

LENDAS





CHIAROSCURO STUDIOS YEARBOOK 2018

LENDAS

LEGENDS

**OS 50 PRINCIPAIS PERSONAGENS
DO FOLCLORE BRASILEIRO**
THE 50 MAIN CHARACTERS
OF BRAZILIAN FOLKLORE

1ª EDIÇÃO
1ST EDITION

SÃO PAULO, BRASIL
2018

SUMÁRIO

TABLE OF CONTENTS

7	PREFÁCIO FOREWORD		
10	Alamoia ALAMOIA	60	Ipupiara IPUPIARA
12	Alma-de-Gato CAT'S SOUL	62	Jurupari JURUPARI
14	As Amazonas THE AMAZONS	64	Labatut LABATUT
16	Anhangá ANHANGÁ	66	Lobisomem WEREWOLF
18	Boitatá BOITATÁ	68	Loira do Banheiro BATHROOM BLONDE
20	Boto RIVER DOLPHIN	70	Mãe-do-Ouro MOTHER-OF-GOLD
22	Bradador RANTER	72	Mão de Cabelo HAIR HAND
24	Bruxa WITCH	74	Mapinguari MAPINGUARI
26	Cabra-Cabriola CABRIOLA GOAT	76	Matinta Pereira MATINTA PEREIRA
28	Caipora CAIPORA	78	Minhocão BIG WORM
30	Capelobo CAPELOBO	80	Mula-sem-cabeça HEADLESS MULE
32	Carbúnculo CARBUNCLE	82	Mulher de Branco WOMAN IN WHITE
34	Cavalo-Marinho SEAHORSE	84	Negrinho do Pastoreio LITTLE BLACK BOY OF THE PASTURE
36	Chibamba CHIBAMBA	86	Negro D'Água BLACK MAN OF THE RIVER
38	Chupa-Cabras CHUPA-CABRAS	88	Pai-do-Mato BUSH FATHER
40	Cobra Norato (Cobra Grande) SNAKE NORATO (BIG SNAKE)	90	Pé de Garrafa BOTTLE FOOT
42	Corpo Seco DRY BODY	92	Perna Cabeluda HAIRY LEG
44	Cuca CUCA	94	Pernafina SLIM LEG
46	Curupira CURUPIRA	96	Pisadeira NIGHT HAG
48	Diabinho da Garrafa LITTLE DEMON IN A BOTTLE	98	Princesa Encantada de Jericoacoara ENCHANTED PRINCESS OF JERICOACOARA
50	Encantadas ENCHANTED	100	Quibungo QUIBUNGO
52	Flor-do-Mato BUSH FLOWER	102	Saci SACI
54	Gorjala GORJALA	104	Tutu TUTU
56	Homem do Saco (Papa-Figo) BAG MAN (LIVER EATER)	106	Unhudo LONG NAILS
58	Iara IARA	108	Zumbi ZOMBIE
110	POR TRÁS DAS LENDAS - OS ARTISTAS DA CHIAROSCURO STUDIOS BEHIND THE LEGENDS - THE ARTISTS OF CHIAROSCURO STUDIOS		
132	GALERIA DE CAPAS - 2018 COVER GALLERY - 2018		
142	SOBRE A CHIAROSCURO STUDIOS ABOUT CHIAROSCURO STUDIOS		
143	BIBLIOGRAFIA BIBLIOGRAPHY		



PREFÁCIO

“Os mitos são sonhos públicos; os sonhos são mitos privados.”

Joseph Campbell, mitólogo e escritor americano

Suas histórias são contadas desde muito tempo à luz de fogueiras, em meio a matas fechadas, e ao pé da cama, antes de dormir, para alertar e assustar as crianças sobre os perigos do mundo lá fora. Contos dos primeiros moradores do Brasil, que tinham uma relação íntima com as matas e seus habitantes, ou que chegaram a estas terras de navio, na memória de tantos imigrantes que aqui desembarcaram. Alguns, antigos como o tempo, outros que misturam elementos antigos e modernos. Alguns deles benfazejos, outros aterrorizantes e mortais. Fantásticos, todos eles, que há séculos habitam nosso imaginário e integram a história e a cultura do país.

LENDAS é um livro que apresenta os 50 principais personagens do folclore brasileiro, representados no traço dos maiores quadrinistas do país na atualidade.

Acostumados a emprestar seu talento para contar as histórias dos grandes heróis das HQs, os artistas da Chiaroscuro Studios – a maior empresa de agenciamento de quadrinistas do mundo - se voltam agora para dar forma e cor às maiores lendas de nosso folclore, num livro de arte que reúne também um amplo trabalho de pesquisa sobre cada lenda, servindo como material de consulta sobre o tema para crianças, estudantes e para interessados em cultura e folclore brasileiro.

Boa leitura.

**Ivan Costa e Joe Prado
CHIAROSCURO STUDIOS**

FOREWORD

“Myths are public dreams, dreams are private myths.”

Joseph Campbell, American mythologist and writer

Their stories have been told for generations, around the campfire, in the midst of jungles, and in children's rooms, at bedtime, to warn and scare the little ones in respect to the world's dangers. Some are stories from Brazil's first inhabitants, that had an intimate relationship with nature, and others arrived on these lands by ship, in the memory of so many immigrants that made these shores home. Some of them as old as time, others that mix ancient and modern elements. Some of them benevolent, others fearsome and deadly. Fantastical, all of them, and they have lived in our imagination for centuries and are now part of the country's culture and history.

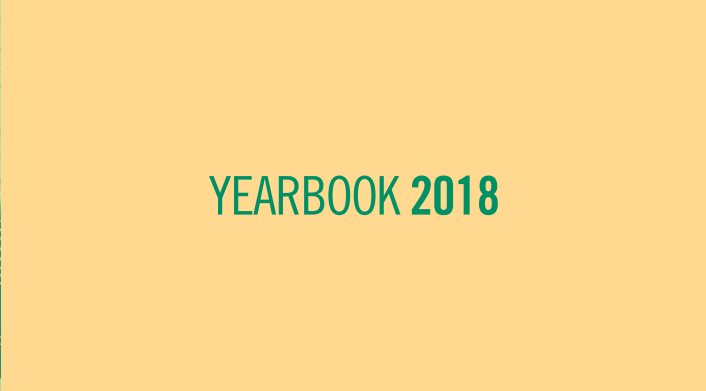
LEGENDS is a book that introduces the 50 main characters from Brazilian folklore in the linework of the country's best comic artists.

Well accustomed in lending their talent to illustrate comicbook's major heroes, artists from Chiaroscuro Studios – the largest comicbook artist agency in the world – now give depth and color to our folklore's main legends. This artbook also counts with extensive research on each character that can be used as consultation material by children, students and everyone interested in Brazilian culture and folklore.

Good reading.

**Ivan Costa and Joe Prado
CHIAROSCURO STUDIOS**





ALAMOA

ALAMOA

Uma linda rainha, uma donzela indefesa ou o sinal de uma morte terrível...

O fato é que a Alamoia, nome dado pelos nativos na tentativa de nomeá-la como “alemã”, seduz homens durante as tempestades que estão nas praias ou navegam pelos mares que circundam a paradisíaca ilha de Fernando de Noronha. Esses, encantados pela sedutora loira de olhos azuis e coberta por joias, arremessam-se a seus pés, e ela oferece-lhes abrigo do forte temporal e um tesouro escondido nas profundezas da gruta onde mora desde tempos muito antigos, quando possuía um luxuoso castelo destruído pela chegada de europeus do Norte.

Ao adentrarem na morada de pedra da bela anfitriã, os homens, admirados pelo vasto tesouro disponível, enchem seus bolsos e braços com todo ouro e pedras preciosas que conseguem carregar. Ao se virarem para a mulher que os trouxera até ali, se afligem de pavor ao verem que ela agora é uma asquerosa caveira com pele derretida por cima dos ossos. Tudo que levam vira areia. Tentam uma fuga desesperada, mas é em vão. Não encontram mais a saída. Os moradores da região contam que às vezes os gritos desses homens podem ser ouvidos ao longe. Eles ficam aprisionados lá durante toda a eternidade, sofrendo com horríveis torturas infligidas pela rainha caveira como punição por sua ganância. Não é recomendável ficar no mar ou em praias durante tempestades, principalmente nas de Fernando de Noronha.

A beautiful queen, a damsel in distress or the omen of a terrible death...

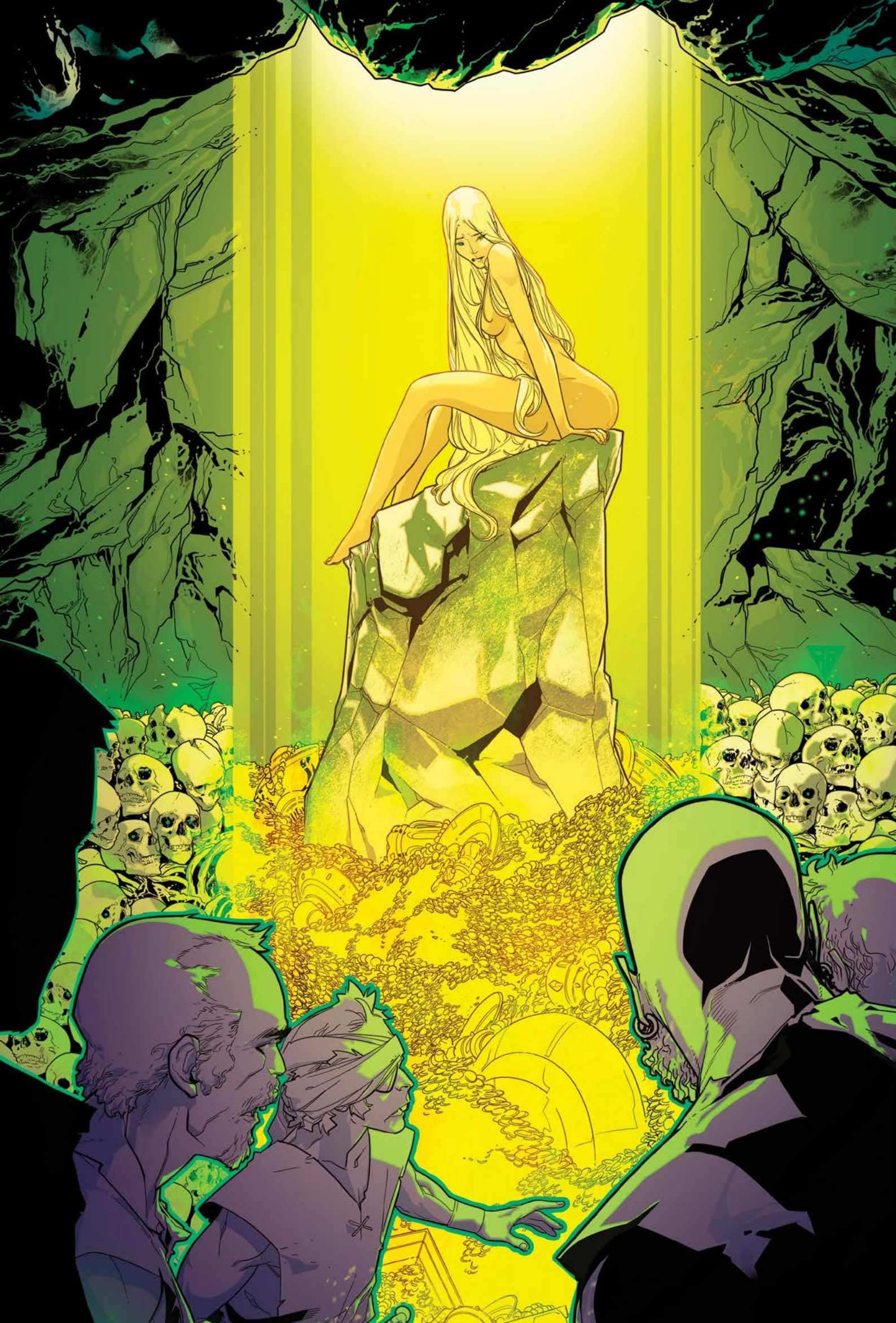
Alamoia, the name given by natives as they tried to say Alemã (German lady), seduces men during tempests, on beaches or sailing around the paradisiacal island of Fernando de Noronha. These men, enchanted by the seductive blonde with blue eyes, covered in jewels, throw themselves at her feet. She offers them protection from the storm and also a treasure that is hidden in the depths of the cave where she lives. She has lived here for the longest time, since she was expelled from her luxurious castle by the arrival of northern Europeans.

As they enter the home of the beautiful hostess, the men, admiring the vast accessible treasure, fill their pockets with everything they can carry. As they turn to the woman that brought them there, they shiver with fear to see that she is now a repellent skull with skin melting over her bones. Everything they took turns to dust. They try to escape, in vain. They cannot find the exit and people who live nearby say that the men's screams can be heard from far away. They are trapped there for all eternity, suffering horrible tortures inflicted by the queen skull as punishment for their greed. It is not recommended to be at sea or on beaches during storms, especially on Fernando de Noronha.

RB SILVA

LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





ALMA-DE-GATO

CAT'S SOUL

Um vulto, um calafrio,
uma porta que se fecha...

Essas são algumas das indicações da presença do Alma-de-Gato durante o dia ou apenas alguma coisa da imaginação fértil de alguém. Não se sabe ao certo quando ele está presente. Em noites silenciosas, quando as crianças são mal-educadas, fazem muita birra ou muito barulho, ele pode surgir na forma própria de um gato com olhos bem brilhantes. Observa-as até que sua presença seja notada e todos fiquem em silêncio e obedientes novamente. Nunca se ouviu falar que ele tenha feito algum mal a alguém, mas ninguém também resolveu desafiar sua macabra presença.

Além disso, esse misterioso ser de origem indígena possui o mesmo nome de um pássaro, também chamado de Tinguáçu, e o seu canto se confunde com o gemido ou lamento do felino doméstico. Muitas vezes, justa ou injustamente, esse pássaro é acusado de trazer má sorte. Dizem que, a quem mascar a planta que nasce nas matas onde um pássaro desses foi enterrado, pode ser que seja concedido o dom da invisibilidade. Muitos creem que a sinistra entidade se originou dessa ave de cauda longa e escura. O temor perante a presença do Alma-de-Gato nunca deixou que ninguém soubesse.

A shadow, a shiver, a closing door...

These can be telltale signs to the daytime presence of Cat's Soul, or only the creations of someone's overactive imagination. There is no way to tell for sure if it is present. On silent nights, when children misbehave, sulk or are noisy, it can appear in the form of a cat with shining eyes. It will stare until acknowledged and all are silent and obedient again. They say that it has never hurt anybody, but then, no one has dared defy its macabre presence.

This mysterious being of indigenous origin has the same name as a bird (that is also known as Tinguáçu), who's song can be confused with the scream or cry of the domestic feline. Many times, justly or unjustly, this bird is accused of bringing bad luck. It is said that whoever eats the plant that grows where one of these birds is buried might gain the power of invisibility. Many believe that the sinister entity originated from this long and dark-tailed avian. Paralyzing dread in the presence of the Cat's Tail never allowed the suspicion to be further investigated.

RUY JOSÉ
LÁPIS, ARTE-FINAL
PENCILS, INKS

ADRIANO AUGUSTO
CORES
COLORS





AS AMAZONAS

THE AMAZONS

Ágeis, fortes e violentas...

Assim são as mulheres das aldeias da tribo de icamiabas que vivem, ou viviam, isoladas nas florestas amazônicas. O significado do nome da tribo mais amplamente aceito é o de “mulheres sem marido”; a designação “amazonas” veio dos europeus em referência ao nome dado pelos gregos da Antiguidade à mitologia, ou não, de mulheres guerreiras da Ásia Menor. A lenda dessas índias, que lutavam nuas, eram extremamente habilidosas no manejo do arco e flecha e mantinham os homens afastados de suas tabas (casas), pode ser uma das únicas que não seja exatamente somente uma lenda. Logo no começo do século 16, há registros de confrontos de exploradores espanhóis com essas guerreiras às margens do até então chamado Rio Grande, ou Mar Dulce, tendo o nome mudado justamente por causa delas para rio Amazonas; e há também um último registro de 1967, de um índio que relata que foi prisioneiro de uma tribo de mulheres durante uma semana, sendo obrigado a participar das festividades dedicadas à lua nas aldeias delas.

Essas festas, que aconteciam geralmente uma vez por ano nas noites de lua cheia, consistiam em homens de tribos vizinhas, a mais próxima era a dos guacaris, serem convidados pelas guerreiras icamiabas a irem às margens de um lago chamado Iaci-Uaruá (Espelho da Lua), onde essas mulheres mantinham relações sexuais com eles. Depois disso, elas mergulhavam no lago. Buscavam no fundo dele o barro esverdeado para moldar o muiraquitã, presenteando seus companheiros com esse amuleto que traz sorte a quem o usa. No ano seguinte, as índias davam à luz as crianças que nasceram dessas relações, e acabavam por ficar somente com as filhas... os filhos eram entregues para viver com os pais.

Se existiram ou ainda existem, não dá para saber ao certo, mas a força e a presença dessas valentes guerreiras vão ficar ainda por muitos e muitos anos na memória das pessoas, por serem as principais responsáveis pelo batismo de um dos maiores rios do mundo e do maior estado em extensão territorial do Brasil, que abriga a maior floresta tropical do planeta Terra, a Floresta Amazônica.

Agile, strong and violent...

This describes the women in villages of the Icamiaba tribe that live, or lived, isolated in the middle of the Amazon jungle. The most accepted meaning of the tribe's name is “women without husbands”; the “Amazons” designation came from Europeans referencing the Ancient Greek mythology of female warriors in Asia Minor. The legend of these native women, that fought naked, were extremely skillful with the bow and arrow and kept men away from their tabas (houses), might be one of the few that is not purely legend. In early 16th century there are records of confrontations between Spanish explorers with these female fighters on the margins of the then called Big River, or Mar Dulce. Because of the female warriors, the river's name was even changed to Amazon. There is also a last record from 1967, of a native that tells of being prisoner to a tribe of women for a week, being forced to take part in their moon-dedicated festivities.

These parties, that generally happened once a year on full-moon nights, consisted in men from neighboring tribes (the nearest being the Guacaris) being invited by the Icamiaba warrior women to come to the margins of the Iaci-Uaruá (Moon Mirror) Lake, where the women would engage in sexual relations with the men. Afterward, the women would dive into the waters. They sought the green mud at the bottom, to sculpt the muiraquitã, presenting their companions with this good-luck charm. Next year the women would give birth to children from these relationships, but kept only the daughters... boys would be given to the fathers for upbringing. If they actually existed or not is hard to determine, what is sure is that the strength and force of these brave warriors is guaranteed to occupy a place in people's memories for centuries to come, being the main reason behind the names of both the world's widest river and also Brazil's biggest state, that covers most of the largest tropical forest on planet Earth, the Amazon Jungle.

EDDY BARROWS

LAYOUT
LAYOUT

EBER FERREIRA

FINISHES
FINISHES

NATÁLIA MARQUES

CORES
COLORS





Febre, loucura e até mesmo... morte.

Esses são os sintomas ou consequências de quem estiver na presença do Anhangá. Criatura que habita as matas, principalmente do Norte, Nordeste e Centro-Oeste brasileiro. Diferentemente da maioria das outras criaturas do folclore, esse cervo branco de chifres com pelos, uma cruz na testa e olhos em chamas não foge diante de um ser humano. Ele o encara. Desafia quem ameaça ou é pego desmatando as florestas onde ele vive. Quem deveria fugir são os que resolvem se embrenhar pelos lugares ao menor sinal da sua presença diabólica. De tão temido pelos índios, recebeu o *status* de demônio pelos padres jesuítas durante a tentativa de catequização no período da colonização, que possuíam um temor excessivo de avistarem o Anhangá... e não é pra menos, não é?

É um dos mitos mais populares entre os indígenas, estando presente em diversas lendas das variadas tribos que habitam ou habitavam o Brasil. Era inicialmente um espírito maligno, às vezes sem forma, às vezes na forma de um pajé bem velho. Mudou completamente de aparência durante o período de colonização, trazendo aspectos dos seres das religiões pagãs europeias anteriores ao cristianismo predominar no continente. Os religiosos da época pregavam que essas criaturas/deuses de características cervídeas eram o próprio Diabo, afastando de vez os fiéis de qualquer tentativa de voltarem a essas religiões, fazendo com que muitas fossem extintas e essas criaturas se tornassem apenas mito de uma outra era bem remota. Exatamente a mesma tentativa de tática usada com os indígenas brasileiros, mas não teve tanto efeito assim como com os pagãos europeus. Deve ser porque o Anhangá ainda deve estar por aí, fazendo mais algumas vítimas.

Fever, madness and even... death.

These are the symptoms or consequences of being close to the Anhangá, a creature that inhabits woodlands, mostly in Brazil's North, Northeast and Midwest. This white doe with hairy antlers, a cross on its forehead and flaming eyes, doesn't run from human beings, unlike most other folklore creatures. It will stare them down. It confronts anyone who threatens or is caught cutting down trees. These invaders are the ones who should flee at the slightest indication of its diabolical presence. It is so feared by native-Brazilians that it received the status of demon from the Jesuit missionaries during the colonization period. They had an excessive fear of sighting the Anhangá, and for good reason.

It is one of the most popular myths amongst native-Brazilians, being present in various legends of various tribes that live or have lived across the country. It was originally an evil spirit, sometimes bodiless, sometimes in the form of an old shaman. It had a complete change of appearance during the colonization period, bringing aspects of creatures from pre-Christian European pagan religions. Christian religious leaders at the time would say that these creatures/gods with deer-like characteristics were the very Devil himself, to keep the faithful from ever returning to their pagan roots. Many of these primitive religions went extinct and these creatures became myths of a remote era. Exactly the same tactic was used with native-Brazilians, but with less success than European paganism, probably due to the Anhangá still being out there, hunting victims.





BOITATÁ

BOITATÁ

Fique imóvel, feche os olhos e não respire...

Essas são as ações que se deve tomar quando avistar ou se defrontar com uma das criaturas mais famosas do folclore brasileiro: o Boitatá. Corre-se o risco de ficar cego e louco caso essas orientações não sejam seguidas. Ainda assim, se não der certo e a perseguição continuar, deve-se atirar alguma coisa feita de ferro nele, livrando-se temporariamente da cobra. Ao ser atingida pelo objeto, se desfaz em olhos dos animais e humanos, uma vez devorados por ela, e em labaredas azuis e amarelas. E, se o invasor não ficar cego e louco, terá seus olhos comidos por essa enorme serpente flamejante. Há descrições em que o Boitatá se transforma num pedaço de madeira ou galho de árvore em brasas, podendo ferir e matar aqueles que adentram nas matas e florestas com o intuito de prejudicá-las de alguma forma.

O nome Boitatá vem do tupi-guarani e significa cobra (boi) de fogo (tata). Em algumas regiões, é *Mboitatá* ou *baetatá*, que deriva para “coisa de fogo”. Um dos primeiros registros escritos desse ser, assim como essa última grafia e a descrição de alguns outros “fantasmas” ou “demônios”, está na *Carta de São Vicente* escrita em 1560 pelo padre José de Anchieta a seus superiores, que descrevia flora, fauna e costumes dos índios e europeus que habitavam parte da região do litoral paulista na época da capitania de São Vicente. Na carta, Anchieta fala dos aspectos da criatura de deixar “facho cintilante” e que “acomete rapidamente os índios e mata-os”.

A descrição dela passa por algumas alterações, sendo em alguns lugares, provavelmente devido ao termo inicial “boi”, como um touro gigante de um só olho brilhante. Em outros, sua origem, ou aparecimento aos humanos, está relacionada a um dilúvio durante um longo período de total escuridão. A serpente foi obrigada a sair do buraco onde hibernava devido à inundaçãõ, devorando os olhos dos sobreviventes para poder enxergar durante os dias de trevas. Terminando por ficar muito fraca por só se nutrir de olhos, ela se desfaz em fogo nas águas da inundaçãõ, e ressurgue tempos depois em regiões de matas, alimentando-se novamente de olhos e se desfazendo em seguida, num terrível ciclo sem fim.

Stay still, close your eyes, don't breathe...

These are the recommended actions to take when you see or come face to face with one of the most famous creatures of Brazilian folklore: the Boitatá, a giant snake. There is the danger of going blind or mad if these orientations are not followed. Even so, if nothing works and a chase ensues, an iron object must be thrown at the snake, so as to be rid of it, at least temporarily. Once hit by the iron object, the snake will dissolve into yellow and blue flames and the eyes of animals and humans it once ate. Even if the human invaders avoid going blind or mad, they will have their eyes devoured by this enormous flaming snake. There are descriptions of it turning to wood or flaming tree branches, hurting or killing those that enter woodlands or forests with the intention of doing any form of harm.

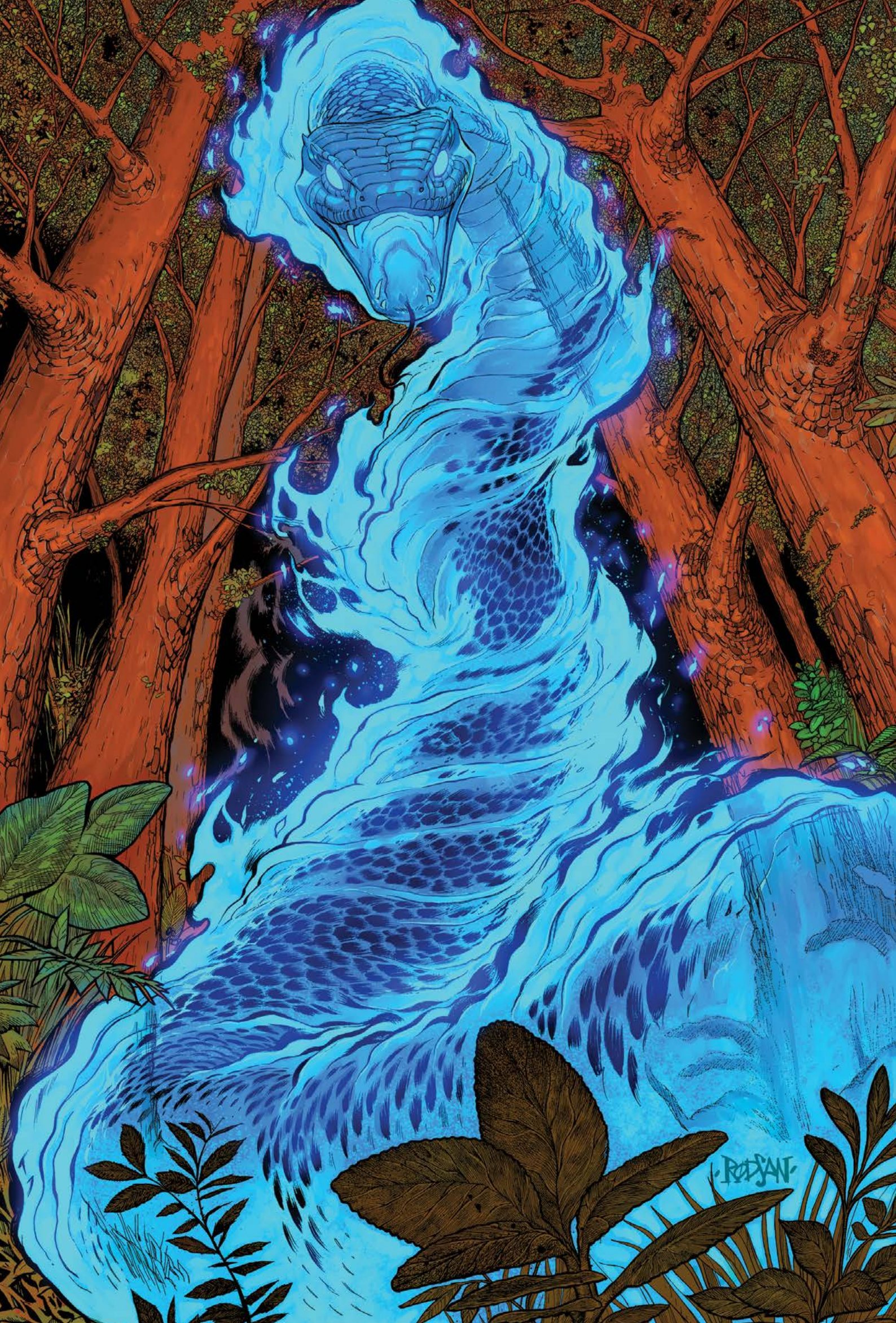
The name Boitatá comes from the Tupi-Guarani language and means snake (boi) of fire (tata). In some regions of the country it is Mboitatá or baetatá, derived from “thing of fire”. One of the first writings about this being, with this last spelling and alongside other descriptions of “ghosts” or “demons”, is in Saint Vincent’s Letter. Written in 1560 by the missionary José de Anchieta to his superiors, it described fauna and flora, and local costumes of native-Brazilians and Europeans living at the time in the Saint Vincent region. In the letter, Anchieta writes of the creature’s traits of leaving a “shining trail” and “rapidly tackling the natives and killing them”.

The Boitatá’s appearances’ go through a few changes and in some parts is a giant bull (probably due to “boi” meaning bull in Portuguese) with only one shining eye. In other regions it’s origin, or at least when it started showing itself to humans, is related to a flood during a time of complete darkness. The enormous serpent was forced to leave the hole where it was hibernating, devouring the eyes of survivors of the flood so as to see during the dark days. Becoming very weak due to eyes being it’s only diet, it dissolves into fire on the floodwaters and reappears later in woodlands, to feed on more eyes and dissolve into fire again, in a terrible and endless cycle.

ROD SAN

LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





RODAN

BOTO

RIVER DOLPHIN

Um baile. Um homem irresistível.
Um filho inesperado.

O Boto emerge dos rios em noites de luar, muito calor e dias de festas na beira dos rios. Nesses dias há uma maior quantidade de moças desavisadas mais suscetíveis a ser suas “vítimas”, agora transformado em um galante rapaz que nunca tira seu chapéu, usado para esconder seu orifício de respiração quando está na forma animal. As moças deslumbradas com a sua beleza, bailado e prosas, se dispõem a acompanhá-lo a um lugar mais ermo, onde as engravida. Algumas são levadas ao fundo das águas, onde conhecem o seu palácio submerso. As mulheres, ao voltarem da fortuita relação, ainda detêm por muito tempo paixão por ele, mesmo ele desaparecendo sem dar notícias, ignorando o fato de ser pai. Os filhos que têm sua paternidade desconhecida, geralmente os primogênitos, em muitos lugares, ainda são chamados de filhos do Boto. Comumente ele tem predileção pelas virgens e solteiras, sendo assim o mito tem a função de repreensão a atitudes distantes dos valores morais, alertando as mulheres para não se envolverem amorosamente com homens que não assumam compromissos formais com elas, evitando assim que fiquem grávidas antes do casamento. Vale lembrar que não é só em festas noturnas que o Boto apronta com mulheres em período fértil. Contam que algumas índias foram surpreendidas enquanto se banhavam nas águas onde ele morava, ganhando um rebento no ventre.

Alguns folcloristas, como Couto Magalhães, apresentam o Boto protetor dos animais aquáticos. Esse também resguardaria embarcações, principalmente aquelas onde estão mulheres gestantes. Nessa linha de benfeitor da fauna marítima, José Carvalho, outro folclorista, relata que ouviu o depoimento de um pescador que teria sido sequestrado por um grupo de Botos disfarçados de soldados após ele ter arpoado um boto. Foi levado a um lugar desconhecido e obrigado a tratar do animal que ferira. Dias depois foi levado de volta a terra pelos Botos, novamente vestidos de soldados. Pode ser que seja somente uma história de pescador, pode ser que não. De qualquer forma, o mais seguro é não fazer mal a bicho nenhum e tomar muito cuidado com desconhecidos, ainda mais com aqueles muito charmosos e simpáticos, e que usam um suspeito chapéu.

A dance. An irresistible man.
An unexpected son.

The River Dolphin leaves the river on hot nights with a clear moon, when there are parties by the river's margins. On such days there are many imprudent girls susceptible to the aquatic being, who will turn into a gallant youth, never taking off his hat that covers his animal's breathing hole. He drinks *cachaça*, the local spirit, and dances all night long. Young women, dazed by his dance moves, good looks and charming conversation, accept his invitation to go to a more secluded location, or even down to the river, where he impregnates them. Some are taken to the water's deep, where they encounter his underwater palace. These women, returning from the fortuitous relationship, keep their passion burning for a long time, even though the dolphin disappears without notice, unaware of being a father. Due to this legend, children with unknown paternity, mostly the first-born, in many places are to this day called the sons and daughters of the River Dolphin. He has a preference for virgins and single women, therefore functioning as another myth that reprehends attitudes far from the moral norm, warning women away from men that will not make a formal commitment to them and so avoiding pregnancy before marriage. It is worth noting that it is not only at parties that the River Dolphin approaches women during their fertile period. Some native women were surprised by him as they bathed in the waters close to his dwelling, consequently gaining a newborn.

Some folklore researchers, for example Couto Magalhães, talk of the River Dolphin as a protector of water animals, having its origin in native supernatural beings such as the Uaiará. He would also protect ships, especially those with pregnant women onboard. In this vein of water wildlife benefactor, another folklore researcher, José Carvalho, in *The Geography of Brazilian Myths* by Câmara Cascudo, tells of hearing from a fisherman that he had been kidnapped by a group of River Dolphins disguised as soldiers after he had harpooned a dolphin. He was taken to an undisclosed location and forced to treat the animal he had harmed. Three days later he was taken back to land by the River Dolphins, again dressed as soldiers. Maybe it's just another fisherman's tale, maybe not. The best thing, just to be sure, is to never hurt any animal and be wary of strangers, even more so of those that can be charming and sympathetic, donning a suspicious hat.

LUCAS WERNECK
LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





Wesley
Warneck
18

BRADADOR

RANTER

Gritar, bradar, lamentar...

É o que faz o Bradador em alto e bom som, após a meia-noite das sextas-feiras, atravessando descampados nas áreas rurais mais afastadas. Sua presença é mais comum nos estados de São Paulo e Paraná, porém Minas Gerais e Santa Catarina também já foram visitados por ele. Sabe-se que não é espírito, fantasma ou assombração, algo etéreo. Como se sabe disso? É porque ele teria o corpo mumificado, um corpo seco, algo próximo a um morto-vivo. Na realidade, também não se sabe disso com tanta certeza, mas estudiosos afirmam que é isso mesmo. Ninguém nunca o viu, e, provavelmente, quem o viu, morreu. O fato é que seus torturantes berros ecoam terrivelmente aos ouvidos causando muito terror aos que almejam uma boa noite sono. É uma criatura atormentada por não encontrar paz no mundo dos vivos nem do dos mortos. Um corpo desenterrado e que teria que cumprir sua penitência na Terra até o fim dos tempos.

O Bradador seria uma derivação da Zorra Berradeira, do folclore português, uma mulher encantada que não cumprira com obrigações religiosas sendo castigada a viver nas formas entre a da zorra (raposa velha, também tem o significado de rameira em algumas regiões de Portugal), de uma cabra preta e de um urubu repugnante, dependendo da distância que se vê; e, durante as madrugadas, assim como a versão masculina brasileira, põe-se a berrar histericamente sem parar pelos campos. Ambos, quando lançam suas gritarias agonizantes, não deixam ninguém continuar a dormir, seja gente, seja bicho. Quem topa com qualquer uma dessas criaturas, recomenda-se tampar os ouvidos e correr o mais depressa que conseguir até chegar num local seguro.

Scream, rant, moan...

This is what the Ranter does after midnight, loudly, every Friday night as he crosses barren fields of isolated rural areas. His presence is most common in the states of São Paulo and Paraná, but he has also been known to visit Minas Gerais and Santa Catarina. He is not an ethereal being, neither spirit, ghost or wraith. How can we be sure? He seems to be a mummified body, a dry corpse, something akin to a zombie. Actually, even that much is uncertain but it is what the researchers say. Nobody has ever seen him, and those that have, died. It is however irrefutable that his torturous screams eco in the ears of those that long for a good night's sleep. The Ranter is tormented by not finding peace, neither in the land of the living nor the dead, an unburied body that will have to endure its penance on Earth until the end of times.

The Ranter creature would have its foundation in the Zorra Berradeira (Screaming Lady) of Portuguese folklore, an enchanted woman that didn't fulfill her religious obligations, being condemned to live in the forms of a zorra (meaning old wolf, but also harlot in some regions of Portugal), a black goat and also a disgusting vulture, depending on the circumstances. And during early morning, just like the Brazilian version, she shouts hysterically and non-stop over the fields. Both, with their agonizing screams, do not let anyone in earshot sleep, be it animal or human. Whoever encounters one of these creatures is recommended to close their ears and run as fast as they can, to reach a safe haven as soon as possible.

ALEX SHIBAO

LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





ALEX
STRABO

BRUXA

WITCH

Cuidado: ela só cumprimenta com a mão esquerda.

Essa é uma das características que podem sugerir de que a pessoa é uma das mais populares lendas mundiais, a Bruxa. Ela sempre esteve presente entre o imaginário, ou não, de vários povos de todos os continentes. A lenda fez parte de um período bem triste da História: a perseguição e morte injusta de muitas pessoas, não só mulheres, principalmente dos séculos 15 a 18, por bruxaria, em especial durante as condenações arbitrárias da Santa Inquisição. Antes disso, desde a Grécia Antiga até os reinos medievais anglo-saxônicos, esses já possuíam figuras que se assemelhavam às conhecidas hoje em dia. Têm participação cativa nos contos de fadas. A lenda ganhou uma vasta literatura, além de séries famosas e grandes produções cinematográficas de diversos gêneros, não só terror, ao qual ela pode ser facilmente associada. No geral, as bruxas são velhas de nariz adunco verruguento, possuem uma grande corcunda, fazendo sempre alguma poção no seu caldeirão, e, depois de reuniões com o Diabo e outras bruxas, nas noites de sexta-feira, saem voando montadas em suas vassouras mágicas.

