



**Mirar el mundo  
a través de sus  
Geografías y  
Seres Fabulosos**

**Antología**

Trabajo realizado por los alumnos de  
4to año orientación Ciencias Sociales del  
Instituto José Manuel Estrada.

Junio de 2020

## INTRODUCCIÓN

Tratar de explicar nuestros sentimientos y emociones no siempre es sencillo. A lo largo de su evolución, el hombre a recurrido a la creación de seres que le permitan expresar sus miedos y emociones.

Con el paso de los siglos los seres creados fueron cambiando su morfología y sus características, pero nunca dejaron de acompañar al hombre...

Aún hoy, en pleno siglo XXI

# SERES MITOLÓGICOS

## DE LA CULTURA GRECO LATINA

Toda la cultura de occidente tiene su cuna en la Grecia antigua y la Roma milenaria.

Muchos de los seres que esos hombre imaginaron fueron adoptados por la psicología moderna para explicar trastornos y patologías que se sufren en la actualidad, esto da lugar a afirmar que aquellos hombres tenían las mismas angustias y pasiones del hombre de hoy.

# LAS NINFAS



En la mitología griega, una ninfa es una deidad menor femenina, típicamente asociada a un lugar natural concreto, como puede ser un manantial, un arroyo, un monte, un mar o una arboleda.

Se les aplicaba el título de olímpicas, y se decía que eran convocadas a las reuniones de los dioses en el Olimpo y que eran hijas de Zeus. Diferentes de los dioses, las ninfas suelen considerarse espíritus divinos que animan la naturaleza, se representan en obras de arte como hermosas, que aman, cantan y bailan. Poetas posteriores las describen a veces con cabellos del color del mar. Se creía que moraban en los árboles, en las cimas de montañas, en ríos, arroyos, cañadas y grutas.

Según el lugar que habiten se las llama Nereidas, Oréades y Náyades, Aunque nunca envejecen ni mueren por enfermedad, y pueden engendrar de los dioses hijos completamente inmortales, ellas mismas no son necesariamente inmortales, pudiendo morir de distintas formas, aunque para Homero todas las ninfas son inmortales y como diosas se les hacían sacrificios

Todas las ninfas, cuyo número es casi infinito, pueden ser divididas en dos grandes clases. La primera abarca todas aquellas que pueden ser consideradas como un tipo de divinidad inferior, reconocida en el culto de la naturaleza. Los griegos antiguos veían en todos los fenómenos ordinarios de la naturaleza alguna manifestación de la divinidad. Fuentes, ríos,

grutas, árboles y montañas; todos les parecían cargados de vida y no eran más que las encarnaciones visibles de otros tantos agentes divinos. La segunda clase de ninfas son personificaciones de tribus, razas y estados, tales como Cirene y otras, ellas se crían en cualquier época del año, pero la mejor época para criar es primavera y septiembre.

Las ninfas de la primera clase deben ser de nuevo divididas en varias especies, según las diferentes partes de la naturaleza de las que sean representativas.

La segunda clase, relacionadas con ciertas razas o localidades tienen normalmente un nombre derivado de los lugares con los que



estaban asociadas, como Nisíadas, Dodónidas o Lemnias

Ninfas del elemento acuático: Deben mencionarse primero a las ninfas del océano, las *Oceánides*; o ninfas marinas que son consideradas hijas de *Océano*, las ninfas del *Mediterráneo* o del mar interior, que son consideradas hijas de *Nereo*, por lo que son llamadas *Nereidas*.

Ninfas de las montañas y grutas: llamadas *Oréades* y *Orodemníades*, pero a veces también por nombres derivados de las montañas concretas que habitaban, como *Citerónides*, *Pelíades*, *Coricias*

Ninfas de los bosques, arboledas y praderas, donde se creía que a veces se aparecían y asustaban a los viajeros

solitarios. Ninfas de los árboles, de las que se creía que morían junto en los que vivían y con los que habían llegado a existir. Parecen ser de origen arcadio y nunca aparecen junto con los grandes dioses.



## LA TRÁGICA HISTORIA DE LA NINFA MUDA

Eco era una hermosa y alegre ninfa del bosque que vivía enamorada de su voz, y lo demostraba hablando sin parar, emitiendo bellas palabras que se convertían en largas historias que hipnotizaban a todos. Un día el seductor Zeus se encontraba en el bosque jugueteando con las ninfas, cuando fue sorprendido por su esposa Hera, quien comenzó a perseguirlo hasta que se interpuso Eco en su camino y, para distraerla, inició una de sus interminables pláticas, dándole tiempo a Zeus y a las ninfas de huir. Hera enfureció, y como castigo despojó a Eco de su amada voz,

condenándola a repetir solamente las últimas palabras de su interlocutor.

La desdicha apenas comenzaba para Eco, pues estaba enamorada de Narciso. Eco deseaba intensamente el amor de Narciso, pero su fatal condición le impedía comunicarse con él. Una tarde, la desdichada ninfa intentó llamar la atención de su amado siguiendo sus pasos, sin embargo, éste era tan arrogante que la rechazó pidiéndole que se marchara. Eco se alejó entre sollozos con el único deseo de que algún día Narciso supiera lo que significaba amar en vano.

Y así fue, al poco rato el joven se sintió sediento y decidió inclinarse a beber agua de una laguna. Instantáneamente quedó impresionado con su reflejo y se enamoró de

sí mismo. Una y otra vez Narciso se acercó al agua para intentar abrazar al bello joven, pero sus intentos fueron inútiles, y al sentirse por primera vez ignorado, su corazón dejó de latir. Los dioses se conmovieron ante el majestuoso cadáver y lo transformaron en la flor que hoy lleva su nombre

Aquella historia griega, y principalmente sus protagonistas, inspiraron el nombre de algunas conductas como la de "narcisista": persona que profesa un admiración excesiva y exagerada hacia su persona, ya sea por su aspecto físico, dotes o cualidades o también puede significar de especial hermosura, quien se enamoró insaciablemente de su propia imagen reflejada en el agua

. La versión más conocida de su historia es la **escrita por Ovidio** en *La metamorfosis* en el 43 a.c



En mi opinión es una historia que explica muchas cosas sobre la vida cotidiana como conductas en la sociedad de hoy en día como el egoísmo o narcisismo, un ejemplo bastante

simple es el amor o el orgullo que se tenía la ninfa Eco hacia su voz la cual presumía ante todo el mundo, la cual desafortunadamente le fue arrebatada.

En este mito se puede ver las fuertes personalidades de los personajes los cuales representan emociones y comportamientos que suelen pasar en la actualidad los cuales concientizan acerca de sus consecuencias.

Lara Metelsky





# LAS SIRENAS



"Las que atan y desatan"

Son criaturas marinas mitológicas, pertenecientes a las leyendas y al folklore.

"Las sirenas son doncellas marinas que engañan a los navegantes con su gran belleza y la dulzura de su canto; de la cabeza al ombligo tienen cuerpo de virgen y forma semejante al género humano, pero poseen una escamosa cola de pez, que siempre ocultan en el mar"

Para la mitología clásica, las sirenas son criaturas ligeramente difusas debido al remoto trasfondo de su origen, probablemente ligado al mundo de los muertos. Se trataba de seres con cuerpo de

pez y rostro o torso de mujer, poseedores de una voz musical prodigiosamente atractiva e hipnótica con la que embrujaban a los navegantes que pasaban junto a sus costas y los conducían a la muerte.

La tradición las hacía habitar en una isla rocosa de el Mediterráneo frente a Sorrento, en el litoral de la Italia meridional (en ocasiones identificada con la isla de Capri).



El primer testimonio escrito que se tiene de ellas es su mención en la Odisea de Homero, pero ya figuraban en representaciones artísticas de antigüedad mucho mayor, a menudo en monumentos y ofrendas funerarios. Se presume así su vínculo con el otro mundo, siendo muy plausible que al principio representaran iconográficamente a los espíritus de los difuntos y/o que se las considerara encargadas de transportar las almas al Hades.

