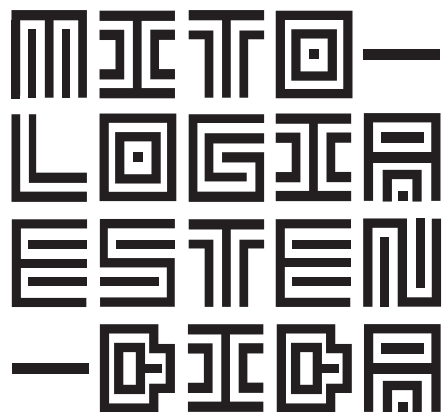


JANDIG APRESENTA

MITOLOGIA INDÍGENA EM DESAFIOS CONTEMPORÂNEOS





OUVIMOS HISTÓRIAS VINDAS DA FLORESTA...

São histórias sobre seres encantados e fenômenos que desafiam a nossa compreensão.

Dizem que são essas histórias que dão origem às lendas e mitos que herdamos dos mais antigos.

Os protagonistas destas histórias são os guardiões da floresta, das águas, dos animais e da natureza como um todo. Como mensageiros eles aparecem, fugazes eles se escondem dos que não entendem sua mensagem de cuidado e amor.

Eles têm uma missão, proteger a natureza diante de ameaças reais e cada vez piores. Você pode ajudar. Para começar, precisa mergulhar no universo de cada um desses guardiões.

Conhecer o Boitatá, Anhangá e Curupira é manter eles vivos e pulsantes.

Você já tinha ouvido falar desses seres da mitologia indígena brasileira? Eles são mais do que folclore ou histórias que as pessoas contam, eles são energia vital, a raiz de como pensamos e nos relacionamos com a natureza.

Eles são um chamado para a ação cuidadosa e amorosa em relação à tudo que nos rodeia.

OS MITOS

Cada um dos seres encantados que você acompanhará aqui são histórias vivas da floresta.

Para as ilustrações deste álbum interativo, aprendemos a sua forma e características pelo olhar e imaginação de inúmeras pessoas - indígenas, ribeirinhos, sitiantes, historiadores, pesquisadores, professores - que ao longo da história relatam encontros com Boitatá, Anhangá ou Curupira.

Vale lembrar que toda aparição tem seu mistério, sua interpretação e características próprias.

Aqui, cada um dos três seres passaram pelo olhar e pincéis digitais da artista indígena do povo Murá, Auá Mendes.

INSTRUÇÕES

Cada página deste álbum tem um ou mais marcadores. Você sabe que é um marcador por causa da borda preta que atua como delimitador da imagem que dá origem à experiência de realidade aumentada.

Para ver o marcador ganhando vida, acesse primeiro o QR code de cada história.

Para ter a experiência completa, aponte a câmera do seu celular sem cortar nenhuma parte da borda preta.

Observe como a imagem se transforma e te mostra um pouco mais sobre as histórias que te ajudam a conhecer melhor os encantados guardiões da floresta: Boitatá, Anhangá e Curupira.

Ao final da experiência, você também se tornará guardião da floresta?