No Brasil, o que a diferencia do resto do mundo, segundo A. S. Franchini no livro *As 100 melhores lendas do folclore brasileiro*, é a habilidade “de se transformar em coruja, morcego ou mesmo em uma mariposa negra”. Por causa do seu poder de mutação, entram nas casas por qualquer frestinha. Assim como ocorre no caso do Lobisomem, em que o sétimo filho não batizado corre o risco de se transformar no monstro metade homem metade lobo, a filha caçula de sete irmãs pode se transformar numa maléfica bruxa quando chega no sétimo aniversário se não for batizada. A Bruxa leva as crianças que não dormem à noite e são mal-educadas. Depois de raptá-las, suga-lhes o sangue. Também costumam sugar o sangue do umbigo de bebês de mães ou parteiras que não deixam uma tesoura aberta debaixo da cama onde a criança foi parida até o sétimo dia após o nascimento. Símbolos sagrados costumam funcionar contra elas, e alho ajuda a mantê-las distantes. Algumas cabeças de alho penduradas pelas portas e paredes podem, a partir de agora, começar a fazer parte da decoração da casa.

Beware: she only greets you with her left hand.

This is one of the characteristics that can suggest that someone is one of the most popular myths in the world, the Witch. She has always been present in the imagination, or maybe reality, of various nations on all continents. The legend is also part of a very sad time in History: the persecution and unjust death of hundreds of people, not only women, due to witchcraft accusations in the 15th and 18th centuries, most of these deaths in the arbitrary condemnations of the Holy Inquisition. Even long before this, since Ancient Greece and Anglo-Saxon medieval kingdoms, figures similar to the ones we hear of today have been present. They have guaranteed roles in fairy tales and the legend has gained a vast literature, along with famous TV series and immense cinematographic productions in various genres, not only horror, to which she can be easily associated. In general, witches are old women with warts and hook noses, have a large hunchback, are always making potions in their cauldron and after Friday nights meetings with the Devil and fellow witches, fly away mounted on their broomsticks.

What makes the witches in Brazil distinct from the rest of the world, according to A. S. Franchini in the book *100 Best Legends of Brazilian Folklore*, is the ability to “turn themselves into owls, bats or even a black moth”. Thanks to their power of mutation, they can enter houses through any small crack. Similar to the Werewolf, as the seventh unchristened son risks turning into the half-man half-wolf mutation, the youngest of seven daughters if not baptized can turn into an evil witch on her seventh birthday. The Witch takes misbehaving children that don’t want to go to bed at night and after kidnapping them, she drinks their blood. They also drink the blood of babies through the bellybutton, if the mothers or midwives don’t leave an open pair of scissors under the bed where they were born during their first week of life. Sacred symbols normally work against them and garlic keeps them at bay. Some heads of garlic hanging from the doorway and on the walls can now be incorporated into your house decoration.

YILDIRAY CINAR
LÁPIS, ARTE-FINAL
PENCILS, INKS

ADRIANO AUGUSTO
CORES
COLORS





CABRA-CABRIOLA

CABRIOLA GOAT

“Não abra a porta para ninguém que não seja eu...”

Assim sempre alertava uma mãe a seus filhos ao sair de casa para trabalhar quando começava a escurecer. A Cabra-Cabriola, o monstro com uma bocona repleta de dentes saltados e muito afiados de onde saem chamas e fuligem, igualmente de seus olhos e narinas, aparecia na porta e gritava para as crianças abrirem. Elas, muito astutas, não abriam porque não reconheciam a voz da mãe. O monstro tentou várias e várias vezes, sem sucesso. Um dia ficou à espreita, próximo da entrada da casa, e ouviu a mãe se despedir dos filhos. Treinou incessantemente até deixar sua voz bem próxima da mãe. Nem por isso conseguia disfarçar o tom grosso e metalizado de sua voz, e os irmãos não caíam na cilada da Cabra-Cabriola. Ela resolve então usar uma bigorna e uma marreta e bater na língua dolorosamente até deixá-la mais fina. Na noite seguinte, a Cabra-Cabriola finalmente consegue enganar as pobres crianças, e ferozmente as devora.

Essa lenda de origem europeia, trazida pelos portugueses, tem inclusive bastante semelhança com um conto chamado *O lobo e os sete cabritinhos*, dos irmãos Grimm. O fato de a criatura ter descrições caprinas, como os sátiros das religiões pagãs, também remete a sua origem no Velho Mundo. Seu nome está relacionado ao movimento que faz quando caminha, o cabriolar, que é o saltar, balançar e fazer movimentos sinuosos com seus quadris. Diferentemente da maioria dos outros monstros do folclore brasileiro, como pode ser visto, é esperta, manhosa. Mas, igualmente a muitos outros, adora encher a barriga com criancinhas, dessa vez não só as malcriadas e desobedientes, mas todas aquelas que caem nas suas artimanhas. Caso aconteça da Cabra-Cabriola aparecer na sua casa e conseguir entrar, apenas te resta se esconder, rezar ou se arremessar de alguma janela para evitar de ser a próxima refeição do monstro.

“Don't open the door for anybody, except me...”

This is how a mother would always alert her children at sunset, when leaving the house to work. The Cabriola Goat, the monster with an immense mouth full of sharp buck teeth, leaking flames and soot from both eyes and nostrils, would appear on doorsteps and shout inside for children to open the door. The children, not recognizing their mother's voice, refused every time. The fiend tried various times, to no success. One day it hid close to the front door and heard the mother say goodbye to the children. It practiced incessantly until its voice was similar to their mother's. Even so, it couldn't disguise the metallic, gruff tone and the brother's didn't fall for the Cabriola Goats ruse. It then decides to use an anvil and hammer to painfully hit it's own tongue, turning it thinner. The following night it finally manages to fool the poor children, and hungrily devourers them.

This European legend, brought to Brazil by the Portuguese, is very similar to a Brother's Grimm tale called *The Wolf and the Seven Goats*. The fact that the creature has goat qualities, such as the satyrs of pagan religions, also refers to its Old World origins. Its name is related to the way it moves, *cabriolar*, that means to jump, swing and make sinuous movements with ones hips. Contrasting to many other Brazilian folklore monsters, as it can be seen it has to be smart and deceiving. But then, similar to most monsters, it also loves to fill its belly with small children, and not only the disobedient and insolent but all those that fall prey to its ploys. If the Cabriola Goat comes to your house and manages to enter, your only chance is to hide, pray or throw yourself out of a window, to avoid being the monster's next meal.

WILTON SANTOS

LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





CAIPORA

CAIPORA

“Vambora, Jaum!”

Isso é o que ordenou a Caipora, montada num porco do mato, atravessando uma roda de caçadores que assavam na fogueira um tatu transpassado por um espeto, já sem as vísceras e com a carne torrada, o João (Jaum).

No mesmo instante, o bicho salta das chamas e põe-se a acompanhá-la. Desaparecem na floresta do município de Augusto Severo-RN. Ressuscitar animais é um dos dons da Caipora, controversa criatura do lendário brasileiro, a começar pelo seu sexo. Existe tanto a versão feminina quanto a masculina, ambas bem conhecidas. A masculina é um caboclo muito forte e atarracado, com pelos bem pretos cobrindo o corpo todo, montado numa grande queixada. Sofre variações: em Minas Gerais, é caolho; em Pernambuco, tem um só pé; e, já no Sul, é um gigante que anda rodeado por porcos-do-mato. Às vezes é um indiozinho animado e esperto. A Caipora moça pode ser uma cabocla bonita e brava, que chega a dar surra de cipó no homem que a trai ou a troca por outra. Pode ser também uma mulher negra ou uma índia, coberta de pelos e grande cabeleira, com risadas estridentes e movimentos sinuosos. Essa última, ganhou penas nas vestes, além de pele e cabelos vermelhos, no programa *Castelo Rá-Tim-Bum*, transmitido na década de 1990 pela TV Cultura.

De forma geral, a Caipora, às vezes aparece como Caapora ou o Caipora, mora e protege as florestas. Uma das significações do seu nome é “habitante das matas”. Uma outra tem o sentido de espírito mau, perverso. Aquele que encontra a figura tem azar durante o dia todo. Um caçador ou pescador “Caipora” quer dizer que fracassou em suas empreitadas, assim, uma pessoa pode receber essa mesma denominação quando a vida a maltrata e nunca tem sucesso em nada. Protetor da fauna, menos dos pássaros, o caçador ou pessoa ao entrar na mata deve oferecer-lhe pinga e/ou fumo. Também aceita mingau, mas sem sal ou açúcar, ou pimenta, e fica enfurecido caso sinta o menor traço desse condimento na refeição. Aquele que adentrar no seu território não respeitando os dias e horários certos, como não caçar às segundas-feiras e ao pôr do sol, será assustado pelos seus gritos e assobios, pode ser cruelmente atacado por ele mesmo ou por outros animais a seu mando. Respeitar e cuidar da natureza é imprescindível, ainda mais com alguém protegendo ela, como o ou a Caipora.

“Let’s go, Johnny!”

That’s what Caipora ordered, mounted on a wild pig, riding through a circle of hunters that roasted an armadillo, John, on a stick over a campfire, already without innards and his exposed meat toasting. At that instant the animal jumps up out of the flames and runs after him. They disappear into the forest that surrounds the town of Augusto Severo, in the state of Rio Grande do Norte. To bring animals back to life is one of the Caipora’s powers, and it’s one of the most controversial creatures of Brazilian legend. To begin with, it’s gender: there are both female and male versions, equally well known.

The male is a strong and short *caboclo* (of mixed Indigenous Brazilian and European ancestry), with black hair covering his whole body, mounted on a huge wild boar. There are many variations: in Minas Gerais he only has one eye, in Pernambuco he only has one leg and in the South he’s a giant that is always surrounded by wild pigs. Sometimes he’s a very smart native. A female Caipora can be a pretty and jealous *cabocla*, that gives a vine whipping to the man that betrays her or leaves her for another woman. She can also be a black woman or a small and strong native, covered in hairs with a long hairdo, shrill laughter and sexy movements. During the 1990’s, this version was on a TV program, *Castelo Rá-Tim-Bum*, sporting red hair and skin, and feathered clothing.

In general, the Caipora, sometimes written as Caapora, lives in and protects the forest. One of the meanings of its name is “forest inhabitant”. Another meaning can be “evil spirit”. Those that encounter the creature have bad luck all day. A hunter or fisherman “Caipora” means they failed in their quest for prey and so a person might receive this nickname if they are unsuccessful in their endeavors. The Caipora is a protector of wildlife, but not of birds, and a hunter or person that enters the forest must offer him *pinga* and/or tobacco. He also accepts porridge with no sugar, salt or pepper and becomes angry at the slightest hint of these condiments in his food. Those that enter his territory without respecting the right times and days, such as not hunting on Mondays or during sunset, will be terrorized by his whistles and screams, and can expect to be cruelly attacked by him or by animals under his command. To respect and care for nature is indispensable, even more so if one, or both, of those protecting it is the Caipora.

RONAN CLIQUET

LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





Franz
Cluett
18

CAPELOBO

CAPELOBO

O Lobisomem dos índios...

Essa é uma das definições de alguns folcloristas para esse ser que vem aterrorizando os povos indígenas e caçadores, sobretudo nas terras próximas aos rios, em especial dos estados do Pará e Maranhão, mas, aos poucos, sua fama tem se alastrado para outras regiões do Brasil. A definição vem devido à extrema violência com que a criatura ataca suas vítimas, e geralmente gritos e rugidos acompanham sua chegada e seus atos. O nome Capelobo vem da junção do substantivo *lobo* com *capê*, que é igual a torto, manco, trôpego. Por isso, em alguns lugares, pode vir a ter somente um pé, pata ou casco, que teria o formato arredondado lembrando o fundo de uma garrafa, que pode indicar a presença de outro ser menos danoso do nosso folclore, o Pé-de-Garrafa.

Com uma ou duas pernas, o Capelobo é implacável ao rasgar a garganta das suas vítimas e beber seu sangue. Também lhes dá um abraço, fura seu crânio e suga todo o cérebro delas com seu longo nariz de tamanduá, o focinho mais comum. Há descrições como sendo algo semelhante a uma anta, porco ou cachorro. Difícil encontrar o relato de alguém vivo que possa confirmar com exatidão. Seu corpo pode ser de anta ou humano carregado com muitos pelos compridos. Ataca também filhotes de cães e gatos para se alimentar. Dizem que quando alguns índios ficam muito velhos, sem condições de se cuidar por conta própria, dependendo de filhos e netos, eles podem se tornam o Capelobo sem que haja necessidade alguma de ritual, magia ou coisa semelhante. Seu ponto fraco, assim como seu companheiro de terror Mapinguari, é a barriga, mais precisamente o umbigo. É esse o único meio de se safar de um confronto com todo o sangue no corpo e a massa cefálica dentro no crânio.

Brazil's native werewolf...

This is one of the definitions used by some researchers for this supernatural being that terrorizes native hunters and communities, mainly close to rivers in the states of Pará and Maranhão, but its fame has slowly spread to other regions of Brazil. This characterization is due to the extreme violence with which the creature attacks its victims, and most often than not screams and growls announce its arrival and vicious acts. The name *Capelobo* is a combination of *lobo* (wolf) and *capê*, which means lame, crooked and crippled. That is why, in some places, the Capelobo might only have one foot, paw or hoof, as round as the bottom of a bottle, that might also indicate the presence of another less aggressive being from our folklore, the Bottle Foot.

With one or two legs, the Capelobo is implacable as it rips open the throats of its victims and drinks their blood. It also holds them to his body in a mortal hug, breaks their skull and sucks out their brain with its long anteater's nose. There are descriptions of it being similar to a tapir, pig or dog. It's hard to find an account of anyone alive that can confirm an exact description. Its body can be of a tapir or human covered in long hair and it often eats small dogs or kittens. It is said that when some Brazilian natives become too old, without conditions to fend for themselves and are dependent on sons and relatives, without the aid of ritual or magic, become the Capelobo. His weak spot, just like companion in terror Mapinguari, is the stomach, to be exact the belly button. Use this knowledge in a confrontation with the Capelobo, to survive with all your blood still in your body and your brains safely inside your skull.

JULIO BRILHA
LAYOUT
LAYOUT

OREN JUNIOR
FINISHES
FINISHES

NATÁLIA MARQUES
CORES
COLORS





CARBÚNCULO

CARBUNCLE

Fama, riquezas e vida eterna.

São algumas dessas coisas que o Carbúnculo pode oferecer a quem o tiver em suas mãos. Seria uma versão tupiniquim do gênio de *Aladim e a lâmpada maravilhosa*, história do mundo árabe, difundida no ocidente por Antonie Galland, ganhando depois diversas adaptações. Diferentemente do conto registrado pelo francês, o Carbúnculo não está aprisionado em alguma lâmpada ou qualquer outro lugar, vive por aí, entre as grutas e matagais das regiões mais afastadas do estado do Rio Grande do Sul, sendo quase impossível ser apanhado. Ainda que muito grande, é bem ágil e rápido, consegue subir em árvores e barrancos com extrema facilidade. O diamante na cabeça auxilia nas suas fugas por seu brilho intenso, causando uma cegueira momentânea, fazendo com que os que estão em seu encalço percam o senso de direção. Essa pedra preciosa cai de sua testa de 100 em 100 anos, fazendo o bicho despertar de sua hibernação.

Pessoas contam que o sacristão, após flagrar a fuga do réptil avantajado numa lagoa, o perseguiu e conseguiu capturá-lo, após grande dificuldade. Em casa, o alimentava e cuidava do bicho com muito zelo. A criatura fantástica começou a lhe oferecer casas, fazendas, muito dinheiro, prestígio, e o sacristão, não conseguindo se decidir se continuava seus afazeres na igreja de São Tomé ou não, foi deixando de lado suas tarefas profissionais. Além disso, à noite o Carbúnculo se transformava numa amável mulher. O segredo do devoto sacristão é descoberto. Ele vai preso e a criatura foge. Julgado e condenado, é levado à forca. Quando está para ser cumprida sua pena capital, o Carbúnculo emerge da lagoa, bem maior do que já era, abrindo sulcos na terra, abalando as estruturas das casas e provocando pânico na população. O sacristão é salvo pelo amigo. Eles fogem por rios para terras bem distantes. Mesmo após centenas de anos, o sacristão parece viver entre as montanhas de moedas de ouro, objetos raros e riquezas incalculáveis, ao lado da sua criatura fiel e salvadora. O Carbúnculo é um dos poucos personagens do folclore nacional que seria seguro encontrar por aí... ele não vai te devorar, comer seus olhos, te afogar ou sugar seu sangue, e, melhor ainda, pode até ser de grande serventia tê-lo ao seu lado, principalmente se estiver, literalmente ou figurativamente, com a corda no pescoço.

Fame, riches and eternal life.

These are some of the things that the Carbuncle may offer to whomever has him in their hands. It is a native Brazilian version of the Arab story of *Aladdin's Lamp*, taken to the West by Antonie Galland and later gaining many adaptations. Differing from the French version, the Carbuncle is not held prisoner in a lamp or anywhere else. He is free, almost impossible to catch, living somewhere amidst the caves and forests of the most isolated parts of the state of Rio Grande do Sul. Even though he is very big, he is also agile and fast, climbing trees and small hills with ease. The diamond on his head aids his escapes with its bright shine, causing temporary blindness and disorientation to those that are pursuing him. This precious stone falls from his forehead every 100 years, waking the Carbuncle from his hibernation.

People tell of the sacristan that, after surprising the monstrous reptile mid-flight over a lake, took pursuit and managed, with considerable difficulty, to capture him. At home the sacristan fed and looked after the animal with great care. The fantastical creature began offering houses, farms, piles of money, prestige, and the sacristan, unsure if he should continue with his obligations at the Church of Saint Thomas, slowly let his tasks slip. To make matters worse, at night the Carbuncle would transform into a lovely woman. The devout sacristan's secret is found out. He is then arrested and the creature escapes. Tried and condemned, the sacristan is to be hung. Just as the capital punishment is to be carried out, the Carbuncle emerges from the lake, bigger than ever, so large that he makes grooves in the earth and razes houses to the ground, provoking panic in the surrounding crowds. His friend thus saves the sacristan. They escape following rivers to faraway lands. Even after hundreds of years, the sacristan is still alive, surrounded by piles of gold coins, rare objects and incalculable riches, with his loyal savior by his side. The Carbuncle is one of the few characters of Brazilian folklore that would be safe to encounter... he won't devour you, eat your eyes, drown you or drink your blood. Better still, he might be very useful to have by your side, especially if you, literally or figuratively, have a noose around your neck.

MARCELO COSTA

LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





CAVALO-MARINHO

SEAHORSE

O Hipocampo...

Na mitologia grega, é o animal metade cavalo, metade peixe que leva no dorso ou traciona o veículo do deus Poseidon, ou Netuno (mitologia romana). Nas literaturas brasileiras sobre folclore, ambos os nomes, Hipocampo e Cavalo-Marinho, são encontrados para se referir ao ser magnífico que vive sempre escondido no meio da Floresta Amazônica. Não é uma lenda genuína de origem indígena, não havia cavalos no Brasil antes da colonização, então ela foi trazida pelos europeus e adaptada ao imaginário do “novo continente”. Diferentemente do mito greco-romano, aqui no Brasil o Cavalo-Marinho não é comumente descrito como meio cavalo, meio peixe. Ainda continua a dar passeios em rios e lagos, residindo algumas vezes dentro das águas, sobretudo do Rio Amazonas, contudo sua forma é a de um cavalo comum. Bom, não tão comum assim. Pode até haver equinos muito brancos, porém não com a pelagem tão alva e tão macia quanto a do Cavalo-Marinho. Os olhos são humanos e muito tristes. Na testa possui uma estrela dourada, de um brilho ofuscante. A crina e a cauda são fios de puro ouro.

Dizem que quem conseguir pegar ao menos um desses fios, além de ficar muito rico, terá muita sorte. Também é um amuleto contra assombrações. O problema é conseguir se aproximar do bicho. É rápido como um raio que parte o céu em dia de tempestade. Desaparece antes que alguém consiga esfregar os olhos para se certificar de que não é uma miragem, uma ilusão.

Sua aparição acontece em outra lenda com pouca ou nenhuma relação com a forma que ele foi apresentado até aqui. Na história popular *Bumba Meu Boi*, um fazendeiro, senhor de escravos, tem seu boi preferido morto por um de seus escravos para lhe arrancar a língua e poder satisfazer os desejos de sua esposa grávida. Os dois fogem com medo de ser castigados. Anos mais tarde retornam com a criança, que, pelas ossadas do boi, o ressuscita e o casal consegue, assim, o perdão do patrão, que na lenda, em alguns lugares, é chamado de Cavalo-Marinho.

The Hippocampus...

In Greek mythology, it is the half-horse, half-fish creature that carries Poseidon (or Neptune in the Roman mythology) on his back, or pulls his chariot. In Brazilian folklore literature both names, Hippocampus and Seahorse, are used for the magnificent being that forever lives hidden in the midst of the Amazon Jungle. It is not a genuine native legend, as there were no horses in Brazil before Colonization, so it was certainly brought here by Europeans and adapted to the New Continent's collective imagination. Unlike the Greek-Roman myth, in Brazil the Seahorse is not normally described as half-horse, half-fish, although it still wanders around rivers and lakes, sometimes living in the waters, most often in the Amazon River. However its form is that of a regular horse. Well, not that regular. There are very white horses, but none with the hair so fair and soft as the Seahorse. The eyes are human and very sad and on its forehead there is a golden star of a blinding brightness. The mane and tail are threads made of pure gold.

They say that whoever manages to acquire one of these threads will be both rich and lucky, and it is also a charm against ghosts of all kinds. The problem is getting close to the animal; it's faster than a lightning bolt in the middle of a storm and disappears before anyone can even rub their eyes to be sure it isn't a mirage, an illusion.

Its apparition also happens in another legend that has little or no relation at all with how it has been presented so far. In the popular story *Bumba Meu Boi* (a traditional folk dance from north-eastern Brazil) the favorite ox of a slave-owning farmer is killed by one of his slaves, so that the tongue can be cut out to satisfy his pregnant wife's wish. The slave couple, fearing for their lives, runs away. According to the legend, years later they return with the child who, using the ox's remains, manages to bring it back to life and thus the couple earns the owner's pardon. In some places the owner is called Seahorse.





M. S. 12
10-2018

CHIBAMBA

CHIBAMBA

Devorar as crianças que não dormem no horário.

O Chibamba tem esse hábito de se alimentar dos meninos e meninas que choram muito e resistem a cair no sono. A resistência acaba logo quando as crianças são ameaçadas pelos pais por uma possível aparição dessa criatura que faz parte das *angústias noturnas*, segundo Câmara Cascudo. É um mito de origem africana. Seu nome significa um estilo de canto e dança, em uma das formas de Bantu, família de língua africana. Em rituais festivos ou folclóricos africanos, quando é realizado esse tipo de dança lenta e compassada, um similar da roupa do Chibamba é usado, só que, em vez de folhas de bananeira, usam folhas de plantas locais. Apesar de o nome estar relacionado a um tipo de música, é uma criatura que não canta, grita ou fala qualquer coisa, apenas ronca. Isso mesmo, ronca como um porco, e é um barulho muito alto. Quando invocado, chega dançando no ritmo que o batizou.

Conhecido mais especificamente no sul de Minas Gerais, chegou no Brasil pelos escravos africanos. Provavelmente ganhou forma por intermédio das amas de leite. Elas levavam as crianças para assistir aos seus rituais religiosos e festividades culturais enquanto eram suas responsáveis. Nos terreiros, os pequenos tomariam contato com a figura do Chibamba, e alguns participantes da cerimônia estavam vestidos como tal, o que deixava as crianças de cabelos em pé. Então, acabou-se por ser uma criatura que agiliza a ida dos teimosinhos insones para a cama no horário sob a advertência de ser a refeição do bicho vestido de bananeira. Em algumas tribos de índios brasileiros há também rituais em que somente pajés se vestem com ramos, folhas e galhos, pintam o rosto ou usam uma máscara de madeira, formas semelhantes ao traje Chibamba. Em São Paulo, é um negro muito velho com as mesmas características antropofágicas.

Devour the children that don't go to bed on time.

The Chibamba has this nasty habit of feeding on little boys and girls that resist sleep and cry when it's bedtime. The resistance normally disappears as soon as the children are threatened by the parents with a possible appearance of this creature that is part of *nocturnal anxieties*, according to Câmara Cascudo. It's a myth of African origin and the name means a style of song and dance in some forms of Bantu, a family of African languages. In African festive or folklore rituals where this kind of slow and rhythmic dance is performed, clothes similar to those of the Chibamba are used, but with local leaves instead of banana tree leaves. Even though the creature's name is related to a specific type of music it doesn't sing, scream or speak at all, it can only snort. That's right, it snorts like a pig, and loudly. When summoned, it arrives dancing to the rhythm from where it took its name.

Known mostly in the south of the Minas Gerais state, it arrived in Brazil with African slaves and probably gained notoriety thanks to wet-nurses. They would take the children under their watch to see African based religious rituals and cultural festivities. At these *terreiros* (meeting places) the children could encounter the Chibamba, since some participants would dress to emulate it, and often be scared out of their wits as well. So it ended up being a creature that can pressure stubborn children to bed on time, under threat of being the next meal of the banana-tree leaf dressed monster. In some native Brazilian tribes there are also rituals in which only the *pajé* (shaman) will dress with sticks, leaves and foliage, paint their faces or use a wooden mask, producing a visual effect similar to the Chibamba. In São Paulo it is an old black man with the same anthropophagic characteristics.





• Allon Jefferson • 18 •

Wesley

CHUPA-CABRAS

CHUPA-CABRAS

Extraterrestre ou experiência genética militar?

O primeiro relato da aparição do Chupa-Cabras foi feito por Madelyne Toletino, da cidade de Canóvanas, em Porto Rico, 1995. A imprensa local associou a história do alienígena avistado por Madelyne com a morte de oito cabras na região em que teriam tido seu sangue completamente sugado. A notícia rapidamente se espalhou pelo país, e, com a mesma velocidade, em outros lugares do mundo começaram a aparecer animais mortos da mesma forma. México, Chile, Estados Unidos e até mesmo Rússia teriam sido visitados pelo vampiro. A criatura também andou pelo Brasil, fazendo vítimas em diversos lugares do país, em especial no Sudeste. O que se sabe é que é uma criatura que ataca e chupa o sangue de animais. As notícias mais comuns são de que ele tem preferência por animais menores, como cabras, ovelhas e galinhas, mas no Brasil ele também teria atacado animais de grande porte, como bois e vacas.

As suas primeiras aparições são descritas com grandes olhos vermelhos, espinhos nas costas, dentes grandes que saem da boca, e, em vez de dedos, as mãos teriam três afiadas garras cada uma, prontas para furar a jugular de qualquer ser que lhe possa servir de alimento. No começo dos anos 2000, começou a aparecer como um quadrúpede esqualido de fuça grande e de olhos azuis. O modo de agir é semelhante ao de outras criaturas do folclore brasileiro. Seus atos letais são apenas para suprir as próprias necessidades. Inexiste qualquer ética, advertência de cunho religioso ou conscientização ambiental. Não há registros que tenha atacado humanos.

Alguns fazem uma conexão entre o Chupa-Cabras e o ET de Varginha. Acreditam que são a mesma criatura, porque ambas têm ligação com fatores extraterrestres. Animais morreram de forma misteriosa em Varginha-MG no período dos eventos que se sucederam lá. O lugar da primeira aparição do Chupa-Cabras era próximo à base militar americana de Roosevelt Roads, fechada em 2004, e o exército brasileiro também estaria envolvido na ocultação do caso do alienígena de Varginha. A diferença entre as primeiras ocorrências do Chupa-Cabras e do incidente na cidade mineira foi de apenas um ano. Muitas coincidências.

An ET or a military-funded genetic experiment?

The first account of the *Chupa-Cabras* (Goat-Sucker) was by Madelyne Toletino from the town of Canóvanas, Porto Rico, in 1995. The local press associated the story of an extraterrestrial seen by Madelyne with the death of eight goats in the region, that seemed to have had their blood totally drained. The news rapidly spread across the country and, with similar speed, other places around the world started reporting animals dying in the same manner. Mexico, Chile, USA and even Russia would have been visited by the vampire. The creature also came to Brazil, making victims all over the country but especially the Southeast. What we know for sure is it's a creature that attacks animals and sucks their blood. The most common attacks indicate a preference for smaller animals, such as goats, sheep and chickens but in Brazil he has also chosen large animals, such as bulls and cows.

On its first sightings it has been described as having large red eyes, thorns on its back, immense protruding teeth and each of his hands, instead of fingers, have three sharp claws, perfect for perforating the jugular of anything that can be its next meal. In the first years of the 21st century it began appearing as a squalid quadruped with an extended lower face and blue eyes. Its *modus operandi* is similar to other creatures from Brazilian folklore whose lethal acts are only to satisfy their basic needs. There is no ethical reason, religious message or ecological consciousness and, so far, no accounts of human attacks. Some make a connection between the Chupa-Cabras and the Varginha alien, believing them to be one and the same because they share an extraterrestrial origin. Animals died in mysterious circumstances at the same time various unexplained events occurred in the town of Varginha, in Minas Gerais. The first sighting place of the Chupa-Cabras was near the North-American military base of Roosevelt Roads, closed in 2004, and the Brazilian army would also be involved in keeping the Varginha alien case under wraps. The difference between the first reports of the Chupa-Cabra and the incident in the Brazilian town is about a year. Coincidence...?





COBRA NORATO (COBRA GRANDE)

SNAKE NORATO (BIG SNAKE)

Três gotas de leite materno,
sangue e muita coragem.

Assim se desfaz o encanto do Cobra Norato ou Cobra Grande. Todas as noites o rapaz, exímio dançarino, cortejador de belas moças e de conversa agradável, deixa seu corpo de réptil gigante para se divertir nas festas das cidades que beiram os rios da Bacia Amazônica, estando em várias delas numa mesma noite, ainda que as distâncias entre elas sejam de centenas de quilômetros. Além de dançar e conversar, procura pessoas com bravura o suficiente para realizarem o seu desencanto. Quando sai dos rios, a sua carcaça monstruosa fica exposta nas margens. Deve-se colocar na imensa boca aberta o leite materno e depois arrancar-lhe sangue, rachando a frente do animal com um objeto de ferro afiado, que nunca tenha cortado nada. Até a mãe do Cobra Norato já tentou libertá-lo da maldição, mas no último momento, ao ver a mandíbula enorme da serpente, perdeu a coragem.

A mãe do Cobra Norato ficou grávida dele e da irmã gêmea, Maria Caninana, após se banhar nas águas do Rio Claro. Dizem que o pai seria o Boto, outros que seria a Cobra Boiuna. Ao ver que tinha dado à luz a duas serpentes, perguntou ao pajé se deveria matá-las, e ele a alertou de que, caso fizesse isso, ela mesma morreria. Então jogou suas crias nos rios. Cresceram. Cobra Norato se tornou bom, salvava quem se afogava nos rios, guiava embarcações perdidas e sempre visitava a mãe. Maria Caninana era má, nunca visitou a mãe, virava barcos, afogava pessoas, devorava outros animais e derrubava barrancos. Apesar da companhia que a irmã fazia, Cobra Norato sempre repreendia as atitudes dela. Uma vez ela mordeu o rabo da grande cobra que dorme embaixo da Igreja de Nossa Senhora de Sant'Ana, em Óbidos-PA. Ela não acordou, mas se mexeu, e fez rachar o chão, quase que a igreja desmorona. Percebendo que a irmã nunca mudaria, após uma batalha de dias, Norato a matou.

Desde então, ele ficou muito solitário, saía para beber e tentar se divertir durante as noites, mas tinha de voltar à sua casca de cobra antes de o galo cantar. Certa vez, conheceu um soldado da cidade de Cametá. O valente militar, a pedido do amigo, realiza sem hesitar o ritual para conversão de Norato de vez à forma humana. Contam que depois disso Norato serviu no mesmo batalhão do amigo, e que até hoje mora no mesmo lugar onde a mãe morava.

Three drops of mother's milk,
blood and plenty of courage.

This will undo the hex of Norato Snake, or Big Snake. Every evening the young man, an excellent dancer with easy conversation, courter of young ladies, leaves his giant reptile body behind and heads towards parties in small towns that margin the many rivers of the Amazon Basin, being present at various on the same night, even if the distance between them is of many hundreds of kilometers. Apart from dancing and talking, he will look for people who are brave enough to undo his enchantment. When he leaves the river, his immense carcass is left exposed on the margin. Mother's milk must be poured into the huge mouth and then blood must be drawn by cracking the animal's front with a sharp virgin blade. Even the Norato Snake's mother tried to free him from the curse but at the last moment, as she stood looking upon the serpent, lost her courage.

Cobra Norato's mother became pregnant with him and his twin sister, Maria Caninana, after bathing in the waters of *Rio Claro* (clear river). Some say that the father was the *Boto* (River Dolphin), other that it was Boiuna Snake. Upon seeing that she gave birth to a pair of snakes she asked the *pajé* (shaman) if she should kill them, but he warned her that if she did, she would also die. So she threw her offspring into the waters. They grew. Nonato Snake became good, saving those that are drowning in the rivers, helping lost boats and visiting his mother. Maria Caninana was bad, never visited her mother, turned boats upside down, drowned people, devoured animals and knocked down embankments. Even though he kept her company, Nonato Snake always reprehended her actions. Once she bit the tail of the great snake that sleeps under the church of Our Lady of St. Anne in Óbidos, state of Pará. The snake didn't wake but it moved and that was enough to crack the floor, almost bringing down the church. Realizing that his sister would never change, he killed her, after a battle that lasted for days. Ever since, he has been lonely, going out in the evenings to drink and try to have fun, having to return to his snake skin before the cock crows. One time he met a soldier from the town of Cametá. The valiant military man, attending his new friend's request, performs without hesitation the ritual for Norato's conversion into human form. It's said that Norato then served in the same brigade as his friend, and to this day lives in the same place that his mother did.

MARCIO TAKARA
LÁPIS, ARTE-FINAL
PENCILS, INKS

MARCELO MAIOLO
CORES
COLORS





TAKARA
Mizobe

CORPO SECO

DRY BODY

Rejeitado pelo céu, rejeitado pelo inferno...

Dizem que isso aconteceu com um homem, de tão ruim, tão ruim, tão ruim que ele era. Teria feito muitas perversidades com pessoas e animais, batia e escravizava a própria mãe. Então ela, antes de ser assassinada pelo filho, o amaldiçoou. Anos depois, quando morreu, após ser enterrado, a própria terra o expulsou. Ao sair de sua cova todo apodrecido, até os urubus abdicaram de comer sua carne. Ficou condenado a vagar no mundo dos vivos sem descanso, gemendo as dores de todos aqueles a quem fez maldades em vida. O Corpo Seco estaria por aí, procurando pessoas para levarem seu corpo até uma igreja onde um padre o benzeria, o livrando da penitente maldição. Isso nunca teria acontecido, porque, cada vez que alguém tenta ajudá-lo, com seu abraço ele suga toda a energia vital da pessoa, a fazendo definhar até a morte.

Há variante da história do Corpo Seco, no interior paulista, na cidade de São Luiz do Paraitinga. Já no Paraná, no relato transcrito no artigo *Crenças e percepção dos sujeitos: o Corpo Seco da cidade de Cambira (PR)*, de João Paulo Pacheco Rodrigues, Wilson Bráuzio da Silva narra que um homem fez uma promessa que quando ficasse rico iria andando de sua fazenda até a cidade de Aparecida-SP, onde fica a basílica de Nossa Senhora Aparecida, Padroeira do Brasil. Ao ficar endinheirado, foi de avião pagar a promessa. Acabou por virar o Corpo Seco, e os parentes, ainda segundo o relato, chegaram a oferecer dinheiro para quem o levasse nas costas até a cidade, mas não encontraram ninguém disposto. No mesmo artigo, Wilson Melo da Silva conta que um homem, no caminho de pagar uma promessa, se acidentou numa ponte e morreu. Foi enterrado dentro da sua fazenda próxima à rodovia que o levaria até seu destino. Quem passa de caminhão à noite, perto do túmulo, pode ter o desprazer de ver ele correndo e se pendurando na cabine, batendo no vidro e pedindo carona até Aparecida, e, quando chega perto da ponte onde teria morrido, desaparece. Bom, não é nem um pouco confiável dar carona a desconhecidos, muito menos aos que já morreram.

Rejected by heaven and shunned by hell...

This is said to have happened to a man because of how incredibly, outstandingly evil he was. He was perverse to so many people and animals, he even hit and made a slave of his own mother. She cursed him, shortly before he murdered her. When he died, years later, the very earth expelled him. On leaving his tomb, rotting skin hanging from his body, even the vultures refused to eat his flesh. He was condemned to restlessly wander in the world of the living, wailing and feeling the pains of all those he harmed during his life. The Dry Body is out there, looking for someone to take him to a church where a priest can bless him, thus freeing him from the dire curse. This has never happened because, every time anybody tries to help him, his very touch sucks the person's life force, making them instantly waste away.

There is a variation on the story of the Dry Body from the inland of São Paulo state, in the town of São Luiz do Paraitinga. And in the state of Paraná, in the magazine article *Belief and Perception: The Dry Body in the Town of Cambira*, written by João Paulo Pacheco Rodrigues, Wilson Bráuzio da Silva tells of a man that made a promise that when he became rich he would walk from his farm to the city of Aparecida, home to the basilica of Our Lady of Conception, patron saint of Brazil. When he eventually did come into money, he went by plane to pay his promise. He ended up becoming the Dry Body and his relatives, according to the narration, even offered payment to anyone willing to take him to Aparecida on their back, but no one was willing. In the same article, Wilson Melo da Silva mentions a man that, on his way to pay a promise, had an accident on a bridge and died. He was buried in his farm, close to the road that would have taken him to his destination. Anyone passing by truck close to the tomb at night might experience the displeasure of seeing him run up and hang onto the cabin, rap on the window and request a ride to Aparecida. And then, as they approach the bridge where he died, he disappears. It is therefore not recommended to give rides to strangers, particularly those already dead.