Las sirenas suelen ser tomadas de malvadas por su relación con la muerte, son veladoras de la muerte más dulce, incluso películas infantiles nos enseñan a las hermosas y despiadadas criaturas.

Mi interés por ellas comenzó tras ver Peter Pan, un inocente clásico de Disney, donde Peter lleva a Wendy a verlas y estas intentan ahogarla (Ya sea que veas la versión para los más jóvenes en dibujito o la de liveaction, en ambas cintas se nos plantean sirenas bellas y frías.



Wendy: Qué dulces. Oh ¿No dulces?

Peter: Ellas te ahogarán dulcemente si te acercas demasiado.



Escultura *Sirena*. Península de La Magdalena.  
Santander. Cantabria.

# *¿Cuántas iglesias tiene el cielo*

*-Pablo Neruda-*

*Cuántas iglesias tiene el cielo?  
por qué no ataca el tiburón  
a las impávidas sirenas?  
conversa el humo con las nubes?  
es verdad que las esperanzas  
deben regarse con rocío?*



*Buscapalabra.com*

Pilar Rojas



# MEDUSA



Medusa era una de las gorgonas, vivía en las cercanías de la tierra de los muertos. Su mirada podía convertir en piedra a quien fuera alcanzada por ella. Fue asesinada por el héroe Perseo a instancias de Atenea. Medusa tenía una característica que la diferenciaba del resto de las gorgonas, ya que era la única mortal y la más bella que sus hermanas. Su belleza fue tan grande que llegó a deslumbrar a Poseidón, que al verse enamorado de Medusa decidió seducirla, en el templo de Atenea, lo que provocó gran rivalidad entre esta y Poseidón. La ira de Atenea fue tan grande al haberse enterado de lo que ocurrió en su templo, que su reacción inmediata fue la de castigar a Medusa; que pasó a ser igual a sus dos hermanas.

Perseo en su misión, tuvo que usar unas sandalias aladas que le había proporcionado Hermes. Esta protección adicional le prevenía de la mirada de Medusa, así como un escudo muy brillante, de forma que si llegaba a mirarle, pudiera repeler el ataque de la luz letal de sus ojos. No tuvo necesidad de usarlo, ya que esperó a que Medusa se durmiera en su guarida. Perseo volando con sus sandalias, logró ubicarse por encima de Medusa cortándole la cabeza en un solo golpe. A través de este corte en el cuello de Medusa, salieron sus hijos, Pegaso y el gigante Crisaor. La cabeza de Medusa fue para Atenea, que la utilizó como escudo en todas sus batallas, como hiciera Perseo anteriormente para rescatar a Andrómeda y poder matar a Polidectes. La sangre

derramada en la decapitación de Medusa fue celosamente guardada para fines que sólo los Dioses conocían, ya que la sangre de su vena izquierda era un veneno mortal, y la de su lado derecho, tenía características sanadoras que se utilizaba incluso para poder resucitar a los muertos.



*Medusa.* Caravaggio Merisi. 1595- 1598.  
Oleo pintado en lienzo y pegado sobre una  
tabla de álamo, con forma de tondo o  
escudo, perteneciente a la colección de la  
familia Medici de Florencia.

Hay muchos aspectos que vuelven a esta obra llamativa, podríamos empezar con que es un poco fuerte de ver, la expresión de medusa, sus ojos, cuando los veo puedo notar desesperación, su cabello que es remplazado por serpientes que sobresalen, la falta de su cuerpo y la pintura que a lo que a mi concierne intenta ser sangre, todo esos detalles hacen que la pintura atrape a quien la esté mirando. Al verla, puedo decir que su creador, Caravaggio, logró relatar el acontecimiento de la muerte de Medusa, incluso puedo ver la desesperación y el temor de ese rostro.

Otro detalle que capta mi atención es el fondo de la obra, esto puede depender de la persona, pero desde mi punto de vista, es

como si la cabeza estuviese servida como un trofeo.

No puedo decir mucho más, pues no tiene mucho que analizar, con esto no quiero decir que la obra no es compleja, simplemente creo que esta en el punto intermedio de complejo y simple.

Lucía Rosental





# EL MINOTAURO



Para empezar, un Minotauro fue un ser violento, mitad hombre, mitad toro, producto de que Minos había ofendido a Poseidón, este hace que Pasifae buscara ayuda a través de Dédalo, un ingeniero ateniense alojado en la corte de Minos, construyéndole así una vaca de madera hueca para que esta pudiera esconderse y de esta manera poderse aparear con el toro blanco.

Según la Biblioteca mitológica de Apolodoro, el Minotauro sólo comía carne humana y conforme crecía se volvía más indómito y salvaje. En cada novilunio había que sacrificarle un hombre para que se alimentara, pero cuando el monstruo no satisfacía su apetito, se precipitaba fuera del palacio del rey para sembrar la muerte y

desolación entre los aterrorizados habitantes de la comarca.

El minotauro a decir verdad no tiene mucha historia pero la más conocida es la siguiente:

Minos para esconder su vergüenza y proteger al pueblo le suplica a Dédalo que le construya un laberinto del que el monstruo no pudiera salir y le ofrecía cada nueve años con fin de apaciguar su furia, siete mujeres y siete jóvenes que imponía como tributo a la ciudad de Atenas.

## Muerte en el laberinto

La mitología Griega narra que Teseo hijo de Egeo, decide postularse como voluntario para asesinar al Minotauro y liberar su patria, al llegar a Creta conoce a Ariadna una de las hijas del rey, ella enamorándose de Teseo le pide que no pelee contra la bestia, pero este le convence de que puede lograrlo con su ayuda.

Ariadna decide ayudarlo e ingenia un plan que fue: darle un ovillo de hilo advirtiéndole que no lo soltara en ningún momento para poder seguirlo de vuelta, el héroe y los demás voluntarios entraron al laberinto y horas después se encontraron con el

Minotauro, por lo que Teseo lucha contra el  
y le quita la vida, saliendo ileso de el  
laberinto gracias al camino marcado por el  
hilo.

Pedro Frati



# EL CENTAURO



El centauro es un monstruo que vive en los lagos, pertenece a la mitología griega, se dice que estas criaturas nacieron de Ixión y Néfele, es la nube hecha a imagen de Hera.

Habitaban en las regiones de Magnasia, el monte Pelión en Tesalia, en los bosques de robles de Foli o en la península Malea al sur de Loconia. El centauro es una criatura mitad humano y mitad caballo.

La versión femenina son las centaurides, es un centauro hembra pero no se suele mencionar tanto en el arte o en la literatura. Hoy en día los centauros no pierden protagonismo, se encuentran como estatuas en el noreste de Escocia, por ejemplo. También, podemos encontrar que en la biblioteca de John Hodges, en la universidad



de Tennessee, se habla más que nada sobre el centauro de Volos. Para terminar, el centauro es un símbolo del hombre atormentado por la lucha entre el bien y el mal

Fuente: [mitología.fandom.com](http://mitología.fandom.com) / Google

Los centauros son criaturas extremadamente imponentes, he visto películas en las cuales aparecen estas criaturas esplendidas y las suelen mostrar como monstruos muy poderosos capaces de derrotar solos a una oleada de enemigos, pero en la gran mayoría de veces son ellos los que mueren a manos de los protagonistas, yo me pregunto cómo viviría una persona siendo centauro, debería ser medio raro, por

suerte lo podemos ver en las expresiones literarias o artísticas de los escritores o artistas, pero se puede ver más detallado y con mayor claridad en las películas.



Lucas Seidel

# LOS CÍCLOPES



Son gigantes de un solo ojo, muy fuertes, tercos y de emotividad abrupta. Su único ojo es de gran tamaño y está situado en el centro de la frente. A este ojo se le atribuyen poderes especiales, ya que es capaz de desintegrar casi cualquier cosa con una mirada.

El cíclope aparece en muchas sagas y películas mitológicas sobre Dioses y semidioses.

