como aceite para lubricar las máquinas e incluso vendían cuerpos para empresas constructoras con el fin de colocarlos dentro de las construcciones. Mientras se construía el puente Simón Bolívar sobre el río Pativilca rumores decían que había un cuerpo en cada columna de la construcción para que ayuden a sostener el puente.

Hasta hoy en Perú la gente cree que existen los pishtacos, por el aumento de personas que desaparecen diariamente la leyenda parece hacerse más fuerte, para ellas sería como una banda de criminales que habitan los bosques.



Agradecimentos:

Aline Luchetta
Francisco Carlos Florêncio
Isabela Zaine
Jesseé Suursoo
Joyce Meca Quintanilla
Juliano Feliciano
Rafael Silveira Coda
Roselena Adão Florêncio