“Dorme neném... Que a Cuca vem pegar”

Não só pegar, mas devorar as criancinhas que demoram a dormir e as desobedientes. Assim como tantas outras lendas, a Cuca acabou por ganhar um intuito mais educacional, inibir e repreender maus comportamentos. Isso pode ser visto nessa popular canção de ninar que possui nela essa que é uma das criaturas mais famosas e temidas do folclore nacional. É tão famosa, que a obra *A Cuca* foi pintada pela artista Tarsila do Amaral em 1924, exposta no Museu de Grenoble. Ganhou uma canção tema composta por Dori Cayimi e Geraldo Casé para a primeira versão do programa de televisão *O Sítio do Picapau Amarelo* na década de 1970, baseada na obra de Monteiro Lobato. Tanto a obra quanto o programa contribuíram para a popularização de diversos personagens folclóricos, inclusive da famigerada Cuca. Nos anos 2000, numa versão atualizada do programa, a cantora Cassia Eller regravou a canção. A Cuca passou a ser associada à bruxa jacaré, que dá gargalhadas estridentes e rende momentos icônicos de humor.

A aparência reptiliana se deve à importação do mito da região ibérica, provavelmente onde ela se originou, trazida para cá pelos portugueses, mas lá é mais associada à forma de um dragão. Em Portugal e na Espanha é chamada de Coca, ou Coco, palavras que têm relação com cabeça, crânio, passando a ideia de caveira, conseqüentemente, morte. No idioma africano *nbunda*, falado em Zâmbia e Angola, segundo Câmara Cascudo no seu *Geografia de mitos brasileiros*, *cuca* e *coco* significam avô e avó e “envolvem a impressão de velhice, decrepitude, acabrunhamento físico”, relacionando assim a seus aspectos físicos. Do Nordeste ao Sudeste, passando pelo Centro-Oeste, era a figura de uma velha feiticeira muito feia com várias deformações físicas que tem por objetivo raptar crianças colocando-as dentro de um saco. Em Minas Gerais, era um velho negro deformado, ávido por meninos e meninas que não dormiam no horário, esperando pelo momento oportuno para desaparecer com eles para sempre. Apesar de todas essas informações sobre a aparência dela, a verdade é que ninguém nunca viu a Cuca. Bom, provavelmente, ninguém gostaria de avistá-la em cima da sua casa ou dar de cara com ela numa noite escura levando no seu saco uma criança, não é?!

“Sleep little baby... Or Cuca will come to take you”

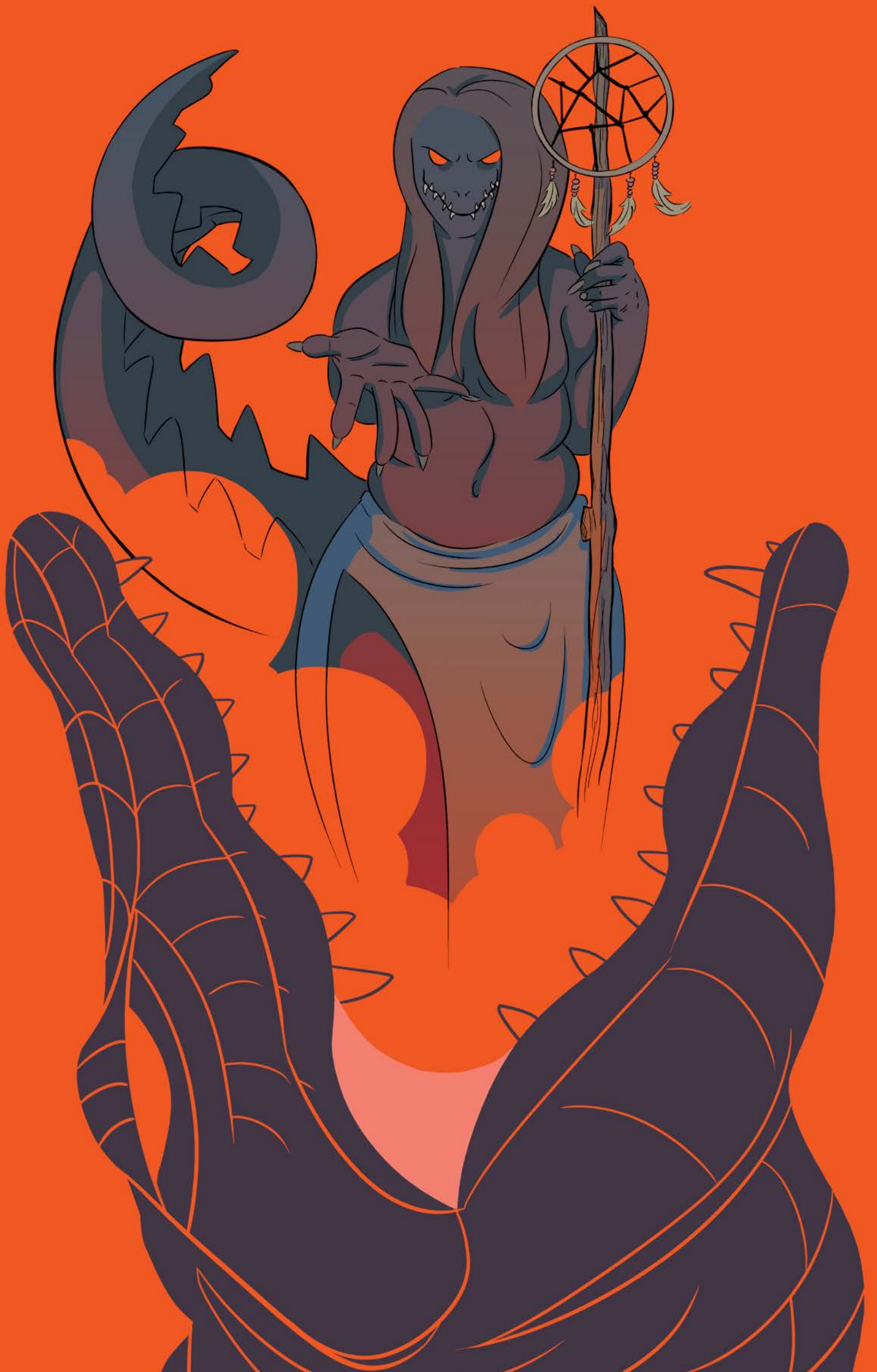
Not only take, but also devour the little children that are disobedient and refuse to go to bed. Just as many other legends, the Cuca ended up having an educational aspect, inhibiting and reprehending bad behavior. The feared and famous folklore creature is one of the main characters in a popular Brazilian lullaby and was even painted by Brazilian painter Tarsila do Amaral in 1924 (*Cuca*, on exhibition at the Museum of Grenoble, France). In the 1970's there was a TV series called *O Sítio do Picapau Amarelo* (*The Yellow Woodpecker Farm*), based on the book by Monteiro Lobato, and the Cuca was a constant character with it's own theme music written by Dori Cayimi and Geraldo Casé. Both the book and TV series contributed to the popularization of various folklore characters including Cuca and in the 2000's, with a reboot of the TV series, the song was rerecorded by Cassia Eller. The Cuca became forever associated with the alligator-witch of the TV series that laughs manically and is protagonist to many unforgettable funny moments.

The reptilian appearance is due to the myth being imported from the Iberian region, probably where it originated, brought to Brazil by the Portuguese. Overseas it is most commonly associated with the form of a dragon. In Portugal and Spain it is called the Coca, or Coco, both words related to head and cranium, reminding us of a skull and therefore, death. In the African idiom *nbunda*, spoken in Zambia and Angola, according to Câmara Cascudo in his book *Geography of Brazilian Myths*, *cuca* or *coco* means grandfather and grandmother and “reminds us of something old, decrepit, physically wretched”. From the Northeast to the Southeast of Brazil, passing through the Midwest, the Cuca had the aspect of a very ugly old witch with many physical deformities that would kidnap children and take them away in a bag. In Minas Gerais state, it was an old deformed black man that would have his eye on small boys and girls that did not respect their bedtime, just waiting for his chance to disappear with them forever. Even with all this information regarding its appearance, the truth is no one has ever seen the Cuca and, probably, no one would ever like to see it perched on top of their house or encounter it on a dark night, with a kidnapped child in it's bag...

CRIS PETER

LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





CURUPIRA

CURUPIRA

“Muitas vezes no mato, dão-lhes de açoites, machucam-n’os e matam-n’os”

Esse é um trecho do documento chamado *Carta de São Vicente* escrita pelo Padre Anchieta. Ele relata vários aspectos do recém-descoberto “Brasis”, e fala inclusive de algo do que os índios têm um pavor inenarrável, o Curupira. Os *curupiras* são tratados como demônios por ele. Os índios deixam agrados antes de entrarem nas matas, rogando para que “não lhes façam mal algum”. O Curupira é um vigilante dos que frequentam seus domínios. Aqueles que caçam só por lazer e não para se alimentar, matam as fêmeas, em especial as prenhas, e filhotes, tornam-se seus inimigos. Aos que fazem isso, ele assume a forma da caça para que o encalcem, mas nunca se deixa pegar, mesmo estando sempre à vista, levando-os mais para dentro da mata, e apaga a trilha deixada, fazendo os caçadores ficarem perdidos por muito tempo. Outra tática de punir aqueles que não cumprem suas regras é facilitar o abate de uma caça, quando o caçador se aproxima do animal caído para levá-lo, descobre que matou um companheiro de caça, um amigo, um filho, ou até mesmo a mãe ou a esposa. É chamado por alguns de “mestre dos sinais falsos, das mentiras e dos enganos”. O próprio fato de ter os pés virados para trás deixa perdido quem tentar encontrá-lo. Assusta, engana, grita e ataca com violência aqueles que fazem mal à flora também.

Curupira vem de *curu*, menino, abreviação de *curumim*, e *pira*, que quer dizer corpo. É pequeno, ágil, alegre e extrovertido. Gosta de rir das suas próprias travessuras. Se encarrega de avisar aos moradores e visitantes da floresta, batendo com o calcanhar nas árvores, das grandes tempestades que se aproximam. É uma espécie de duende de cabeleira vermelha. Há outros atributos, um pouco menos comuns, de ser peludo, ter grandes orelhas, não ter orifício algum, nem órgão genital, e os dentes serem azuis ou verdes. Em algumas regiões possui apenas um olho, ou é careca ou não tem articulações. É dono de uma força descomunal. Não gosta de pimenta. Outra particularidade semelhante a outra criatura é aceitar fumo e cachaça para não incomodar lenhadores e viajantes. Para se livrar dele, ou ganhar tempo, deve-se pegar cipós e fazer nós, assim ele tem que parar e desfazê-los.

“Many times in the forest they lash the natives, hurt them and kill them”

This is an excerpt from the document called *Letter From (the province of) Saint Vincent*, by Priest Anchieta. He writes of various aspects of the recently discovered “Brasis” and tells also of something that the natives have a uncontrollable terror of, the Curupira. Anchieta calls the curupiras demons. The natives leave offerings before traveling into the forests, hoping that “they do us no evil”. The Curupira is vigilant of those that enter its domain. Those that hunt for pleasure and not to feed themselves, kill the female animals, especially the pregnant ones, and the young, become his enemy. He often takes on the form of their prey and let’s the hunters pursue but never catch him, always staying just ahead, taking them deeper and deeper into the woods. He brushes away all footprints so that the hunters are then lost. Another tactic to punish those that don’t follow his rules is to facilitate a prey being felled only to have the hunter, when arriving at the immobile corpse, discover that he actually killed a hunting companion, a friend, a son, his mother or even his wife. That is why the Curupira is called by some “master of lies, false signs and tricks”. The very fact that he has his feet turned backwards will confuse those trying to follow his trail. He frightens, fools, shouts and violently attacks those that harm the forest in any way.

The word Curupira comes from *curu*, an abbreviation of *curumim*, boy, and *pira*, that means body. He is small, agile and extroverted. He likes to laugh at his own tricks and to talk to people, even if this scares them. He takes on the responsibility of warning the forest dwellers and visitors, by kicking tree trunks, of approaching great storms. He is a kind of elf with back-turned feet and red hair, these being his main characteristics. There are other, less common attributes, such as being hairy, having big ears, having no holes or genital organs on his body and his teeth are blue or green. In some regions, he only has one eye or is bald, or has no articulations. He has uncommon strength and also doesn’t appreciate pepper. Another particularity they share is accepting tobacco and spirits in exchange for not approaching lumbermen and travelers. To get rid of him or gain some time, you must make knots in the tree vines so that he has to stop and undo them.

MARCELO DI CHIARA
LÁPIS, ARTE-FINAL
PENCILS, INKS

WESLLEI MANOEL
CORES
COLORS





DIABINHO DA GARRAFA

LITTLE DEMON IN A BOTTLE

Uma gota de sangue...

...do dedo mindinho de seu dono, todos os sábados, deve ser dada para alimentar o pequeno demônio aprisionado dentro da garrafa. Enquanto está preso, o Cramunhão, outro nome para esse diabinho, traz muita prosperidade ao seu dono e o protege de acontecimentos ruins. Para se ter um desse, é necessário conseguir um ovo de uma galinha virgem, fecundada pelo próprio Diabo, ou dizem que pode ser até de um galo. A pessoa vai saber que ele é o certo porque será o primeiro ovo botado assim que escurece o dia da Sexta-feira Santa, e será do tamanho de um ovo de codorna. A galinha deve ser morta e enterrada. O ovo deve ser chocado pelo próprio dono, embaixo do braço esquerdo durante 40 dias. Assim que o Diabinho sair do ovo, o contrato é firmado, não há como recuar, e ele deve ser colocado dentro da garrafa imediatamente. Ao final da vida, o Diabinho carrega a alma do seu dono para sofrer na eternidade do inferno.

Esse é um dos rituais para se obter a criaturinha. Uma derivação talvez de um dos rituais dos livros atribuídos a São Cipriano, concebidos antes da sua fase cristã. Apesar de só ser conhecido mundialmente devido à propagação do catolicismo, ele numa garrafa tem na sua genealogia vinda dos portugueses um pouco do conto do alemão *O gênio na garrafa*, registrado pelos irmãos Grimm, história de um menino pobre que, após libertar um gênio do mal de uma garrafa, consegue aprisioná-lo se utilizando de sua esperteza. O conto *O demônio da garrafa*, escrito pelo britânico Robert Louis Stevenson, foi baseado numa peça de teatro, que por sua vez pode ter sido inspirada por narrativas europeias envolvendo pactos, garrafas e entidades de má índole, fazendo com que fossem ficando cada vez mais conhecidas na Inglaterra e se propagarem pelo mundo.

Além de vários contos populares brasileiros trazendo o Diabinho da Garrafa, geralmente com alguém sendo mais esperto e passando a perna no “coiso ruim”, ele apareceu em pelo menos três vezes na teledramaturgia nacional. A primeira em *Paraíso*, novela de 1982, cujo dono é o personagem Eleutério. Em 1993 foi a vez de *Renascença*, um grande sucesso na época, que trouxe o inocente Tião Galinha, que é levado a acreditar que o coronel José Inocêncio conseguiu alcançar todo o seu sucesso por ter o seu Diabinho como amuleto. Em 2009, é feita uma refilmagem de *Paraíso*.

A drop of blood...

...from the little finger of his owner must be given, every Saturday, to feed the little demon imprisoned in a bottle, closed with a cross-marked cork that impedes his escape. While he is hold captive, the Cramunhão, another name for this demon, brings his owner wealth and protects him from bad luck. To apprehend one of these supernatural beings you need a virgin chicken's egg, fecundated by the Devil himself, and some say it can even be a rooster's egg. You can tell which is the right one because it'll be the first on a Good Friday evening, and will be small, the size of a quail's egg. The chicken must be killed and buried and the egg must be hatched by the owner himself, under his left armpit for 40 days. As soon as the Little Demon leaves the egg the contract is valid, there is no turning back, and he should immediately be put into the bottle. At the end of his life, the Little Demon will take his owner's soul to suffer for all eternity in hell.

This is one of the rituals for obtaining the totally black 6-inch tall creature, maybe a derivation of one of the rituals from books attributed to St. Cyprian, before his Christian phase. Even though the Devil is known around the world due to Catholic influence, this version of him in a bottle has its genealogy, via the Portuguese, influenced by the short story *Spirit in the Bottle* registered by the Brothers Grimm. It's the story of a poor boy who, after freeing an evil genie from a bottle, manages to trap him again using his wits. The *Bottle Imp*, written by British author Robert Louis Stevenson, was based on a theatre play, that in turn might have been inspired by European narratives that dealt with evil entities, pacts and bottles, making them famous in England and from there spreading to the world.

Apart from various Brazilian folk tales dealing with the Little Demon in the Bottle, most often with someone outsmarting him by tricking the “evil one”, he has featured at least three times on national TV. The first was “Paradise”, a 1982 soap opera, with the demon being trapped by the character Eleutério. In 1993 it was another soap opera, “Reborn”, a big success at the time, featuring the innocent character Tião Galinha, who is led to believe that the colonel José Inocêncio managed to achieve great success in his life due to having the Little Demon in the Bottle as a charm. In 2009 “Paradise” was remade.

ADRIANO DI BENEDETTO
LÁPIS, ARTE-FINAL
PENCILS, INKS

ADRIANO AUGUSTO
CORES
COLORS





Contratoj

Eu, com o meu próprio
sangue do meu dedo mínimo
faço escritura a Lúcifer!

imperador do inferno, para
que ele me faça tudo quanto
eu pedir!
Assinatura:
Lúcifer!

ENCANTADAS

ENCHANTED

Cantos, danças e destruição.

As Encantadas são as belas mulheres que saem para cantar docemente e dançar flutuando sobre as águas e areias próximas à Gruta das Encantadas, ao sul da Ilha do Mel. Localizada no litoral paranaense, a paradisíaca ilha, com uma população aproximada de 1.500 habitantes, recebe turistas do Brasil todo por suas belezas naturais e recepção amistosa dos seus moradores. Esses narram a lenda das Encantadas, as sereias das terras brasileiras do sul. Provavelmente seria uma derivação do mito das mulheres com rabo de peixe trazido junto com os europeus durante a colonização. As Encantadas são donas de belezas extraordinárias, possuindo exóticos tons de pele e as mais variadas cores nos longos cabelos... alguns relatos falam que são quase transparentes. Aparecem nuas, sempre ao nascer do sol e ao crepúsculo... dizem que é por sentirem falta do calor e brilho do sol da época em que viviam na superfície ou que o saúdam no começo e no fim do dia, como se fosse um deus. Elas eram as moradoras da ilha há muitos e muitos anos, mas, devido ao povoamento crescente, acabaram por escolher morar no fundo do mar... não gostam de contato com humanos, principalmente por causa da depredação que causam ao meio ambiente. Alguns afirmam que podem ser vistas nas noites mais claras, como as de lua cheia.

Ao aparecerem atraem a atenção dos pescadores e marinheiros que estão em alto-mar, que mesmo de muito longe podem ouvir a doce cantoria das moças. Desviam suas embarcações do curso normal perseguindo o som mágico. Quando as avistam, ficam magnetizados pelo balé flutuante das ninfas. Os mais experientes capitães e marujos largam seus timões e remos, fazendo com que suas canoas, barcos e navios colidam entre os rochedos ao pé do farol e que cercam a ilha, sem chance alguma de sobrevivência a qualquer tripulante. Há relatos de que elas também atraem banhistas e moradores da ilha. Desde crianças até idosos podem ser hipnotizados pelo canto das sereias da Ilha do Mel. As pessoas são seduzidas até a gruta delas, onde lá morrem afogadas quando a maré sobe ou acabam enfeitadas, transformadas em parte das rochas da caverna. Devido ao turismo cada vez mais intenso na ilha, as Encantadas estão cada vez mais reclusas, não aparecendo mais com tanta frequência. Não quer dizer que não apareçam.

Songs, dances and destruction.

The Enchanted are the beautiful women that sing sweetly and dance floating on the waters and sand close to Enchanted Cave, south of Honey Island. Located on the coast of the state of Paraná, the paradisiacal island with a population of about 1500 people receives tourists from the whole of Brazil due to the natural beauty and warm welcoming residents. They will tell of the legend of the Enchanted, the mermaids of southern Brazil. It is probably derived from the popular myth of women with fish tails, shared by Europeans during colonization. The Enchanted possess an extraordinary beauty, exotic skin colors and many hues of long hair... some narrations say they are almost transparent. They are always naked, appearing at sunrise and sunset... it's said they miss the warmth and brightness of the sun, from the time that they inhabited land, or because they worship the beginning and end of each day, like a god. They were inhabitants of the island many, many years ago but, due to the growing population, they ended up choosing to live at the bottom of the sea... The Enchanted don't like having contact with humans, especially due to the depredation of natural resources that they cause. Some say they can also be seen on clear nights, especially those with a full moon.

When they do appear they attract the attention of seamen and fishermen out at sea, who, even from very far away, can hear the ladies' sweet singing. They take their ships off course to pursue the magical sound. When they see the Enchanted, they are mesmerized by the nymphs' floating ballet. Even the most experienced captains and sailors leave their helm and oars, letting the ships, boats or canoes drift amongst the rocks below the lighthouse and around the island, with no chance of survival for any sailor. It is said that they also attract people on the beach and even inhabitants of the island, and the song of the Honey Island mermaids can hypnotize everyone, from children to the elderly. People are drawn to their cave and die when the tide rises, or end up bewitched, transformed into part of the cave's rock walls. Due to intensified tourism on the island, the Enchanted are every day more reclusive, not appearing as much as they used to. But that doesn't mean that they never do.

ROGÊ ANTÔNIO
LÁPIS, ARTE-FINAL
PENCILS, INKS

DIJJO LIMA
CORES
COLORS





FLOR-DO-MATO

BUSH FLOWER

Heroína ou vilã?

Fica bem complicado definir, assim como algumas outras lendas de condutas ambíguas. Mas o fato é que a Flor-do-Mato pode ser facilmente agradada com fumo. Antes de entrar em uma mata, o pacotinho de fumo deve ser deixado no pé de uma árvore ou no oco de um dos troncos, ou até espetado em um galho ou estaca. A pessoa estará livre para poder caçar ou seguir viagem sem que seja importunada pela Flor-do-Mato. Ela inclusive facilita a caça, ordenando aos animais para ficarem próximos da área onde estão os caçadores, e ajuda os que estão perdidos, os guiando de volta para a estrada. Também aceita mel, aveia e leite fresco. Caso não seja oferecido nada disso, nem o fumo, ela espantará ou esconderá a caça, e, aqueles que levarem cachorros, terão eles surrados com varas, muitas vezes quase até a morte. Ela imita os sons dos animais, fazendo com que os viajantes e caçadores entrem cada vez mais nas matas e florestas, e acabem se perdendo. E ela adora rir quando isso acontece. Gargalha das outras coisas que apronta com aqueles que nada oferendam.

Flor-do-Mato acaba por se tornar uma das figuras protetoras das florestas, fazendo companhia a outras entidades folclóricas das matas. Quem quiser deixá-la profundamente irritada e vingativa, é só colocar um pouco que seja de pimenta entre o que é oferecido a ela. Alguns colocam pimenta malagueta no focinho dos cães quando vão caçar para mantê-la afastada. Uma das coisas que acontecem quando alguém faz isso é que a pessoa nunca mais encontrará nada para abater nas empreitadas, e quando encontrar sempre errará o alvo. Ela estará lá para vaiar e dar boas risadas sempre. O caçador terá que se aposentar.

Diferentemente de outras criaturas fantásticas, não é tímida, e por isso com frequência se deixa ver. É confundida, chamada ou interpretada como se fosse a Comadre Fulozinha ou Mãe da Mata, por ter várias similaridades com essas outras personagens que têm ligação direta com as matas e a sua proteção. A Flor-do-Mato acaba por ganhar respeito e admiração entre aqueles que vivem do que a natureza fornece. Boa ou ruim, manter o respeito é sempre seguro, e evitar pimenta livra de muitos problemas!

Heroine or villainess?

It's hard to define, just as with other legends of ambiguous conduct. Either way, Bush Flower can be easily placated with tobacco. Before entering a forest, the little packet of tobacco must be left at the foot of a tree or in one of its hollows, or even on a stick or branch. The person will then be free to hunt or travel without Bush Flower being a threat. She will even aid the hunt, ordering animals to stay close to where the hunters are, and will help anyone who is lost, guiding them back to the road. She also accepts honey, oats and fresh milk. When she is offered none of these things, not even tobacco, she will scare away or hide all prey and those that take dogs will be beaten with sticks, sometimes close to death. She imitates animal sounds, making travelers and hunters enter deeper and deeper into the forest, until they are lost. When this happens she howls with laughter, as she always does whenever she tricks those who are petty.

Bush Flower is considered one of the forest's protectors and is companion to other woodland folklore entities. Whoever doesn't wish to risk her temper and vengeance should take care not to put pepper amongst their offerings. Some hunters spread a bit of chili pepper above their dogs' noses to keep her away. One of the consequences when someone does this is that they will never again find any prey when they hunt, and even when they do find prey, will miss the target every time. Bush Flower is always there, booing and laughing. The hunter will have to retire. Differently to many other supernatural creatures, she is not shy and frequently lets herself be seen. She is called, confused and conflated with Flower Friend and Bush Mother, because of her similarities to these other characters that are directly linked to forests and their protection. Bush Flower has earned the respect and admiration of those that live off what the land offers. Either good or bad, it's safer to always be respectful, and not using pepper will avoid many problems!

EDUARDO PANSICA
LÁPIS, ARTE-FINAL
PENCILS, INKS

MARCIO MENYZ
CORES
COLORS





PAULINA
2018 MAYA

GORJALA

GORJALA

Tum... Tum... Tum...

Pequenos abalos sísmicos, pessoas correndo desesperadas, mas talvez, nesse momento, não adiante fugir, pois o Gorjala está bem perto, e cada passo seu percorre muitos e muitos metros. A única coisa que poderia ajudar nessa hora é a própria letargia do gigante. Fazendo jus à fama dos seus similares dos contos de fadas, ele não é lá muito esperto, como o do *João e o pé de feijão*, podendo ser facilmente enganado se a pessoa for rápida e astuta o bastante. Mas, se a vítima for pega pelo Gorjala, não há muito o que fazer, pois ele a colocará embaixo de algum braço enquanto caminha vagarosamente e a despedaçará aos poucos, devorando-a lentamente, sendo esse sim um aspecto de ser tão violento e impetuoso quanto seus espécimes semelhantes de outros lugares, como o bíblico Golias, derrotado por Davi; o colossal Adamastor, da mitologia grega, mas bem popularizado devido à sua participação em *Os Lusíadas*, de Camões, que padece de um eterno amor platônico; e o temível Polifemo, de *Odisseia*, de Homero, que também nutre um certo gosto por fazer de humanos sua refeição.

A origem do gigante brasileiro é europeia, possivelmente devido a essas influências trazidas durante a colonização. Propagou-se mais nos estados do Ceará e Amazonas, e, neste último, gozou de maior popularidade entre seringueiros. Durante períodos noturnos, apesar de ser lento, sua pele totalmente preta o faz ser confundido com grandes morros entre as montanhas, tática usada com certa frequência, e os invasores das florestas das quais ele é protetor se tornam presas mais fáceis nesses momentos. Expedições noturnas só com guias experientes e com mapas geográficos atualizados, pois ajudam a evitar qualquer indesejável e cruel destino.

Tum... Tum... Tum...

Small seismic vibrations and people running scared but probably for no purpose, because Gorjala is close and every one of his steps covers tens of meters at once. The only thing that could help at this moment is the giant's own lethargy. Confirming the fame of his fairy tale colleagues, he is not very smart, like the giant from *Jack and the Giant Beanstalk*, and can be easily fooled if the person is fast and smart enough. But if the victim is caught by Gorjala there is not much to be done, as he will put them under his arm as he slowly walks away, to dismember and devour them later at a leisurely pace. In this he is as violent and reckless as similar specimens from other stories, such as biblical Goliath, defeated by David; the colossal Adamastor from Greek myth, who suffers an eternal platonic love, popularized with his participation in *The Lusíads* by Camões; and the fearsome Polifemo, from Homero's *Odessey*, who also cultivates a certain taste for human meat.

The origin of the Brazilian giant is European, possibly due to colony-era influence. His story spread through the states of Ceará and the Amazon, where it enjoyed particular popularity with the rubber tappers. During nocturnal periods, due to his dark skin and slow movements, he is often mistaken for a hill amongst other mountains, and by using this tactic any invaders of the forests that he protects become easy prey. Night expeditions are recommended only with experienced guides and recent geographic maps, so as to avoid an unwanted and cruel fate.

LEONARDO ROMERO
LÁPIS, ARTE-FINAL
PENCILS, INKS

WESLLEI MANOEL
CORES
COLORS





BLAM
BLAM
BLAM

LEONARDO
ROMERO
2018
Wesley M.

HOMEM DO SACO (PAPA-FIGO)

BAG MAN (LIVER EATER)

Velho, sujo e fedido...

É o homem que sequestra crianças, as coloca dentro de um grande saco e ninguém sabe o que acontece com elas. Começa a agir muitas vezes no começo e no fim da tarde, períodos de saída das aulas das escolas. Oferece doces e brinquedos levando-as para lugares desertos onde as arremessa dentro do saco. O Homem do Surrão (surrão é o saco, feito de tecido mais resistente, geralmente couro) é o nosso Homem do Saco, só que português. O mito é conhecido em quase toda Europa. Aqui mesmo no Brasil há variações. O Papa-Figo, ou fígado, o Negro Velho e o João Galafoice, que sofrem variações, como a cor da pele e as motivações.

Dentre esses, o Papa-Figo é o que mais está distante de ser só uma lenda. É um homem bem doente e se alimenta do fígado e de outros órgãos de meninas e meninos, preferindo os desobedientes. Devido à moléstia que o consome, ganha características como dentes saltados, orelhas enormes e a pele com coloração anormal. Acreditava-se que algumas doenças, hanseníase (conhecida como lepra) e a febre amarela, por exemplo, poderiam ser curadas pela ingestão de fígado humano. Essa lenda é mais comum no Ceará e Pernambuco, provavelmente devido ao grande número de casos de malária e febre amarela nesses estados, e à instalação da Comissão Rockefeller, em que agentes de saúde combatiam doenças endêmicas, mas para pesquisas e estatísticas, faziam pequenas biopsias em cadáveres, com frequência retirando parte justamente do fígado para a comprovação, por exemplo, da morte por febre amarela. A vaga esperança fazia com que os enfermos realmente acreditassem nessa cura antropofágica sem qualquer fundamento científico. O próprio Câmara Cascudo relata a experiência pessoal de contato com doentes que tinham essa como esperança de ser curados. Ele ainda fala de homens presos em Natal, capital do Rio Grande do Norte, e em outros estados nordestinos levando crianças. Gilberto Freyre cita em *Casa grande e senzala* que diziam que havia um homem muito rico em Pernambuco que só se alimentava de fígado de crianças, e ordenava que seus lacaios as sequestrassem.

Old, dirty and foul...

It's the man that kidnaps children, taking them away in a big bag and no one ever sees them again. He often begins his endeavors in the afternoon or at the end of the day, the same time school ends. He offers sweets and toys to the children, taking them to remote places where he'll toss them into his bag. The *Homem do Surrão* (Bag Man, Surrão being a bag made of tough fabric or leather) is the Portuguese equivalent. The myth is known all over Europe, and even here in Brazil there are variations on this classic children's terror story. *Papa-Figo* (Liver-Eater), *Negro Velho* (Old Black Man) and João Galafoice are some of them, differing mostly in skin color and motivation.

Among these, the Liver-Eater is probably the one further from being only a legend. He is a sick man that feeds on the liver and other organs of both boys and girls, preferably the disobedient ones. Thanks to an illness that consumes him, he has bizarre characteristics, such as bulging teeth, enormous ears and an abnormal skin color. It was believed that some diseases, such as leprosy and yellow fever, could be alleviated or cured by the ingestion of human liver. This legend is most common in the states of Ceará and Pernambuco, probably due at one point to the large number of cases of malaria and yellow fever and the installation of the Rockefeller Commission, where federal health agents fought endemic illnesses, but for study and statistics they did small biopsies on corpses, often taking out a part of the liver to confirm death resulting from yellow fever. A vague hope with no scientific basis made the sick believe in this anthropophagic cure. Câmara Cascudo tells of his personal experience with sick people who revealed a belief in this cure. He also tells of jailed men in Natal, capital of the state of Rio Grande do Norte, and in other Northeastern towns who had kidnapped children. Gilberto Freyre in *Casa grande e senzala* (The Masters and the Slaves) writes of the story of a very wealthy man in Pernambuco that only ate children's liver and would order his lackeys to kidnap little boys and girls.

RODNEY BUCHEMI
LÁPIS, ARTE-FINAL
PENCILS, INKS

ADRIANO AUGUSTO
CORES
COLORS





Richard
Kushner
XVIII

“É bela, porém é a morte...
é a Iara.”

Diz o índio fugindo ao ouvir o canto da sereia brasileira nesse trecho da primeira lenda do livro *Lendas brasileiras*, de Câmara Cascudo. A influência europeia é forte sobre esse mito tão popular no Brasil. O canto de uma bela mulher metade peixe para atrair homens para o afogamento dentro das águas é ancestral entre os povos do Velho Mundo, principalmente entre os navegantes, que muitas vezes tampavam os ouvidos com cera para não ouvirem o doce canto das sereias e se arremessarem ao mar.

Em alguns dos relatos da sua origem, ela é uma índia habilidosa na caça e pesca que causou inveja a seus irmãos ao se tornar a preferida do pai, o pajé. Eles tramam sua morte, mas ela descobre e mata a todos. Sabendo que o pai estava enfurecido com sua atitude, ela foge. Ele a persegue e, quando a encontra, lança-a no rio como punição. Era noite de lua cheia quando a Mãe-d'Água, nome também dado à Iara, é poupada da morte por animais marinhos que a transformam numa sereia. Desde então ela lança sua ira aos homens que cruzam seu caminho, atraindo-os, seja pelo seu canto, seja pela sua beleza, até o fundo dos rios onde se afogam. Em outra versão, Iara pode ser um demônio, macho ou fêmea, ou os dois juntos, que habita os rios, encanta pessoas e as faz se arremessarem nas águas. Outras origens a associam a monstros marinhos, como o Ipupiara e Cobra Norato, ou ela ganha uma representação arteira, como se fosse um Saci das águas, atrapalhando a vida dos pescadores durante as pescas e as plantações próximas às margens dos povos ribeiros.

Entre as mais populares, Iara pode ser considerada uma das lendas mais brasileiras, porque, assim como o Brasil e sua nação, ela se transformou muito ao longo do tempo com a miscigenação entre os diversos povos que fizeram parte dessa formação, desde suas raízes indígenas, como uma guerreira ou monstro que ataca índios incautos, e a incorporação do mito às sereias europeias, tendo significações sendo associadas a deusas das águas de origem africana, como Oxum e Iemanjá, chegando até os dias de hoje com contornos e características próprias, únicas e autênticas, como o povo brasileiro.

“She is beautiful but she is death...
She is Iara.”

So says the Brazilian native, running as soon as he hears the song of the Brazilian mermaid, in the first entry from the book *Brazilian Legends* by Câmara Cascudo. European influence is strong in this myth, that is extremely popular in Brazil. The song from a beautiful fish-tailed woman meant to attract men to water so as to drown them is well-known in communities on the Old Continent, especially seafarers, that would even close up their ears with wax so as not to hear the sweet melodies of the mermaids, impelling them to throw themselves overboard into the sea.

In some accounts of her origin she is a native Brazilian, so talented in hunting and fishing that she became her father's favorite and garnered her brothers' ire. They plot her death but she discovers their plan and kills them all. Knowing that her father would be angry at her actions, she flees. The father pursues her and when he finds her, throws her into the river as punishment. It was a full moon when Mother-of-Water, another name for Iara, is saved from death by various water animals that then turn her into an alluring mermaid. And since then she has wreaked her rage on all men that come her way by attracting them, with her song or her beauty, to the bottom of the river to drown. In another version, Iara can be a river demon, male or female, or even both at the same time, that inhabits rivers, enchants people and makes them throw themselves into the waters. Other origin stories associate her with marine monsters such as Ipupiara and Nonato Snake, or she can be a trickster, like a river Saci, making life harder for fishermen and those that work in the plantations on the river margins, close to where the river communities are.

She is among the most popular legends and can be considered one of the most Brazilian because, just like Brazil, she has transformed a great deal over time with the miscegenation amongst the various peoples that formed this nation, since its native roots as a warrior or monster that attacks unsuspecting natives, then incorporating the European mermaid myth and also certain aspects being associated to water divinities of African origin, such as Oxum and Iemanjá, until the present day with her own form and characteristics, just as unique and authentic as the Brazilian people.





IUPIARA

IUPIARA

Monstro marinho...