## Percy Jackson 2

Me gusto la película tanto como el libro, debo admitir que inicio un poquito lento, ya que no te lleva a la acción tan inmediatamente, en ese aspecto no me encanto en especial por que llegue a ver primero la película y ya sabia mas o menos lo que iba seguir, obviamente de ambos me quedo con el libro, por que el humor en este libro literal no paraba de reir y lo mas importante no dejaba de poner Post-its en el libro.

Aprendí mucho de la mitología griega, que bueno esta claro que seguire leyendo los libros.



Juampi Presti

# AVE FÉNIX



El Ave Fénix es un enorme pájaro envuelto en llamas y de plumaje rojo anaranjado, como el fuego. Se cree que fue el único animal del Edén que resistió la tentación, y esto lo convirtió en un ser eterno.

## X-Men

Se enfrentan a su enemigo más formidable y poderoso: una de los suyos, Jean Grey. Durante una misión de rescate en el espacio, Jean casi muere al ser alcanzada por una misteriosa fuerza cósmica. Una vez que regresa a casa, esta fuerza no solo la hace infinitamente más poderosa, sino mucho más inestable. Luchando contra esta entidad, Jean desata sus poderes de maneras que no puede comprender ni contener. Con Jean



girando fuera de control y lastimando a los que más ama, comienza a desentrañar la misma tela que mantiene unidos a los X-Men

Uno de los problemas de esta película fue no dejar a Simon Kinberg hacer su trabajo como lo hizo en *Deadpool 2* o en *Sherlock Holmes* que fueron dos cintas en las que alcanza a su liderazgo. Ahora volviendo a la película, para los que no son fans del universo cinematográfico X-Men se van a encontrar una película muy buena y un tanto oscura por el personaje: Jean Grey, esta es la portadora de "Fuerza Fénix" que es una fuerza cósmica, haciéndola a mi entender un personaje muy poderoso y en la película es citada como un "mutante nivel omega" es la clasificación más poderosa en cuanto a mutantes. Ahora que les expliqué quien es Jean Grey y cuales son sus poderes, podemos entender su

relación con el ave fénix, ya que los dos son personajes muy destructivos y poderosos.

Agradecible es la pelea final de la película, una muy larga secuencia que representa la mejor batalla de estos casi 20 años de cine obviamente después de películas como la saga End Game, pero es una obra de arte esta última pelea.

Por último, vale la pena verla, aunque no encontrarás el fan service que se busca regularmente en el género. Así que, sólo podemos esperar que The New Mutants establezca el cierre merecido a 20 años de cine de los X-Men.



Joaco Díaz



# PEGASO



Es uno de los más hermosos y fascinantes seres mitológicos, en mi opinión. El Pegaso es un caballo alado es decir que tiene alas. Tiene un hermano llamado Crisaor, es uno de los caballos más salvajes y bondadosos a la vez. A pesar de la cantidad de personas que intentaron domarlo solo pudo ser domado por Belerofonte (hijo de Poseidón y Eurínome). Pero luego éste se quiso comparar con los Dioses y a Pegaso eso no le gusto, entonces lo derribo y fue recompensado por Zeus otorgándole el rayo y el trueno como símbolos de poder, así Pegaso pasó a ser con los años una constelación estelar.

Cuenta la leyenda que Perseo, hijo de Zeus, decapitó a Medusa, una de las tres gorgonas, y de su cuello brotó Pegaso. Al poco tiempo

de nacer, Pegaso golpeó el suelo del monte Helicón y de este golpe surgió un manantial que se considera la fuente de la inspiración poética.

### "Furia de Titanes"

Cuenta la historia de cómo la lucha por el poder enfrenta a los hombres contra los reyes y a los reyes contra los dioses. Pero la guerra entre los dioses podría destruir el mundo.

En esta película el Pegaso es domado por Perseo, un semidiós.

“Hércules”

Él es un problema para los planes de Hades de conquistar el Olimpo. Además, como solo los dioses pueden vivir en el Olimpo, él debe demostrar que es un verdadero héroe para así recuperar su divinidad y volver a su hogar, aquí el Pegaso es montado por Hércules ya que se conocían desde que ambos eran unos bebés, según la película.





Ivo Hait



# LA QUIMERA



Es originaria de la Mitología Griega, era hija del titán Tifón y Equidna. No se sabe específicamente su época de aparición. Suele simbolizar el poder y el peligro en las tormentas. Su rugido es como el trueno y el fuego de su aliento representa el relámpago.

Este monstruo era un ser de origen oscuro, híbrido entre un león, un macho cabrío y un reptil, este último suele ser un dragón, aunque también puede ser representado por una serpiente. Tiene tres cabezas; una de dragón, otra de león y la tercera de macho cabrío. La quimera puede comunicarse en el lenguaje mágico de los dragones, aunque no se dirige a criaturas a las que considera inferiores.

Tiene características de los seres de los que está compuesta, sus habilidades son tantas como los seres que la conforman, puede desgarrar a un hombre en un solo movimiento, vomita fuego por una o más de sus cabezas y por su trasero. Es sumamente rápida y puede acabar con cualquier ser viviente solamente con su ardiente respiración. Su hábitat dependerá de la parte dominante de la quimera, ya que la parte de dragón tiene preferencia por vivir individualmente, pero su parte de león prefiere las manadas. Normalmente se alimenta de carne. Posiblemente no habría razón alguna para hacerle frente a este ser, si no tuviera una manía muy singular y es que gusta de apilar tesoros, aprovecha las monedas de los hombres, elfos y demás

humanoides a los que ataca y mata, para formar sus montañas doradas y plateadas.

En la mitología griega, la figura de Quimera es destruida por el héroe Belerofonte cabalgando a lomos de Pegaso. Pegaso consiguió cansar y desesperar a la temida Quimera gracias a su mayor velocidad en el vuelo, lo que permitió a Belerofonte asestarle un golpe mortal con la punta de su lanza.

*Percy Jackson, los Dioses del Olimpo y el ladrón del rayo*

En esta obra, la Quimera aparece disfrazada junto a su madre Equidna. Mientras que su madre posee la forma de una mujer regordeta y embarazada, Quimera se hace pasar por su mascota, un chihuahua. Solo cuando el protagonista pasa unos minutos a solas en compañía de estos dos disfrazados la señora gorda se revela como Equidna y entonces, el Chihuahua se transforma en su verdadera forma, la de la Quimera, y ataca a Percy.

Maite Peredo Ponte





# HIDRA



Este antiguo y despiadado ser de la mitología griega tiene figura de una serpiente con múltiples cabezas, el número de ellas puede ser variable, pero si una de estas es cortada, automáticamente se regeneran dos en su lugar, y además tiene un aliento venenoso. Su guarida y lugar de origen era el lago de Lerna en el golfo de la Argólida, bajo sus aguas se encontraba la entrada al inframundo que la hidra vigilaba.



Si bien cada vez que es nombrada se nos viene a la cabeza la misma figura que es propuesta en las películas, existen diferentes tipos de hidras y aparecen en diferentes obras, como el libro "Percy Jackson", diferentes películas, como "Hércules", y diferentes pinturas como la realizada por *Gustave Moreau*.



*Hercules y la Hidra de Lerna*

Gustave Moreau. 1875- 1876

Instituto de Arte de Chicago. Estados  
Unidos

En los antiguos relatos de la mitología griega, Hércules junto a su sobrino se enfrentan a este monstruoso ser, durante el enfrentamiento comienza a cortarle las nueve cabezas que tenía; pero cada vez que cortaba una, otra renacía en el mismo lugar más fuerte que la anterior. Hercules cortó todas las cabezas y Yolao (su sobrino) quemó los cuellos abiertos, matando así a la Hidra. Hercules tomó entonces su única cabeza inmortal y la enterró bajo una gran roca en el camino sagrado entre Lerna y Eleunte, mojando sus flechas en la sangre venenosa de la Hidra y completando así su segundo trabajo.