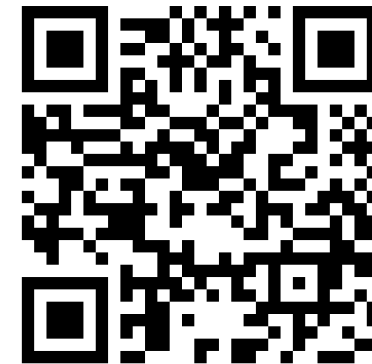
Boitatá



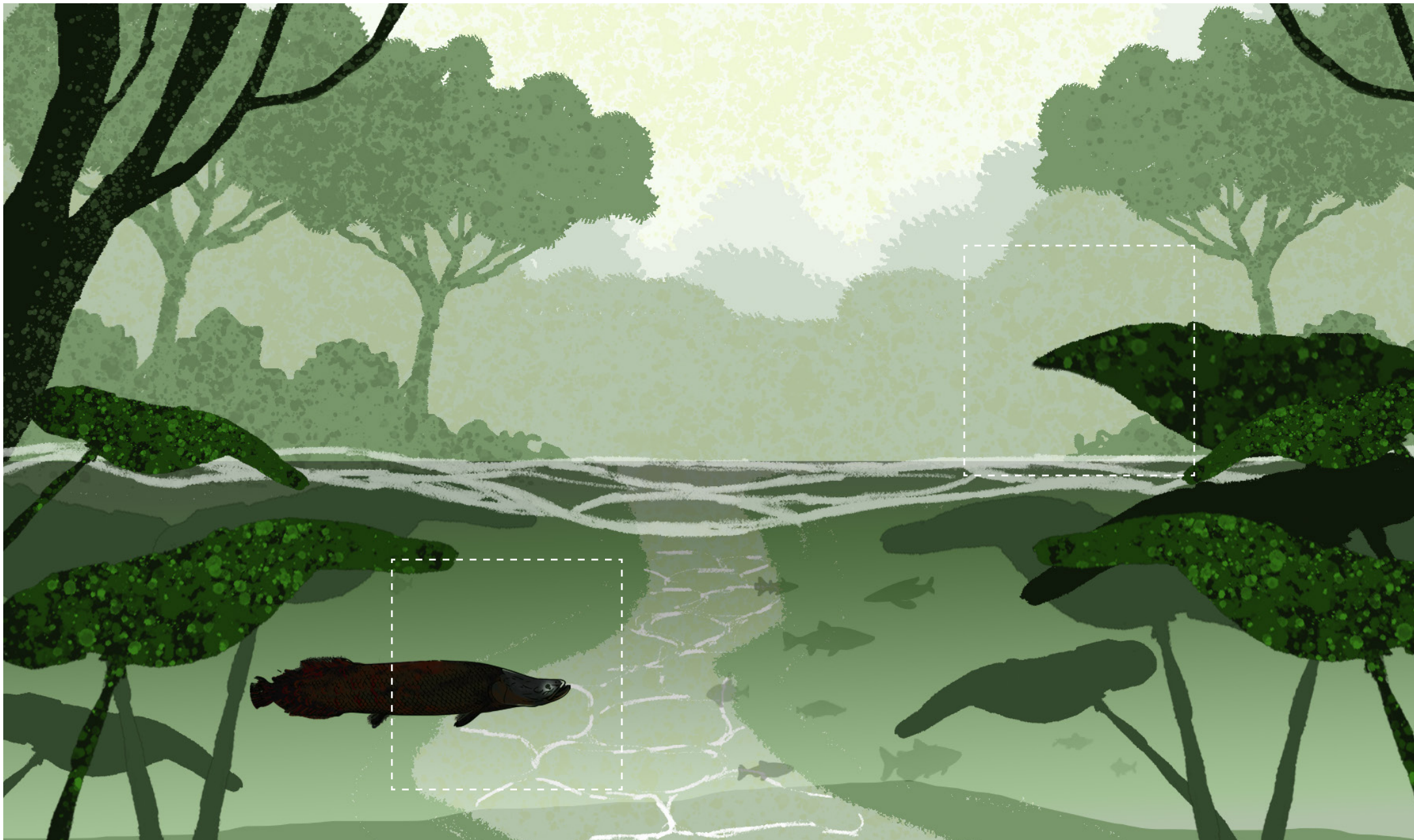
Nas histórias dos povos originários do Brasil, o Boitatá não é um monstro: é um guardião. Uma cobra de fogo que protege a terra e os rios das pessoas que esquecem o respeito.

Seu corpo é feito de luz viva – fogo que não destrói, mas revela. Quando alguém queima a mata sem cuidado, o Boitatá desperta: não para se vingar, mas para lembrar que toda chama tem espírito, que o fogo também é vida.

Para muitos povos, o Boitatá é um aviso e uma bênção. Ele nos ensina que o fogo do mundo – o fogo do Sol, da cozinha, do coração – precisa ser cuidado com reciprocidade. Porque se o fogo é vida, também é limite.



<https://jandig.app/boitata>



Um majestoso pirarucu anuncia a presença do Boitatá. Ou será que o Boitatá está presente quando um ser vivo está em harmonia com seu ambiente?

Boitatá protege e mantém o equilíbrio por meio da transformação. Uma simples rã perereca-folha gigante sente sua presença em conexão com todos os elementos.