...seria uma definição mais apropriada à criatura que aterroriza quem vive próximo ao mar do que “homem marinho” ou, no plural, “homens marinhos”, sendo mais fiel ao termo dado pelo frei Vicente do Salvador, no século 17, no seu *História do Brasil*, primeiro documento encontrado a descrever historicamente o pouco mais de um século da recém-colônia portuguesa. O frei relata que o *Ipupiara* – ou os *ipupiaras*, pois ninguém sabe se é só um mesmo ou vários – foi visto atacando os índios e pescadores, comendo apenas seus olhos e nariz... alguns dizem que se alimenta das genitálias também. Em São Vicente, no ano de 1564, uma índia passeava próximo à praia quando todos já dormiam. Ela avista uma criatura com três metros de altura, pelos pretos e um focinho com grandes bigodes. A índia corre para avisar Baltazar Ferreira, que dormia, e o acorda. Ele não acredita, e pede para que ela retornasse e tivesse certeza do que vira. Depois de um tempo, ela volta e descreve que o bicho, de tão feio, era diabólico, fazendo Baltazar levantar e pegar sua espada. Ao chegar no local, Baltazar se aproxima do monstro que se levanta sobre o rabo de peixe. Baltazar desfere um golpe contra o bicho, fazendo-o sangrar. O monstro, atordoado com a dor, urra sons de outro mundo e tenta inutilmente atacar Baltazar, que dá uma estocada na cabeça do bicho. Alguns escravos chegam, após ouvirem os gritos da índia, e terminam de matar o monstro. Acodem Baltazar, que quase desmaiara pela grande bravura, despendida para enfrentar algo que nunca vira antes, e pelo próprio embate. Ao chegar em casa e o pai perguntar o que aconteceu, não respondeu. O bicho ficou exposto durante dias em praça pública. Os índios locais o chamavam de *Ipupiara*, que significa demônio das águas. Em tupi é a corruptela de *ypú-piara*, que é “nascido na fonte”, “o que habita as águas”.

Essa criatura, monstro ou demônio é citada em literaturas de outros historiadores e folcloristas e anda por todo o Brasil devido a seu simbolismo, em especial entre os indígenas, fazendo com que os *ipupiaras* sejam qualquer criatura maléfica vinda das águas. A história de heroísmo em São Vicente o fortalecera como um ser associado à mitologia local. Um monumento foi erguido em 1999 em homenagem ao *Ipupiara*, mas foi destruído em 2016 por vândalos. Ouve-se que há alguns *ipupiaras* ainda por aí, e que existem fêmeas da criatura, todos espalhados pelas praias brasileiras.

Marine monster...

...would be an appropriate definition of the creature that terrorizes those that live near the sea, better than “marine man”, or in the plural “marine men”, that was the term used by friar Vicente do Salvador in the 17th century, in his book *History of Brazil*, the first document to historically describe the little over 100-year old, at the time, Portuguese colony. The friar says the *Ipupiara* - or *ipupiaras*, as no one knows if there is only one or many – was seen attacking natives and fishermen, eating their eyes and noses... some say it feeds on the genitalia as well. In the town of São Vicente, in 1564, a native woman was walking on the beach, while everyone else was asleep. She saw a creature that was three meters tall, covered in black hair, with a snout and long whiskers. The woman ran to wake and tell Baltazar Ferreira. He doesn't believe her and asks her to return and double check what she saw. After some time, she comes back and describes the beast as so ugly that it was certainly diabolical, prompting Baltazar to get up and find his sword. He arrives at the beach and approaches the monster that rises on its enormous fish tail. Baltazar then stabs the beast, drawing blood. The monster, reeling from the pain, howls otherworldly cries at the same time it tries unsuccessfully to strike at Baltazar, who whips him across the head. Some slaves arrive, having heard the woman's screams, and help kill the monster. They help Baltazar, who is almost fainting from exhaustion caused by the combat and confronting the unprecedented terror. Returning home his father asks what happened, with no reply. The beast's corpse is put on show in the public square. Local natives called it *Ipupiara*, meaning water demon. In Tupi it derives from *ypú-piara* that translates as the one born in a water spring, or lives in water.

This creature, monster or demon is mentioned in the writings of other historians and folklore researchers and is encountered in the whole of Brazil due to its symbolism, especially amongst natives, thus making the *ipupiaras* any evil entity coming from the waters. The story of heroism in São Vicente strengthens it as a being with local mythology. A monument was made in 1999 in homage to the *Ipupiara* but was destroyed by vandals in 2016. It is said that there are *ipupiaras* still around, and even some females of the species, scattered up and down the Brazilian coast.

PAULO SIQUEIRA
LÁPIS, ARTE-FINAL
PENCILS, INKS

ADRIANO AUGUSTO
CORES
COLORS





O Senhor dos Pesadelos, grande legislador e o próprio Diabo...

São algumas definições do que é o Jurupari. A sua origem o traz como uma entidade vinda para trazer novas regras aos povos indígenas. Filho de uma virgem com o Sol, acabou por desaparecer após o parto. A mãe diz que sentia a criança sugar seus peitos e podia tocá-la, mas não a via. Por isso, uma de suas interpretações, bem menos comum, é que seja um bebê invisível. Aos 15 anos retorna à sua aldeia para arrumar uma esposa para o Sol. Ela deveria ser paciente, conseguir guardar segredo e não ser curiosa. Segundo a lenda, ele está até hoje percorrendo o mundo procurando uma mulher com essas três características. Também, ao vir para sua tribo, retira o poder das mulheres, antes soberano a elas, e o entrega aos homens. Criou as principais leis, festas e rituais que são seguidos por diversas tribos. Uma das leis é que só homens devem participar dos rituais, nenhuma mulher deve estar presente, olhar ou ouvir. Caso alguma seja pega, deve ser morta por envenenamento ou afogada. A própria mãe do Jurupari, Ceuci, morreu em decorrência dessa lei. O segredo, revelado nos rituais, deve ficar restrito aos homens iniciados que conseguem passar pelas provações.

Com a chegada dos portugueses, o Jurupari foi intitulado demônio. A catequese assimilava formas conhecidas dos índios às da nova religião imposta. Tinham isso como prática, já as usaram nas incursões à Ásia e África. O Tupã, então conhecido por ser a entidade responsável pelos trovões, vira o Deus dos católicos, cabendo ao Jurupari, por estar ligado a rituais tribais, festas, danças, música, não ser um deus para os indígenas e ser uma entidade para a qual não são feitas oferendas ou rezas, o papel do próprio Diabo.

Outra forma do Jurupari é a personificação das epidemias, feras devoradoras e tudo que vem de mau de dentro das florestas. Por ser habitante de matas e florestas, ganha folhas e flores em algumas interpretações. Os pesadelos que assolam as pessoas que não conseguem se livrar ou gritar pela angústia das imagens aflitivas que lhes passam nos sonhos são de responsabilidade dele também. Os vários significados de seu nome, como “tirou-me a palavra da boca”, “mão sobre a boca” e “ser que vem a nossa rede” estão diretamente ligados a essa forma dele, a de Senhor dos Pesadelos.

The Lord of Nightmares, great lawmaker and the Devil himself...

These are some of the ways that the Jurupari is defined. His origin describes him as a supernatural entity that arrived to enforce new rules to all natives. The son of a virgin with the Sun, he disappeared after birth. The mother said that she could feel the child feeding on her breasts and she could touch him but not see him. That is why one of his less common versions is that of an invisible baby. At the age of 15 he returned to his village to find a wife for the Sun, who must be patient, able to keep a secret and not be curious. According to this legend, he is still wandering the globe looking for a woman with these three characteristics. However, upon arriving in his tribe he took community power away from women, whereas before it had been theirs exclusively, and gives it to men. He created the main laws, festivities and rituals that are followed by a number of tribes. One of the laws is that only men should take part in rituals and no woman should be present, or even be able to see or hear it. In the case where a woman is caught disobeying this rule, she must be killed by poison or drowning. Jurupari's own mother, Ceci, died due to this law. The secrets that are revealed in ritual must be exclusive to the initiated men that manage to overcome certain tests.

With the arrival of the Portuguese, the Jurupari was labeled a demon. The catechism adapted beings already known to the natives into figures of the new religion. This was commonplace, it had already been used in incursions into Africa and Asia. Tupã, until then known as the entity responsible for thunder, becomes the Catholic God, and Jurupari, being linked to tribal ritual, festivities, dance, music and not being a god to the natives, receiving neither prayers or offerings, is given the part of the Devil himself.

Another form of the Jurupari is the personification of disease, ferocious beasts and everything bad that comes from the jungle. Since he is an inhabitant of woodlands and forests, sometimes he is represented using flowers and leaves. Nightmares that torment people, incapable of freeing themselves or even scream with anguish at the afflictive images that haunt their dreams, are also his doing. Various meanings of his name, such as “taken my words from my mouth”, “hand on my mouth” and “the creature in our hammock”, are directly related to this part of one of his incarnations, The Lord of Nightmares.



MÁRCIO HUM

LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS



Márcio Hansen

Forte, alto, mãos e pés enormes, cruel e muito perigoso...

Essa bem que poderia ser a descrição do monstro Labatut, mas é a descrição do homem que deu origem à lenda. O General Pierre Labatut, ou Pedro, foi um oficial francês de Napoleão I. Veio para a América Latina em 1812 e se tornou um mercenário militar. Fez parte e liderou diversos exércitos em algumas revoltas e guerras que aconteciam no continente durante o período. Colecionou uma série de desentendimentos e banimentos devido a seu temperamento agressivo e suas posturas insubordinadas. Quando veio para o Brasil, uma das suas atitudes execráveis teria sido o fuzilamento de uma só vez de dezenas de escravos e espancar todas as escravas. No Ceará, durante a Insurreição de Crato, liderada pelo Coronel Joaquim Pinto Madeiro, sua fama se ampliou e a associação com a criatura começou a se solidificar. A crueldade com que tratou os derrotados, os maus tratos a seus próprios soldados e a rejeição dos seus próprios aliados se tornaram muito notórios. Os que o conheceram, chegavam em suas casas descrevendo as imperfeições físicas e defeitos morais dele aos seus filhos e esposas, contribuindo para que a imaginação aumentasse mais e o transformasse no monstro Labatut.

A criatura recebeu um único olho, presas na boca, pés redondos e pelos, que são pontudos e perigosos como os de um porco-espinho, além de tudo aquilo já dito antes sobre o General. Sua fome é insaciável, e sai todas as noites para se alimentar de humanos. A preferência é por carne de crianças, ainda mais as que fazem muito barulho à noite... acha-as mais macias e saborosas que os adultos. Dono de uma boa audição, fica atrás das portas das casas ouvindo quem canta, assobia ou ronca até descobrir se há vítimas fáceis para sua refeição. Apesar de ser rápido e silencioso, características ausentes na maioria dos outros monstros do lendário brasileiro, sua presença é notada por cachorros. Quando latem, o Labatut pode estar por perto.

Dizem que a bestial criatura ainda vive no fim do mundo, que seria a fronteira entre os estados do Ceará e Rio Grande do Norte, nas montanhas da Chapada do Apodi. O esquisito, sádico e desumano General Labatut faleceu em 1849, na Bahia. Ao menos, sabe-se que um dos monstros está devidamente morto.

Strong, tall, enormous hands and feet, cruel and very dangerous...

This could very well be the description of the monster Labatut, but it is actually the description of the man that originated the legend. General Pierre Labatut, or Peter, was a French official under Napoleon Bonaparte. He came to Latin America in 1812 and became a military mercenary. He was part and leader of various army contingents in wars and revolts that were happening over the continent at the time. He accumulated a series of arguments and banishments due to his aggressive temperament and insubordinate attitude. When he arrived in Brazil, one of his execrable decisions was the mass shooting of dozens of male slaves and lashing of female slaves. In the state of Ceará, during the Crato Insurrection, led by Colonel Joaquim Pinto Madeiro, his fame spread far and his association with the creature took place. The cruelty with which he treated the defeated, the mistreatment of his own soldiers and the rejection of allies became notorious. Those that met him would arrive home describing his physical and moral defects to their wives and children, contributing to the collective imagination growing and transforming him into the monster Labatut.

The creature received only one eye, sharp teeth, round feet and dangerously pointed hair, as a porcupine's, apart from everything that already described the General. His hunger is unsatisfiable and he is out every night, looking for humans to feed on. His preference is for children's meat, even more so of those that make a racket at night... he finds them tastier and more tender than adults. With excellent hearing, he stands behinds the doors in a house, listening to people sing, whistle or snore until he finds easy prey for his meal. Even though he is fast and silent, characteristics rare in other monsters of Brazilian legend, his presence is noticed by dogs. When they bark, the Labatut might be near.

It is said that the bestial creature still lives at the end of world, that would be the frontier between the states of Ceará and Rio Grande do Norte, in the mountains of Chapada do Apodi. The weird, sadistic and inhuman General Labatut died in 1849, in the state of Bahia. So at least we know that one of the monsters is dead.





Fernando
Torres
2018

LOBISOMEM

WEREWOLF

Nas noites de lua cheia...

...o homem amaldiçoado se transforma na sanguinolenta criatura metade lobo, metade humana, e põe-se a fazer vítimas, rasgando suas jugulares e se alimentando do seu sangue. Quando está na forma de gente, muitas vezes é bem magro, com orelhas pontudas, olhos fundos e pouco sociável. Outra característica é gostar de alimentos mais temperados.

É uma lenda universalmente conhecida desde eras muito antigas. Na Roma antiga havia rituais envolvendo homens que se vestiam com pele do lobo. Cada país do Velho Mundo tem seus próprios lobisomens, sendo que em alguns lugares pode se transformar em outros animais, além de lobo, como bodes, cabritos ou jumentos. “Na África existe a tradição sagrada das transformações animais, homens-lobos, homens-tigres, homens-hienas, etc.”, trecho do *Dicionário do folclore brasileiro*, que mostra que com a vinda dos africanos pode-se ter fortalecido ainda mais o mito no Brasil.

Não existe um encantamento ou pecado por parte daqueles que são destinados a se transformarem em LobisOMEM. O azarado tem que ser o sétimo filho de uma família de seis irmãs, assim, aos 13 anos, numa terça ou quinta-feira, se transforma. Depois, nas noites de terças e sextas-feiras tem que cumprir sua sina. Vai até um celeiro onde deixa suas roupas, transforma-se durante as badaladas do sino à meia-noite, e ouve-se o uivo dele. Corre veloz. Percorre vilas, matas, encruzilhadas e cemitérios. Fica metade animal até o canto do primeiro galo. Para trazer de volta à forma humana, basta feri-lo, arrancando-lhe um pouco de sangue, mas não se deve ter contato algum com o sangue dele, há risco de se tornar um também. Não morre com perfurações de facas e balas comuns. Objetos cortantes feitos de prata que atravessem o seu coração eliminam de vez o LobisOMEM, assim como bala de prata ou bala untada com cera de vela de um altar onde se realizou três missas de domingo. Um grande cuidado deve ser tomado por aqueles que livram o LobisOMEM do fado: tornam-se seu alvo quando ele está humano. Por não querer seu segredo revelado, convida o seu salvador para ir até sua casa, prometendo alguma recompensa, e o elimina sem piedade. É por isso que quase não existem testemunhas e porque nunca se tem a confirmação de que tal homem, aquele vizinho que nunca se vê, ou o parente distante adoentado, ou um colega de trabalho tímido que come muito, principalmente comida muito temperada e não engorda, é ou não um LobisOMEM.

On nights with a full moon...

...the cursed man is transformed into a bloodthirsty creature, half-wolf, half-human and sets upon making victims, ripping their jugulars and drinking their blood. When he is in human form he is often very thin, with deep eyes, living an unsocial life. Another characteristic is that he likes his food spicy with plenty of salt.

It's an universally known legend since remote eras. In Ancient Rome there were rituals with men dressed in a wolf's hide. Every country in the Old World has its own werewolves and in some places the “werewolf” can also transform into other animals, such as goats or donkeys. “In Africa there is a sacred tradition of transforming animals, men-wolves, men-tigers, men-hyenas, etc.”, from the Dictionary of Brazilian Folklore, shows how the arrival of people from Africa might have strengthened even more the myth.

There is no enchantment done or sin committed by those that are destined to be transformed into a Werewolf. The unlucky one will be the seventh son of a family with seven sisters, and then, at the age of 13, on a Tuesday or Thursday, he is transformed into the creature and then, every Tuesday and Friday night, he has to fulfill his destiny. He goes to a barn where he will leave his clothes, transforming as church bells ring out midnight, until his howl can be heard. He runs rapidly, crossing villages, woodlands, road crossings and church cemeteries. He is half animal until the first rooster crows.

To bring the person back to human form, you only have to wound him and extract a bit of blood, but you have to avoid any contact with his blood under risk of also becoming a werewolf. He won't die from injuries from regular knives or bullets. Cutting objects made from pure silver that perforate his heart will kill him, as will a silver bullet or a bullet coated in wax from the candle of an altar where Sunday Mass has been performed three times. Those that free the Werewolf from his transformation must take great care: they are his target when he is human, as he doesn't want his secret revealed. He invites his savior to his house with promises of a reward, and eliminates them mercilessly. That is why there are almost no witnesses and no confirmation that a suspicious man, such as your unseen neighbor, a sick distant relative or a timid work colleague that overeats spicy food and never gains weight, might be a Werewolf.

ANDREI BRESSAN
LÁPIS, ARTE-FINAL
PENCILS, INKS

MARCELO MAIOLO
CORES
COLORS





A. L. T. 2
Mazio

LOIRA DO BANHEIRO

BATHROOM BLONDE

Uma... Duas... Três...

Essa é a quantidade de vezes que se tem que bater na porta do banheiro, depois mais três chutes na privada, três descargas na última cabine e três palavrões na frente do espelho... assim a Loira do Banheiro aparece refletida nele. Esse é o ritual de invocação da alma da menina que assombra os banheiros das escolas, em especial da região Sudeste. Contam que é um fantasma de uma menina que matava aula para ficar no banheiro se admirando no espelho. Até que um dia escorregou, bateu a cabeça na privada e morreu. A partir disso fica a se manifestar quando é chamada, sobretudo nos banheiros femininos, e quando a corajosa que deseja o contato está sozinha. A Loira aparece de vestido branco com manchas de sangue. Nariz, boca e ouvidos estão tampados com algodão, em algumas ocasiões, ensanguentados. Deve ser por isso que em alguns estados, como Pernambuco, é denominada Mulher do Algodão. Outro nome comum é Big Loira, que parece ter vindo pela influência do mito americano, Bloody Mary, assim como o próprio ritual de invocação é bem parecido ao modo como eles lá invocam sua loira fantasma.

Aqui no Brasil, um fato ocorrido no interior paulista é uma das prováveis origens da Loira do Banheiro. O Visconde de Guaratinguetá tinha uma bela filha chamada Maria Augusta de Oliveira, que aos 14 anos foi obrigada por ele a se casar com um homem mais velho. Infeliz, Maria Augusta foge para Paris, levando consigo todas as joias dela, algumas, herança de família. Lá, aos 26 anos, morre repentinamente. O motivo é desconhecido. No momento de sua morte um espelho da casa dos pais teria se quebrado. O corpo é mandado de volta para o Brasil com joias colocadas dentro, envoltas em algodão. O caixão é violado e ladrões as roubam. Ao chegar aqui, a família durante muitos dias vela o corpo dentro de casa, coberto por uma redoma de vidro, até que o túmulo ficasse pronto. A mãe começa a ter pesadelos e a notar estranhas aparições nos espelhos da residência. Finalmente Maria Augusta é enterrada no cemitério da cidade. Seu jazigo é um dos mais visitados até hoje. A casa do Visconde, anos mais tarde, foi transformada na Escola Estadual Conselheiro Rodrigues Alves. Há relatos de que a alma da jovem ainda passeia e faz brincadeiras pelos corredores e pátios da escola, e principalmente pelos banheiros.

One... Two... Three...

That's how many times you have to knock on the bathroom door, then another three kicks to the toilet, flush three times the last cubicle and curse three times into the mirror... then the Bathroom Blonde's reflection will appear. It's the invocation ritual for the spirit of the girl that haunts school bathrooms, especially in the Southeast of Brazil. They say it's the ghost of a girl that would skip class to look at herself in the mirror, until one day she slipped, hit her head on a toilet vase and died. Since then she manifests when called, most often in the female bathroom when the courageous caller is alone. The blonde appears in a white dress with bloodstains and her nose, mouth and ears are closed with cotton that is sometimes also drenched in blood. It must be because of this that in some states, such as Pernambuco, she is called Cotton Woman. Another common name is Big Blonde, with possible influence of the North-American Bloody Mary myth, with similarities also in their blonde ghost's invocation ritual.

Here in Brazil an incident that happened in the São Paulo state is one of the probable origins of the Bathroom Blonde. The Viscount of Guaratinguetá had a beautiful daughter called Maria Augusta de Oliveira, who at the age of 14 was forced to marry an older man. Unhappy, Maria Augusta ran away to Paris taking all her jewelry, some that had been family inheritance. There, at the age of 26 she suddenly dies, from unknown causes, and at the moment of her death a mirror breaks in her parent's house. The body is sent back to Brazil in a casket with all the jewelry wrapped in cotton. The casket is violated and thieves steal the jewelry. Once here, in the house the family mourns the deceased girl, covered with a glass protection, for many days until the grave is ready. The mother starts having nightmares and noticing strange apparitions in the house's mirrors. Finally Maria Augusta is buried in the town cemetery and her burial site is one of the most visited to this day. The Viscount's house, years later, was transformed into the state public school Conselheiro Rodrigues Alves. There are rumors that the young woman's spirit still wanders the school grounds and corridors, playing tricks on people, especially in the bathroom.





MÃE-DO-OURO

MOTHER-OF-GOLD

É um óvni? É uma estrela cadente?
Não, é a Mãe-do-Ouro.

Entidade que tem a forma mais comum de uma bola de fogo que atravessa os céus indicando onde encontrar minas de ouro. O lugar que ela parar e derramar um pó de ouro, lá estará um veio do metal precioso. É só escavar ou entrar no local, que grandes quantidades de ouro esperam pela pessoa. Mas deve-se manter segredo absoluto. Nunca revelar a ninguém onde encontrara tamanha quantidade de riqueza. Senão, furiosa, a Mãe-do-Ouro faz a mina desabar sobre todos, inclusive sobre aquele que a revelou. O contrário também acontece: ela esconde as minas. Quando pessoas de má índole estão para descobrir uma jazida de metal precioso, ela indica um outro caminho. Faz com que sigam uma pista falsa, ou ela mesma se transforma numa bela mulher e os atrai para um lugar bem distante. Pode ser que seja até o fundo de um rio, onde encontram riquezas e a morte. Acredita-se que ainda há muitas minas a ser descobertas, porém ela as protege dos gananciosos. Guarda também as mulheres, em especial aquelas que são maltratadas e/ou abandonadas pelos maridos. Faz com que esses homens também sejam atraídos para dentro de um rio ou se percam para sempre, nunca encontrando o caminho de volta para casa.

A lenda surgiu no fim do século 17 e acompanhou toda a evolução do ciclo de ouro no século 18. Em Minas Gerais, onde foi o apogeu do ciclo, a Mãe-do-Ouro é uma serpente dourada que se transforma em estrela cadente que desaparece. O feitiço é desfeito quando um corajoso corta o dedo e deixa cair sobre a cobra o sangue ou leva à presença dela o filho pagão de sete anos. No Paraná, é uma mulher sem cabeça que zela pelas jazidas de ouro. Entre os índios guaranis, no Rio Grande do Sul, parece ter sido o local que o mito teria nascido, e depois se espalhado pelo Brasil. Em terras gaúchas também é onde o mito do Boitatá é bem forte, e a Mãe-do-Ouro possui muito dele e do mito da lara. É comum as lendas em algum momento se influenciarem, se misturarem, criando um novo mito. A lenda da Mãe d'Águas, além de todas as outras características, serve de inspiração para o lugar onde a Mãe-do-Ouro estaria morando atualmente, que seria em uma gruta em algum ponto despoluído do rio Tietê, rodeada de peixes exóticos e guardando um tesouro incalculável.

Is it a UFO? Or a shooting star?
No, it's Mother-of-Gold.

An entity that often takes the form of a ball of fire, crossing the skies to show the location of gold mines. Where she lands and sprinkles gold dust is the place of a vein of the precious metal. All that is needed will be to dig or enter and large quantities of gold will be waiting. But absolute secrecy is required. The place of such an enormous quantity of riches must never be told; otherwise the Mother-of-Gold will furiously bring the mine down on everyone's head, including the person that revealed the location. The opposite also happens: she often conceals mines. When people with an evil nature are close to finding a deposit of precious metal she marks a different path. She will make them follow a false lead or can transform into a beautiful woman that attracts them to a distant location, that can even be the bottom of a river, where they will find riches and death. It's believed that there are still many deposits to be discovered but Mother-of-Gold shields them from greedy people. She also protects women, especially those that are mistreated and/or abandoned by their husbands, attracting these men to the riverbed or making them forever lost, never to find their way home again.

The legend appeared at the end of the 17th century and developed alongside the "gold cycle" in the 18th century. In Minas Gerais, the epicenter of the cycle, Mother-of-Gold is a golden serpent that transforms into a disappearing shooting star. The spell is undone when a courageous person cuts their finger and lets their blood fall on the snake, or takes their pagan 7-year old son to its presence. In the state of Paraná, it's a headless woman that protects gold deposits. It seems the legend began among native Guarani tribes in Rio Grande do Sul and then spread to the rest of Brazil. The legend of Boitatá is also well known in the same state and Mother-of-Gold has various elements of this legend, and also from the lara. It's very common that legends influence each other and eventually create a new one. A Mother-of-Water legend, apart from differing characteristics, is a possible present-day living locale for Mother-of-Gold, some unpolluted portion of the Tietê river, surrounded by exotic fish and guarding an incalculable treasure.

ALISSON BORGES
LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





MÃO DE CABELO

HAIR HAND

Não faça xixi na cama.

Evite assim a presença de uma terrível entidade que usa uma longa roupa branca. Tem a forma de uma pessoa alta e magra. Das mangas saem as mãos feitas de mechas bem compridas de cabelos loiros ou grisalhos. São dessa forma para facilitar a verificação de quão secos ou molhados estão os lençóis da cama da pessoa visitada pela criatura. Ela passa por várias casas durante a noite, principalmente onde há crianças. Entra em seus quartos depois de ter a certeza de que estão realmente dormindo. Vai até seus leitos e apalpa a região genital e a cama. Se estiverem molhados, provocado pela criança que não conseguiu evitar a incontinência noturna, terá seu órgão sexual arrancado sem piedade alguma. Algumas vezes o Mão de Cabelo fica a madrugada toda a vigiar suas potenciais vítimas para evitar de falhar na sua missão de punir aqueles que não garantem suas camas secas pela manhã. Os meninos geralmente são os mais visitados, ou mais ameaçados por pais ou babás que querem evitar que eles molhem o lugar em que dormem.

Apesar de ser uma criatura geralmente apresentada de gênero masculino, há uma versão em que é uma mulher, sendo bem velha, que também se veste de branco, mas tem mãos normais e muito macias. A lenda, tanto a versão masculina quanto a feminina, é conhecida principalmente em Minas Gerais, onde no sul é chamado de Espantalho das Crianças. Em alguns lugares do interior de São Paulo também se conhece essa criatura que tem na sua origem e disseminação uma evidente forma de repreensão a fazer necessidades fisiológicas fora dos lugares apropriados. Para não acordar desconfortavelmente molhado ou evitar uma castração indesejada é melhor unir forças, levantar da cama e ir ao banheiro. Fazer xixi durante sonhos e pesadelos nunca é boa ideia também.

Do not pee the bed.

That way you will avoid the presence of a terrible entity that uses long white clothes. It has the shape of a tall thin person and out of the sleeves come hands made of long locks of blonde or grey hair. They have this shape to make it easier to check the bed of the sleeping child, to see if the sheets are dry or wet. It goes to various houses each night, especially where there are children, entering their rooms when it is sure they are asleep. It goes to the bed and feels their genital region and the sheets. If they are wet, because the child couldn't avoid some urinary incontinence, it will ruthlessly rip out their sexual organ. Sometimes Hair Hand stays all night, spying on the potential victims so as to complete its mission, which is to punish all those that can't guarantee a dry bed in the morning. Boys are often the most visited, or at least the most threatened by parents or babysitters that want to prevent them wetting the bed.

Even though it is a creature generally presented as a man, there's a version in which it's a very old woman, also dressed in white but with normal hands that are also very soft. The legends, both female and masculine versions, are known mainly in the state of Minas Gerais, in the south of which it's called the Children's Scarecrow. This creature, who's origin and dissemination is evidently a way to reprehend physiological necessities in unwanted places, is also known in some parts of the state of São Paulo. So as not to wake up uncomfortably wet or with an unwanted castration, it's best to gather your strength, get out of bed and go to the toilet. Peeing during dreams or nightmares is never a good idea.





MAPINGUARI

MAPINGUARI

“Domingo também se come!”

É o que bradava o monstro Mapinguari caminhando com o que sobrara de um rapaz seringueiro esfrangalhado debaixo do braço, enquanto o devorava pedaço por pedaço, no relato registrado pelo doutor João da Silva Campos, no livro de Basílio de Magalhães, *O Folclore no Brasil*. Quem viu essa apavorante cena foi um amigo do rapaz que se escondeu silenciosamente no topo de uma árvore ao ouvir os berros e uivos insanamente altos da criatura se aproximando, procurando novas vítimas para tentar em vão saciar sua fome. Dias antes, mesmo após ser alertado pelo amigo, o rapaz devorado não teria respeitado a regra de não caçar aos domingos e dias santos, e teria dito a mesma frase repetida depois pelo monstro caolho. O gigante com braços e movimentação igual aos dos símios e uma enorme boca que vai da cabeça até a barriga não teve misericórdia alguma do homem, e possivelmente não terá mesmo que alguém cruze seu caminho fora desses dias, como outros relatos já mostraram que ele não tem. A pele coberta de pelos é rígida como um casco de tartaruga, o tornando quase impossível de ser abatido, se não fosse o seu tendão de Aquiles, o umbigo, fato comum entre os monstros tupiniquins. Em um caso mais raro, ele também pode ser abatido com bala de cera de vela de altar onde se tenha realizado a Missa do Galo. Apesar de o mito ter surgido no interior das matas amazônicas, entre índios, caçadores e seringueiros, os registros de não se caçar em determinados dias e a bala de cera sagrada evidenciam os tijolos das tradições católicas na construção do mito.

Quanto à origem dele, como o monstro surge, ouve-se dizer que era um pajé em busca da imortalidade e teria sido punido, sendo transformado na besta. Outra, que os índios muito velhos, sem condições até de andar, num ritual tribal seriam transformados nessa criatura. Um paleontólogo argentino chamado Florentino Ameghino, no final do século 19, sugeriu que os Mapinguaris seriam as preguiças-gigantes do período Pleistoceno (12 mil anos), só que esses animais foram extintos há mais de 10 mil anos. A hipótese dele é que alguns teriam sobrevivido e estariam ainda a habitar a Floresta Amazônica. David Oren, ornitólogo americano naturalizado brasileiro, pesquisador do Museu Paraense Emílio Goeldi, conseguiu recursos para empreender dez expedições ao Mapinguari, ou as preguiças-gigantes, além de um extenso trabalho de pesquisa de mais de 20 anos. Não conseguiu provas relevantes de um nem de outro. Com provas relevantes ou não, nada de caçar aos domingos e dias santos.

“Sunday is a day for eating!”

That’s what the Mapinguari monster shouted as he walked, carrying what is left of a young rubber tapper under his arm and gorging himself piece by piece, according to the portrayal by doctor João da Silva Campos in the book by Basílio de Magalhães, *Folklore in Brazil*. The person that witnessed this horrifying scene was a friend of the young rubber tapper, that hid in a treetop when he heard the loud howls of the creature approaching. A few days earlier, even though he had been warned by his friend, the young man that was being devoured had not respected the rule of not hunting on Sundays or holy days and voiced the same sentence that the one-eyed monster now repeated. The giant, with movements similar to simians and an enormous mouth that goes all the way from his head to his belly, had no mercy for the young man and probably would have none even if someone crossed his path on any other day, as many accounts have told. His skin, covered in hair, is as rigid as a turtle’s shell, making him almost impervious to harm if not for his Achilles’ heel, his belly button, a common characteristic of native Brazilian monsters. In some cases he can also be felled with a bullet made with candle wax from an altar where Midnight Mass has been celebrated. Even though the myth originated in the Amazon Jungle, among natives, hunters and rubber tappers, the recommendation of not hunting on certain days and the sacred wax bullet are evidence of building blocks from catholic tradition in the construction of this myth.

It’s said that the monster exists because a *pajé* (native Brazilian shaman) was searching for immortality and for this was punished, being transformed into the beast. In another story very old natives are changed after a tribal ritual into the creature. In the 19th century an Argentinean paleontologist, Florentino Ameghino, suggested that the Mapinguaris could be the giant sloths of the Pleistocene era, even though they were extinct more than 10 thousand years ago. His hypothesis was that some survived and still inhabited the Amazon Jungle. David Oren, North-American naturalized Brazilian ornithologist, researcher for Museum Emílio Goeldi, managed to gather resources for 10 expeditions looking for the Mapinguari and/or giant sloths and has an extensive body of research covering more than 20 years. He didn’t find proof of either being but, just to be sure, it’s best to avoid hunting on Sundays or holy days.

JULIO BRILHA

LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





MATINTA PEREIRA

MATINTA PEREIRA

Mau agouro.

A figura do Matinta Pereira, Mati-taperê, Matim-taperê, ou só Mati, independentemente da grafia e da forma que se apresente, está diretamente ligada à má sorte, azar, prenúncio de desgraças. Na forma de ave, seria de onde o Saci-Pererê, aquele mesmo sem uma perna e de touca vermelha, se origina, e também é chamado de Saci em algumas regiões. Quando se ouve seu canto, é indicação de presságio ruim. Os índios tupinambás dizem ser a alma de alguém do mundo dos mortos. Além disso, faz caçadores e viajantes nas matas se perderem, assobiando, fazendo o som ficar próximo e distante, desorientando-os, exatamente uma das habilidades do Saci. Ainda na forma de pássaro, aparece em casas durante a noite. Fica no muro assobiando, de forma frequente e muito alta, perturbando os moradores até que saiam e digam que prometem entregar fumo a ele. O Matinta vai embora. No dia seguinte, volta para pegar o que foi prometido. Se por algum motivo não seja cumprida a promessa realizada na noite anterior, alguma coisa de muito ruim acontecerá naquela casa.

Na forma de velha, escolhe uma casa para visitar e se senta em algum lugar do lado de fora onde possa ser vista pelos que lá moram. Fica a assobiar. Quando é perguntada se deseja alguma coisa, pede fumo e algo para comer. Caso lhe seja dado, ela vai embora e nada acontece. Do contrário, tenta entrar na casa dando uma desculpa qualquer, comumente pedindo água para beber. Observa os objetos do interior. Quando chega a noite, os moradores dão falta de alguma coisa da casa. Nunca mais a acham.

Para algumas populações indígenas é uma entidade maligna que vive em aldeias inabitadas há muito tempo e que pode assumir a forma de um pequeno pássaro. Um lugar descuidado, abandonado, chama-se *tapera*, e aquele que vive nela é um *tapereira*. Mati é pequeno. Uma das origens do nome está, então, ligada à derivação do nome *mati-tapere*, em tupi, o pequeno morador de tapeiras. Outra origem seria o assobio produzido pelo pássaro agourento que seria semelhante ao som “*matin-ta-perê*”. Matinta Pereira aparece de outras formas, como o de uma velha que veste roupas pretas com longas mangas, que lhe permitem voar sobre as vilas e cidades. Ainda pode ser um velho que anda com um pano na cabeça, toca flauta e, quando o faz, consegue voar. Ele sairia voando e poderia, por meio de feitiçarias, disseminar enfermidades.

A bad omen.

The figure of Matinta Pereira, Mati-taperê, Matim-taperê or just Mati, however spelled or presented is directly linked to misery and bad luck, being a harbinger of misfortune. In the form of a bird it would be where the one-legged, red cap-wearing boy Saci-Pererê originates, even being called Saci in some regions. Its song is considered a warning of bad fortune. Natives of the Tupinambá tribe say it's someone's soul, visiting from the world of the dead. It also makes hunters and travelers lose themselves in the forest, by whistling, sometimes close and sometimes far, disorientating them, exactly as the boy Saci does. Still in bird form, it appears next to houses during nighttime. It will sit on walls, whistling loud and constantly, irritating the inhabitants until someone leaves the house and promises it some tobacco. The next day it will return to collect what was promised. If, for whatever reason, the tobacco is not delivered, someone in the house will suffer greatly.

In the form of an old woman, she chooses a house to visit and sits on the outside in view of the residents, whistling. When she is asked if she would like anything, she asks for tobacco and something to eat. If she is given what was requested, she will leave and nothing else happens. If not, she will try to enter the house with some kind of excuse, most often asking for a glass of water. She will observe what objects are in the residence and later that night, the owners will realize something is missing. It will never be found.

For some native tribes it's an evil spirit that lives in long uninhabited villages and can take the form of a small bird. A place that is unkept, abandoned, in Tupi is called *tapera* and those that live in it, *tapereira*. *Mati* means small. So one of the origins of its name is from *mati-tapere*, the small dweller of a *tapera*. Another basis would be the whistle from an unlucky bird that sounds like “*matin-ta-perê*”. Matinta Pereira appears in others forms, such as an old lady that's clothed in black with long sleeves that give her the power to fly over villages and towns. Or an old man that wears a cloth over his head, plays the flute, can also fly around and, using witchcraft, will disseminate illnesses.

GUSTAVO DUARTE

LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





MINHOCÃO

BIG WORM

Destruição...

Por todo lugar que o Minhocão passa, são rastros e mais rastros de destruição. Não há motivo, não há trégua, não há nada que se possa oferecer para aplacar sua fúria infinita. Bem ao contrário do seu companheiro de moradia, o Negro d'Água, que aceita presentes para permitir uma navegação ou pescaria tranquila, o Minhocão não se deixa parar por nada, virando embarcações e provocando grandes redemoinhos. Ambos têm como principal lugar de atuação as águas do rio São Francisco; apesar disso, o Minhocão tem o costume de andar sobre e dentro da terra. Quando está sobre o solo, derruba barrancos, faz grandes sulcos na lama onde deslizou... e, dependendo, pode até alterar cursos de rios. Quando está dentro da terra faz túneis e buracos, alguns, de tão grandes, são quase cavernas. Provoca temores. Dentro da terra é seu lugar favorito para hibernar. Se incomoda com o barulho das festas das populações que moram à margem dos rios. Desmorona as ribanceiras próximas de onde ocorrem as festividades, fazendo os festeiros caírem na água, correndo o risco de ser devorados pelo monstro. Também pode acontecer de se esgueirar até o local da festa, promovendo uma noite inesquecível a todos os convidados.