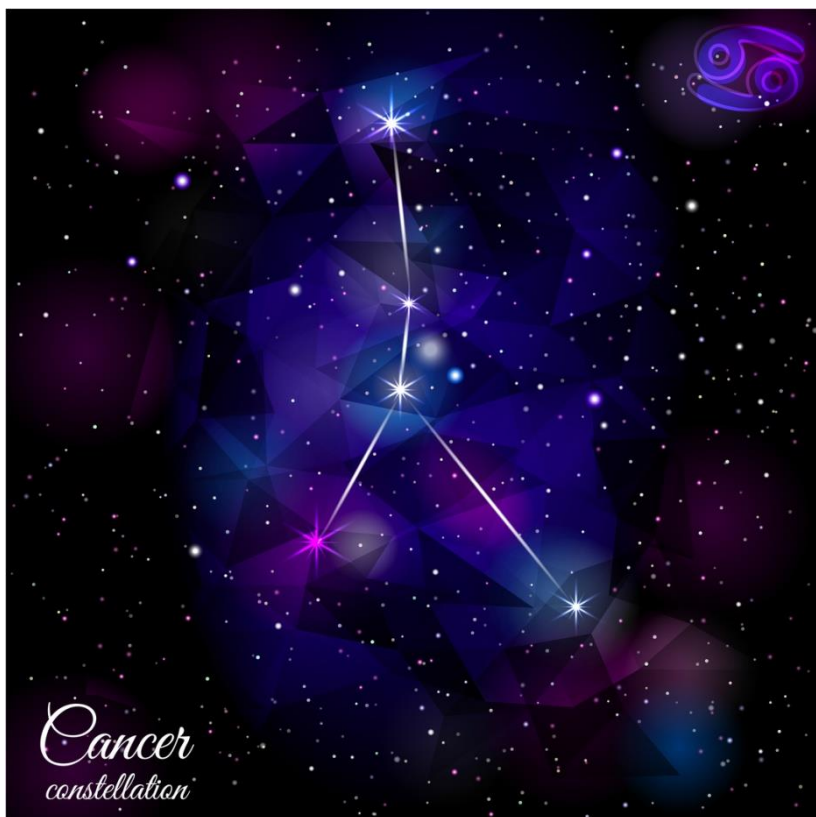
## "Hercules" y "Percy Jackson"

Film animado en el que podemos ver que sucede algo parecido aunque con partes modificadas haciendo referencia a este mito.

Así mismo existe una versión alterna en la cual Hera enviaba un cangrejo para que mordiese los pies de Hercules, esperando que esto lo mate para que así no cumpla con el objetivo de matar a la Hidra. Aunque

finalmente Hércules aplasta el craneo del cangrejo y continua luchando contra la Hidra.

"Los mitógrafos cuentan que la Hidra de Lerna y el cangrejo fueron puestos en el cielo después de que Heracles los matase. Hera puso al cangrejo en el Zodíaco para seguir al León, creando la constelación de Cáncer. Cuando el sol está en el signo de Cáncer, al comenzar oficialmente el verano boreal y el invierno austral, la constelación Hidra tiene sus cabezas cerca."



María Belén Montaña



# PARCAS



En la mitología romana, las Parcas (en latín *Parcae*) eran las personificaciones del *Fatum* o destino. Controlaban el metafórico hilo de la vida de cada mortal e inmortal desde el nacimiento hasta la muerte. Sus equivalentes griegas eran las Moiras; y en la mitología nórdica de los pueblos germanos septentrionales, las Nornas.

Las Parcas son las diosas del destino. Son tres hermanas hilanderas, que personifican el nacimiento, la vida y la muerte. Escribían el destino de los hombres en las paredes de un enorme muro de bronce y nadie podía borrar lo que ellas escribían. Se llamaban Nona, Décima y Morta. En griego se llamaban: Cloto, Láquesis y Átropos. En la mitología nórdica eran conocidas como Urðr (o Urd, "lo que ha ocurrido", el destino),

Verðandi (o Verdandi, "lo que ocurre ahora")  
y Skuld ("lo que debería suceder, o es  
necesario que ocurra").



Se encargan de llevar las almas fallecidas a  
lugares donde pertenecen (Infierno, Cielo,  
Purgatorio). Las tres se dedicaban a hilar;  
luego cortaban el hilo que medía la longitud

de la vida con una tijera y ese corte fijaba el momento de la muerte. Ellas hilaban lana blanca y entremezclaban hilos de oro e hilos de lana negra. Los hilos de oro significaban los momentos dichosos en la vida de las personas y la lana negra, los periodos tristes.

Bruno Puig

# LOS DRAGONES



Son inmensos reptiles alados pertenecientes a una de las razas más antiguas que existen en la mitología.

Son conocidos por su enorme figura, de unos treinta metros, y por sus cualidades mágicas.

Los dragones se pueden clasificar según el color de sus escamas. Dentro de cada especie de dragón hay categorías que se basan en la edad. El poder de un dragón va en aumento con los años, de manera que los dragones adultos son, posiblemente, las criaturas más poderosas dentro del mundo mitológico.

Son seres independientes que rara vez viven en comunidad. Prefieren tener su propia guarida, generalmente una cueva grande,

donde guardar sus pertenencias y preciados tesoros. Para un dragón, su tesoro es algo muy valioso; hace su cama con montañas de joyas y monedas y se deleita mirándolas.

Su piel es escamosa y con los años se va haciendo más dura. Además, suele tener gemas engarzadas entre las escamas que desvían las flechas. Por esta razón, se piensa que los dragones adultos son inmunes a los proyectiles.

La inteligencia de un dragón es variable, puede ir desde la de un astuto animal hasta la de un ser inteligente como pocos. Independiente de su inteligencia, un dragón es un ser con los sentidos muy agudos, por lo que puede detectar incluso a seres invisibles. Además, un dragón tiene

clariaudiencia natural en su guarida y escucha hasta el mínimo sonido dentro de ella.

Los dragones se caracterizan por su ataque a través del aliento. Cada dragón, dependiendo de sus características, atacará con un aliento distinto, ya sea fuego, ácido, un cono de hielo, gas, rayo eléctrico, etc. También ataca con las garras, con los enormes colmillos, pateando, azotando con las alas y con golpes de cola.

El vuelo del dragón es muy ágil a pesar de su gran tamaño. Es característico su vuelo en rizo, al igual que el circular, para lanzarse después en picado.

Un dragón es un ser mágico que tiene capacidad de lanzar conjuros. Estos



conjuros son adquiridos durante los años, de ahí que un dragón adulto sea más poderoso mágicamente que uno joven. Los conjuros los lanzan innatamente, sin necesidad de libros ni objetos mágicos.

Durante los años se han definido dos grupos principales entre los dragones; los buenos y los malvados. Normalmente, no interactúan entre ellos ya que estas dos subespecies llevan separadas muchísimos años.

Existen distintos tipos de Dragones en el mundo mitológico:

### **DRAGÓN DORADO:**

El dragón dorado es un ser muy poderoso, sabio y de buen corazón que odia las injusticias.

Es, posiblemente, uno de los seres fantásticos más inteligentes y astutos. Su intelecto es muy superior al de los humanos y pocos seres cuentan con sus habilidades.



Estos dragones pueden llegar a medir hasta 50 metros y poseen unas escamas con motas de color metálico que, con el paso de los años, se vuelven totalmente doradas.

Tienen la capacidad de respirar agua y de polimorfizarse y, además, pueden lanzar conjuros para detectar mentiras, así como traer suerte y bendecir. Su aliento puede ser un cono de fuego o una nube de cloro venenosa.

El hábitat de estos dragones es muy amplio y pueden sobrevivir en cualquier clima. Sus guaridas están aisladas y hechas de piedras y roca. También pueden vivir en castillos custodiados por gigantes de las tormentas. Estos gigantes y los dragones dorados se ayudan mutuamente.

## DRAGON PLATEADO:

Los majestuosos dragones plateados son, junto con los dorados, los dragones más benevolentes.