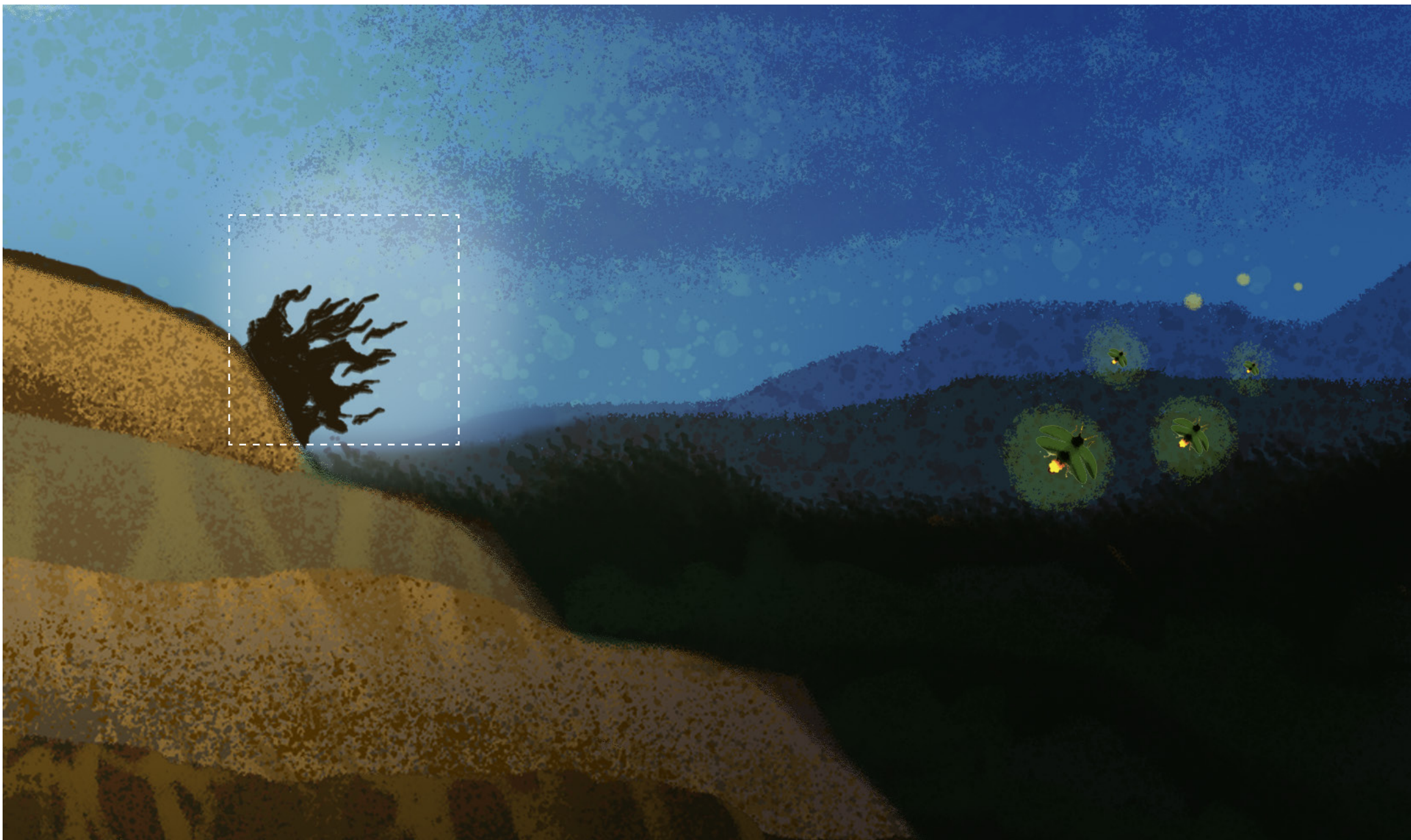
Nem tudo é harmonioso no coração da floresta. Uma parede de chamas de um incêndio criminoso se aproxima. Boitatá, no formato de um tronco de fogo, confunde as pessoas mal-intencionadas que adentram a floresta com a intenção de extrair e causar danos.

Na superfície da água, uma mancha de lama misturada com mercúrio se aglomera e se move lentamente. Onde a poluição tóxica chega, Boitatá faz sua intervenção limpando a superfície da água.



O barulho ensurdecedor das máquinas ameaça os seres mais delicados da floresta. Vemos que as ameaças assumem diversas formas, assim como Boitatá, que é o espírito da natureza que se manifesta em todo lugar.