Uma cobra gigante, mole, de cor escura... alguns relatos dizem que tem nadadeiras, outros não; ela não tem olhos e é dona de uma boca enorme com muitos dentes. Sibila quando não está atacando algo ou ninguém, mas, quando está, faz um ruído alto, quase ensurdecedor. Além de humanos, se alimenta de peixes e outros animais, como o gado que se alimenta próximo das margens, e de mulas e cavalos de viajantes que atravessam as águas. Na verdade, qualquer coisa viva é alimento para o Minhocão. No livro *Geografia dos Mitos Brasileiros*, de Câmara Cascudo, é narrado um episódio durante uma viagem de canoa pelo São Francisco. Um cachorro que estava dentro da embarcação caiu no rio e afundou. Francisco Inocência de Miranda Ribeiro, então Tenente-Coronel do Exército que estava na canoa, ordenou que um índio fosse resgatá-lo... este prontamente mergulhou, mas emergiu rapidamente. Disse que o cachorro estava sendo devorado pelo Minhocão. Não houve ninguém que fizesse o índio entrar de novo no rio. Dizem que o monstro caminha por outras regiões, além das que são cortadas pelo São Francisco, como o centro-oeste e o sul do Brasil. Falam também que pode virar um peixão da espécie surubim e/ou um gigante pássaro branco com longo e fino pescoço. Coisas que contam por aí.

Destruction...

Everywhere the Big Worm goes it leaves unending trails of destruction. There is no reason, no truce, nothing that can be offered to quell its infinite rage. The complete opposite to its companion, the Black Man of the Water, who will accept presents in exchange for a tranquil fishing expedition or navigation, the Big Worm will not stop for anything, overturning boats and creating whirlpools. Both have as their natural habitat the waters of the river São Francisco; even so, the Big Worm has the custom of roaming both above and under ground. When it's on land, it will knock down embankments, making great furrows where it slides... and can even alter the course of rivers. When it's underground it makes tunnels and holes, some so big they are almost caves. It often provokes tremors. Under the earth is its favorite place to hibernate but it's bothered by the noise of partying of those that live close to the river. It will knock down the margins close to the parties and any part-goers that fall into the water risk being eaten by the monster. It might also slide into the party, making it a truly unforgettable night for all present.

A giant soft and dark snake... some accounts say it has flippers; it doesn't have any eyes but has an enormous mouth, full of sharp teeth. It hisses when not attacking something or someone, but when it is, it'll make a horrendously loud, almost deafening, sound. Apart from humans, it feeds on fish and other animals, such as the cattle that feed on the river's margins, and any traveler's horses and mules that cross the waters. Actually, anything alive can be food for the Big Worm. In Câmara Cascudo's book *Geography of Brazilian Myths*, there is one account of a canoe trip on the São Francisco. A dog that was in the boat fell into the river and submerged. Francisco Inocência de Miranda Ribeiro, an army lieutenant colonel that was also onboard, ordered a native to rescue the animal... he rapidly dived into the water but immediately emerged, saying the dog was being devoured by the Big Worm. Nobody managed to convince the native to return to the water. They say the monster wanders through other regions, not just close to the river São Francisco, such as the Midwest and South of Brazil. It's also said that it can turn into a big surubim catfish and/or a giant white bird with a long thin neck. The kind of thing people whisper about.

ZÉ CARLOS
LAYOUT
LAYOUT

JONAS TRINDADE
FINISHES
FINISHES

NATÁLIA MARQUES
CORES
COLORS





MULA-SEM-CABEÇA

HEADLESS MULE

A mulher que namora padre vira a Burrinha...

...ou Burrinha de Padre, nomes dados no Nordeste à Mula-Sem-Cabeça; no Maranhão ganha o nome Cavala-canga. Conhecida praticamente na América Latina toda, chegou com os portugueses e espanhóis. Na Argentina é a Mula Anima e no México, Marola. A Mula-Sem-Cabeça, em todos esses lugares onde é popular, seria a mulher mantedora de relacionamento amoroso com um clérigo e estaria condenada nas noites de quinta para sexta-feira - alguns falam que seria durante o período da quaresma - a se transformar na criatura que no lugar da cabeça e do rabo teria labaredas de fogo, e no meio delas, às vezes, é possível ver o freio de ferro flutuante manchado de sangue prendendo o mandíbula invisível, e seus relinchos seriam muitas vezes mais altos do que o som de um equino comum. Além disso, pode-se ouvir soluços humanos da criatura. A maldição é mais habitual ainda entre mulheres que são casadas. Antes da meia-noite, a pecadora tem que sair silenciosamente de sua casa para dolorosamente se transformar na criatura no pátio da igreja. Sai em disparada, atropela a tudo e a todos em seu caminho... quase nada pode detê-la. Tem que percorrer sete cidades antes de o dia clarear.

Dizem que, se por acaso topar com a criatura por aí, deve-se fechar a boca e esconder as mãos. A Mula gosta de se alimentar de dentes e unhas, então seria bem saudável mantê-los em seus lugares. Também carece de manter distância, pois ela dá mortais coices despedaçando homens e animais. Para fazer a Mula virar humana, o corajoso ou corajosa tem que tirar sangue do bicho, nem que seja uma gotinha, ou arrancar-lhe o freio da cabeça entre o intenso fogo. Imediatamente, a pecadora surge nua. Enquanto a pessoa que a fez sangrar ou tirou seu artefato de ferro morar na mesma cidade que a da enfeitada, ela não se transformará novamente. A amante do sacerdote deve ser amaldiçoada sete vezes por ele antes de celebrar a missa para se livrar de vez da maldição. A lenda de evidente tom de moral cristã é usada para desestimular qualquer atitude de tentativa de desvirtuar o padre do seu voto celibatário. A mula acabou por ser associada à figura dos religiosos porque era muito comum como meio de transporte deles, desde muitos séculos atrás, por ser mais resistente e confortável para viagens longas. Os cavalos eram reservados aos soldados para ser usados durante as batalhas.

The woman that dates a priest will turn into the Little Mule...

...or Priest's Mule, both names given in the Northeast of Brazil to the Headless Mule; in the state of Maranhão it is named *Cavala-canga* (Canga-mare). Known practically throughout the whole of Latin America, it arrived with the Portuguese and Spanish. In Argentina it is known as Mula Anima and in Mexico, Marola. In all these places where it is popular, the Headless Mule is the woman that has an amorous relationship with a cleric and is damned, on the nights from Thursday to Friday – some say for the whole of Lent – to be transformed into the beast with radiant flames in the place where its head and tail should be, and sometimes, in their midst, it is possible to see the floating blood speckled metal bit, holding an invisible jaw. It's neighs are many times louder than those of a regular equine and human sobs can be heard from the creature. The curse is even more common among married women. Before midnight the sinner has to silently leave their house to painfully transform into the creature, in the church courtyard. It will bolt furiously, knocking down anything or anyone in its way... almost nothing can stop it, and it has to pass through seven towns before sunrise.

It's said that, if by any chance you encounter the creature, you must close your mouth and hide your hands. The Mule likes to feed on teeth and nails, it would be healthy to keep them in their place. And you should also keep your distance because of its deadly hind leg kicks that can shatter men and animals. To make the Mule revert to human being, a courageous man or woman has to draw blood from the beast, even a drop will do, or retrieve the metal bit in its jaw from the middle of the intense fire. Immediately the sinner will appear, naked. As long as the person that drew blood or took the bit lives in the same town as the enchanted woman, she won't transform back again. The priest's lover must be cursed seven times by him, before she can perform mass so as to be rid of the hex for good. This legend, of evident Christian morals, is used to discourage any attempt to divert the priest from his chastity vows. The mule ended up being associated with religious figures because they were commonly, for centuries, their preferred method of transportation, due to being resistant and comfortable on long journeys. Horses were reserved for soldiers' use during battles.






Lynch

MULHER DE BRANCO

WOMAN IN WHITE

Dama, moça, noiva...

Qualquer umas dessas mulheres vestidas de branco vagando por vias desertas, ou próximo a uma igreja ou um cemitério, com certeza apresenta um grande perigo. Assim como o nome, essas lendas frequentemente envolvendo belas moças que usam vestidos de noiva variam de região pra região onde acontecem, mas normalmente o começo é trágico, e o final, para as pessoas que cruzam seu caminho, também pode ser.

A Mulher de Branco aparece em estradas solitárias, vagando ou pedindo carona. O vulto branco surge de repente na pista, e logo em seguida, ou até que o carro se aproxime mais, desaparece. O motorista continua a viagem, e, quando olha pelo retrovisor, a mulher está sentada no banco de trás. A pessoa perde o controle, muitas vezes batendo o veículo. Muitos acidentes acontecem sem causa aparente... parte deles pode ter como causa as sinuosas estradas e a aparição da Mulher de Branco. Na região da Grande São Paulo, há a história da noiva que sofre um trágico acidente a caminho do casamento na estrada Mogi-Guararema. Desde então ela assombra os motoristas que passam por um trecho onde há uma pequena gruta. Lá, fica uma imagem de Nossa Senhora Aparecida, e é comum motoristas pararem para rezar e pedir bênçãos. Não se sabe se há uma relação entre a gruta e a história da noiva, mas o trecho onde ela é avistada para pegar uma carona e tentar chegar até o casamento é o mesmo. Noivas são comuns no lendário de várias cidades brasileiras. Em Dois Córregos, interior paulista, há a lenda da Noiva do Jardim. A noiva teria confeccionado o próprio vestido de casamento à mão. No dia do casamento ela falece. Durante as madrugadas, alguns dizem que pode-se ver a noiva passando pela praça Major Carlos Neves e entrando na igreja onde iria se casar.

Outra figura é a Dama de Branco. Moça muito bonita que adora conhecer geralmente homens casados em bares e festas. Ela promete levá-los até sua casa, e saem do local. No meio do caminho param num lugar deserto. Quando ele se dá conta, está em frente ou dentro de um cemitério. À meia-noite, então, ela desaparece ou vira uma caveira desforme tentando arrastar o rapaz para dentro de uma cova. Homens compromissados, ou não, que desaparecem de madrugada após noites regadas a muito álcool, podem ter um infeliz destino, tanto nas estradas, por conta da bebida e de sensuais mulheres vestidas de branco, quanto dentro das cidades, sendo enterrados vivos.

Lady, young woman, bride...

Any one of these, dressed in white and wandering on empty roads or close to a church cemetery, is certain to mean great danger. Just as the name varies, legends involving beautiful women in bridal dresses also vary from region to region in details, but most often the beginning is tragic and so is the ending, at least for those that encounter them.

The Woman in White appears on desert roads, wandering or hitchhiking. The white vult materializes suddenly in the middle of the lane and quickly, as soon as the car gets closer, disappears. The driver will continue on his way and then, as he looks in the rear view mirror, the woman will be sitting in the back seat. The driver will lose control, often crashing the car. Many accidents happen without explanation... a part of them might be caused by the winding roads and appearance of the Woman in White. On the outskirts of São Paulo city there is the story of a bride that suffers a tragic accident on the way to her own wedding, on the Mogi-Guararema road. Ever since she has haunted all motorists that drive past a certain area, where there is a small cave, inside which is a statue of the Blessed Virgin Mary, a common stop for travelers to pray and ask for blessings. It's unknown if there's a connection between the cave and the bride's story, but it is the same stretch of road where she hitchhikes, trying to get to her wedding. Brides are characters in legends from various Brazilian cities. In the town of Dois Córregos, in the state of São Paulo, there is the legend of the Garden Bride. The bride would have made her own wedding dress, but on her wedding day she passes away. During the early mornings some say that she can be seen crossing the town square and entering the church where she was to be married.

Another character is the Lady in White. A very pretty young woman, that loves to meet married men at bars and parties. She promises to take them home, and they leave together. On route, they stop at a secluded location. When he looks around, they are close to or in a cemetery. At midnight she disappears and turns into a disfigured skull, pulling the young man into a grave. Married or not, men that disappear during the early hours soon after alcohol-fueled nights might have a unfortunate destiny, be it on the roads, due to drink and seductive women dressed in white, or in towns, buried alive.





NEGRINHO DO PASTOREIO

LITTLE BLACK BOY OF THE PASTURE

O afilhado de Nossa Senhora.

O menino negro escravo, sem nome, chamado apenas por Negrinho, repetia que a Virgem era sua madrinha. E ela provavelmente o era, porque é a madrinha daqueles que não foram batizados. Muito devoto, estava sempre a fazer orações a ela, acendia-lhe velas na capela da fazenda, onde trabalhava de sol a sol. Um homem rico e perverso era seu senhor. Ninguém gostava dele, só seu filho, que era mais cruel que o pai. Todas as noites, o Negrinho saía para galopar o baio, o cavalo preferido do patrão. O fazendeiro resolve fazer uma aposta e põe o Negrinho para correr com seu cavalo. Negrinho vencia a corrida. Quando estava bem próximo da chegada, o filho do fazendeiro, sem ninguém saber, faz o baio se assustar, dando a vitória ao outro cavaleiro. O fazendeiro perde muito dinheiro e manda açoitar o Negrinho. O coloca por 30 dias e 30 noites para ficar a pastorear todo o seu gado. Ficava ao relento, e insetos e animais estavam sempre a lhe incomodar. Fazia preces à sua madrinha. Um dia cochilou e perdeu todo o gado. O patrão manda açoitá-lo novamente, deixando-o à beira da morte. Naquela noite escura, ainda deveria encontrar todos os bois que sumiram, e tinha até o raiar do dia. Passa na capela e acende uma vela para Nossa Senhora e outra para clarear sua busca. A cera que caía ia formando pontos de muita luz, ajudando-o a encontrar os animais. Recuperou a todos. Cansado, cai no sono. O filho do fazendeiro solta os bichos e conta ao pai que o Negrinho os havia perdido. O cruel homem manda açoitar o Negrinho até a morte. Achando que estava morto, o fazendeiro manda jogar o corpo num formigueiro, assim economizaria o fio da enxada. Durante três dias o fazendeiro teve pesadelos com o gado, o baio e o Negrinho. Vai ao formigueiro. Vê o Negrinho à sua frente sem ferimento, saudável, e ao seu lado, Nossa Senhora. O fazendeiro se ajoelha e se arrepende de suas atrocidades. O gado perdido aparece. O Negrinho monta no baio e sai a galope. Essa é uma das versões desse mito de moral cristã conhecido no Brasil, mas sua origem é no Rio Grande do Sul.

Dizem que todo ano, durante três dias, o Negrinho percorre campos com seu cavalo. Quando vão embora, no final do terceiro dia, é o momento em que os cavalos nos pastos disparam sem motivo aparente. O resto do tempo o Negrinho ajuda aqueles que perdem objetos e animais. Deve-se acender uma vela perto de um formigueiro e pedir com muita fé para encontrar o que sumiu. Ele rapidinho faz reaparecer.

Godson of the Blessed Virgin Mary.

The unnamed slave boy called only Little Black Boy often said that the Blessed Virgin Mary was his godmother and she probably was, because she is considered godmother to all the non-baptized. He was very devote, always lighting candles in her honor in the chapel of the farm where he worked from sunrise to sunset. A very rich and perverse man was his master whom no one liked, except his son who was even crueler. Every night the Little Black Boy would go ride Baio, his owner's favorite horse. The farmer-owner made a racing bet and decided the Little Black Boy should ride his horse. Little Black Boy was winning the race but as he was approaching the finish line the farm-owner's son furtively scares Baio, foregoing victory. The farm-owner lost a lot of money and had the Little Black Boy whipped and then encumbered, for 30 days and 30 nights, with taking the livestock to pasture. With insects and animals aggravating him constantly, he prayed to his godmother for protection. One day he dozed off and lost all the cattle. The master had him flogged within an inch of his life and on that dark night he still had to find the missing oxen before dawn. He went to the chapel and lit a candle to the Virgin Mary, to aid his expedition. The melting wax that fell made pools of bright light, helping him encounter the lost animals. He found them all and, exhausted, fell asleep. The farm-owner's son let the livestock escape and told his father that the Little Black Boy lost them again. The cruel man lashes the Little Black Boy to death and then, to save the hoe's blade, had him thrown onto an anthill. After three days enduring nightmares about the cattle, Baio and the Little Black Boy, the owner went to the anthill and found the Little Black Boy standing there, without a scratch, and next to him the Virgin Mary. The owner took to his knees and begged forgiveness for his atrocities. The lost livestock appeared and then the Little Black Boy mounted Baio and galloped away. This is one version of this Christian myth, well known in Brazil but originally from Rio Grande do Sul.

It's said that every year, for three days, the Little Black Boy rides across fields on his horse and, when they leave, the horses in the fields bolt for no apparent reason. The rest of his time, he helps people that have lost objects and animals. A candle must be lit near an anthill and a request made in faith. The Little Black Boy will speedily make the lost item appear.





NEGRO D'ÁGUA

BLACK MAN OF THE RIVER

O rio São Francisco...

...que tem por apelido Velho Chico, assim como a maioria dos outros rios, lagos e mares do mundo, é habitado por criaturas fantásticas. Uma delas é o Negro d'Água ou Nego d'Água, conhecido por outros nomes, como Negro do Rio, Caboclo-d'Água, Moleque do Rio e alguns outros. O rio Grande, um afluente do São Francisco, e o rio Tocantins parecem também receber o visitante. Ele protege as águas, especialmente as de seus domínios. Colabora com a pesca, mas parte do que foi pescado tem que lhe ser entregue. Quando não o fazem, atrapalha em muito a vida dos pescadores, espanta os peixes em volta dos barcos, corta o anzol e rasga as redes. Uma maneira de não o ter como inimigo é oferecer cachaça e fumo. Aqueles que são dignos de sua confiança ele leva para conhecer seus tesouros dentro do seu palácio submerso. Quanto àqueles que são seus inimigos, ele vira seus barcos e canoas, afoga-os ou os mata com um abraço mortal. Para mantê-lo distante é comum o uso de carrancas na frente dos barcos, e os pescadores também desenham coisas assustadoras no fundo do lado de fora. Alguns dizem que se apaixona por moças de pernas grossas. Vira os barcos onde elas estão para depois arrastá-las até seu hábitat no fundo do rio.

A origem vem junto com os mitos aquáticos indígenas, passando por acréscimos da cultura negra, unindo-se ao imaginário das populações ribeirinhas. É um ser meio humano e meio anfíbio. Careca, com uma crista e orelhas pontudas. O corpo é todo negro, muito brilhante e muito musculoso, então armas de fogo são inúteis para feri-lo. Às vezes é um gigante, às vezes é um homem pequeno. Há membranas entre os dedos das mãos e dos pés, que são garras afiadas. É muito rápido dentro e fora da água. Dentes que são stalactites. Gargalha de forma estridente. Tem também um assobio assustador. Seus atos e aparições são registrados mais no fim de tarde e começo da noite. Ele é tão popular, que na cidade de Juazeiro, na Bahia, ganhou em 2003 um monumento no leito do rio São Francisco. É uma obra do escultor juazeirense Ledo Ivo Gomes de Oliveira. Possui 12 metros de altura, e já foi acusada de atrapalhar a navegação no local e de trazer uma seca de muitos meses para toda a região. Parece então que, mesmo em forma de estátua, o Negro d'Água continua a atrapalhar muita gente.

The river São Francisco (St. Francis)...

...nicknamed Old Chico, is inhabited by fantastical creatures, just like many rivers, lakes and oceans in the world. One of them is Black Man of the Water, also known as Caboclo (mixed race) Man of the Water, River Boy and others. The Big River, an affluente of the São Francisco, and the river Tocantins also seem to receive his visits. He protects the waters, especially those in his domain. He helps fishermen, but a part of what they catch must be given back to him. When that doesn't happen he will make life difficult for the fishermen, scaring away the fish, cutting the hooks and ripping the nets. One way to avoid antagonizing him is offering cachaça (sugar cane rum) and tobacco. Those that are worthy of his trust will be taken to see the treasures in his underwater palace. He will turn his enemies' boats and canoes, drown them or kill them with a deadly embrace. To keep him away, it's common for fishermen to use scowling figureheads and draw fearsome figures on the bottom of boats. Some say that he often falls in love with ladies that have thick legs. He upturns the boats they travel in and drags them to his underwater lair.

Black Man of the Water's origin comes from native aquatic myths, added to African culture and the imagination of communities that live close to rivers. He is half-human, half-amphibian, bald with a crest and pointy ears. The body is completely black, shiny and very muscular. Guns are useless against him. Sometimes he's a giant, sometimes a small man. He has a membrane between his fingers, toes that are sharp claws and is very fast, both in and out of water. His teeth are stalactites. He has a strident laugh and also a frightening whistle. His acts and apparitions are seen more at the end of the day and early evening. He is so popular that in Juazeiro, in Bahia, in 2003 he was awarded a 12-meter statue at the bottom of the river São Francisco. Made by local artist Ledo Ivo Gomes de Oliveira, it was even accused of difficulting navigation on the river and bringing a draught of months to the region. It seems that even in statue form, Black Man of the Water manages to disrupt many peoples' lives.

RICARDO JAIME
LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





RICARDO FERRAZ

PAI-DO-MATO

BUSH FATHER

O ponto fraco é o umbigo.

A criatura Pai-do-Mato não pode ser ferida por qualquer arma branca ou arma de fogo. Sua pele é muito rígida, não permitindo que nenhum objeto a rasgue, a não ser no umbigo. Há uma constante entre as figuras folclóricas brasileiras, em especial os monstros, de quase sempre ser essa parte do corpo delas ser o ponto fraco. Talvez seja uma espécie de sinal de irmandade entre essas criaturas, parentesco, o cordão umbilical de uma mesma matriz.

As mães que conhecem essa lenda geralmente chamam de Pai-do-Mato as crianças que deixam os cabelos ensebados, compridos e/ou bagunçados, assim como homens que descuidam de sua aparência, barba por fazer e sujos também são chamados dessa forma. Isso porque o monstro é um ser que se apresenta desse jeito: cabelos compridos, imundo de lama, barbicha rala e unhas compridas, muito compridas, aliás. Faz parte de um dos gigantes do Brasil, só pelo tamanho das unhas que teriam dez metros de comprimento, fica quase impossível de dimensionar a sua estatura. As mãos, em algumas interpretações, parecem as de macacos, outras, com as de humanos mesmo. As patas de cabrito, estilo os sátiros da mitologia grega, são quase uma unanimidade entre os que o tiveram o desprazer de conhecê-lo. Gargalhadas e rugidos ensurdecedores podem ser ouvidos pelos que adentram nas matas onde ele reside.

Desaparece com aqueles que ficam por último em caçadas e expedições, ou com os que destroem as matas. Em algumas literaturas é um protetor das florestas, em outras, só um monstro que engole um humano de uma só vez. Apesar de ser antropofágico, não gosta de ser visto pelas pessoas, sempre se esconde. Uma forma de tentar seguir seus rastros, e também de saber se ele está por perto, é por meio da sua urina, que é azul. Bom, caso aviste um xixi azul por aí, não seja quem fica no final da fila.

His weak spot is the belly button.

The Bush Father creature can't be hurt by any knife or firearm. His skin is too rigid and no object can pierce it, except for the belly button area. This is a constant in Brazilian folklore characters, especially the monsters, that this part of the body is their weak spot. It might be a sign of fraternal kinship amongst these creatures, the umbilical cord coming from a same source.

The mothers that know this legend call the children that don't wash, cut or brush their hair Bush Fathers, and men that don't take care of their appearance, don't shave or bath are also given this nickname. That is because the monster presents himself with long hair, dirty, covered in mud, unshaven and nails uncut. In fact, not only uncut but very, very long. He is one of the Brazilian giants and the size of his nails, each about 10 meters long, give you an idea of how difficult it is to estimate his height. The hands are similar to monkey hands in some accounts, and similar to human ones in others. The goat hooves, like satyrs of Greek myth, are almost unanimously agreed upon amongst those that had the displeasure of encountering him. Deafening roars and laughter can be heard by those that find themselves in the part of the forest where he resides.

He makes off with those that are left lagging behind on hunting trips and expeditions, and those that destroy woodland. In some literature he is a protector of the forest, other times just a monster that can swallow a human being whole. Even though he is anthropophagic, the Bush Father does not like being seen by people and so keeps himself hidden. One way of following his trail and knowing if he is close is his urine, that is blue. So if you see marks of blue urine, don't hang around to be the last in line.

JULIO BRILHA
LAYOUTS
LAYOUTS

OCLAIR ALBERT
FINISHES
FINISHES

WESLLEI MANOEL
CORES
COLORS





PÉ DE GARRAFA

BOTTLE FOOT

Gritos...

...ora muito distantes, ora muito próximos. São de pessoas próximas, familiares, amigos, companheiros de caça ou viagem. A pessoa se embrenha para procurar os donos dos gritos, mas se distancia do caminho principal. Quando percebe está totalmente perdido, distante da trilha ou estrada, cercado por barulhos altos, baixos, às vezes agudos, às vezes graves. Atordoado, começa a achar que está perdendo a sanidade. Olha ao redor e vê as marcas circulares profundas na terra ou no barro. Seriam cascos de equinos, pés deformados, fundos de garrafas. Demora horas ou dias até conseguir o caminho de volta ou ser encontrado por alguém. Essa situação demonstra um possível contato com o Pé de Garrafa. Ele faz os viajantes e caçadores se perderem. Se diverte com isso. Não há relatos de que tenha feito algum mal físico a alguém, mas não está descartada essa hipótese. Algumas atrocidades cometidas por outros monstros podem ser atribuídas a ele. Só não existem provas.

A criatura anda, ou pula, pelos interiores das matas e estradas do Piauí, Minas Geras e Mato Grosso. Anda ou pula porque os relatos apresentam o Pé de Garrafa com um pé só, às vezes com dois. O formato dele, ou deles, é redondo, mas não se sabe realmente como é, podendo ser uma deformidade do pé, até mesmo o resultado de uma amputação, ou uma pata de bicho. Possui garras nas mãos, levando a crer, junto com o fato de o formato dos membros inferiores serem deformados ou de animal, que há uma possível conexão entre o Pé de Garrafa e o Diabo. Além disso, às vezes é representado com um chifre na testa, ajudando a fortalecer esse possível elo demoníaco. Esses elementos podem estar ligados à fé cristã, trazida pelos europeus, mas suas outras características levam a uma origem indígena. Caso presencie o monstro diabólico por aí, tampe os ouvidos e procure entrar ou atravessar onde tenha água: lagos, riachos e rios. Devido ao peso dele e à possibilidade de ficar preso na lama do fundo, ele não entra nesses lugares. Outra atitude, exigindo um pouco mais de coragem, seria acertar o centro de sua barriga... ele é mais um entre tantos outros das lendas tupiniquins que têm esse local como ponto fraco.

Shouts...

...sometimes far away, sometimes close. They are of relatives, friends, hunting or traveling companions. The person hearing the voices will wander from the path, looking further and further away for the origin of the sound. Without realizing, they become completely lost, far from the road or track, surrounded by noises, sometimes loud, sometimes low, or shrill, or deep. Unsettled, they begin to think they have lost their mind. They look around and see deep circular grooves in the ground or mud. They are equine hooves, deformed feet, bottle bottoms. It takes hours or days to find the way back or for someone to find them. This situation is typical of an encounter with the Bottle Foot. He's responsible for when travelers and hunters become lost and takes pleasure from it. So far, there are no accounts of him having physically harmed anyone, but it could always be a possibility. Some atrocities committed by other monsters might actually be his doing, although there's no proof of this.

The creature walks, or hops, across woodlands and dirt roads in the states of Piauí, Minas Gerais and Mato Grosso. Some accounts tell of the Bottle Foot having only one leg, some with two. Either way, the end of the foot is round, due to a deformity, an amputation or being an animal's paw. It has claws for hands, which, considering the feet could be deformed or those of an animal, makes a connection between the Bottle Foot and the Devil probable. Furthermore, sometimes it is represented with horns, reinforcing this possible diabolical link. These elements are connected to Christian faith, brought over by Europeans, but other characteristics point to a native Brazilian origin. If you happen upon the diabolical monster, close your ears and try to stay in or cross a stretch of water, such as a lake, creek or river. Due to his weight and the chance of getting stuck in the mud he doesn't dare enter these places. Another possibility, that needs plenty of courage, is to punch him right in the middle of his belly... he is one among many Brazilian legends that has this as his weak spot.

ROBSON ROCHA
LÁPIS, ARTE-FINAL
PENCILS, INKS

DIJJO LIMA
CORES
COLORS





ROBSON

PERNA CABELUDA

HAIRY LEG

Rasteiras, joelhadas e muitos chutes...

...tudo com extrema violência e não poupando ninguém, de homens a mulheres, de crianças a idosos. Perna Cabeluda persegue pessoas aos pulos, rápida e energética. Uma rua deserta, um vulto. O barulho das passadas aumentando mais e mais... sim, é a Perna Cabeluda, ou “Cabiluda”, como dizem alguns, se aproximando. Alguns nem olham para trás, apenas correm, procurando um lugar seguro. Ao não achar, a rasteira é certa: a pessoa cai e começa o espancamento com chutes em todas as partes do corpo. É só uma perna, sem corpo, que vem causando terror a moradores de Recife-PE. A perna é muito peluda, e os pelos são grossos e enebados, sujos. Quando tem pé, as unhas dos dedos são podres, encurvadas e imundas. Alguns dizem que é pata com casco. Isso indica a ligação que alguns falam com a perna do próprio Diabo. Ou de que seria a perna do Saci, sendo exatamente o membro faltante do menino que fuma cachimbo. Outros contam que foi praga rogada a alguém que perdera a perna num acidente. A versão mais comum é a de um rapaz que maltratava a mãe dando-lhe chutes, e recebeu um castigo divino, ou demoníaco, para ficar sobre a Terra sem descanso.

O meio da década de 1970 é o provável período do seu surgimento. Raimundo Correa afirma que tudo começou quando trabalhava no jornal Diário de Pernambuco e ouviu de um colega de redação que ao chegar em casa se surpreendeu ao ver que embaixo de sua cama e da esposa havia uma perna cabeluda. Ao ser indagado sobre o restante do corpo, o homem disse que não tinha. A história da infidelidade matrimonial teria dado margem a Correa para alimentar a seção do noticiário absurdo. Na época, a censura da Ditadura Militar fazia com que matérias não fossem publicadas, e o espaço era preenchido com histórias fantasiosas. Outro pai da criança, ou da perna, seria Jota Ferreira, na época repórter policial de uma rádio, que diz que criou a história em um plantão pouco movimentado. Alguns relatam que a história já existia antes de tudo isso. Independentemente de quem criou, os relatos de testemunhas perseguidas e agredidas são muitos. A fama da lenda aumentou e passou a ser usada para ajudar os pais a lidar com crianças desobedientes. Uma dessas crianças foi o músico Chico Science, que tinha pavor dela quando era pequeno. A Perna Cabeluda acabou por aparecer na canção dele “Banditismo por uma questão de classe”. Há relatos da presença da Perna também em Fortaleza-CE. Essa foi longe demais para uma perna só.

Kicks, knee strikes and tripping people up...

...with extreme violence and not sparing anyone, men or women, young or old. Hairy Leg will jump after people, quickly and energetically. A lonely street, a vult. Footsteps getting louder... Yes, it is Hairy Leg approaching. Some people will not even look back, they just run, looking for a safe place to hide. If they can't find one, they are sure to be tripped up: upon falling a neverending hail of kicks will punish their whole body. It is just a leg, without a body, that spreads terror in the city of Recife, in the state of Pernambuco. The leg is covered in thick, greasy, dirty hairs. When there is a foot, the nails are rotten, curved and gross. Some say it is a hoof. Some say this confirms a link with the Devil's leg. Or it could be the Saci's leg, the missing member of the pipe-smoking boy. Others say it's a curse on someone who lost his or her leg in an accident. The most common tale is of a young man that would mistreat his mother, kicking her, and received divine, or diabolical, punishment, his leg to stay forever restless on Earth.

Mid-1970's is probably the time this legend started. Raimundo Correa says that it all began when he worked at the newspaper Diário de Pernambuco and heard a colleague's story of when arriving home being surprised by seeing a hairy leg protruding out from under his wife's bed. When asked about the rest of the body, the man said there was none. This story of matrimonial infidelity gave Correa material to complete an “absurd news” area of the newspaper. At the time military censorship would cut out many articles, and this section was often filled with fantastical, non-political, stories. Another father of the story, or of the leg, would be Jota Ferreira, at the time a radio police reporter that says he created the story during a slow news day. Others say that the story is much, much older than this. No matter when or where the character originated, the witness accounts of being chased and hurt are many. The legend's fame grew and parents began using it as a way to deal with disobedient children. One of these children was musician Chico Science, who when little was terrified of the Hairy Leg. The character was featured in his song “*Banditism due to a question of class*”. In Fortaleza city, in the state of Ceará, there are also accounts of the Hairy Leg. It is quite well traveled, considering it's only a leg.

THONY SILAS

LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





PERNAFINA

SLIM LEG

Nas noites de Sexta-feira Santa...

...o Pernaфина começa sua penitência de procurar alguém que o leve até o seu destino. Semelhante ao Corpo Seco, da versão paranaense, apesar de não ser um corpo, mas sim um fantasma, uma alma penada, o Pernaфина busca uma carona para conseguir levá-lo para pagar alguma promessa que não conseguiu quitar em vida devido a alguma tragédia que interrompeu seu percurso. O problema é a forma como essa assombração pede a carona, geralmente saindo do meio das matas nas laterais das estradas e entrando repentinamente na frente dos carros e caminhões, ficando só parado ou chacoalhando os braços para o alto. Outro jeito é aparecer com as pernas fechadas e os braços abertos, em forma de cruz. Qualquer uma dessas maneiras acontece de forma inesperada, podendo fazer os motoristas, literalmente, morrerem de susto. Provoca graves acidentes também. As pessoas, com susto, perdem a direção do veículo e acabam por sair da estrada, batem em alguma coisa, barranco, árvore, poste. É difícil acontecer colisões envolvendo outros carros, porque ele sempre está em estradas desertas e de completa escuridão. Tem preferência por aqueles que andam solitários, com o banco do carona vago.

O Pernaфина é muito alto, excessivamente magro, totalmente careca, mãos e pés avantajados e pernas, obviamente, bem finas e compridas. Está sempre descalço e usa um terno, na maioria das ocasiões, branco, que, devido à sua grande estatura, fica curto para ele. Apesar de bem desengonçado, é bem rápido. Da mesma maneira que aparece para os motoristas, desaparece após provocar o susto. Andarilhos relatam que figuras semelhantes já os seguiram durante um certo tempo. Não conseguem descrever com clareza porque, quando se viravam para ver o que era, a coisa rapidamente se escondia atrás ou em cima de uma árvore, ou a pessoa mesmo é que dava no pé, pouco se importando com o que a seguia. As estradas do norte de Minas Gerais são suas preferidas para aparições, mas já houve relatos em estradas paulistas.

On Good Friday nights...

...Slim Leg enacts his penance, searching for someone that can take him to his destination. Similar to the legend of Dry Body in the version from Paraná, although he is not a body, but a ghost, a lost soul, Slim Leg searches for a ride to help him pay the vow that he didn't manage to complete in life, due to a tragic interruption of some sort. The problem is with how this wraith tries to hitchhike, often jumping out of the roadside vegetation into the way of oncoming cars and trucks, standing still or shaking his arms in the air, or standing with his legs closed and arms open, like a cross. This will often happen suddenly, making drivers, literally, die of fright. And he'll also provoke accidents, as frightened motorists lose control of their vehicles and drive off the road, hitting the embankment, a tree or post. It's rare to hit another car, as he always appears on desert roads, in complete darkness and prefers to ride with those that drive alone, having the passenger seat empty.

Slim Leg is very tall, extremely thin, totally bald with large hands and feet and legs that are, obviously, also very long and thin. He is always barefoot and uses a suit that is often white and, due to his stature, too short. Even though he is quite gangly, he is very fast. As quickly as he appears to the motorists, he disappears after causing a fright. Travelers on foot have told of similar figures that followed them for some time. They can never clearly describe the vult because, when they turned to look, it rapidly hides behind or climbs up a tree. Frequently the traveler runs as fast as they can, not really caring for the details of what pursues them. The dirt roads of the north of the state of Minas Gerais are Slim Leg's favorites, but there are also numerous accounts from the state of São Paulo.

ZÉ CARLOS

LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





PISADEIRA

NIGHT HAG

Ela espera é em cima do telhado.

E entra, nas primeiras horas de sono, pela janela ou chaminé, se a casa tiver uma. A velha invasora gargalha enquanto se posiciona em cima da sua vítima, sufocando-a. A pessoa vê tudo, em seu próprio quarto... está em sua própria cama, tenta gritar, tenta lutar, porém é em vão. Está em estado de paralisia, imóvel. A mulher velha sobre seu peito é a Pisadeira. Feia, suja, nariz curvo com verruga, dentes esverdeados, unhas grandes e amareladas. É quase esquelética, porém muito pesada, assim como suas enormes mãos, facilitando assim seu trabalho de impedir uma noite de sono tranquilo daqueles que dormem de barriga para cima ou comem muito antes de dormir, estando sobre eles impedindo a respiração. O pesadelo, ou não, acaba quando os primeiros raios de sol atravessam o quarto. Ela vai embora escalando a janela ou a chaminé por onde entrou. Finalmente, a pessoa consegue levantar-se e o ar entra nos pulmões com mais tranquilidade, no entanto, está muito cansada, exausta. Há relatos de que alguns não chegaram a se levantar, ela os matara.