Estos seres son muy amistosos y colaboradores, no suelen ser violentos y evitan el combate en la medida de lo posible. Tienen unas escamas plateadas y muy flexibles que le dan un aspecto metálico. Este tono plateado lo hace casi

imperceptible entre las nubes, lo cual es una gran ventaja en combates aéreos.

Su poderoso aliento puede ser un cono de frío o una nube de gas paralizante. Pero un dragón plateado posee, además, la capacidad de lanzar conjuros para caminar por las nubes, crear muros de hielo, controlar el clima e invertir la gravedad. Éste último lo suele usar para lanzar a los enemigos al aire.

Habitan en montañas altas, por lo que comparte entorno con los dragones rojos, de los que son enemigos naturales, aunque también pueden formar sus guaridas entre las nubes.

## DRAGÓN BRONCÍNEO:

Este dragón posee unas preciosas escamas muy brillantes, de color bronce, y su tamaño es más que considerable.

Habitan en climas tropicales y lugares de mucha humedad, como los lagos.

Son amistosos con los humanos y semihumanos, y les gusta observarlos en su rutina. Para ello, se transforman en un animal pequeño, ya que tienen la capacidad de polimorfizarse.



Su aliento tiene dos formas; la de rayo eléctrico y la de nube de gas de repulsión. Además, los dragones bronceos pueden lanzar conjuros para crear muros de niebla y controlar el clima.

Aunque sus guaridas son secas, están situadas cerca de pequeños mares, lagos y ríos. Son excelentes nadadores y les encanta bucear para buscar perlas y tesoros. Se muestran amistosos con otros seres marinos como sirenas, delfines y elfos de mar, aunque no lo son tanto con los piratas. De hecho, los dragones bronceos destrozan barcos piratas en cuanto tienen oportunidad.

## DRAGÓN OCRE:

Estos dragones son propios de climas muy cálidos, como desiertos y llanuras, y son inmunes al calor y al fuego.



Sus escamas son de un color ocre oscuro durante su juventud y con los años se hacen más claras hasta que llegan a ser del mismo color que la arena del desierto. Son bastante más pequeños que los dragones



dorados, pero su tamaño es también considerable.

Su aliento puede ser un cono de gas de sueño o una nube de calor. El calor es tan fuerte que puede ser ampollante. Sus conjuros son capaces de crear o destruir agua, controlar la temperatura, controlar los vientos e incluso, invocar a un djinn.

Son sociables con otros dragones ocreos vecinos y con las esfinges, sin embargo, son enemigos naturales de los dragones azules, con los que comparten el desierto.

### **DRAGÓN COBRIZO:**

Los dragones cobrizos tienen escamas de un tono rojo-anaranjado y metalizado, aunque con los años se van volviendo algo verdosas.

Tienen un tamaño grande y una inteligencia bien desarrollada.

Estos dragones destacan por su especial sentido del humor. Cuentan chistes constantemente y les encanta escuchar nuevos acertijos.



Durante un combate saltan de un lado a otro y cuentan chistes para desconcertar al enemigo y que actúe con nerviosismo. Al saltar, les gusta hacerlo en superficies irregulares e inaccesibles, por eso buscan

rocas puntiagudas y, si no las encuentran, pueden lanzar un conjuro para mover piedras.

Su aliento puede ser un rayo eléctrico, una nube de gas de lentitud o una bocanada de ácido. Los conjuros que utilizan les permiten neutralizar venenos y crear muros de piedra.

El hábitat de estos dragones está entre montañas y colinas. Comparten este espacio con los dragones rojos, con los que se llevan especialmente mal por esta circunstancia.

La creencia en dragones se sustenta en las diversas tradiciones sobre ellos, estos aparecen en muchas culturas. Se ha planteado, como explicación de este fenómeno, el descubrimiento de fósiles de

dinosaurios o de pterosaurios que llevaron a esas culturas a imaginar seres parecidos. A menudo, se ha creído que estos seres seguían vivos, generalmente en lugares lejanos. Durante la época de Las Cruzadas, era posible encontrar en los mercados y otros lugares de exposición de Europa "restos de dragón", que eran en realidad restos de cocodrilos procedentes de Egipto, Arabia y en países de Asia.

## “El Hobbit, la desolación de Smaug”



Esta película, me gusta mucho, porque muestra el dolor que tiene en su interior el Dragón que custodia un castillo que le pertenecían a otra especie, (Hobbits),

justamente por eso, la película se titula, "La desolación de Smaug", (El Dragón), y me parece increíble lo bien lograda que está esa reacción del dragon en diferentes partes de la película, defendiendo su tesoro máspreciado, pero a la vez corrompido por el mismo, más allá de que este sea un desalmado y no le importe matar a miles de personas, en la película muestran mucho su resentimiento y rencor a la especie humana y a los humanoides, por eso me parece excelente la película, porque no se quiere mostrar a un dragón malo y ilisto!, se quiere hacer referencia a que tanto los humanos como otro ser tiene la culpa, en este caso Smaug.

**Lucio Quiroga**

# ELFOS



Los elfos son criaturas de la mitología nórdica y germánica, originalmente se los consideraba una deidad menor de la fertilidad y representados como hombres y mujeres jóvenes, de gran belleza, que viven en bosques, cuevas o fuentes. Se los consideraba cómo seres de larga vida o inmortales y con poderes mágicos.

### Principales características:

Los elfos son seres pequeños de aspecto humanoide, orejas en punta, ojos almendrados, cabellos lisos y muchos de ellos gozan de una gran hermosura. Su apariencia es frágil y delicada, aunque son muy fuertes y ágiles.



Origen: muchas leyendas afirman que los elfos fueron los primeros habitantes de la Tierra. Nacieron bajo la luz de las estrellas en bosques rodeados de naturaleza, por eso se dice que los elfos son la naturaleza personificada en bosques de países nórdicos.

La personalidad de un elfo puede variar con respecto a su estilo de vida, comunidad en la que viven, etc, pero mayormente los elfos suelen ser seres reservados, algo desconfiados, colaboradores, buenos amigos y bondadosos.

Un elfo es un ser muy sigiloso y silencioso y en la mayoría de los casos pasan desapercibidos, pero en alguna ocasión se dejan ver por los humanos. Son muy veloces y grandes trepadores y escaladores. Los

elfos poseen una serie de poderes y dones sobrenaturales, tales como una mayor facilidad para la visión nocturna que los humanos, comunicación con los animales y pueden interactuar junto con los elementos naturales (agua, tierra, fuego y aire). También se dice que pueden tener poderes psíquicos como la telepatía y en algunas ocasiones telequinesia. Muchos elfos tienen grandes poderes de adivinación, sanación y son expertos en fabricar distintos tipos de pociones curativas y de buena suerte con plantas y elementos naturales.

Cultura: Adoran la música y los cantos e interpretan sus propias melodías con instrumentos que ellos mismos fabrican y al compás de los sonidos de la naturaleza como el canto de los pájaros y el sonido del agua y

del aire. Son muy buenos escritores de poesía y siempre que pueden festejan sus celebraciones con cantos y bailes.

Hábitat: Desde el comienzo de los tiempos, los elfos han vivido en comunidades en medio de los bosques, montañas y demás lugares rodeados de naturaleza.

:

Narnia "El León, la Bruja y el Armario"

Autor: C. S. Lewis

Personajes: cuatro niños: Lucy, Edmund, Susan y Peter.

Sinopsis: Cuatro niños descubren un armario que les sirve de puerta de acceso a Narnia, un país congelado en un invierno eterno y sin Navidad. Entonces, cumpliendo con las viejas profecías, los niños (junto con el león Aslan) serán encargados de liberar al reino de la tiranía de la Bruja Blanca (Reina Jadis como se presenta mejor en el libro El Sobrino del Mago) y recuperar el verano, la luz y la alegría para todos los habitantes de Narnia.