Os perigos nem sempre são óbvios. Todos os seres têm direito à paz e a ter seu espaço preservado.



Mesmo com as cicatrizes provocadas
na terra, a beleza persiste.

A luz do Boitatá se junta à da própria natureza,
lembrando-nos que o ciclo continua e a esperança
reside na preservação dessa dança que nos encanta.

ANHANGÁ



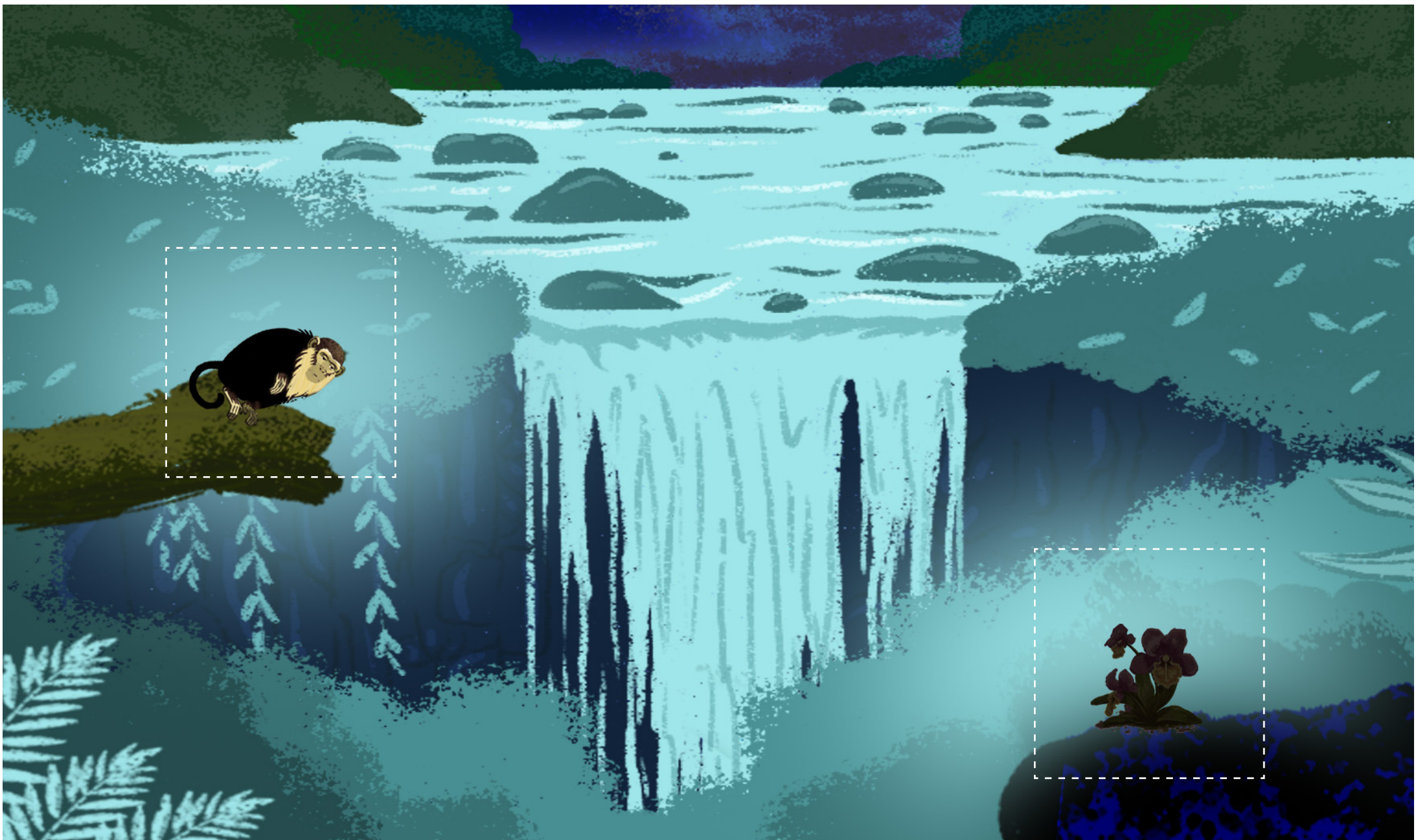
Anhangá é um espírito guardião da mata. Ele pode aparecer como um cervo branco, envolto em névoa ou luz, com olhos que brilham como fogo. Anhangá não é um fantasma mau – ele protege os seres da floresta, especialmente os animais caçados sem necessidade ou respeito.