A lenda da Pisadeira veio da Europa, assim como outras assombrações noturnas, como a Cuca, a Bruxa e o Tutu, porém, seu foco não são crianças, mas todos aqueles que vão para a cama de barriga cheia. Se popularizou em cidades de São Paulo e Minas Gerais. Em São Paulo, sua variação é uma senhora negra e gorda que entra em ação. No meio dos sertanejos nordestinos havia uma versão dela, uma velha ou um velho de força descomunal que lhes atrapalhava o sono batendo e lhes arranhando o rosto... passavam lutando a noite toda com o ser, e acabavam por acordar exauridos. Tem alguma similaridade ou é associada ao Fradinho da Mão Furada, espécie de duende ou diabinho genuinamente português que usa gorro vermelho, assim com o Saci, e apronta quase as mesmas travessuras que ele, só que apenas dentro das casas. O Fradinho entra pelas fechaduras nos quartos para se deitar sobre o peito dos donos das residências que têm ele como hóspede oculto e indesejado, fazendo-os ter uma noite muito desagradável. Apesar de pequenino, é muito pesado. No entanto, quem lhe agrada terá a sua ajuda para encontrar tesouros escondidos nas casas. Para ter uma noite de sono tranquila e uma vida mais saudável é importante comer algo leve antes da hora de dormir. Evita também maléficas visitas noturnas.

She waits on the rooftop.

And she enters during the first hours of sleep, through the window or even chimney, if the house has one. The elderly invader laughs as she positions herself on top of the victim, suffocating them. Her prey watches everything, in their own room... they are in their own bed, they try to scream, to fight, all in vain. They are paralyzed, immobilized. The old woman on their chest is the Night Hag. Ugly, unwashed, bent nose with warts, green teeth, long yellow nails. So thin she is almost a skeleton, but very heavy and her hands are enormous, making it easier to impede a good nights sleep for those that sleep with their bellies up or eat too much before bed, as she sits on them, obstructing their breathing. The nightmare scenario ends when the first rays of sunlight shine across the room. She leaves by crawling out the window or fireplace where she entered. At long last, the victim manages to rise and fill their lungs with air, although they are very tired, exhausted. There are accounts of people who have never risen from their beds, fatal casualties.

The Night Hag legend comes from Europe, like many other nightly ghouls such as Cuca, the Witch and Tutu, but her focus is not on children, instead it will be on anybody that goes to bed with a full stomach. She became popular throughout the states of São Paulo and Minas Gerais. In São Paulo, she has a version that is an agile fat black woman. In the northeastern countryside there was a version of her, an old woman or man with uncanny strength that would unsettle the inhabitants at night and scratched their faces as they slept... they spent the whole night fighting the ghoul and would wake up dog-tired.

There is some similarity and sometimes she is associated with the Little Pierced-Hand Monk, a genuinely Portuguese elf or little demon that uses a red cap and also gets up to no good, like the Saci, but only inside people's houses. The Little Monk gets into rooms through the keyhole to lie down on the owner's chest, as a very small, very heavy unwanted and unknown guest. However, whoever gains his favor will have his help to find treasures hidden throughout the house. To have a restful full night's sleep and live a healthy life it's important to eat lightly before going to bed. And this will also avoid malicious nighttime visitations.

MARCIO FIORITO
LÁPIS, ARTE-FINAL
PENCILS, INKS

WESLLEI MANOEL
CORES
COLORS





+ Westk
FIORITO

PRINCESA ENCANTADA DE JERICOACOARA

ENCHANTED PRINCESS OF JERICOACOARA

Um feiticeiro, uma cidade encantada e uma princesa amaldiçoada...

Os três elementos fazem parte de um acontecimento contado pelo povo de Jericoacoara. O velho Queiroz, feiticeiro da vila, se dispôs a ir até a gruta onde reside a Princesa Encantada para libertá-la da maldição de ter o corpo de uma serpente dourada e a cabeça e os pés de mulher. Após convencer um grupo de moradores sobre a existência da Princesa, dos tesouros e da cidade fantástica guardados por ela, eles o acompanham até a caverna. A maré está baixa e eles adentram por ela com bastante dificuldade por causa das passagens estreitas. Chegam ao portão de ferro, trancado. Já se ouvem os pássaros e o som de outros animais, vindos da cidade enfeitada. A Princesa se aproxima pelo outro lado do portão e espera do homem que se sacrificaria por ela. Ela seria desencantada caso alguém oferecesse sua vida pela dela e com o sangue fosse feito uma cruz no seu dorso, nas escamas douradas. Assim a Princesa voltaria à forma humana. O portão se abriria mostrando ouro e pedras preciosas. A cidade emergiria do mar e da terra, surgindo palácios entre colossais torres. No entanto, ninguém quis trocar a sua vida pela da Princesa e renunciar à oportunidade de poder desposá-la, usufruir dos futuros tesouros e conhecer a cidade encantada. O bruxo então nada pôde fazer e pagou pela tentativa. Foi preso depois do acontecimento. Presa também está a Princesa, que carrega o fardo da espera de alguém que a liberte da maldição.

Essa lenda tem parentesco com as Mouras Encantadas da Península Ibérica. As características comuns são: serem, em sua maioria, serpentes com escamas metálicas; guardam riquezas; se transformam em belas mulheres, geralmente nas noites de São João, para seduzir pretendentes aptos a desfazer a maldição; e são desencantadas por sangue humano. No imaginário, contos populares e literatura mundial, belas donzelas que ficam esperando ser resgatadas de castelos por valentes homens é muito usual. Produções recentes da literatura e de filmes, séries e animações vêm trabalhando isso de forma positiva em novas versões dessas clássicas histórias. Debatem questões importantes, colocando as mulheres, muitas vezes, não numa posição de ter que aguardar o príncipe encantado, mas de serem donas do seu destino, lidando de forma independente com seus problemas. A Princesa de Jericoacoara talvez já tenha aprendido a lição: depender de outros para sair de uma situação pode não ser um bom negócio.

A wizard, an enchanted city and a cursed princess...

These three elements are part of an incident told by people from the beach town of Jericoacoara. Old man Queiroz, the village mage, volunteered to go to the cave where the Enchanted Princess lived, to save her from the curse of having the body of a golden snake but a woman's head and feet. After convincing a group of locals of the Princess' existence, the treasures and the fantastical city that she guarded, they accompany him to the cave. The tide is low and they enter the grotto with difficulty because of the straight passages. They arrive at the locked iron gate and can hear the sounds of birds and other animals coming from the enchanted city. The Princess approaches from the other side, waiting for a man that will sacrifice himself for her, the only way she will be saved, and with their blood a cross is painted on her back, over her golden scales. The Princess will then return to human form and the gate will open, displaying the wealth of gold and precious stones and the city will emerge from earth and sea, with stunning palaces among colossal spires. However, no one is willing to exchange their life for the Princess' and renounce the chance to marry her, enjoy the treasures and wonders of the enchanted city. The mage therefore can do nothing and pays for his attempt to free her, being trapped in the cave. The Princess is also trapped, enduring the burden of unending resignation, waiting for somebody to free her from the curse.

This legend is analogous to the story Enchanted Moorish Women of the Iberian Peninsula. The characteristics in common are: serpents with metallic scales; that keep great riches; transforming into beautiful women, often on the night of St. John, to seduce suitors that might undo their curse; and can be saved with human blood. In the collective imagination, stories from popular culture and world literature, beautiful damsels that are waiting in castles to be rescued by brave men is a very common trope. Recent productions in film and literature have been reworking, in a positive way, new versions of these classic stories. They debate important issues, often not imbuing women with passive attitudes, such as waiting for the enchanted prince, but showing them as owners of their own destiny, dealing with their own problems. The Princess of Jericoacoara may have learnt her lesson: to depend on others to get out of a tight spot might not be the best course of action.

JOSÉ LUÍS
DESENHO
PENCILS

JONAS TRINDADE
ARTE-FINAL
INKS

DIJJO LIMA
CORES
COLORS





QUIBUNGO

QUIBUNGO

A Bahia...

...é o estado do Quibungo, um dos poucos mitos que não se evadiram para além de suas origens. “O Quibungo ficou baiano. E continuou baiano...”, segundo Câmara Cascudo. A criatura meio animal, meio humana acompanhou os escravos vindos da África quase sem sofrer metamorfose. Talvez tenha um pouco de elementos europeus, pois há uma similaridade com o mito português Homem do Surrão, por exemplo, mas continua quase sendo genuinamente afro-brasileira. Na África, quibungo é lobo. É chamado às vezes de Lobisomem Africano, Ogro Africano, Negro Velho ou Papão Negro.

É uma criatura grande, cabeça anômala e uma boca vertical nas costas. O enorme buraco que começa na nuca repleto de dentes se abre quando ela se abaixa para pegar suas pequenas vítimas, tendo crianças teimosas e malcriadas por seu prato predileto... as joga para dentro, e se fecha quando fica de pé ou termina sua refeição. Se alimenta de filhotes de animais também. Mulheres podem ser uma refeição para o Quibungo, e geralmente são as que andam sozinhas próximas a serras e descampados. Diferentemente de outros monstros, opta por viver nos campos ao invés de florestas. Ouvem-se relatos que foi um negro bem velho, que não tinha mais forças para o trabalho, e se transformou na criatura. O lobisomem brasileiro, expressão usada em alguns livros, pode ser descrito como um velho negro bem maltrapilho, ou um duende, ou feiticeiro demoníaco, ou metade macaco, metade homem. Ou tudo isso junto.

Quibungo pode ser morto por qualquer arma, assim como qualquer bicho. Contam que uma vez ele invadiu uma casa para se alimentar de todas as crianças que lá moravam, e, enquanto as devorava, a mãe das crianças o surpreendeu, e ele a devorou também. O monstro ficara tão farto, que mal conseguia se movimentar. O marido e pai das crianças chegou, e, evidentemente, com muita raiva ao ver que perdera a família, matou-o impiedosamente a pauladas. A criatura, então indefesa, gritava agonizantemente, de forma histérica, enquanto morria.

Bahia...

In Brazil, Bahia is Quibungo's state, one of the few myths that didn't spread very far beyond its origins. “Quibungo became *baiano* (something or somebody from the state of Bahia). And has stayed baiano...”, according to Câmara Cascudo. The half-animal, half-human creature came with the slaves from Africa, and suffered almost no alteration. It may have a few European elements, such as a similarity to the Portuguese story of *Homem do Surrão* (Bag Man), but it's almost completely a genuinely African-Brazilian myth. In Africa, *quibungo* means wolf. It's sometimes called African Werewolf, African Ogre, Old Black Man or Black Bogeyman.

The Quibungo is a large creature with a disfigured head and a vertical mouth on its back. The enormous hole full of teeth that starts on its nape opens when it bends down to catch small victims, stubborn and naughty children being his favorite dish... it throws them into its mouth, that closes when it stands up or has finished its meal. It preys on animal offspring as well. Women can be a meal for the Quibungo, most often those that are alone, walking close to small hills or open fields. Unlike other monsters, it chooses to live in open country instead of forests. It has been heard that the Quibungo was once an old black man that could no longer work and was transformed into the creature. The Brazilian werewolf, a expression used in some books, can be described as an shabby old black man, or an elf, or a demoniac mage, or half-monkey, half-man. Or all of these at once.

The Quibungo can be killed with any weapon or by any animal. They say that once he invaded a house to eat all the children that lived there and, as he was devouring them, the children's mother entered the room, so he devoured her too. The monster was so full that he could hardly move. The husband, father of the children, arrived and completely enraged by the scene killed the Quibungo, beating him mercilessly with a stick. The creature, now helpless, screamed agonizingly and hysterically as he died.





O Saci.

Esse personagem do folclore brasileiro praticamente dispensa apresentações. É tão popular, que vai além dos domínios nacionais, tendo variações dele em outros países sul-americanos. O motivo mais provável talvez seja a sua origem junto aos tupis-guaranis. Após a colonização, fugindo do homem branco, as tribos migraram por todo o Brasil e além de suas fronteiras. Os primeiros registros do Saci são do final do século 18 e se ampliam no século 19, então é uma lenda recente, se comparada a outras tão conhecidas quanto ela. Para os indígenas que a disseminaram, o Saci era um pássaro, o Matintaperera: ave mística, presente em outros mitos, que traz mau agouro e carrega a alma de mortos. No caso do Saci ave, ele usa seu assobio para assustar e confundir os viajantes. Ora o canto fica próximo, ora distante, fazendo com que se percam nas trilhas entre matas e florestas.

O Saci menino negro, de uma perna só, que usa um gorro vermelho mágico e fuma cachimbo, ainda continua a usar dessa tática do assobio para essas mesmas finalidades e dar muita risada da situação. Os europeus trouxeram a toca escarlate de alguns mitos, o Fradinho de Mão Furada, é um exemplo. O hábito de fumar e de exigir que viajantes e caçadores abasteçam seu cachimbo é de outras entidades mais nativas, como a Caipora. Quanto a ser perneta, herda a tradição de mutilar entidades demoníacas, e às vezes o Saci é apresentado como tal. Vários seres do nosso folclore são associados a algum tipo de deficiência física, como o Capelobo, o Pé de Garrafa e até mesmo o próprio Curupira, que tem os pés virados.

Suas principais travessuras são: derrubar chapéus, quebrar e desaparecer com objetos nas casas, fazer nós nos rabos e crinas de animais, e, durante a noite, perturbar o gado e os cavalos que, agitados, acordam a todos. Os três tipos mais comuns de Sacis são: o Saci-Pererê, que tem as características descritas anteriormente; O Saci-Triquet, que tem esse nome porque, em vez do assobio, ele faz um *trique*, barulho de um galho quebrando, que pode igualmente parecer estar mais perto ou mais longe; e o último é o Saci-Saçura, que possui as duas pernas e seus olhos são vermelhos. A presença do Saci pode ser notada também como um redemoinho de vento. Para capturá-lo deve-se jogar uma peneira, um terço ou um rosário no pequeno tufão. Rezar um Credo pode ser eficiente. Alho ajuda a mantê-lo distante. Tem muita gente que não gosta de alho, mas as lendas, pelo visto, gostam menos ainda.

The Saci.

This character from Brazilian folklore needs no introduction, being so popular that he's extrapolated national borders with adaptations in various South-American countries. One probable reason for this success is that he originated with the Tupi-Guarani natives. After colonization, fleeing from the Europeans, tribes migrated throughout Brazil and across borders. The first registered accounts of the Saci are from the 18th century and increase in number in the 19th century, so it's a recent legend compared to others that are just as well known. For the natives that disseminated the legend, the Saci was a bird, the Matintaperera: a mystical being present in other myths, announcer of bad omens and soul carrier of the dead. In the case of the avian Saci, he uses his chirping to confuse and scare travelers. Sometimes the sound is close, then distant, making people lose themselves in woodlands and forests.

The one-legged black boy Saci that smokes a pipe and uses a magic red cap will still use this bird's chirp tactic for the same purposes and will laugh at the results. The Europeans contributed with the scarlet cap, taken from myths such as the Little Pierced-Hand Monk. The smoking habit and the request of travelers and hunters to fill his pipe comes from other native beings, such as the Caipora. Being one-legged hails from the tradition of mutilated demonic entities, as the Saci is sometimes presented. Many of our folklore beings are associated with some kind of physical deformity, such as the Capelobo, the Bottle Foot and even the Curupira, with his backward-turned feet.

The Saci's frequent acts of mischief include: knocking off hats, breaking and disappearing with house objects, tying knots into the tails of animals and, during nighttime, annoying cows and horses until they, in turn, wake everyone else. The three most common types of Saci are: Saci-Pererê, with the characteristics previously described; Saci-Triquet, that makes a sound of twigs snapping, *trique*, instead of chirping, with the same effect of seeming closer or further away; and Saci-Saçura, that has both legs and red eyes. The presence of the Saci can be accompanied by a small whirlwind. To capture him you must throw a sieve, a chaplet or a rosary into the mini-tornado. Praying an Apostle's Creed might work and garlic helps to keep him away. Many people don't like garlic but it seems that there are a lot of supernatural beings that like it even less.





“Xô, Tutu! Vai-te embora.”

É o que se deve falar firmemente e batendo com o pé no chão para enxotar a criatura, estabelecida por A. S. Franchini, em *As 100 Melhores Lendas do Folclore Brasileiro*, como “senhor dos terrores noturnos infantis” de alguns estados e sendo o primeiro da lista do “ciclo da angústia infantil”, de Câmara Cascudo. Ganha esse título e essa colocação por ter tido sua fase bem popular entre os pais e seus filhos, considerado um parente do Bicho-Papão. Atualmente não é mais tão conhecido, isso não quer dizer que tenha ficado menos voraz.

Adora carne de criança, em especial a das bonitas; contam que é por ser muito feio e tem inveja, preferindo se alimentar primeiro com essas e depois com as que fazem birra e choram por não quererem dormir. Tutu pode ter relação com o termo *quitutu*, em quimbundo, uma das línguas angolanas, significando “temível”, “assustador”, “ogro”. Expressa ogro, mas é bicho desforme, ficando difícil dizer quão feio ele é. Em algumas regiões ganha algum contorno. Para os baianos, é um monstruoso porco-do-mato. Em outros lugares, apesar de sem forma, é descrito como sem cabeça. Mas em todos os casos ele é pura escuridão. Crianças só de ouvirem seu nome já se deitam e fecham os olhos. E seus nomes são tantos: Tutu Zambê, Tutu Marambaia, Queixada, Tutu-Roncador.

Uma das histórias mais peculiares é a do Tutu-Moringa. Ele tem esse nome por ter a barriga gorda e o pescoço comprido, parecendo uma *moringa* de água. Seus olhos são vermelhos e suas mãos, garras afiadas. Foi um africano que há muitos anos teria tido seus filhos raptados para serem escravizados no Brasil, sem conseguir abraçá-los uma última vez. Passou a vida atrás dos pequenos. Mesmo depois de morto, continua seu fado de procurá-los para finalmente os levar para casa. Então, desaparece com as crianças que andam sozinhas à noite e devora as insones mal-educadas. Trecho da canção para espantá-lo: *Vá embora, Tutu-Moringa / A toda pressa / Pela restinga / Corra, corra, vá ligeiro / Tutu-Moringa / A toda pressa / Seus filhinhos vão agora / Embarcados num veleiro.*

Agora, o mais descrito nas literaturas é o Tutu Marambá ou Marambaia. *Marambá* seria “filho de índio com estrangeiro” ou do tupi *marabae*, ruidoso. Em alguns lugares, ele é descrito como barulhento. A cantiga de ninar desse Tutu é a *Tutu Marambaia / Não venhas mais cá / Que o Pai do menino / te manda matá.* Para garantir, além de expulsar o Tutu batendo o pé, vale a pena aprender as canções.

“Out, Tutu! Get out!”

This is what must be said as you stamp your foot to drive out the creature, established by A. S. Franchini in *The 100 Best Legends of Brazilian Folklore* as the “master of children’s night terrors” in many Brazilian states and first on the list in Câmara Cascudo’s “The Cycle of Children’s Anguish”. It gained this title and place due to a very popular phase with parents and children, being considered a relative to the Bogeyman. Nowadays it is not so well known, but that doesn’t mean it is any less rapacious.

It loves children’s meat, especially the cute ones; they say it is because of its ugliness and jealousy, so it prefers to eat these first and then it moves on to those that cry and refuse to go to bed. The name Tutu might be in relation to the term *quitutu*, in quimbundo, one of the dialects in Angola, means “terrible”, “fearsome”, “ogre”. We might call it an ogre, but it’s really an unshapely creature, hard to say exactly how ugly, although in a few regions it has been described. For those in Bahia it’s a monstrous wild boar. In other places it has been said to be headless, and its always pure darkness. Children lie down and close their eyes at the mere mention of its name. And it has many names: Tutu Zambê, Tutu Marambaia, Queixada, Tutu-Roncador.

One of the most peculiar stories is that of the Tutu-Moringa. It has this name due to its fat belly and long neck, looking like a water *moringa* (clay jar). Its eyes are red and its hands are sharp claws. Many years ago it was an African man whose children were taken, without the chance to hug them one last time, to be sold as slaves in Brazil. He spent the rest of his life looking for his children and even after his death he continues in his unending search so he can finally take them home. This is why it takes the children that walk alone at night and eats the spoilt ones that refuse to go to bed. Here is part of a song to scare it away: *Go away Tutu-Moringa / Quickly / By the beach / Run, run, fast / Tutu-Moringa / Quickly / Your children are leaving / Boarded on a ship.*

The most common Tutu in literature is the Tutu Marambá or Marambaia. *Marambá* means “son of a native with a foreigner” or from the tupi *marabae*, loud. In some places he is described as being noisy. The lullaby for this Tutu is *Tutu Marambaia / don’t come here anymore / because the boy’s father / will have you killed.* Apart from expelling the Tutu with a firm stomp, just to be sure, it’s worth your time to learn these songs.





A jabuticabeira...

Muito cuidado para quem for visitar as matas e a zona rural dos municípios de Dois Córregos e Mineiros do Tietê, mais especificamente o pé da Pedra Branca, onde está essa árvore, sendo a única da região que dá frutos suculentos o ano todo. O Unhudo não tolera que as jabuticabas dele sejam arrancadas. Ataca também quem entra na floresta, considerada sua inviolável casa, para colher flores, em especial orquídeas, e arrancar plantas. Na verdade, qualquer um que entrar nas matas da região com a intenção de depredá-la pode enfrentar a fúria desse ser. É uma entidade-fantasma ou morta-viva, e não pode ser atingida por qualquer arma humana. Cães rosnam quando está por perto. Seu grito é assustador, assim como seu sussurro ao pé do ouvido, alertando para não tocar na sua árvore de estimação ou entrar na gruta onde se abriga. Usa roupas maltrapilhas e imundas, cabelos compridos grisalhos, chapéu de palha e, claro, unhas muito compridas, curvadas e sujas. Um tapa seu pode fazer um homem forte ser arremessado do outro lado do rio Tietê, deixando-o desacordado por muito tempo.

Uns poucos moradores, alguns mais corajosos, ainda hoje partem em caçadas nas noites de lua cheia atrás do Unhudo, porém, sendo um exímio conhecedor das trilhas e cavernas da região, todas as buscas foram e são em vão. Um grande problema é quando algum deles resolve desafiar a criatura. Nessas situações, ele não responde no momento da provocação, mas depois, num momento de distração, a pessoa desafiante é arremessada, não importando se está a pé ou montada num cavalo, sendo ela e sua montaria encontradas no meio da floresta ou dentro de um dos rios, bem distantes de onde estavam antes de ser atacadas. Esses relatos podem às vezes estar relacionados a uma outra lenda da região que começa a ganhar mais contornos de alguns anos para cá. Um ser enorme com grandes chifres que se sustenta sobre as duas patas equinas. Talvez seja alguma outra lenda vagando por essas terras, como o Cabra-Cabriola. Alguns afirmam que pode ser uma transmutação do Unhudo. Outros dizem que seria um novo ser que também protege essas terras. Quem sabe numa outra publicação não se fale sobre essa criatura, ou pode ser que alguém tope com ela por aí, em uma estrada deserta numa noite de lua cheia, não é?

The jabuticabeira...

Take care is the warning to those that visit the forests and rural area of Dois Córregos and Mineiros do Tietê, specifically at the foot of Pedra Branca (White Stone) where there is this one tree of jabuticaba (a Brazilian fruit that resembles a grape, growing directly on the tree trunk), being the only one in the region that gives fruit all year round. Long Nails doesn't tolerate anyone that picks his fruit. He also attacks whoever enters the forest, considered his sacrosanct home, to pick flowers, especially orchids, or uproot plants. In truth, anyone that enters the region's vegetation with the intention of harming it might endure this being's fury. He is a ghost-entity or living-dead and can't be touched by any mortal weapon. Dogs growl when he is close. His scream is bloodcurdling, just as much as his whisper in your ear, alerting not to touch his favorite tree or enter the cave where he dwells. He wears torn and dirty clothes, long grey hair, a straw hat and, of course, long nails that are curved and filthy. One of his slaps can send strong men over the Tietê river and leave them unconscious for a long time.

To this day, on nights of a full moon, a few brave local inhabitants will go hunting for Long Nails, but he knows the paths and caves of the region like the back of his hand and so all searches are constantly thwarted. A larger problem emerges when someone decides to challenge the creature. In these situations he doesn't respond at the time of the provocation, but later, and in a moment of distraction the person, on foot or mounted, will be flung far and eventually found in the middle of the forest or a river, a great distance from where they were attacked. Some of these accounts might be related to other legends in the region that have started gaining more exposure in recent years. A large being with immense antlers that stands on two equine legs might be another legend wandering through these lands, such as the Cabriola Goat. Some say that it could be a transmutation of Long Nails, others say it might be another being that also protects these lands. Who knows, we might find other accounts about the creature, maybe someone will encounter it on a desert country road during a night with a full moon...?

BRENO TAMURA

LÁPIS, ARTE-FINAL, CORES
PENCILS, INKS, COLORS





ZUMBI ZOMBIE

Um espírito de um homem negro velho, um fantasma noturno, um morto-vivo...

Ele pode ser qualquer uma dessas versões, ou ter até mais versões. Mas é fato que o Zumbi que se conhece por terras brasileiras é um ser que aumenta muito a sua estatura quanto mais se aproxima da sua vítima. Chega a curvar-se sobre ela, deixando-a apavorada, muitas vezes fazendo-a tropeçar enquanto tenta fugir, ou matando-a de susto. Algumas vezes não é possível vê-lo, mas animais equinos, como os cavalos, por exemplo, sentem sua presença, e para desviar mudam de rota o quanto antes. Quando não o fazem, correm o risco de o Zumbi tomar as rédeas do animal impedindo-o de continuar viagem ou causando um acidente em quem os monta. Cães não têm problemas com ele.

Em algumas descrições é um ser urbano. No Rio de Janeiro há a versão “Zumbi da Meia-Noite”, que vaga pelas ruas madrugada adentro perseguindo desavisados notívagos que caminham por ruas cariocas. Fato semelhante acontece também em cidades de Pernambuco. Em outras descrições é um ser da zona rural, adquirindo a forma de um pássaro que fica em porteiras de sítios e fazendas, em pastagens silenciosas, emitindo sons e roncões. Na versão das selvas, adquire um comportamento parecido ao do Curupira ao confundir e agredir quem entra na mata para depredá-la e/ou não deixa fumo para ele. Há também as versões hollywoodianas em que os zumbis são mortos-vivos, isso é, cadáveres que ganham vida pelas mais diversas causas: experiências genéticas, rituais de feitiçaria, catástrofes nucleares e muitos outros, perseguindo pessoas muitas vezes de forma lenta e desengonçada e devorando seus cérebros, as transformando em outros zumbis pela sua mordida. Inexiste uma relação direta desses com o Zumbi tupiniquim, mas, pela denominação igual, muitas vezes os “zumbis” acabam por ser vistos da mesma maneira. Não há produção relevante do cinema nacional sobre essa “lenda”, não que não seja tão perigoso quanto a versão dos americanos, apenas se fala muito pouco da brasileira, mais por medo do que por qualquer outra razão. Muitos têm um pavor descomunal, não querendo nem tocar no assunto.

The spirit of an old black man, a night ghost, a living dead...

He can be one of these versions, or even another. But it is fact that the Zombie known in Brazil is a being that grows in height as its approaches its victim, until it dwarfs them, and often, as they flee in terror, they will trip or even die from fright. Sometimes you can't see the Zombie but equines such as horses can feel its presence and will change their route as soon as possible. When they don't, they are risking the Zombie taking their reins, impeding travel or causing a serious disaster for the rider. Curiously, dogs don't have a problem with the creature.

In some descriptions it is an urban dweller. In Rio de Janeiro there is a version called “Midnight Zombie” that roams the streets in the early morning, chasing unsuspecting lonely night partiers that chance to be in his way. A similar thing is known to happen in towns in the state of Pernambuco. There are other descriptions of the Zombie in rural areas, taking the shape of a bird that sits on farm gateposts or silent pastures emitting snorts and wheezes. In the woodland version he has a similar attitude to the Curupira, as he confuses and attacks those that enter the forest to mistreat it and/or don't bring him tobacco. And there are the Hollywood versions, in which the Zombies are living dead, corpses that gain life for many reasons: genetic experimentation, witchcraft rituals, nuclear catastrophe and other causes, chasing people often in a slow and rickety gait to devour their brains, transforming them into even more Zombies with their bite. There isn't a direct relationship to the Brazilian Zombie although, due to having the same name, they are often seen as close. There is no relevant national cinematic production with this “legend”, not because it isn't as deadly as its North-American counterpart but because little is spoken of it, more from fear than any other reason. Many people have a monumental dread of the Zombie, refusing to even broach the subject.

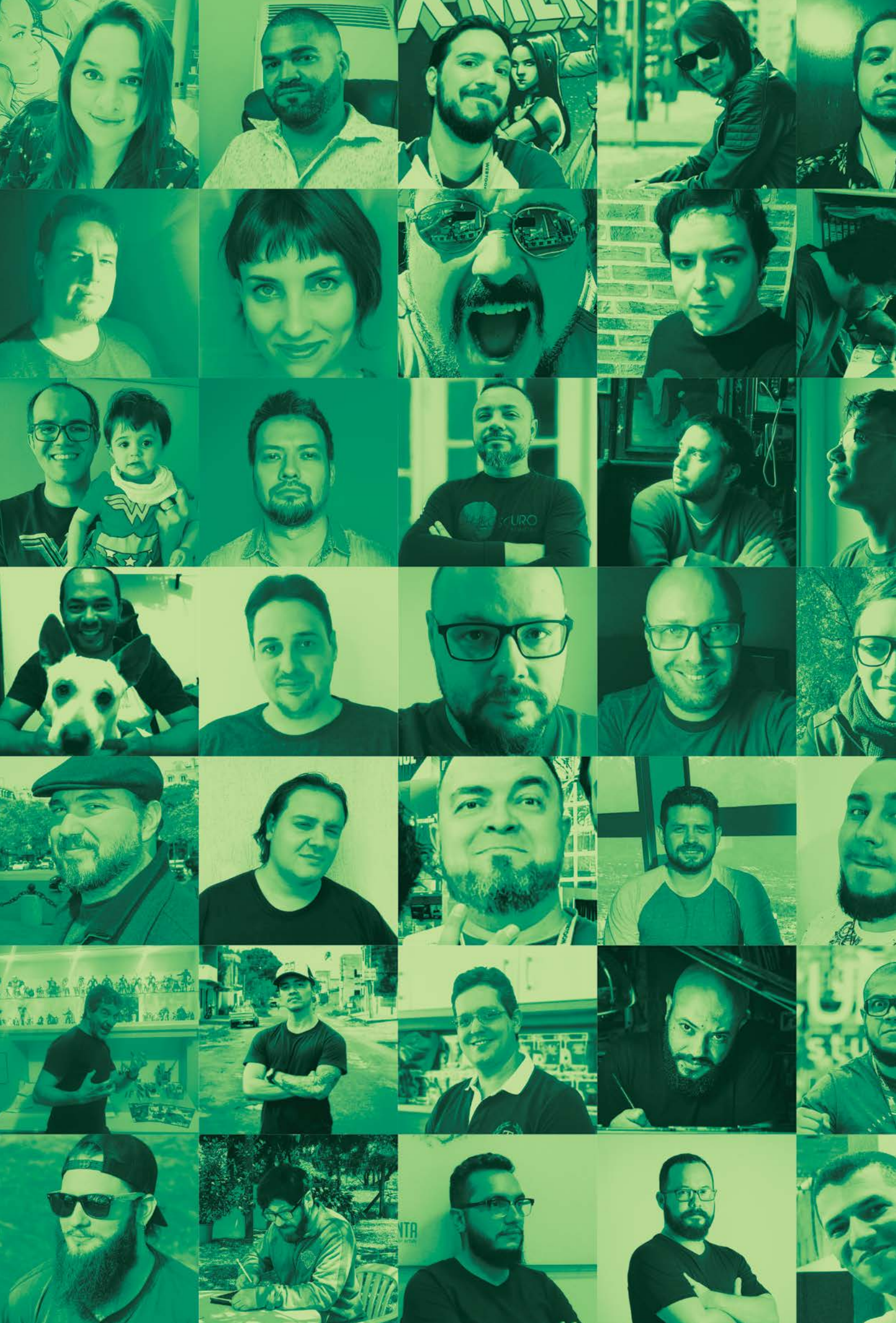
ZÉ CARLOS
LAYOUT
LAYOUT

EBER FERREIRA
FINISHES
FINISHES

WESLLEI MANOEL
CORES
COLORS









POR TRÁS DAS LENDAS
BEHIND THE LEGENDS

POR TRÁS DAS LENDAS

BEHIND THE LEGENDS

ADRIANA MELO

Com um estilo exuberante, Adriana Melo já trabalhou para grandes editoras: Marvel, DC, Image Comics e Titan Books. Em 2018, Adriana publicou *Harley & Ivy meet Betty & Veronica* e desenhou a minissérie *Plastic Man*, ambas pela DC Comics. Participou da antologia *Puerto Rico Strong*, em apoio às vítimas do furacão Maria, e compareceu a vários eventos, como a Motor City Comic Con e o FIQ-BH. Reconhecida por suas obras meticulosamente desenhadas, Adriana é a artista do pôster da CCXP 2018.



DESENHISTA, ILUSTRADORA
PENCILLER, ILLUSTRATOR

With an exuberant style, Adriana Melo has worked for comicbook publishers Marvel Comics, DC Comics, Image Comics and Titan Books. In 2018 Adriana drew *Harley & Ivy meet Betty & Veronica* and the *Plastic Man* miniseries, both published by DC Comics. She was part of *Puerto Rico Strong* anthology, in support of hurricane Maria victims, and went to events; Motor City Comic Con, USA and FIQ-BH, Brazil. Adriana, in another meticulously rendered design, is the artist of the official CCXP 2018 poster.

ADRIANO AUGUSTO

Atuante no mercado americano desde 2010, solidificou sua carreira na Dynamite Entertainment. Coloriu *The Normals* pela AfterShock Comics, de Adam Glass, produtor-executivo da série *Supernatural*, e Dennis Calero, desenhista de *X-Men Noir*. Adriano também coloriu inúmeras capas para a editora Zenescope Entertainment. Seus trabalhos mais recentes são *Legenderry Red Sonja*, *Red Sonja/Tarzan* e *KISS: Blood and Stardust*, para a Dynamite.



COLORISTA
COLORIST

Working in the North-American market since 2010, Adriano's career matured at Dynamite Entertainment. For AfterShock Comics he colored *The Normals* by Adam Glass, executive producer of the TV series *Supernatural*, and Dennis Calero, X-Men Noir artist. Adriano has also colored numerous covers for publisher Zenescope Entertainment and his most recent work can be seen on *Legenderry Red Sonja*, *Red Sonja/Tarzan* and *KISS: Blood and Stardust*, for Dynamite.

ADRIANO DI BENEDETTO

Estreou já na Marvel Comics, em 2016, numa sucessão de títulos marcantes, como *Nova*, *Amazing Spider-Man*, *Inhumans* e *X-Men Gold*, estabelecendo uma duradoura e bem-sucedida parceria com o desenhista RB Silva. Adriano, que é ilustrador e arte-finalista, em 2018 trabalhou em *X-Men Blue* e *Hunt for Wolverine: Adamantium Agenda*.



ARTE-FINALISTA
INKER

Adriano, illustrator and inker, started out at Marvel Comics, in 2016, with a succession of important titles, such as *Nova*, *Amazing Spider-Man*, *Inhumans* and *X-Men Gold*, cementing a long and successful partnership with artist RB Silva. In 2018 Adriano worked on *X-Men Blue* and *Hunt for Wolverine: Adamantium Agenda*.

OS ARTISTAS DA CHIAROSCURO STUDIOS

THE ARTISTS FROM CHIAROSCURO STUDIOS

ALEX SHIBAO

Ilustrador, iniciou sua carreira produzindo capas e pôsteres para revistas de *games* e *design*. No mercado internacional, já publicou pela Titan Comics e Dynamite Entertainment. Lecionou na Quanta Academia de Artes e já publicou várias HQs autorais em parceria com outros artistas. Seu mais recente trabalho é *The Last Space Race*, com roteiro de Peter Calloway e cores de Natalia Marques, pela editora Aftershock Comics.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

As an illustrator, Alex started his career producing covers and posters for *game* and *design* magazines. For the international comicbook market, he has published at Titan Comics and Dynamite Entertainment. He has taught at Quanta Academy of Arts (São Paulo, Brazil) and published various independent comicbooks in partnership with other artists. His most recent work is *The Last Space Race*, co-created with Peter Calloway, with colors by Natalia Marques and published by Aftershock Comics.

ALISSON BORGES

Ilustrador versátil e de estilo dinâmico, Alisson já atuou em *concept design*, animação e publicidade. Atua no mercado internacional desde 2009, e já teve trabalhos publicados pela Marvel Comics e DC Comics, em títulos como *Wolverines*, *Lobo*, *Teen Titans*, *Batman: Arkham Knight* e *Raven: The White Carnival*. Em 2018, desenhou os títulos *Super Sons*, *Red Hood and the Outlaws* e *Harley Quinn*, para a DC Comics.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

A versatile illustrator with a dynamic style, Alisson has worked with *concept design*, animation and advertising. He is active in the international comicbook market since 2009 and has been published by Marvel Comics and DC Comics, on titles such as *Wolverines*, *Lobo*, *Teen Titans*, *Batman: Arkham Knight* and *Raven: The White Carnival*. In 2018 he has drawn *Super Sons*, *Red Hood and the Outlaws*, and *Harley Quinn*, all for DC Comics.

ALLAN JEFFERSON

Quadrinista de Minas Gerais, iniciou a carreira aos 14 anos. Estreou na DC Comics em 2017, e já publicou HQs pela Marvel, Dark Horse, Image e IDW. Com seu estilo rebuscado, Allan também é um soberbo ilustrador, com peças publicitárias para clientes como Nike e HBO, para a qual ilustrou produtos relacionados à franquia *Game of Thrones*. Suas peças são muito requisitadas no mercado de *commissions*. Atualmente, Allan está desenvolvendo um projeto autoral a ser lançado em breve.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

Comicbook artist from the state of Minas Gerais, Brazil, Allan began his career at the age of 14. He debuted at DC Comics in 2017 and has published at Marvel, Dark Horse, Image and IDW. With his detailed style, he is also a superb illustrator, with clients such as Nike and HBO, for which he illustrated products related to the *Game of Thrones* franchise. His commission pieces are especially successful and, at the moment, Allan is working on a creator-owned project to be released soon.