La vida de estos cuatro niños cambia rotundamente de estar en una casa de un viejo profesor a un nuevo mundo mágico impresionante. Lucy la más pequeña de los hermanos entra en un ropero y se da cuenta que dentro de él existe un nuevo mundo congelado donde desde hace mucho tiempo nunca es navidad, solo existe el invierno, Lucy conoce a un fauno "el señor Tumnus" y convive con él por un par de horas y después decide regresar a casa del profesor, al llegar les cuenta a sus hermanos que estuvo mucho rato en Narnia, y sus hermanos le dicen que no ha pasado ningún momento desde que ella se había ido, y no creyeron el relato de la visita a través del ropero. Después suceden muchas cosas donde los cuatro hermanos entran a Narnia y se dan

cuenta lo que está sucediendo dentro de ese nuevo mundo.

Es una película con una trama muy interesante, divertida y emocional. Los personajes tienen un cambio desde el inicio de la película, aunque no es mucho. En este caso tengo dos personajes favoritos y son los castors porque siento en ellos una alegría y un sentido del humor muy bueno, y eso hace que la película no sea aburrida.

Martina Constanzo

# LAS BRUJAS



La bruja es uno de los personajes con más arraigo en los cuentos y las leyendas tradicionales. Si bien la imagen típica de una bruja es muy variable en función de cada cultura, en general la representación de una bruja se asocia fuertemente hoy en día a la de una mujer con capacidad de volar montada en una escoba. También, las brujas suelen tener un aspecto feo y perverso. Aunque hay brujas de todo tipo. Algunas son altas y flacuchas, otras son bajitas y regordetas. Pero ambas se caracterizan, en la mayoría de los casos, por ser viejas, tener arrugas, una nariz grandota, una fea verruga, uñas largas, dedos flacos y arrugados, una joroba,



mentón puntiagudo y la tez puede ser muy pálida o en algunos casos verdosa. Usan ropas anchas, oscuras y sus zapatos son puntiagudos.

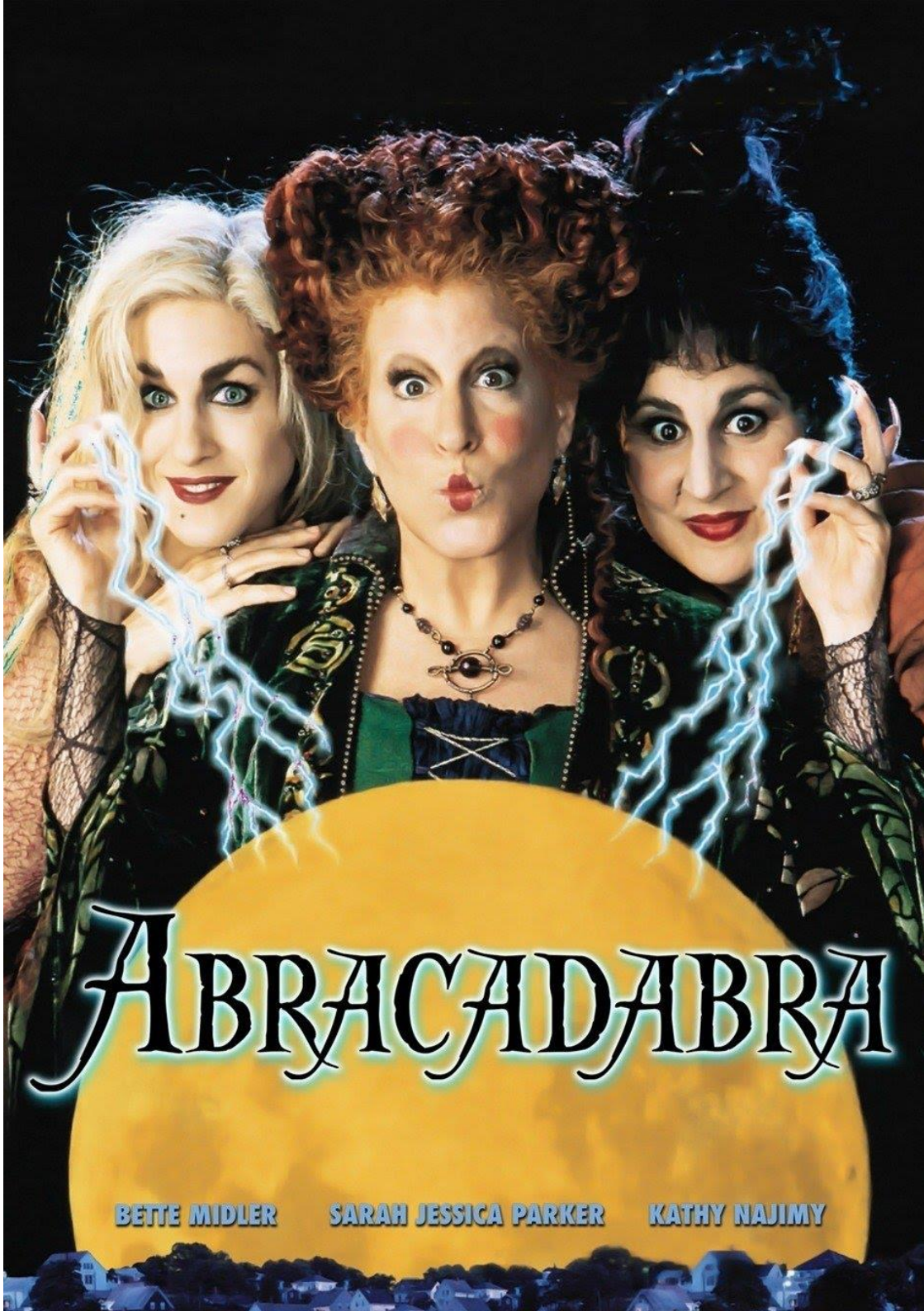
Estas brujas además tienen ciertas conductas propias, ya que tienen la facultad de volar, nunca lloran, viven por varios siglos, viven en castillos o en casona solitarias, no les gusta el amor ni los buenos sentimientos, son prepotentes, mandonas, gritonas, testarudas, soberbias y sin sentido del humor. Tienen un gran libro viejo donde consultan para preparar sus conjuros y hechizos con distintos propósitos, pueden ser para hacer daño a quien se odia; para atraerse la pasión amorosa de alguien; para invocar a los muertos; para suscitar calamidades o impotencia contra enemigos,

rivales u opresores reales o imaginarios; para resolver un problema el cual se ha convertido en obsesión y ya no importa por qué medio se resuelve.

Pero también existen brujas que no corresponde al modelo tradicional, ya descrito, estas pueden ser brujas hermosas y/o buenas, como la del libro "Un embrujo de cinco siglos", que además de combinar la bondad con la hermosura, nos hace cuestionarnos acerca de cuál es la característica fundamental que hace a una bruja ser bruja.

Con respecto a su aparición, se dice que la bruja fue el resultado de un romance entre Adan y una genio llamada Lilith, y con orígenes de gigantes. Antes de llegar a

Narnia, vivía en otro mundo, Charn, donde ella era conocida como Jadis, que fue destruido después de una devastadora guerra civil entre ella y su hermana.



# ABRACADABRA

BETTE MIDLER

SARAH JESSICA PARKER

KATHY NAJIMY

Abracadabra es, definitivamente una película que recomiendo, sobre todo para las épocas de Halloween. Me parece una película en la que su director Kenny Ortega, logró que se haga muy entretenida. Las brujas de la película tienen todas un aspecto y una personalidad diferente, por lo cual yo creo que rompe con algunos estereotipos que generalmente se tienen sobre las brujas y agrega a la película un poco de gracia y diversión en su trama.

Brisa Salustio



# LAS GÁRGOLAS



Estas criaturas voladoras tienen alas de murciélago, los ojos incandescentes, unos pequeños cuernos y la piel dura, se ven bastante intimidantes por las diferentes posiciones en las que se encuentran o sus diferentes expresiones en las que fueron esculpidas, la mayoría además de ser utilizadas para desagües, también eran para espantar brujas o criaturas malignas que podían ingresar por los edificios. Por eso se dicen que son guardianas o protectoras

Originariamente, las gárgolas eran desagües esculpidos con formas de animales, a los que un mago dio vida. No necesitan ni comer ni beber, así que cuando atacan lo hacen por el simple hecho de hacer daño. Habitan en cualquier zona subterránea, donde acumulan los tesoros de sus víctimas, además de que



es típico encontrarlas entre ruinas o cavernas.