Para quem vive na terra desde sempre, Anhangá é um aviso: toda vida tem dono, e caçar, cortar ou queimar sem pedir licença traz desequilíbrio. Sua presença lembra que a floresta sente, observa e responde.

Anhangá ensina que viver bem é saber escutar – o vento, os bichos, o silêncio. Ele cuida dos caminhos invisíveis entre os seres, lembrando que o respeito mantém o mundo em harmonia.

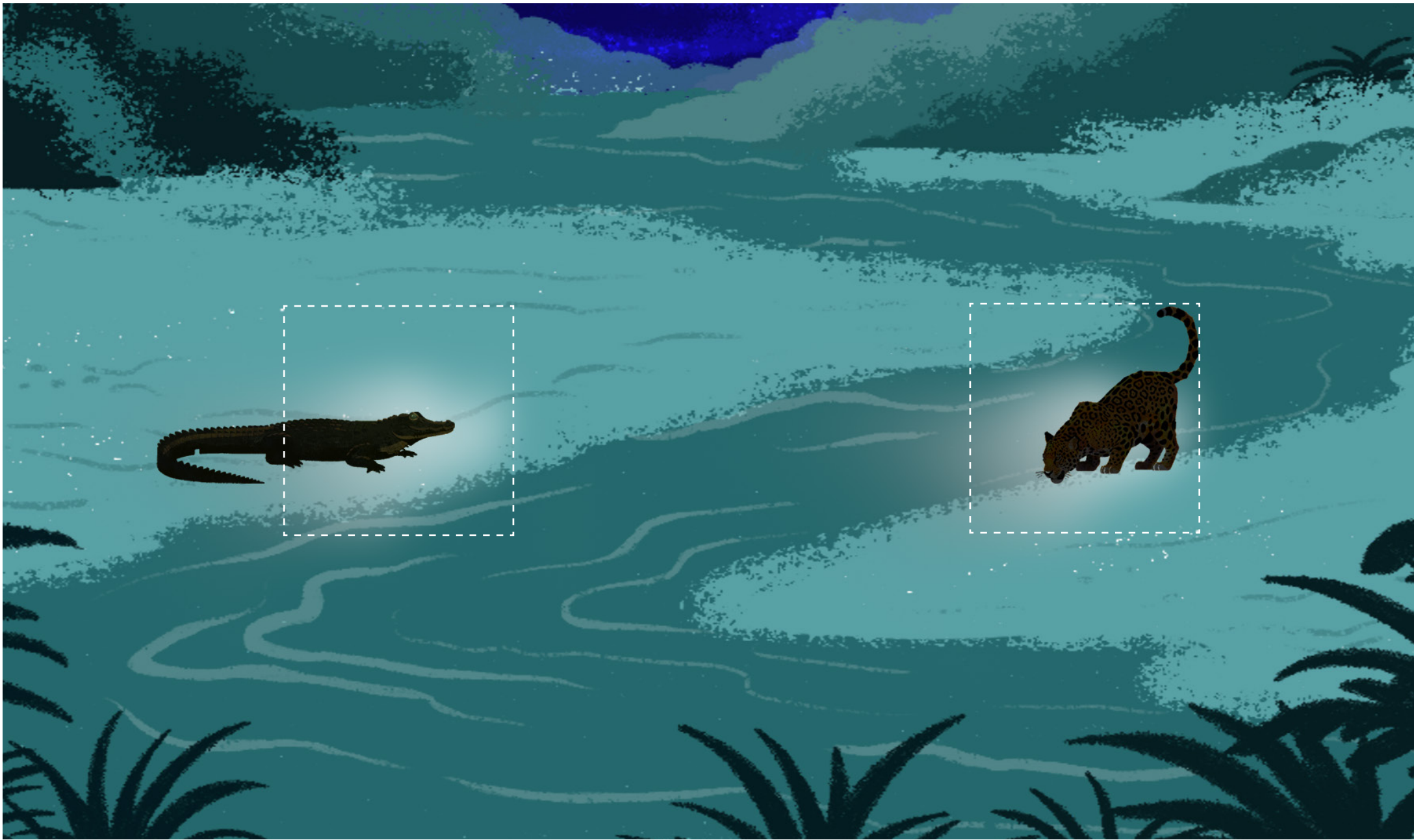


<https://jandig.app/anhanga>



Como grande guardião não apenas cuida dos que nascem, mas também dos que partem. Um guia para a última jornada.