POR TRÁS DAS LENDAS

BEHIND THE LEGENDS

ANDREI BRESSAN

Quadrinista e ilustrador nascido em Piracicaba, São Paulo. Atuante no mercado internacional desde 2009, já teve trabalhos publicados pela DC Comics. Em 2014, começou a publicar a série *Birthright*, da Skybound/Image Comics, em cocriação com o escritor Joshua Williamson, hoje um dos títulos de maior destaque da editora, que é inclusive publicada na Europa pela Éditions Delcourt. Em janeiro deste ano, foi anunciado que a série será adaptada para os cinemas pela Universal Pictures.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

Comicbook artist, inker, illustrator and writer, born in Piracicaba, São Paulo. Working for the international market since 2009, Andrei has been published by DC Comics and in 2014 began drawing the series *Birthright*, from Skybound/Image Comics, co-created with writer Joshua Williamson. It's one of the most successful titles from the publisher and has been translated to French by Éditions Delcourt. In January 2018 it was announced that the series is being adapted into film by Universal Pictures.

BRENO TAMURA

Ilustrador e quadrinista, ativo desde 2010 no cenário das HQs independentes, conta com parcerias que incluem as bandas Wu-Tang Clan e RED. Estreou no mercado internacional em 2011, com a HQ *PIGS*, da Image Comics. Já desenhou *Dr. Fate* e *Batgirl* para a DC Comics. Breno é um favorito dos fãs nos eventos, e é frequentador assíduo da New York Comic Con, onde suas *commissions* têm grande procura.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

Illustrator and comicbook artist, active since 2010 in the independent scene, Breno has partnerships that include the bands Wu-Tang Clan and RED. His international debut was in 2011 with *PIGS* from Image Comics and he has drawn *Dr. Fate* and *Batgirl* for DC Comics. Breno is a fan favorite at events and is a frequent New York Comic Con attendee, where his *commissions* are always in high demand.

BRUNO OLIVEIRA

Após iniciar sua carreira aos 16 anos, ilustrando revistas de *games*, migrou para o campo da animação. Produziu sua primeira HQ para a editora dinamarquesa Kool Comics, e hoje atua no mercado brasileiro, assim como no internacional. Com um considerável volume de publicações independentes, estreou na Marvel Comics em 2016, na revista *Deadpool*, e já desenhou personagens como *Gwenpool*, *Mosaic* e *Spider-Man*. Seu trabalho mais recente pode ser visto em *Ben Reilly: Scarlet Spider*, da Marvel.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

With an early start at 16 illustrating gaming magazines, Bruno then switched to animation. He produced his first comicbook for Danish publisher Kool Comics and is now working for the Brazilian and international market. Having already a considerable volume of indie publications, he began working for Marvel Comics in 2016 on *Deadpool*, and since then has drawn characters such as *Gwenpool*, *Mosaic* and *Spider-Man*. His most recent work can be seen in *Ben Reilly: Scarlet Spider*, from Marvel.

CRIS BOLSON

É um quadrinista veterano que produz HQs desde a década de 1990, com incursões na cena independente e no mercado internacional. Já publicou pelas editoras Radical Comics, IDW Publishing, Dynamite Entertainment e Marvel. É o Coordenador de Atividades da Chiaroscuro Studios na Comic Con Experience – CCXP, desde 2014. Seus trabalhos mais recentes foram publicados pela britânica Titan Comics, na série *Doctor Who: The Ninth Doctor*. Atualmente ilustra *Jurassic Park* e *Jurassic World* para a Dark Horse.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

Is a veteran that produces comicbooks since the 1990's with incursions into the independent scene and international market. Cris has published with Radical Comics, IDW Publishing, Dynamite Entertainment and Marvel, and is the Chiaroscuro Studios' Activity Coordinator at Comic Con Experience – CCXP since 2014. His most recent works have been for Titan Comics, drawing *Doctor Who: The Ninth Doctor*. At the moment he's illustrating the *Jurassic Park* and *Jurassic World* books for Dark Horse.

CRIS PETER

Artista com HQs publicadas no Brasil, Estados Unidos e Europa, e autora do livro *O Uso das Cores*. Já foi palestrante convidada na prestigiada Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Arts, vencedora do Troféu HQMix por três anos consecutivos, indicada no Eisner Awards e com um impressionante catálogo de publicações nacionais e estrangeiras. Suas cores embelezam a série Graphic MSP *Astronauta*. Atualmente, dedica-se à produção de sua primeira HQ autoral como desenhista.



DESENHISTA, COLORISTA, ILUSTRADORA, AUTORA
PENCILLER, COLORIST, ILLUSTRATOR, AUTHOR

An artist with comicbooks published in Brazil, USA and Europe, author of *The Use of Colors*, Cris was invited to lecture at the renowned Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Arts, received the HQMix Trophy for three consecutive years, was nominated for the Eisner Awards and has worked on an impressive catalog of publications. Her colors embellish the Graphic MSP series *Astronauta* (Astronaut). At the present moment she is drawing, for the first time, her next creator-owned comicbook.

DANIEL HDR

Atua no mercado internacional desde 1995, com obras publicadas pela Image Comics, Marvel Comics, Dark Horse Comics, Dynamite Entertainment e Avatar Press, entre outras. Daniel também é coordenador e professor do Dínamo Estúdio, em Porto Alegre. Seus trabalhos em 2018 incluem *The Shadow: Leviathan*, *Red Sonja* e *Battlestar Galactica*, todas HQs publicadas pela Dynamite.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

Active in the international comicbook market since 1995 and published by Image Comics, Marvel Comics, Dark Horse Comics, Dynamite Entertainment and Avatar Press, among others, Daniel is also coordinator and teacher at Dínamo Estúdio, in the city of Porto Alegre, Brazil. His work in 2018 includes *The Shadow: Leviathan*, *Red Sonja* and *Battlestar Galactica*, all published by Dynamite.

POR TRÁS DAS LENDAS

BEHIND THE LEGENDS

DANIEL MAIA

Premiado ilustrador e quadrinista português, atua no mercado americano de HQs desde 2013. Conhecido por sua colaboração e adaptação para as HQs de *O Infante Portugal*, também ilustrou a HQ *X*, da Dark Horse. Indicado ao prestigiado Prêmios Nacionais de BD e vencedor do Troféu Central Comics de Portugal em 2018. Participou da série *Aurora Boreal*, um *spin-off* ambientado no universo de Infante Portugal. Atualmente, desenvolve uma nova *graphic novel* para o mercado europeu, a ser lançada em 2019.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

Award-winning comicbook artist and illustrator from Portugal, working for the North-American market since 2013. Known for the books and comicbook adaptation *O Infante Portugal*, he has illustrated *X* for Dark Horse Comics. Nominated for the Portuguese National Comicbook Awards, in 2018 Daniel won the Central Comics trophy. He took part in the *Aurora Boreal* series, a spin-off in the Infante Portugal universe, and is developing a new graphic novel for the European market to be released in 2019.

DANILO BEYRUTH

Artista amplamente reconhecido no Brasil, teve sua criação, o *Necronauta*, publicada numa antologia da Image Comics. Vencedor dos prêmios HQMix e Ângelo Agostini, inaugurou o selo Graphic MSP com *Astronauta – Magnetar*, que desde então já foi publicada em vários países da Europa e resultou em três sequências. Estreou na Marvel em 2016, e já desenhou *Gwenpool*, *Ghost Rider*, *Deadpool* e *Guardians of the Galaxy*. Sua nova HQ *Samurai Shirô* será adaptada para o cinema, em uma coprodução nipo-brasileira.



ESCRITOR, DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
WRITER, PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

Artist widely known in Brazil, his creation *Necronauta* (Deathnaut) has been published in an Image Comics anthology. Winner of Brazilian awards HQMIX and Ângelo Agostini, he inaugurated the Graphic MSP imprint with *Astronauta – Magnetar* (Astronaut – Magnetar), now published in various European countries and with three sequels. Working with Marvel Comics since 2016, Danilo has drawn *Gwenpool*, *Ghost Rider*, *Deadpool* and *Guardians of the Galaxy*. His recent graphic novel *Samurai Shirô* is being adapted to film, in a joint Brazilian-Japanese production.

DIJJO LIMA

Estreou em 2014, publicando diversos títulos nos mercados nacional e americano de HQs. Em 2017 estreou na Europa colorindo *Doctor Who* e *Torchwood* para a editora Titan Comics. Indicado ao Troféu HQMix em 2016, e ao Ringo Awards em 2018, na categoria Melhor Colorista. Ministra curso *on-line* de Colorização Digital desde 2016. Em 2018, publicou *Assassin's Creed Origins* e *Doctor Who: Road to the Thirteenth Doctor*, pela Titan Comics; *Black Sable*, pela Zenescope Entertainment; e *The Mall*, pela Scout Comics.



COLORISTA
COLORIST

Since 2014 Dijjo has colored many national and North-American comicbook titles, and in 2017 began working for Europe, on *Doctor Who* and *Torchwood* for Titan Comics. Nominated for Best Colorist in the 2016 HQMix Trophy and 2018 Ringo Awards, Dijjo teaches an online course on Digital Coloring since 2016. In 2018 he's worked on *Assassin's Creed Origins*, *Doctor Who: Road to the Thirteenth Doctor* from Titan Comics, *Black Sable* from Zenescope Entertainment and *The Mall* from Scout Comics.

DIÓGENES NEVES

Com seu estilo claro e dinâmico, Diógenes iniciou no mercado internacional em 2003, e já desenhou títulos notáveis e personagens icônicos para as editoras Marvel Comics, DC Comics, IDW Publishing e outras. Em 2018, sua arte apareceu nos títulos *Deathstroke*, *Damage* e *Suicide Squad*, todos da DC Comics.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

With his clear and dynamic style, Diógenes began working in the international market in 2003 and has drawn notable titles and iconic characters for Marvel Comics, DC Comics and IDW Publishing, among others. In 2018 his artwork can be seen in DC Comics' titles *Deathstroke*, *Damage* and *Suicide Squad*.

EBER FERREIRA

Ilustrador e arte-finalista com estilo minucioso e detalhado. Vencedor do Inkwell Awards 2013, foi indicado novamente em 2016 e 2017. Seus trabalhos mais notáveis incluem títulos como *Teen Titans*, *Nightwing*, *Superman*, *Justice League of America* e *Martian Manhunter*. Desde 2016, integrou a equipe responsável por um dos títulos mais antigos da história das HQs, *Detective Comics*. Em 2018, trabalhou nas revistas *Suicide Squad*, *Hal Jordan and the Green Lantern Corps*, *Batman Giant* e *Wonder Woman*.



ARTE-FINALISTA
INKER

An illustrator and inker with a detailed and meticulous style, winner of the Inkwell Awards in 2013 and nominated again in 2016 and 2017. His most notable works include titles such as *Teen Titans*, *Nightwing*, *Superman*, *Justice League of America* and *Martian Manhunter*. Since 2016 Eber is part of the team responsible for one of the oldest titles in comics, *Detective Comics*. In 2018 he has worked on the comicbooks *Suicide Squad*, *Hal Jordan and the Green Lantern Corps*, *Batman Giant* and *Wonder Woman*.

EDDY BARROWS

Iniciou, em 2004, uma frutífera parceria com a DC Comics, da qual é artista exclusivo desde 2006. Desenhou *Superman*, *Teen Titans*, *Nightwing*, *Martian Manhunter* e *Suicide Squad*, entre outros, e um aclamado ciclo em *Detective Comics*, uma das mais antigas revistas em quadrinhos da história, que ajudou a revitalizar em 2016 na iniciativa *DC Universe Rebirth*. Seu mais novo trabalho, uma reformulação da clássica HQ *Freedom Fighters*, terá seu primeiro número publicado em dezembro.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

Starting in 2004, Eddy has a fruitful partnership with DC Comics and, since 2006, an exclusive contract. He has drawn *Superman*, *Teen Titans*, *Nightwing*, *Martian Manhunter* and *Suicide Squad*, among others, and an acclaimed run on *Detective Comics*, one of the oldest titles in comicbook history, that he helped revitalize in 2016 for the *DC Universe Rebirth* initiative. The first issue of his most recent work, a reformulation of the classic title *Freedom Fighters*, will be published in December.

POR TRÁS DAS LENDAS

BEHIND THE LEGENDS

EDUARDO PANSICA

Estreou no mercado internacional em 2003, e desde 2009 desenha para a DC Comics, editora para a qual produziu, entre outras obras: *Blackest Night JSA*, *Superman: War of the Supermen*, *Wonder Woman Odyssey*, *Teen Titans*, *Deathstroke*, *Stormwatch*, *Superboy*, *Batwing* e *Green Lanterns*. Em 2018 sua arte foi publicada nos títulos *Suicide Squad* e *The Curse of Brimstone*.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

Eduardo started in the international comicbook market in 2003 and since 2009 has been working for DC Comics, publisher for which he drew *Blackest Night JSA*, *Superman: War of the Supermen*, *Wonder Woman Odyssey*, *Teen Titans*, *Deathstroke*, *Stormwatch*, *Superboy*, *Batwing* and *Green Lanterns*, among others. In 2018 his artwork was seen on the titles *Suicide Squad* and *The Curse of Brimstone*.

FELIPE WATANABE

Ilustrador, quadrinista e professor de arte, Felipe “WATA” Watanabe está em atividade no mercado criativo desde 2003, com trabalhos publicados pela DC e pela Marvel. Seu trabalho mais recente pode ser visto em *Cursed Comics Cavalcade #1*, pela DC Comics. Em 2018, dedica-se à publicação do Volume 2 de seu projeto autoral, em parceria com o amigo artista Mateus Lopes, *JJIN*, e foi um dos artistas selecionados para o ProAC 2018, com seu projeto *Kuro*, uma HQ de terror que será lançada em 2019.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

Illustrator, comicbook artist and art teacher, Felipe “WATA” Watanabe has been active in the creative market since 2003. With work published at DC and Marvel, his most recent art can be seen in *Cursed Comics Cavalcade #1* from DC Comics. In 2018 he focused on Vol.2 of his creator-owned project, *JJIN*, in partnership with fellow artist Mateus Lopes, and was an author selected by the cultural incentive ProAC 2018, for his terror themed *graphic novel Kuro*, to be released in 2019.

GERALDO BORGES

O artista cearense deu início à sua jornada desenhando HQs independentes e fanzines. Atua no mercado internacional desde 2007, com trabalhos publicados pela DC Comics, Image e Marvel, Dark Horse e outras. Já desenhou personagens como *Ghost*, *Angel*, *Batman*, *Wonder Woman*, *Aquaman*, *Green Lantern*, *Nova*, e trabalha na série de HQs *X-Men Black*. Atualmente, mora em Santiago, onde está abrindo sua nova escola de desenho e *comics*.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

The artist from the state of Ceará started his journey drawing independent comicbooks and fanzines. He has been working in the North-American market since 2007, and has published at DC Comics, Image, Marvel, Dark Horse and others. He has drawn characters such as *Ghost*, *Angel*, *Batman*, *Wonder Woman*, *Aquaman*, *Green Lantern*, *Nova* and is working on *X-Men Black* series. At the moment he lives in Santiago, Chile, where he is opening his new comicbook art school.

GUSTAVO DUARTE

Começou a sua carreira como cartunista em 1997, e trabalha desde 2009 como roteirista e desenhista de HQs. Seus livros já foram publicados no Brasil, Américas e Europa, e já teve obras publicadas pelas editoras Marvel, DC, Dark Horse e BOOM! Studios. Em 2018 participou de *Jim Henson's The Dark Crystal Artist Tribute*, *Amazing Spider-Man Annual*, *Ms. Marvel* e *Moon Girl and Devil Dinosaur*. Também desenhou a *Graphic Novel Dear Justice League*, que será publicada em 2019 pelo selo Zoom, da DC Comics.



ESCRITOR, DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
WRITER, PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

Gustavo began his career as a cartoonist in 1997, and had been working as a comicbook writer and artist since 2009. His graphic novels have been published in Brazil, North-America and Europe, and he has worked for Marvel, DC, Dark Horse and BOOM! Studios. In 2018 his art appeared in *Jim Henson's The Dark Crystal Artist Tribute*, *Moon Girl and Devil Dinosaur*, *Amazing Spider-Man Annual* and *Ms. Marvel*. He also drew *Dear Justice League*, to be published in 2019 by DC Comics' Zoom imprint.

IG GUARA

Ilustrador e quadrinista, o mineiro Ig Guara é conhecido por seu trabalho nas aventuras dos *Pet Avengers*, da Marvel, mas já teve obras publicadas por várias editoras, desenhando títulos como *Batman: Arkham Knight*, *Blue Beetle*, *Smallville* e *All-New Wolverine*. Em 2018, dedicou-se à revista *Rose*, sua cocriação com Meredith Finch, publicada pela Image Comics.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

Born in Minas Gerais, illustrator and comicbook artist Ig Guara is known for his art on the adventures of the *Pet Avengers*, from Marvel Comics, but he has also worked with many other publishers, drawing titles such as *Arkham Knight*, *Blue Beetle*, *Smallville* and *All-New Wolverine*. In 2018 he was dedicated to the title *Rose*, his co-creation with Meredith Finch, published by Image Comics.

IVAN REIS

Um dos maiores e mais premiados nomes das HQs na atualidade, Ivan já trabalha há mais de 25 anos no mercado de quadrinhos, e é possuidor de um traço vigoroso e riquíssimo em detalhes. Artista exclusivo da DC Comics há muitos anos, em 2017 sua obra foi celebrada na exposição *A Era Heroica: o Universo DC por Ivan Reis*, em São Paulo, com curadoria de Ivan da Costa. Atualmente é o desenhista do maior herói do mundo, na revista *Superman*, escrita por Brian Michael Bendis.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

One of the biggest and most-awarded artists in modern comics, Ivan has worked in the business for over 25 years, possessing a vigorous line and detailed artwork. A DC Comics exclusive for many years, in 2017 his work was celebrated in the exhibition "A Era Heroica: o Universo DC por Ivan Reis" (The Heroic Age: The DC Universe by Ivan Reis) in São Paulo, curated by Ivan da Costa. Presently, he's the artist on *Superman*, the world's biggest hero, written by Brian Michael Bendis.

POR TRÁS DAS LENDAS BEHIND THE LEGENDS

JOE PRADO

Em atividade desde os anos 1990, Joe Prado é um grande apaixonado por HQs. Ingressou no mercado americano em 2004, ganhador do Troféu HQMix e do Inkwell Awards, foi um dos artistas responsáveis pelo rejuvenescimento de títulos como *Aquaman*, *Justice League*, *Cyborg* e outros títulos da DC. Em 2018, continuando a parceria de quase dez anos com Ivan Reis, foi escalado para arte-finalizar a minissérie *The Man of Steel* e a nova revista *Superman*, ambas escritas por Brian Michael Bendis.



ARTE-FINALISTA, DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
INKER, PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

In activity since the 1990's, Joe Prado is a comicbook aficionado. He began working for the North-American market in 2004, has won the HQMix Trophy and Inkwell Awards, and was one of the artists responsible for the rejuvenation of *Aquaman*, *Justice League*, *Cyborg* and other DC titles. Continuing almost 10 years of collaboration with Ivan Reis, in 2018 he was chosen to ink *The Man of Steel* miniseries and the new *Superman* monthly comicbook, both written by Brian Michael Bendis.

JONAS TRINDADE

Natural da cidade de Contagem, Minas Gerais, Jonas tem 37 anos e atua na indústria de HQs desde 2006. Ilustrador e arte-finalista, trabalhou em títulos como *Stormwatch*, *Injustice: Gods Among Us* e *CW's Arrow*, da DC Comics, e na HQ brasileira *Justiça Sideral*. Seu trabalho mais recente pode ser visto em *Cursed Comics Cavalcade #1*, da DC, em parceria com Felipe Watanabe.



ARTE-FINALISTA
INKER

Born in the town of Contagem, state of Minas Gerais, Jonas is 37 years old and has been in the comicbook business since 2006. An illustrator and inker, he worked on titles such as *Stormwatch*, *Injustice: Gods Among Us* and *CW's Arrow*, from DC Comics, and on the Brazilian comicbook *Justiça Sideral* (Outer Space Justice). His most recent work can be seen in *Cursed Comics Cavalcade #1*, from DC Comics, in partnership with Felipe Watanabe.

JOSÉ LUÍS

Trabalha para o mercado internacional há dez anos, com obras publicadas por várias editoras, incluindo DC Comics, Dark Horse Comics, Valiant Entertainment, Dynamite Entertainment, Top Cow Productions, Zenescope Entertainment e outras. Em 2018 trabalhou nos títulos *Action Comics*, *Super Sons*, *Hal Jordan and the Green Lantern Corps*, *The Curse of Brimstone*, *Suicide Squad* e *Aquaman para a DC*, e *Silver Sable* e *X-Men: Gold* para a Marvel. Atualmente, desenha o título *The Terrifics*, para a DC Comics.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

José has been working with the North-American market for 10 years, drawing for various publishers including DC Comics, Dark Horse Comics, Valiant Entertainment, Dynamite Entertainment, Top Cow Productions, Zenescope Entertainment and others. In 2018 he worked on *Action Comics*, *Super Sons*, *Hal Jordan and the Green Lantern Corps*, *The Curse of Brimstone*, *Suicide Squad* and *Aquaman for DC*, and *Silver Sable* and *X-Men: Gold* for Marvel. At the moment he draws *The Terrifics* for DC Comics.

OS ARTISTAS DA CHIAROSCURO STUDIOS

THE ARTISTS FROM CHIAROSCURO STUDIOS

JULIO BRILHA

Formado em Design Gráfico, Júlio é quadrinista e ilustrador. Produz HQs desde 2004, principalmente na cena independente e em ações publicitárias. Estreou no mercado internacional em 2010, com *Dynamo 5*, publicada pela Image Comics. Atualmente, leciona desenho na Quanta Academia e se dedica à sequência de sua HQ autoral, *Bully*, além de produzir novas amostras para o mercado americano de quadrinhos.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

With a college degree in Graphic Design, Júlio is an artist and illustrator, producing comicbooks since 2004, mostly on the indie scene and for advertising purposes. He began working for international publishers in 2010 with *Dynamo 5*, from Image Comics. At the moment he is teaching art classes at Quanta Academia, creating the sequel to his creator-owned project, *Bully*, and producing sample pages for the North-American market.

JÚLIO FERREIRA

De Belo Horizonte, Júlio já atua na indústria desde 2001. Embora seja mais conhecido como arte-finalista, Julio é o verdadeiro Homem da Renascença: desenhista, arte-finalista, colorista e escritor. Como finalista, já trabalhou com muitos artistas, e há anos é parceiro de trabalho de Eduardo Pansica; a maior parte de sua volumosa obra foi publicada pela DC Comics. Seus trabalhos mais recentes podem ser vistos nos títulos *Suicide Squad*, *Detective Comics* e *The Curse of Brimstone*, da DC Comics.



ARTE-FINALISTA, DESENHISTA, ILUSTRADOR
INKER, PENCILLER, ILLUSTRATOR

From Belo Horizonte, Brazil, Júlio is active in the business since 2001. Most known as an inker, Júlio is a Renaissance Man: artist, inker, colorist and writer. As an inker, he has worked with many artists and for many years has partnered with Eduardo Pansica, with most of his massive catalogue of work having been published at DC Comics. His most recent work can be seen on the titles *Suicide Squad*, *Detective Comics* and *The Curse of Brimstone*, all from DC Comics.

LEONARDO ROMERO

Dotado de um estilo arrojado, com visuais que remetem aos mestres Alex Toth e Wally Wood, o jovem Leonardo foi uma das grandes revelações dos últimos anos na indústria, já com trabalhos publicados nas duas grandes dos Estados Unidos e na inglesa Titan Comics. Já desenhou personagens como *Captain America*, *Hulk*, *Guardians of the Galaxy*, *Dr. Strange* e *Hawkeye*, que este ano recebeu duas indicações para o Eisner Awards. Seu mais novo projeto é a revista *Shuri*, para a Marvel Comics.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

With a bold style reminiscent of Alex Toth and Wally Wood, two comicbook masters, young Leonardo is one of comicbook's great revelations in recent years, having worked with The Big Two publishers in the USA and also the UK's Titan Comics. He has drawn characters such as *Captain America*, *Hulk*, *Guardians of the Galaxy*, *Dr. Strange* and *Hawkeye*, a title that this year received two nominations in the Eisner Awards. His new comicbook project is *Shuri*, from Marvel Comics.

POR TRÁS DAS LENDAS

BEHIND THE LEGENDS

LUCAS WERNECK

Lucas estreou no mercado internacional em 2016, com trabalhos publicados pela BOOM! Studios, incluindo *Power Rangers*, *WWE* e *Sons of Anarchy: Redwood Original*, bem como uma HQ independente publicada no Brasil. Em 2018, publicou *Mighty Morphin' Power Rangers 25th Anniversary Special*, *WWE* e *WWE: NXT Takeover*, todos pela BOOM! Studios. Também participou de projetos de animação e HQs em parceria com o canal Sociedade da Virtude, no Youtube. Sua obra mais recente é a HQ *Harley Quinn*, da DC Comics.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

Lucas made his 2016 international debut with comicbooks published by BOOM! Studios, such as *Power Rangers*, *WWE* and *Sons of Anarchy: Redwood Original*, along with an indie project published in Brazil. In 2018 he worked on *Mighty Morphin' Power Rangers 25th Anniversary Special*, *WWE* and *WWE: NXT Takeover*, all from BOOM! Studios. He was part of comicbook and animation projects by Youtube channel *Sociedade da Virtude* (Society of Virtue). His most recent comicbook work is *Harley Quinn* from DC Comics.

MARCELO COSTA

Quadrinista e publicitário. Ganhador do Troféu HQMIX em 2011, já publicou várias HQs no Brasil e no exterior. Em 2018, criou um dos pôsteres oficiais do filme *O Doutrinador*, desenhou e coloriu o episódio *Star Trip - A lógica* do canal Sociedade da Virtude. Outros trabalhos incluem vários títulos dos *Power Rangers*, *Planet of the Apes - Visionaries*, e *Firefly*. Colorista de *Self Made*, nova série da Image, lançada este ano, e da minissérie *Shredder in Hell*, da IDW. No mercado nacional, *QUAD 4 e 5/5*.



DESENHISTA, COLORISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, COLORIST, ILLUSTRATOR, AUTHOR

Comicbook artist, advertising creative, HQMix trophy winner, Marcelo has various published works in Brazil and abroad. In 2018 he created one of the official posters for the movie *O Doutrinador*, also drawing and coloring the *Star Trip* episode for *Sociedade da Virtude* web series. Other jobs include *Power Rangers*, *Planet of the Apes* and *Firefly* titles. Colorist on a new Image comicbook, *Self Made*, and the IDW miniseries *Shredder in Hell*. For the Brazilian market he worked on *QUAD 4 and 5/5*.

MARCELO DI CHIARA

Começou sua carreira ilustrando o mercado europeu, e em 2006 começou a produzir para o mercado americano. Versátil e dinâmico, já publicou pela Marvel Comics, DC Comics e Image Comics. Participou da colossal antologia em tributo ao falecido artista Mike Wieringo. Em 2018, desenhou *DC's Superhero Girls* e *Teen Titans GO!* baseadas nas animações do Cartoon Network, para a DC Comics, e atualmente trabalha na graphic novel chamada *Batman: Overdrive*, escrita por Shea Fontana, para a nova linha DC Zoom.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

Starting his career illustrating for the European market, in 2006 Marcelo began working for North America. Versatile and dynamic, he's been published by Marvel Comics, DC Comics and Image Comics. He took part in the colossal tribute anthology to the late Mike Wieringo. In 2018 he drew DC Comics' *Teen Titans GO!* and *DC's Superhero Girls*, based on the Cartoon Network animations, and at the moment is working on the *Batman: Overdrive* graphic novel, written by Shea Fontana, for new imprint DC Zoom.

OS ARTISTAS DA CHIAROSCURO STUDIOS

THE ARTISTS FROM CHIAROSCURO STUDIOS

MARCELO MAIOLO

Trabalha desde 2005 como colorista, com trabalhos publicados na África do Sul, Estados Unidos e Europa, sendo um dos profissionais de maior destaque no mercado atualmente. Em 2018, Marcelo coloriu HQs e capas para várias editoras: *Batman Beyond*, *Detective Comics*, *Nightwing*, *Batgirl and the Birds of Prey*, *Green Arrow*, *Red Hood and the Outlaws*, *Teen Titans*, *She-Hulk* e *Daredevil Annual*, entre outras. É o colorista das capas de *Animosity*, da *Aftershock*, *Hit-Girl*, da Image Comics e *Prodigy*, da Netflix.



COLORISTA, ESCRITOR, AUTOR
COLORIST, WRITER, AUTHOR

Working as a colorist since 2005, with works published in South Africa, USA and Europe, currently one of the professionals of most renown in the market, in 2018 Marcelo colored covers and comicbooks for various titles: *Batman Beyond*, *Detective Comics*, *Nightwing*, *Batgirl and the Birds of Prey*, *Green Arrow*, *Red Hood and the Outlaws*, *Teen Titans*, *She-Hulk* and *Daredevil Annual* among others. He is colorist for *Animosity* covers from *Aftershock*, *Hit-Girl* from Image Comics and *Prodigy* from Netflix.

MARCIO FIORITO

Marcio trabalha há mais de 16 anos como ilustrador profissional, e iniciou sua carreira nos quadrinhos como artista exclusivo da Dynamite. Em 2018, o artista carioca diz “foi um ano de muito trabalho, produzindo muito material para o canal de Youtube da Marvel Entertainment, e tive o privilégio de trabalhar na revista da personagem X-23. Este ano foi minha primeira experiência na New York Comic Com, e sigo organizando o projeto das Masterclasses na CCXP”.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

Marcio has been working for over 16 years as a professional illustrator and began his comicbook career as a Dynamite exclusive artist. Regarding 2018, the artist, originally from Rio de Janeiro, said “it was a year with plenty of work, producing a lot of content for Marvel Entertainment’s Youtube channel and I also had the privilege of working on the comicbook X-23. This year was my first experience at New York Comic Con and I continue organizing the CCXP Masterclasses.”

MÁRCIO HUM

Arquiteto, Urbanista e Cenógrafo, Márcio Hum se distinguiu com sua HQs estilo *super deformed* de personagens da cultura pop. Na Chiaroscuro desde 2016, já produziu *concepts* de vários produtos da Iron Studios, empresa que retém sua exclusividade. Em 2019, veremos novas coleções de colecionáveis, incluindo *Harry Potter*, *Thundercats*, *Jurassic Park*, personagens da DC e CW, como *Aquaman*, *Shazam*, *Flash*, *Arrow* e *Supergirl* e clássicos de filmes de terror, como *Jason*, *A Freira*, *Annabelle* e *Pennywise*.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, ARQUITETO, DESIGNER
PENCILLER, ILLUSTRATOR, ARCHITECT, DESIGNER

An architect, town planner and stage designer, Márcio Hum made distinguished comicbooks featuring super deformed-style characters from pop culture. With Chiaroscuro since 2016, he’s produced concept arts for various products from Iron Studios, to which he is exclusive. In 2019 we’ll see new collectibles, including *Harry Potter*, *Thundercats*, *Jurassic Park*, DC and CW characters, such as *Aquaman*, *Shazam*, *Flash*, *Arrow* and *Supergirl*, and horror movie classics *Jason*, *The Nun*, *Annabelle* and *Pennywise*.

POR TRÁS DAS LENDAS

BEHIND THE LEGENDS

MARCIO MENYZ

Formado em Artes pela Universidade São Judas Tadeu, São Paulo, começou sua carreira de colorista em 2011. Teve trabalhos publicados por várias editoras, tais como Dynamite Entertainment, Boom! Studios e Marvel Comics. Em 2018, seus destaques são *Skybourne*, da BOOM! Studios, *Luke Cage*, *Sentry*, *Champions* e *The Life of Captain Marvel*, da Marvel Comics.



COLORISTA, ILUSTRADOR
COLORIST, ILLUSTRATOR

With a college art degree from Universidade São Judas Tadeu, São Paulo, Marcio began his career as comicbook colorist in 2011. He has worked with many publishers, among them Dynamite Entertainment, Boom! Studios and Marvel Comics. In 2018 his highlights include *Skybourne* from BOOM! Studios and *Luke Cage*, *Sentry*, *Champions* and *The Life of Captain Marvel*, from Marvel Comics.

MARCIO TAKARA

Há mais de dez anos atuando no mercado internacional de HQs, Marcio tem trabalhos publicados por várias editoras. Suas obras incluem os títulos *The Incredibles*, *Incorruptible*, *Blue Beetle*, *Detective Comics*, *Captain Marvel* e *All-New Wolverine*. Em 2018, desenhou as revistas *Batgirl* and *The Birds of Prey*, *Red Hood* and *The Outlaws*, *Green Arrow*, *Jessica Jones* e *Daredevil Annual*. Marcio adora Coca Diet, mas se contenta com Coca Zero.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

Active in the North-American comicbook market for over 10 years, Marcio has worked with various publishers and titles he has contributed to include *The Incredibles*, *Incorruptible*, *Blue Beetle*, *Detective Comics*, *Captain Marvel* and *All-New Wolverine*. In 2018 he drew *Batgirl* and *The Birds of Prey*, *Red Hood* and *The Outlaws*, *Green Arrow*, *Jessica Jones* and *Daredevil Annual*. Marcio loves Diet Coke, but is fine with Coke Zero.

MAURO FODRA

Formado em Artes Visuais e pós-graduado em História e Análise da Obra de Arte, Mauro Fodra é quadrinista e ilustrador, tendo seus trabalhos publicados em diversos livros didáticos, linha editorial e *sketch cards*. Em 2018, publicou *Desafiadores do Destino*, pela AVEC, e os independentes *Justiça Sideral* e *SOBERANOS*. Atualmente está focado em seus projetos autorais e no desafio de publicar no mercado internacional.



ILUSTRADOR, AUTOR
ILLUSTRATOR, AUTHOR

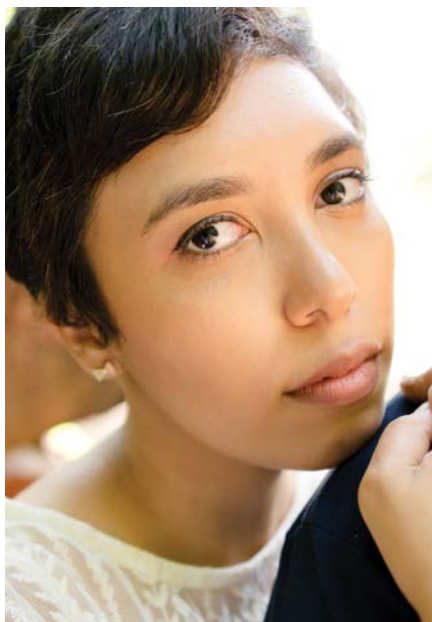
With a degree in Visual Arts and post-graduate degree in History and Art Analysis, Mauro Fodra is a comicbook artist and illustrator with work published in various print media, textbooks and sketchcards. In 2018 he released *Desafiadores do Destino* (Destiny Challengers) from AVEC, and the independents *Justiça Sideral* (Outer Space Justice) and *SOBERANOS* (SOVEREIGNS). At the moment he is focused on creator-owned projects and working for the international market.

OS ARTISTAS DA CHIAROSCURO STUDIOS

THE ARTISTS FROM CHIAROSCURO STUDIOS

NATÁLIA MARQUES

Artista de Campinas, Natália Marques cresceu lendo quadrinhos. Seu primeiro trabalho foi em 2015, e desde então já publicou no Canadá, Estados Unidos e Europa. Em 2018 trabalhou artes conceituais de Ivan Reis para a Iron Studios. Estreou na AfterShock Comics, com o título *The Last Space Race*, com arte de Alex Shibao. Também colore Daniel HDR em *Battlestar Galactica*, da Dynamite, e participa de uma HQ independente chamada *Adagio*, que será lançada na CCXP. Atualmente, trabalha em sua HQ autoral.



COLORISTA
COLORIST

An artist from Campinas, Brazil, Natália Marques grew up reading comicbooks. She began working in 2015 and since then has published in Canada, USA and Europe. In 2018 she worked on concept art pieces by Ivan Reis, for Iron Studios, on the title *The Last Space Race*, with art by Alex Shibao from AfterShock Comics, and colored Daniel HDR on *Battlestar Galactica* from Dynamite. She took part in indie comicbook *Adagio*, to be released at CCXP, and presently is working on her own creator-owned project.

NUNO PLATI

O artista lisbonense começou sua aventura de publicar nos Estados Unidos em 2005, passando por editoras como Marvel Comics, Boom! Studios e Image Comics. Atualmente, trabalha em dois projetos de HQ: um álbum de 130 páginas para a editora francesa Glénat, e uma minissérie independente, que será lançada em breve.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, ESCRITOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, WRITER, AUTHOR

In 2005 the artist from Lisbon, Portugal, began his adventure of publishing in the USA, with work for Marvel Comics, Boom! Studios and Image Comics. At the moment he has two comicbook projects: a 130-page album for French publisher Glénat and an independent miniseries, to be released soon.

OCLAIR ALBERT

Arte-finalista extraordinário, conhecido especialmente por seus trabalhos em parceria com Ivan Reis, Oclair atua no mercado internacional desde os anos 1990. Já trabalhou com alguns dos artistas mais populares e nos títulos mais famosos do mundo. Atualmente trabalha na HQ *Superman*, escrita por Brian Michael Bendis, publicada pela DC Comics.



ARTE-FINALISTA
INKER

Inker extraordinaire, known mainly for his work with Ivan Reis, Oclair has been working in the North-American market since the 1990's. He has worked with some of the most popular artists on some of the most famous comicbook titles in the world. At the moment he works on *Superman*, written by Brian Michael Bendis, published by DC Comics.