Pueden atacar por sorpresa; permanecen inmóviles como estatuas hasta que su víctima está lo suficientemente cerca. Realizan entonces un ataque sorpresa para desconcertar al enemigo. Otra manera de atacar es en vuelo en picado, esta forma la usan cuando se encuentran en movimiento y es tarde para el ataque sorpresa.

Existen gárgolas desde la Antigüedad hasta la época contemporánea. Según Viollet-le-Duc, las gárgolas aparecen en los edificios medievales hacia 1220 en la catedral de Laon, y hacia 1240 ya son empleadas sistemáticamente en París y durante el siglo

XIII, se convirtieron en el método preferido de canalización

Yo, Frankenstein

Yo, Frankenstein es una cinta inspirada en la novela gráfica de Kevin Greivoux, y que, a su vez, se basa de la fuente originaria del personaje: la novela "Frankenstein o el moderno Prometeo". La película nos sitúa en un presente distópico en el que gárgolas vigilantes y demonios feroces se enfrentan en una batalla por el poder supremo. La criatura de Victor Frankenstein, Adam, a quien da vida Aaron Eckhart, se encuentra atrapada entre ambas fuerzas que compiten desafortunadamente para descubrir el secreto de su inmortalidad.

"Yo, Frankenstein" es una verdadera pérdida de tiempo de principio a fin, aunque quizás pueda rescatarse algo de su planteamiento estético pseudogótico tan magnético como pobre que ya se dejaba sentir en los tráileres. en mi opinión, la trama de la película era bastante buena, tenía buenas ideas y dejaba bastantes enseñanzas como "solo eres un monstruo si te comportas como tal" pero sus efectos especiales acompañadas de la mala actuación de estos actores y un guion totalmente aburrido hacían que no pudiese dejar de dormirme cada 5 minutos, me perdía constantemente en el hilo de la historia debido a que era bastante confuso para mí, muchas peleas sin sentido, vampiros, cambios de escena

innecesarios como también poca producción a la hora de hacerla.

No lo veo como una película a la que deba recomendar, fue una total decepción para mí que leí los libros referidos a Frankenstein y supongo que para los demás también.



## COMO EXTRA DEJO UNA LEYENDA SOBRE LAS GARGOLAS

Una de las leyendas más conocidas del magnífico monumento es la de la Puerta del Diablo. Cuenta la historia que, a un joven cerrajero, llamado Biscornet, le fue encargada la realización de la puerta lateral de Notre Dame, que tendría el nombre de Santa Ana. Abrumado, el artesano invocó al Diablo para que lo ayude en la realización a cambio de su alma. Así, culminó un impecable trabajo de orfebrería que fue aclamado y elogiado, consiguiéndole la condición de "Maestro". Luego, el demonio colocó las gárgolas como símbolo de su poder.

Y...

Un mito ...

que dice que el día que Juana de Arco fue quemada en la hoguera, las gárgolas cobraron vida al caer la noche, abandonando su caparazón de piedra para vengar su muerte y arrasarse la ciudad.

Octavia Freytes

# GENIO



Los genios son seres mágicos y extraordinarios que viven en los planos elementales de aire, fuego, tierra y agua.

Las moradas más comunes de los Genios son las ruinas o lugares abandonados, siempre que estén en el desierto como por ejemplo el desierto del Sahara.

Los genios provienen de Arabia Saudita y son parte de la tradición islámica, los mismos fueron creados dos mil años antes de Adán y Eva, pero su raza no llegará a ver el Final de los Tiempos aunque pueden redimirse como los humanos.

El hombre puede llegar a dominarlo a través de un objeto, si es que han sido atrapados en dicho objeto. De esta forma, serían esclavos de la persona que lo posea, que son



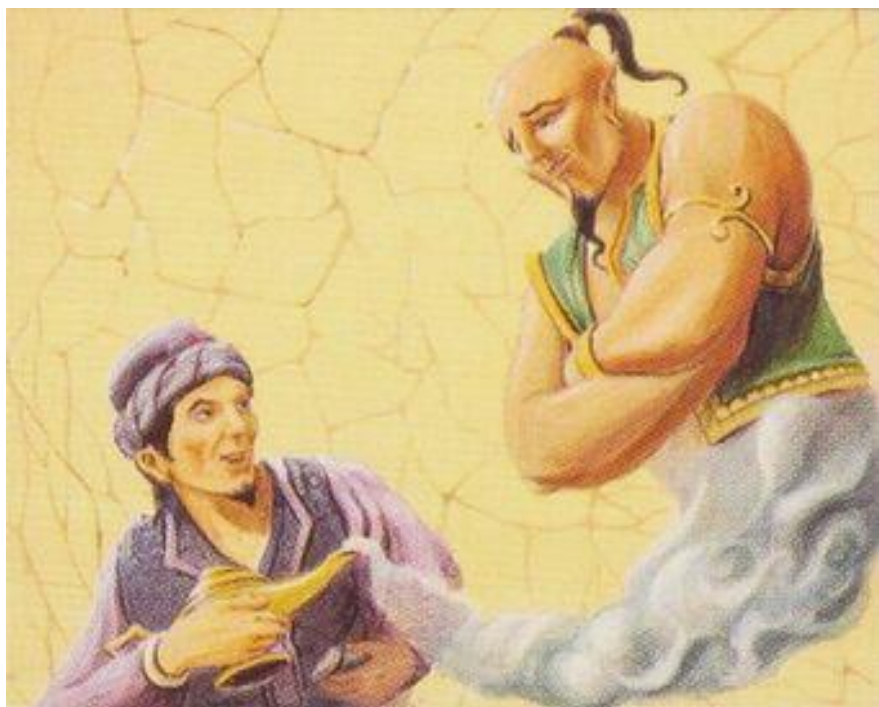
llamadas Sahir. Los genios pueden ser buenos o malos, estos pueden hacer mucho daño pero también pueden otorgar dones y hacer grandes favores

Los genios son muy inteligentes y recordarán al maestros que los trató bien y al que no. Pueden ser invisibles o de formas cambiantes, pueden ser animales, o mujeres hermosas que seducen a los hombres para quitarles la energía, similares a los súcubos. Pueden ocasionar la locura, atravesar paredes y seres vivos, desplazarse a grandes velocidades, convertirse en seres humanos y suplantar a familiares y conocidos.

La tradición explica que cuando un Genio era malo, cuando era especialmente cruel con los

hombres, se le encerraba en una botella durante 1000 años y estarían presos y sometidos. De aquí viene la película de Aladdin. La cual es una película animada y de fantasía; en mi parecer divertida, que trata de un chico de bajos recursos económicos , que tiene el deseo de casarse con la hija del sultán, la princesa Yasmine. El destino interviene cuando el visir del Sultán, Yafar, recluta a Aladdin para que le ayude a recuperar una lámpara mágica de las profundidades de la Cueva de las Maravillas. Aladdin encuentra una alfombra mágica y una lámpara maravillosa con un genio dentro la cual cumple sus deseos, él atraviesa aventuras y toma responsabilidad de los deseos que toma.

Este es un cuento medieval árabe que se incorporó en el libro de Las Mil y Una Noches. Por lo tanto, la historia del genio de Aladin diría que no era un personaje tan bueno



Martin Villafañe



# UNICORNIOS



El unicornio es una criatura mitológica representada habitualmente como un caballo blanco con patas de antílope, barba de chivo, y un cuerno en su frente. En las representaciones modernas, sin embargo, es idéntico a un caballo, sólo diferenciándose en la existencia del cuerno mencionado.

El unicornio es un animal fabuloso protagonista de numerosas historias y leyendas. En la Edad Media estaba considerado como un animal fabuloso capaz de derrotar a animales más fuertes físicamente, incluso elefantes.