Anhangá está conectado com todos os seres das matas e sua presença é reverenciada.



O equilíbrio entre os seres é constantemente interrompido pela ganância e falta de respeito de alguns. Nestes casos, Anhangá é capaz de desviar qualquer ameaça.

Uma simples ida ao riacho para se refrescar pode esconder uma armadilha! Anhangá não dá trégua e vigia as armadilhas ocultas.



Olhar a floresta pela mira de uma arma
é convidar Anhangá a esconder seus
tesouros.

A tecnologia pode ser usada para o bem, mas
contra os olhos de metal e poluição sonora,
Anhangá usa a fúria invisível do vento.



Anhangá não pode continuar a vencer a maré de cobiça. A floresta precisa de novos guardiões.

A semente está plantada.
A escolha de fazê-la crescer é sua.

EURUPURIA



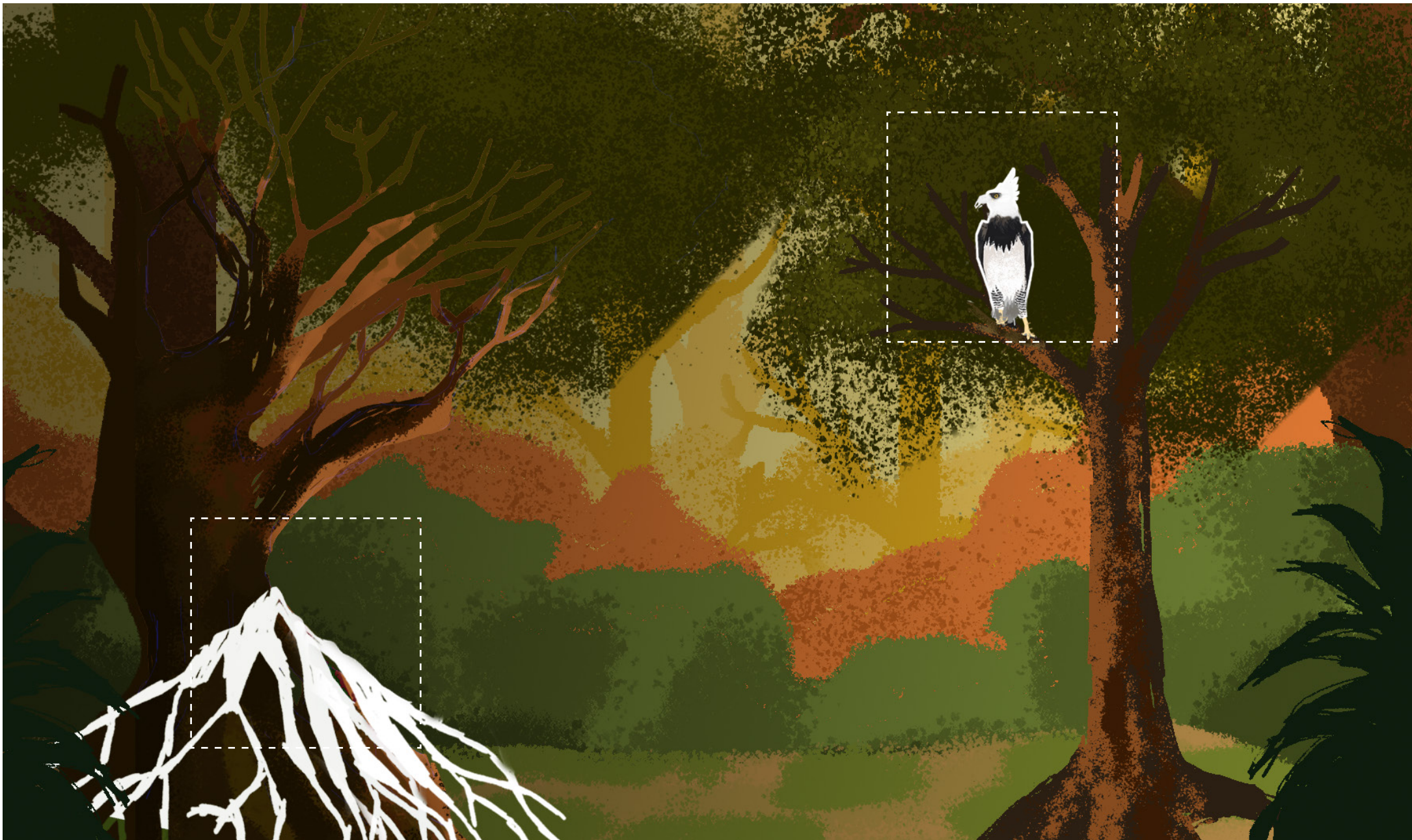
Curupira não é um ser de maldade – ele é justiça da floresta. Quando alguém destrói mais do que precisa, ele se irrita; quando alguém planta, cuida e agradece, ele sorri escondido entre as árvores.