POR TRÁS DAS LENDAS BEHIND THE LEGENDS

OREN JUNIOR

Arte-finalista, começou sua carreira em 2014 com projetos para a Darkhouse Studio, Dynamite Entertainment e Rascunho Studio. Atualmente, está envolvido em um projeto envolvendo um certo herói que se balança em teias...



ARTE-FINALISTA
INKER

Inker, began his career in 2014, with projects for Darkhouse Studio, Dynamite Entertainment and Rascunho Studio. He is currently involved with a project that features a certain webslinging hero...

PAULO SIQUEIRA

Atua profissionalmente como quadrinista desde 2003, com trabalhos publicados pelas editoras Avatar Press, DC, Dynamite, Marvel e Zenescope. É conhecido por suas obras na Marvel, em especial em títulos do Homem-Aranha. Além de ser talentoso desenhando artes internas, também é celebrado capista. Em 2018, desenhou *Silver Sable and The Wild Pack*, *Astonishing X-Men*, *Hunt for Wolverine*, além de várias capas. Seu trabalho mais recente pode ser visto em *Spider-Force*, escrita por Priest.

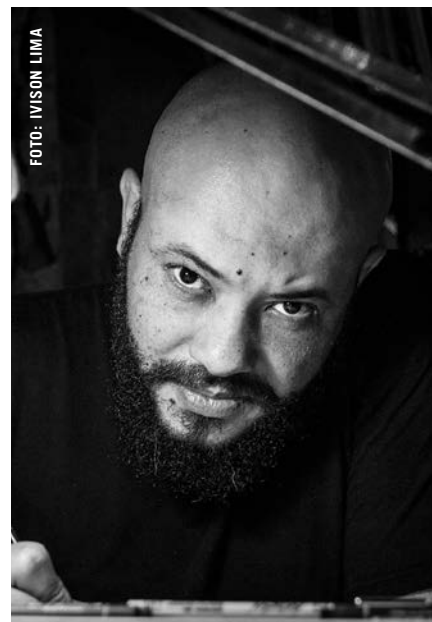


DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

A professional comicbook artist since 2003 with work published at Avatar Press, DC, Dynamite, Marvel and Zenescope, Paulo is well known for his work at Marvel, especially on Spider-Man titles. Apart from his talented interiors, he is also a celebrated cover artist. In 2018 he drew *Silver Sable and The Wild Pack*, *Astonishing X-Men*, *Hunt for Wolverine* and various covers. His most recent work can be seen in *Spider-Force*, written by Christopher Priest.

PJ KAIOWÁ

Profissional com mais de 15 anos de experiência, PJ é ilustrador, quadrinista, *storyboard artist* e diretor de arte. Tem trabalhos publicados pela Dark Horse Comics, Legendary Comics e Titan Comics, entre outras. É autor da HQ *Carnívora*. Em 2018, publicou *Assassin's Creed: Origins* pela Titan Comics. Também desenhou a HQ *Penelope*, da Guará Entretenimento, com lançamento em dezembro.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR, CINEASTA
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR, FILMMAKER

A professional with more than 15 years experience, PJ is an illustrator, comicbook and storyboard artist, and art director. His work has been published by Dark Horse Comics, Legendary Comics and Titan Comics, among others, and he is author of the Brazilian graphic novel *Carnívora* (Carnivore). In 2018 he worked on *Assassin's Creed: Origins*, published by Titan Comics, and drew the comicbook *Penelope*, from Guará Entretenimento, to be released in December.

RB SILVA

Artista com mais de dez anos de carreira no mercado internacional, RB Silva é um dos mais versáteis desenhistas da atualidade. Já teve trabalhos publicados pela DC, Marvel e Dark Horse, em títulos como *Action Comics*, *Superboy*, *Maximum Ride*, *Nova*, *Amazing Spider-Man*, *Uncanny Inhumans* e *X-Men Gold*. Hoje, o artista tem contrato de exclusividade com a Marvel Comics, e sua arte esteve estampada em numerosas capas das HQs da editora. Em 2018, ilustrou *X-Men Blue* e *Hunt for Wolverine: Adamantium Agenda*.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

With more than 10 years in the North-American market, RB Silva is one of the most versatile artists in activity, having worked for DC Comics, Marvel and Dark Horse on titles such as *Action Comics*, *Superboy*, *Maximum Ride*, *Nova*, *Amazing Spider-Man*, *Uncanny Inhumans* and *X-Men Gold*. Presently the artist has an exclusive contract with Marvel Comics and his artwork appears on numerous covers from the publisher. In 2018 he illustrated *X-Men Blue* and *Hunt for Wolverine: Adamantium Agenda*.

RICARDO JAIME

Já trabalha na indústria de quadrinhos há mais de dez anos como desenhista, arte-finalista e colorista. Já teve obras publicadas em editoras como Zenescope, DC Comics e Dynamite. Segundo o artista, “2018 foi um ano de desenhar muito e dormir pouco: muita produção para o mercado americano com títulos e capas para Dynamite e Galaxy Graphics. Também colaborei com o autor Adriano Silva em *Lâmina Selvagem*, uma HQ de super-herói que será lançada na CCXP. Em 2019, vou trabalhar em minha própria HQ autoral”.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

In the comicbook business for over 10 years, as artist, inker and colorist, Ricardo has work published by Zenescope, DC Comics and Dynamite. According to the artist, “2018 was a year of much drawing and little sleep: I produced a lot for the North-American market, on titles and covers for Dynamite and Galaxy Graphics, and also collaborated with author Adriano Silva on *Lâmina Selvagem* (*Savage Blade*), a superhero comicbook to be released at CCXP. In 2019, I’ll work on my creator-owned project”.

ROBSON ROCHA

Artista de talento incomparável, Robson atua desde 2010 no mercado americano, desenhando para a DC Comics, editora de que é artista exclusivo desde 2016. Com um estilo que combina o preciosismo clássico com o dinamismo contemporâneo, é um dos artistas mais versáteis da indústria, e já ilustrou inúmeras capas e vários títulos da DC. Em 2018, desenhou *Supergirl*, *Teen Titans Special* e *Aquaman*. Seu mais novo trabalho será publicado na nova fase da revista *Aquaman*, com roteiro de Kelly Sue DeConnick.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

An artist of incomparable talent, active since 2010 in the North-American comicbook market, drawing for DC Comics, Robson is exclusive to the publisher since 2016. With a style that merges classic anatomy and contemporary dynamism, he’s one of the most versatile artists in the business, having worked on various DC covers and comicbooks. In 2018 he has drawn *Supergirl*, *Teen Titans Special* and *Aquaman*, and his most recent project will be *Aquaman*’s new phase, written by Kelly Sue DeConnick.

POR TRÁS DAS LENDAS

BEHIND THE LEGENDS

ROD SAN

Rodrigo Martins, que assina Rod San, é desenhista desde que se conhece por gente. Nascido em São Paulo, sempre foi um ávido consumidor de arte. Estudou Histórias em Quadrinhos na Quanta Academia, aprimorando suas habilidades para se tornar desenhista de HQs. Atualmente está se afogando em trabalhos *freelance* e em diversas histórias em quadrinhos autorais, além de professor de desenho na Quanta Academia de Artes. É viciado em purê de batatas e em dormir. Mas nada supera o amor pelo desenho.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

Rodrigo Martins, AKA Rod San, is an artist since before he can remember. Born in São Paulo, he has always loved art. He studied Comicbook Art at Quanta Academia, perfecting his drawing abilities. At the moment he is immersed in freelance work and creator-owned projects, and is now an art teacher at Quanta Academia de Artes. He is addicted to potato puree and sleep, but nothing is bigger than his love of drawing.

RODNEY BUCHEMI

De Belo Horizonte, Rodney é um quadrinista com obras publicadas no Brasil e no exterior. Sua arte já apareceu em vários títulos de várias editoras, incluindo DC Comics, Dynamite Entertainment e Marvel Comics. Em 2018 desenhou a adaptação da série do Syfy *The Librarians* e *Legenderry Red Sonja*. Rodney também tem seu projeto autoral em HQ, *A Ordem de Licaão*, que terá seu 3º volume publicado em breve. Seu trabalho mais recente é *KISS: Blood and Stardust*, pela Dynamite.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

From Belo Horizonte, Rodney is a comicbook artist with published titles in Brazil and abroad. His artwork has appeared in various comicbooks from numerous publishers, including DC Comics, Dynamite Entertainment and Marvel. In 2018 he drew the *The Librarians*, adapting the Syfy TV series, and *Legenderry Red Sonja*. Rodney also has a creator-owned project, *A Ordem de Licaão* (The Order of Lycaon), soon on its third volume, and his most recent work is *KISS: Blood and Stardust*, from Dynamite.

RODRIGO SPIGA

Quadrinista e ilustrador de 23 anos que atualmente reside em Goiânia. Com extensa experiência em ilustração para o campo da propaganda, publica quadrinhos desde 2016, e já contribuiu com uma HQ para o mercado europeu e com outros artistas nacionais em projetos independentes. Seu trabalho é caracterizado por um traço estilizado e uma arte-final detalhada. Desde a segunda metade deste ano, trabalha na produção de uma HQ autoral para ser publicada em 2019, além de contribuir para publicações independentes de notáveis artistas nacionais.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

A 23-year old comicbook artist and illustrator that lives in Goiânia, Brazil, with plenty of experience with advertising, he has been working with comicbooks since 2016, publishing one story in Europe and contributing to independent projects with other artists. His work is characterized by stylized linework and detailed inking. In the second half of this year he's been working on a creator-owned project, to be published in 2019, and took part in self-published comicbooks by Brazilian authors.

ROGÊ ANTÔNIO

Trabalha com quadrinhos e ilustração para o mercado nacional e internacional desde 2008. Coautor da HQ *Pontomorto*, feita em parceria com o premiado cartunista Rafael Corrêa. Já desenhou vários títulos da Bat-Família, como *Nightwing* e *Batman & Robin Eternal*. Em 2018, concluiu a HQ *Batgirl and The Birds of Prey*, e desenhou *Green Lanterns* para a DC Comics. Atualmente desenha *X-Men: Red* para a Marvel.



DESENHISTA, ILUSTRADOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR

Working with comicbooks and illustration for the Brazilian and North-American markets since 2008, Rogê is co-author of *Pontomorto*, with award-winning cartoonist Rafael Corrêa. He has drawn various titles of the Bat-Family, such as *Nightwing* and *Batman & Robin Eternal*. In 2018 he drew the title *Batgirl and The Birds of Prey*, and *Green Lanterns* for DC Comics. At the moment he draws *X-Men: Red* for Marvel Comics.

RONAN CLIQUET

Nascido em Santos, SP, Ronan começou sua carreira aos 17 anos, na Marvel Comics. Já teve trabalhos publicados por outras várias editoras notáveis nos Estados Unidos, como Dynamite Entertainment e DC Comics. Em 2016, lançou *A Fonte*, sua HQ autoral. Foi um dos desenhistas regulares da revista *Green Lanterns*, da DC Comics. Em 2018, desenhou *Suicide Squad* e *The Unexpected*, também para a DC.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

Born in Santos, in the state of São Paulo, Ronan began his career at 17, with Marvel Comics, and has worked for other big publishers in the USA, such as Dynamite Entertainment and DC Comics. In 2016 he released *A Fonte*, his creator-owned comicbook. He was one of the regular artists on *Green Lanterns*, and in 2018 he has drawn *Suicide Squad* and *The Unexpected*, all titles from DC Comics.

RUY JOSÉ

Ruy é arte-finalista, atuando no mercado internacional há 15 anos. Já contribuiu com os títulos mais populares das duas grandes, incluindo *Superman* e *Hulk*, entre outros. Em 2016, Ruy expandiu o seu escopo profissional com o lançamento da *graphic novel* *Gaspar Vianna: O legado de um Herói*, que marcou sua estreia como roteirista. Recentemente, trabalhou em *Justice League of America*, da DC Comics, e hoje arte-finaliza a nova revista do Gigante Esmeralda, *The Immortal Hulk*.



ARTE-FINALISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
INKER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

Ruy is an inker working for the North-American market for over 15 years and has contributed to the most popular titles from the Big Two, including *Superman* and *Hulk*, among others. In 2016 Ruy expanded his scope by releasing the *graphic novel* *Gaspar Vianna: O Legado de um Herói* (Gaspar Vianna: The Legacy of a Hero), marking his debut as a writer. Recently he has worked on *Justice League of America*, from DC Comics, and at the moment is inking the Jade Giant's new title, *The Immortal Hulk*.

POR TRÁS DAS LENDAS BEHIND THE LEGENDS

THONY SILAS

Artista recifense de estilo inconfundível, com desenhos dinâmicos e cinéticos que quase saltam da página. Com obras publicadas pela Marvel, DC Comics e Valiant Comics, é muito requisitado por suas belíssimas *commission arts*. Recentemente desenhou *Captain Marvel*, *Mosaic*, *X-Men Blue* e *X-Men Gold* para a Marvel Comics. Em 2018, desenhou a minissérie *Hunt for Wolverine: Mystery in Madripoor*, e criou artes exclusivas dos filmes *O Doutrinador* e *Venom*.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

An artist from the city of Recife with a unique style, characterized by dynamic and kinetic figures that jump off the page. Published by Marvel, DC Comics and Valiant Comics, Thony is also sought for his beautiful art commissions. He has recently drawn *Captain Marvel*, *Mosaic*, *X-Men Blue* and *X-Men Gold* for Marvel Comics. In 2018 he drew the miniseries *Hunt for Wolverine: Mystery in Madripoor* and created exclusive arts for the movies *O Doutrinador* (The Indoctrinator) and *Venom*.

WESLLEI MANOEL

Formado em Design Gráfico, iniciou sua carreira como colorista em 2016, em projetos autorais nacionais. Estreou no mercado americano em 2017 com *KISS: Forever*, da Dynamite, desenhada por Daniel HDR. Em 2018, seus trabalhos incluem *WWE: NXT Takeover – Redemption* e *WWE: NXT Takeover – Into the Fire* para a BOOM! Studios, *Chronicles of the Few and Cursed* da Timberwolf Entertainment e *Titan* para a Amigo Comics.



COLORISTA
COLORIST

With a college degree in Graphic Design, Weslei began his career as a colorist in 2016 on Brazilian creator-owned projects. In 2017 he started working for the North-American market, on *KISS: Forever*, from Dynamite, drawn by Daniel HDR. In 2018 his published work includes *WWE: NXT Takeover – Redemption*, *WWE: NXT Takeover – Into the Fire* for BOOM! Studios, *Chronicles of the Few and Cursed* from Timberwolf Entertainment, and *Titan* for Amigo Comics.

WILTON SANTOS

Apaixonado por arte desde os dez anos, trabalha desde 2011 no mercado independente de quadrinhos, e foi um dos desenhistas de *The Lost Kids: Seeking Samarkand*, da antologia *321 Fast Comics*, e de *Steampunk Ladies: Vingança a Vapor*, da Editora Draco. Participou também do periódico *Level UP Quadrinhos* e da HQ *Red Agent*, da editora Zenescope Entertainment. Atualmente tem trabalhado com as *webcomics* *Projeto Osíris* e *Sociedade da Virtude*, além da segunda edição de *Steampunk Ladies*.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

In love with art since the age of 10, Wilton began working in 2011 with indie comicbooks and was one of the artists for *The Lost Kids: Seeking Samarkand*, the *321 Fast Comics* anthology and *Steampunk Ladies: Vingança a Vapor* (Steampunk Ladies: Revenge by Steam) from Editora Draco. He took part in *Level UP Quadrinhos* newspaper and *Red Agent* published by Zenescope Entertainment. At the moment he's working on *Projeto Osíris* and *Sociedade da Virtude* webcomics, and the second issue of *Steampunk Ladies*.

YILDIRAY CINAR

Nascido em Ankara, Turquia, Yildiray publica HQs desde a década de 1990. Desde então, já teve trabalhos publicados pela Image Comics, Marvel Comics e DC Comics, em títulos como *Noble Causes*, *Supergirl* e *Superior Iron Man*. Seus trabalhos mais recentes podem ser vistos como um dos artistas principais de *Weapon X*, e ultimamente na mais nova série *Uncanny X-Men*, pela Marvel.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

Born in Ankara, Turkey, Yildiray draws comics since the 1990's. He has published work with Image Comics, Marvel Comics and DC Comics, on such titles as *Noble Causes*, *Supergirl*, *Legion* and *Superior Iron Man*. His most recent artwork can be seen as one of the main artists on *Weapon X*, and also the new *Uncanny X-Men* series, both from Marvel.

ZÉ CARLOS

Quadrinista, designer gráfico e ilustrador, José Carlos possui um estilo claro e dinâmico. Estreou em 2017 no mercado internacional, com a HQ *Angel* publicada pela Dark Horse, e em seguida desenhou a *webcomic Destiny 2: Fall of Osiris*, da desenvolvedora de *games* Bungie.



DESENHISTA, ILUSTRADOR, AUTOR
PENCILLER, ILLUSTRATOR, AUTHOR

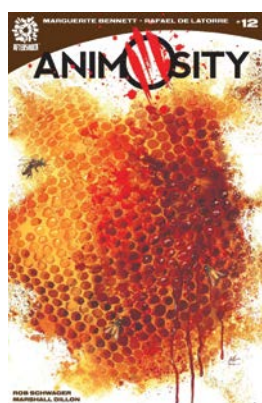
Comicbook artist, illustrator and graphic designer, José Carlos has a clear and dynamic style. In 2017 he debuted in the North-American market on the title *Angel*, published by Dark Horse, subsequently drawing the *Destiny 2: Fall of Osiris* webcomic, from games developer Bungie.

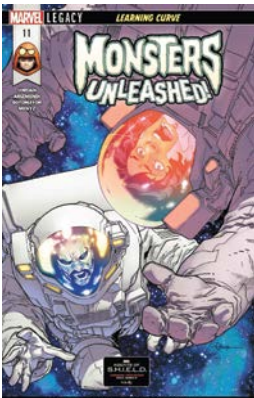
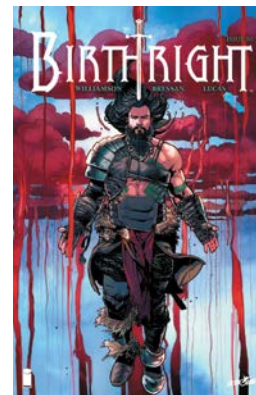
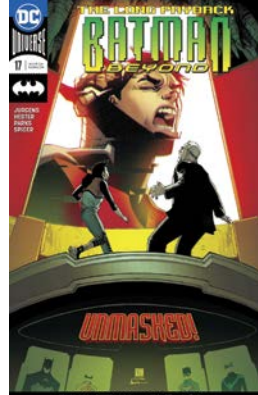
GALERIA DE CAPAS – 2018

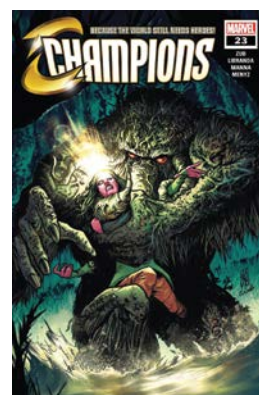
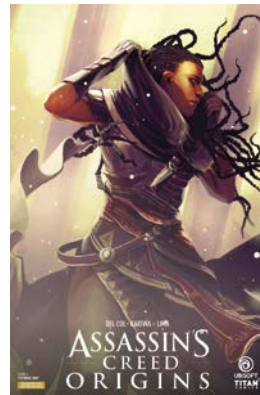
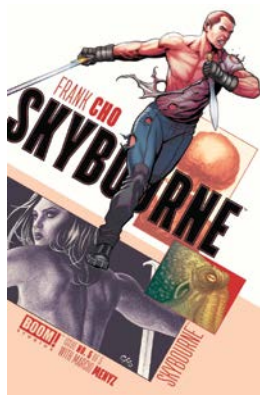
COVER GALLERY – 2018

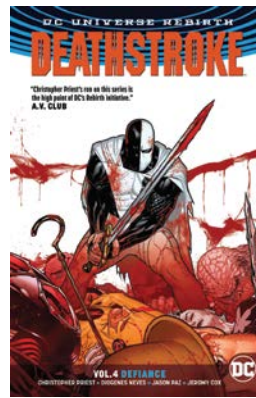
Estas são algumas das histórias em quadrinhos publicadas em 2018 que tiveram participação de artistas representados pela Chiaroscuro Studios.

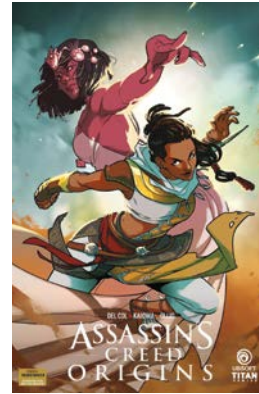
Here are some of the comic books published in 2017 that count with the participation of artists represented by Chiaroscuro Studios.

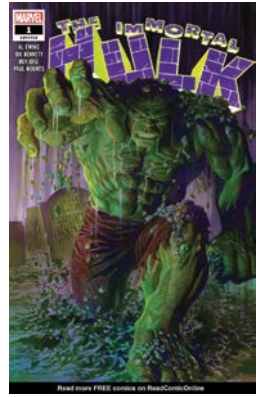
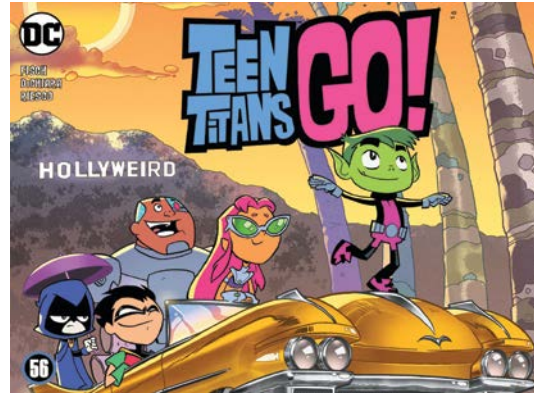


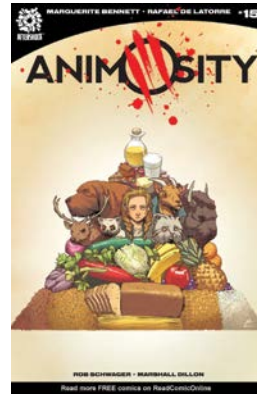
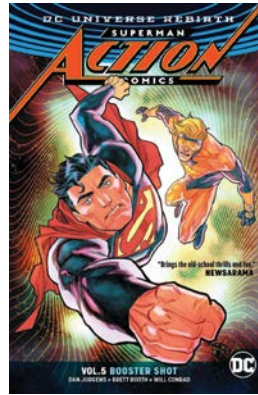
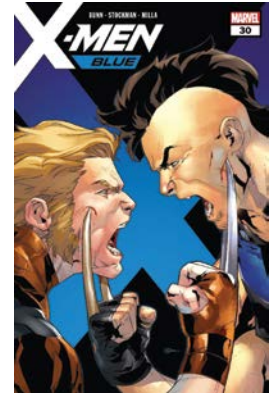
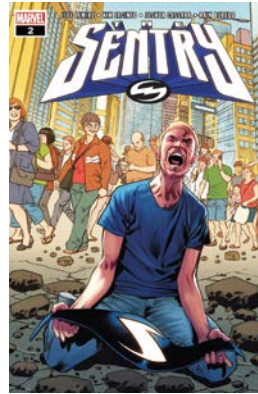
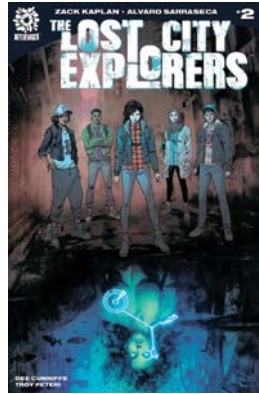
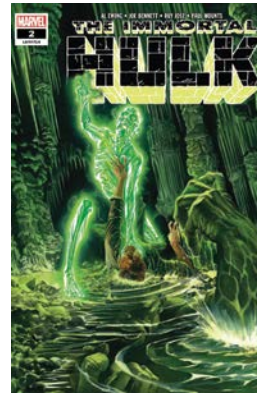
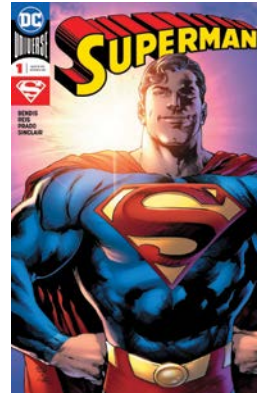
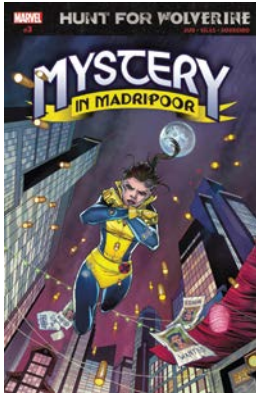


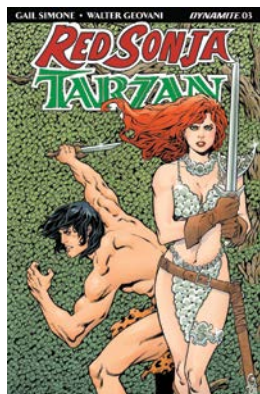


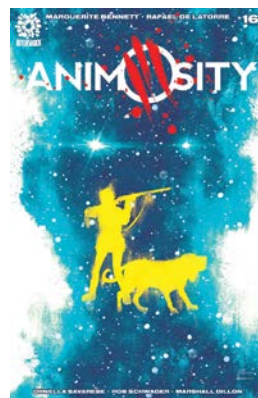
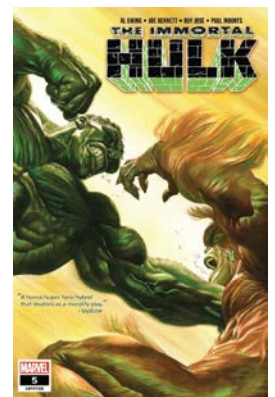
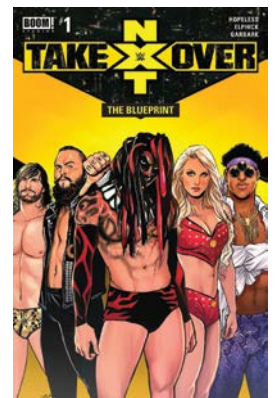
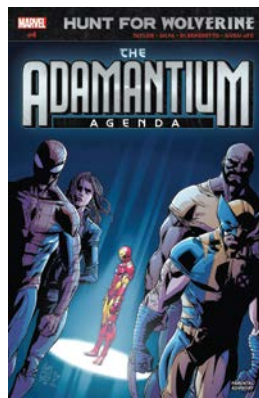
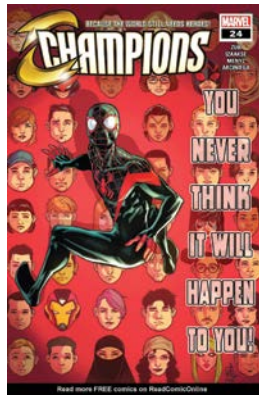














SOBRE A CHIAROSCURO STUDIOS

Chiaroscuro Studios é uma empresa brasileira com presença global que representa mais de 50 dos principais quadrinistas e ilustradores brasileiros da atualidade.

Juntos, produzimos mais de 300 revistas e mais de 5.000 páginas de quadrinhos para as principais editoras do mercado – entre elas DC Comics, Marvel Comics, Skybound, Aftershock, Titan Comics, Image Comics, Dark Horse Comics e BOOM! Studios –, histórias essas publicadas em países do mundo todo.

Além disso, também produzimos ilustrações licenciadas exclusivas, artes conceituais, designs de embalagem, de produto e de itens colecionáveis, além de campanhas publicitárias para empresas nacionais e multinacionais de diversos segmentos, entre elas General Mills, Hershey's, Risqué, Riachuelo, Warner Bros., Banco do Brasil entre outras.

Por fim, a Chiaroscuro Studios é sócia e cofundadora da CCXP – Comic Con Experience, em São Paulo, Brasil (www.ccxp.com.br), maior evento do gênero no mundo, onde o fã poderá encontrar a maioria de nossos artistas, e da GameXP (www.gamexp.com.br).

Entre em contato com a **Chiaroscuro Studios**. Estamos à disposição para atender sua empresa.

ABOUT CHIAROSCURO STUDIOS

Chiaroscuro Studios is a company based in Brazil with a global presence working in four areas:

We manage the career of several top talents in the comicbook industry finding them the best projects that they are suited for, and helping the artists deliver their very best work. Clients our artists have worked for include: DC COMICS, MARVEL COMICS, SKYBOUND, AFTERSHOCK, TITAN COMICS, IMAGE COMICS, DARK HORSE COMICS and many more.

Our artists have also provided designs and concepts for movies, animated features, collectibles, books and advertisements for companies around the world.

We also take care of the art sales for our artists – both published work and commissioned art – giving fans and collectors a chance to purchase a piece of comicbook history or an exclusive art piece created especially for them.

Chiaroscuro Studios is also the co-owner and co-founder of CCXP Comic Con Experience in São Paulo, Brazil (www.ccxp.com.br), the biggest comic convention in Latin America and where most of our artists can be found. We are also present at many top comicbook related events around the globe.

Get in touch with Chiaroscuro Studios when planning your next project.

WWW.CHIAROSCURO-STUDIOS.COM

 /ChiaroscuroStudios

 /chiaroscurostudios

BIBLIOGRAFIA BIBLIOGRAPHY

As principais obras e as citadas durante a produção do livro.

Livros:

- ALVES, Januária C. *Abecedário de personagens do folclore brasileiro: e suas histórias maravilhosas*. 1ª Edição. São Paulo: FTD: Edições Sesc, 2017
- CASCUDO, Luís da Câmara. *Antologia do folclore brasileiro, volume 1*. 7ª edição. São Paulo: Global, 2002.
- *Antologia do folclore brasileiro, volume 2*. 4ª edição. São Paulo: Global, 2002.
- *Contos tradicionais do Brasil*. 17ª edição. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.
- *Dicionário do folclore brasileiro*. 2ª edição. Rio de Janeiro: Instituto Nacional do Livro, 1962.
- *Lendas brasileiras: 21 histórias criadas pela imaginação do nosso povo*. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, 1945.
- *Geografia dos mitos brasileiros*. 3ª edição. São Paulo: Global, 2002.
- FRANCHINI, Ademilson S. *As 100 melhores lendas do folclore brasileiro*. Porto Alegre: L&PM, 2011.
- FREYRE, Gilberto. *Casa-grande & senzala - Formação da família brasileira sob o regime da economia patriarcal*. 48ª edição. São Paulo: Global, 2003.
- GARCIA, Luciana. *O mais assustador do folclore*. São Paulo: Caramelo, 2005.
- *O mais latino do folclore*. 1ª edição. São Paulo: Caramelo, 2009.
- *O mais legal do folclore*. São Paulo: Saraiva, 2012.
- *O mais misterioso do folclore*. 2ª edição. São Paulo: Caramelo, 2004.
- TABLAS, Heusner Grael. *Lendas de Dois Córregos*. 2ª edição. Dois Córregos: Fundo Social de Solidariedade do Município de Dois Córregos, 2002.

Livros e documentos digitais:

- ANCHIETA, José de. *Carta de São Vicente 1560 – Caderno nº 7*. São Paulo: Conselho Nacional da Reserva da Biosfera da Mata Atlântica, 1997. Disponível em: <http://www.rbma.org.br/rbma/pdf/Caderno_07.pdf>
- ARINOS, Afonso. *Lendas e tradições brasileiras*. São Paulo: Typographia Levi, 1917. Disponível em: <https://digital.bbm.usp.br/bitstream/bbm/6834/1/45000008586_Output.o.pdf>
- EDELWEISS, Frederico. *Apontamentos de folclore*. Salvador: EDUFBA, 2001. Disponível em: <<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ufba/459/1/apontamentos%20de%20folclore.pdf>>
- FILHO, Mello Moraes. *Pátria Selvagem: A floresta e a vida - Mitos amazônicos - Os escravos vermelhos*. Rio de Janeiro: Livraria Garnier. Disponível em: <<https://digital.bbm.usp.br/handle/bbm/7449>>
- SALVADOR, Frei Vicente do. *História do Brasil*. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=2148>
- SAMPAIO, Theodoro. *O Tupi na Geographia Nacional*. São Paulo: Typ. da Casa Eclectica, 1901. Disponível em: <<http://www.etnolingustica.org/biblio:sampaio-1901-tupi>>

Artigos e trabalhos acadêmicos digitais:

- LÓSSIO, Rúbia. *Lendas: processo de folkcomunicação*. Disponível em: <<http://www.fundaj.gov.br/geral/folclore/lendastextos.pdf>>
- SOUSA, Silvana V. de. *Tradição e fé: Memórias e histórias de uma religiosidade popular na Paraíba do século XX*. 2011. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/280504>>
- RODRIGUES, João P.P. *Crenças e percepção dos sujeitos: o Corpo Seco da cidade de Cambira (PR)*. Associação Brasileira da História Oral, v. 20, n. 1, jan./jun. 2017. Disponível em: <www.historiaoral.org.br>
- VARGAS, Herom. *Manguetown: a cidade de Recife nas canções de Chico Science & Nação Zumbi*. Comunicação & Inovação, PPGCOM/USCS v. 16, n. 32 (59-72) set-dez 2015. Disponível em: <http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/3394/1811>
- VEGINI, V.; VEGINI, R. L.; NETTO W. Ferreira. *O Monstruoso Mapinguari pan-amazônico - Uma sucessão de adaptações aloindígenas*. Disponível em: <<http://www.dlv.unir.br/>>

Sites

- BBC News Brasil*
www.bbc.com/portuguese
- Biblioteca Brasileira Guita e José Mindlin*
www.bbm.usp.br/
- Brasília Eletrônica (Coleção Brasileira da Universidade Federal do Rio de Janeiro)*
brasiliana.com.br/
- Fundação Joaquim Nabuco*
www.fundaj.gov.br/
- Memória Globo*
memoriaglobo.com
- Universidade Federal da Bahia*
repositorio.ufba.br/ri

LENDAS
LEGENDS
CHIAROSCURO STUDIOS
YEARBOOK 2018

TEXTO E PESQUISA
TEXT AND RESEARCH
YURI ANDREY

EDIÇÃO
EDITORS
IVAN FREITAS DA COSTA
JOE PRADO

REVISÃO GRAMATICAL
GRAMMATICAL REVISION
FATI GOMES

TRADUÇÃO (PORTUGUÊS-INGLÊS)
PORTUGUESE TO ENGLISH TRANSLATION
SAM HART

PROJETO GRÁFICO
GRAPHIC DESIGN
RODOLFO MURAGUCHI

CAPA
COVER
IVAN REIS (DESENHO)
MARCELO MAIOLO (CORES)

ILUSTRAÇÃO DE ABERTURA
OPENING ILLUSTRATION
MAURO FODRA

Este livro foi produzido e impresso com recursos captados por meio de financiamento coletivo.
This book was produced and printed with resources captured by online crowdfunding.


www.catarse.me



IMPRESSO POR
Editora Gráfica Nywgraf
www.nywgraf.com.br
São Paulo, Brazil

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Puorro, Yuri Andrey Cardoso
Lendas / texto: Yuri Andrey Cardoso Puorro / arte: Ivan Reis, Eddy Barrows,
Danilo Beyruth, Joe Prado... et al. / edição: Ivan Freitas da Costa - São Paulo, SP:
Chiaroscuro Studios, 2018.

ISBN 978-85-94284-01-3

1. Cultura popular - Brasil 2. Folclore - Brasil 3. Lendas - Brasil
4. Mitologia - Brasil 5. Personagens I. Título II. Puorro, Yuri Andrey Cardoso

CDD XXX

Índice para catálogo sistemático:
Personagens lendárias: Folclore brasileiro







ARTE POR
ARTWORK BY

- ADRIANA MELO
- ADRIANO AUGUSTO
- ADRIANO DI BENEDETTO
- ALEX SHIBAO
- ALISSON BORGES
- ALLAN JEFF
- ANDREI BRESSAN
- BRENO TAMURA
- BRUNO OLIVEIRA
- CRIS BOLSON
- CRIS PETER
- DANIEL HDR
- DANIEL MAIA
- DANILO BEYRUTH
- DIJJO LIMA
- DIÓGENES NEVES
- EBER FERREIRA
- EDDY BARROWS
- EDUARDO PANSICA
- FELIPE WATANABE
- GERALDO BORGES
- GUSTAVO DUARTE
- IG GUARA
- IVAN REIS
- JOE PRADO
- JONAS TRINDADE
- JOSÉ LUÍS
- JULIO BRILHA
- JÚLIO FERREIRA
- LEONARDO ROMERO
- LUCAS WERNECK
- MARCELO COSTA
- MARCELO DI CHIARA
- MARCELO MAIOLO
- MARCIO FIORITO
- MÁRCIO HUM
- MARCIO MENYZ
- MARCIO TAKARA
- MAURO FRODA
- NATÁLIA MARQUES
- NUNO PLATI
- OCLAIR ALBERT
- OREN JUNIOR
- PAULO SIQUEIRA
- PJ KAIOWÁ
- RB SILVA
- RICARDO JAIME
- ROBSON ROCHA
- ROD SAN
- RODNEY BUCHEMI
- RODRIGO SPIGA
- ROGÉ ANTÔNIO
- RONAN CLIQUET
- RUY JOSÉ
- THONY SILAS
- WESLLEI MANOEL
- WILTON SANTOS
- YILDIRAY CINAR
- ZÉ CARLOS



“Eu ouvi dizer que...”
“I’ve heard that...”

“Foi naquela região...”
“It was in that region...”

“É em noites assim...”
“On a night like this...”

“Contam que aconteceu...”
“I’ve been told that it happened...”

“Eu conheço alguém...”
“I know someone who...”



LENDAS