Para muitos povos indígenas, Curupira é um protetor da floresta. Pequeno, ágil e com os pés virados para trás, ele engana quem entra na mata sem respeito. Suas pegadas confundem caçadores e lenhadores que só pensam em tirar, sem pedir licença.

Curupira ensina que a floresta não é um recurso, é uma casa viva. Quem aprende a caminhar nela com cuidado, ouvindo seus sons e silêncios, encontra caminhos seguros – e talvez até um rastro de pegadas viradas, como um aviso de amizade.

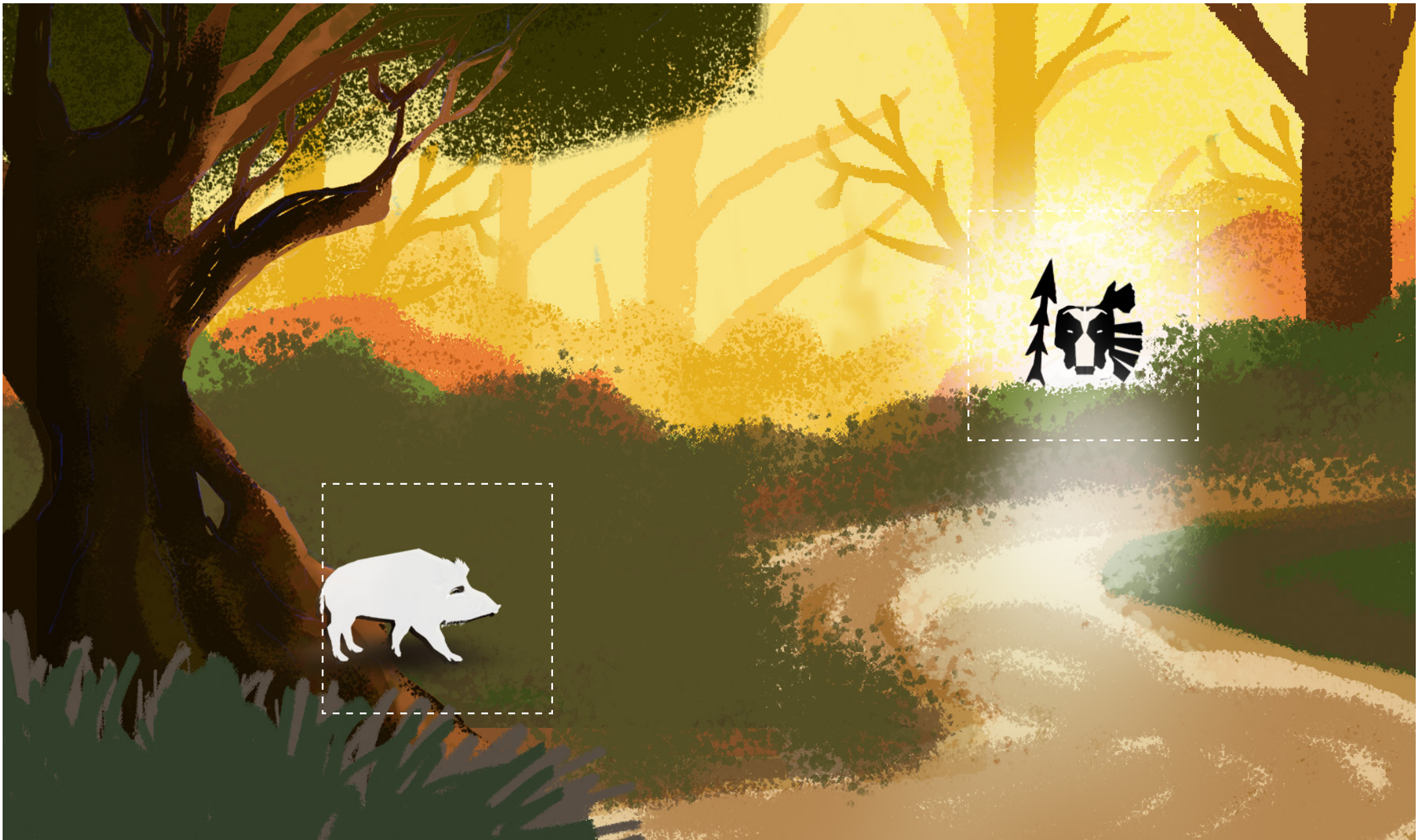


<https://jandig.app/curupira>



Das raízes mais antigas nasce o protetor.
O Curupira é o espírito da própria
floresta.

Ele é o espírito do movimento, o
coração anárquico da vida selvagem.



Porém os animais já não entendem
seu chamado.

Uma sombra avança, e a magia do
Curupira começa a se desfazer.



Em sua busca por respostas, ele encontra o eco de outro guardião quase extinto.

Ele sente a dor de seus irmãos. O Boitatá e o Anhangá também estão caindo.



Os guardiões antigos te entregam
o futuro. A floresta agora
precisa de um guardião humano.

A semente está em suas mãos.
Plante-a.

SAIBA MAIS

Estas histórias fazem parte da Jandig.

Acesse o site para conhecer essa comunidade de arte em realidade estendida de código aberto: <https://jandig.app>

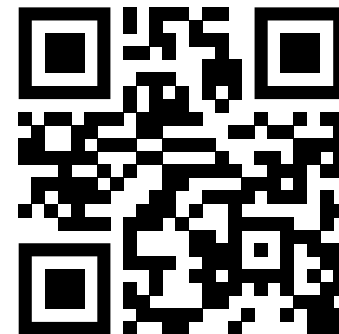


<https://jandig.app>

Conheça também o site do projeto Mitologia Estendida: <https://jandig.app/me>

Criamos materiais complementares como:

- Kit do Multiplicador: para quem quer levar a experiência para a sala de aula, criar produtos artísticos ou experimentar
- _ Vídeo-tutoriais para conhecer o passo a passo para fazer um álbum como este!



<https://jandig.app/me>

FICHA TÉCNICA

Direção Geral: Angelo Pixel

Direção Artística: Cláudio Rodrigues

Direção Pedagógica: Maria Eugenia Salcedo Repolês

Direção de Tecnologia: Pablo Silva

Concepção: Angelo Pixel, Cláudio Rodrigues e Demétrio Portugal

Consultoria: Auá Mendes e Demétrio Portugal

Roteiros: Angelo Pixel e Maria Eugenia Salcedo Repolês

Ilustrações: Auá Mendes

Animação 2D: Enzo Giaquinto e Ulisses Tavares

Modelagem e Animação 3D: Gabriel Camelo

Design de Som: Lucas Miranda (Osciloid)

Fotografia e Videografia: Bruna Quevedo

Design Gráfico: Auá Mendes e Cláudio Rodrigues

Tipografia dos títulos e da logo: Auá Mendes

Cenografia da exposição: Auá Mendes e Cláudio Rodrigues

Produção Gráfica: Alessandra Soares e Cláudio Rodrigues

Gerente de Produto: Angelo Pixel

UX Design: Raquel Mei

Programação: Luna Aster, Pablo Silva, Rodrigo Oliveira e Thiago Hersan

Audiodescrição: Maria Eugenia Salcedo Repolês (textos) e Alessandra Soares (narração)

Agradecimentos: Almir Almas, Adriana Pedrosa, Max Duarte, Marcello Wykrota e Clarice.ai

Fomento



Produção



Apoio



Realização



CC BY-NC-SA 4.0