Las primeras versiones del mito del unicornio son del médico griego Ctesias, historiador griego del siglo V a. C., y datan del año 400 a. C. durante sus expediciones a la India, quien lo describió como un animal

silvestre de la India con la apariencia de un caballo, pero con el cuerpo albo, la cabeza púrpura y los ojos de color azul intenso.

### Legend

Es una película estrenada en el año 1995, de género fantástico y terror a la vez.

En un reino mágico el Señor de las Tinieblas le ordena a un duende llamado Blix que corte el cuerno de uno de los dos unicornios que representan todo lo bueno sobre la tierra.

Esta película me atrapo tanto que la vi muchas veces y en todas me emocione.

Los protagonistas son Tom Cruise (Jack) y Mia Sara (Lilly)

Cuando la veo me genera cierta conexión ya que el Unicornio es un ser muy alagado como yo hago con mis caballos que son seres que

transmiten paz y permiten generar una relacion hermosa.

Recomiendo ver esta pelicula en familia ya que tiene momentos fuertes con respecto a personajes que hacen querer al verla.



Mateo Pérez Lebrón



# HADAS



Son seres fantásticos los cuales normalmente reconocen como mujeres hermosas, con alas de mariposa, cuidadoras de la naturaleza y también pertenecen al mundo fantástico de los gnomos, elfos, duendes, dioses, gigantes y sirenas. Suelen estar cerca o relacionadas con bosques o lagos, y también con dotes artísticos como artesanías, etc. Su aparición sería aproximadamente en la baja edad media y tienen protagonismo en historias u obras, La primer hada sería la Dama del Lago descrita por Chrétien de Troyes en su obra Lancelot ou le Chevalier de la charrette. Esta muestra todas las características de un hada, pero no se menciona el término hada, sí se amplía un poco más en obras posteriores incluyendo su nombre, Viviana. A

finales del siglo XIV cuando Jean D´ Arras, usó por primera vez el término "hada" en su novela llamada "Melusina". Para la obra que hay que elegir, decidí trabajar la película llamada "Tinker bell" ya que en esta, casi todos los personajes son hadas.

### **Tinker Bell:**

Es una película animada de los estudios Disney, en la cual los personajes, en su mayoría son hadas. El personaje principal es Campanita, o Tinkerbell como bien dice el título de la película, la cual es un hada rubia que todavía no encontró su don o talento, como el que tienen las demás hadas de su entorno, es rubia y siempre tiene hecho un

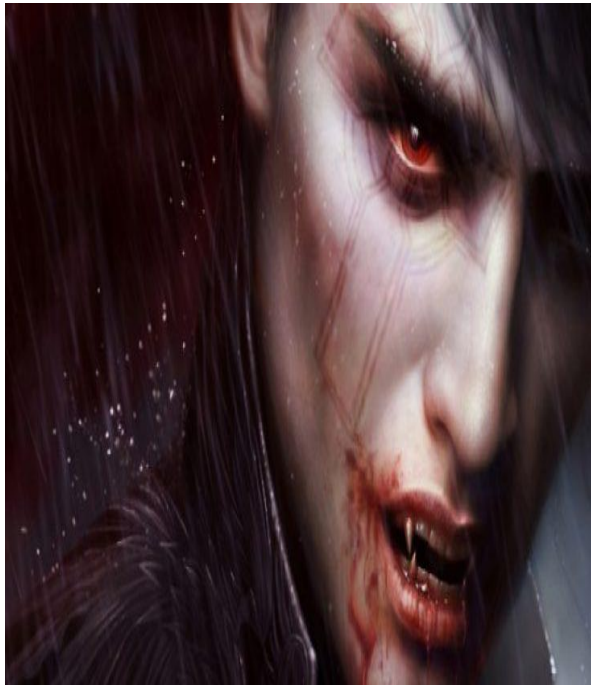
rodete, sus amigas se llaman: Rosetta el Hada del Jardín; Iridessa el Hada de la Luz; Fawn el Hada de los Animales y Silvermist el Hada del Agua.

Llega un momento que Tinkerbell se da cuenta que su talento son las artesanías con cosas que encontraban en tierra firme (el mundo de los humanos), pero ellas tenían prohibido ir allí, y desde ahí, se desata una historia con la cual se hicieron 7 películas; Tinker Bell, Tinker Bell and the Lost Treasure, Tinker Bell and the Great Fairy Rescue, Pixie Hollow Games, Tinker Bell and the Secret of the Wings, The Pirate Fairy, Tinker Bell and the Legend of the Never Beast





# LOS VAMPIROS



Un vampiro es una criatura que se alimenta de la esencia vital de otros seres vivos (usualmente bajo la forma de sangre) para así mantenerse activo. En algunas culturas orientales y americanas aborígenes, esta superstición es una deidad demoníaca o un dios menor que forma parte del panteón siniestro en sus mitologías.

En la cultura europea y occidental, así como en la cultura global contemporánea, el prototipo de vampiro más popular es el de origen eslavo, es decir, el de un ser humano convertido después de morir en un cadáver activo o retornado depredador chupador de sangre.



## ORIGENES DEL MITO:

Es probable que el mito del vampiro en el folclore de muchas culturas desde tiempos inmemoriales, provenga inicialmente de la necesidad de personificar la "sombra", uno de los arquetipos primordiales en el inconsciente colectivo, según la conceptualización de Carl Gustav Jung, y que representa los instintos o impulsos humanos reprimidos más primitivos. Así, sería la encarnación del mal como entidad y una representación del lado salvaje del hombre o de su atavismo bestial, latente en su sistema límbico y en conflicto permanente con las normas sociales y religiosas.

Aun así, el mito tal como es conocido en nuestros días proviene, además del citado

temor a los bajos instintos, de una compleja combinación de varias supersticiones, entre las que se incluyen las creencias sobre la sangre (a la que se atribuye el ser fuente de poder o vehículo del alma); el temor a la depredación, a la enfermedad y a la muerte (de la cual la expresión más palpable es el cadáver), así como fascinación temerosa por la inmortalidad y el instinto de supervivencia

Algunos estudiosos sugieren que el mito del vampiro, sobre todo el que se popularizó en Europa después del siglo XVII, se debe en parte a la necesidad de explicar, en un contexto de pánico colectivo, las epidemias causadas por enfermedades reales que asolaron Europa, antes de que la ciencia lograra explicarlas racionalmente

## ETIMOLOGÍA:

Vampiro es una palabra que comenzó a ser usada en Europa en el siglo XVIII. En el Diccionario de la lengua española, de la Real Academia Española, fue incluida por primera vez en la novena edición, de 1843. Tiene origen en el término vampire del inglés y francés, proveniente a su vez del término vampiro en lenguas eslavas y del alemán, derivado del polaco wampir y este a su vez del eslavo arcaico oper, del cual existen raíces indoeuropeas paralelas en el turco y el persa. Según el Diccionario Oxford de inglés, la primera aparición de la palabra vampire fue en 1734, en un diario de viaje titulado *Travels of three English gentlemen*, publicado posteriormente en el *Harleian miscellany* en 1745. El término

inglés deriva del vampir alemán, que aparece a principios del siglo XVIII proveniente del término serbio вампир/vampir.

Este término ingresó oficialmente a la lengua alemana en cuando fue reportado el caso de Arnold Paole. Sin embargo, los vampiros no eran un tema nuevo para las publicaciones en alemán. En el año 1613, la palabra Vampire fue también empleada en idioma francesa para describir los murciélagos vampiro que viven únicamente en Latinoamérica. Aunque la etimología exacta no es clara, entre las formas proto-eslavas propuestas están \*ǫpyrь y \*ǫpirь.

Otra teoría menos extendida es que las lenguas eslavas han tomado la palabra de un término turco para bruja. El sacerdote

afirma que su nombre es Upir' Likhyi, lo que significa algo así como Vampiro perverso o Vampiro hiriente.

### CARACTERISTICAS Y ATRIBUROS:

La descripción de estas criaturas varía según el folclore de cada región. Además, la mayoría de atributos de un vampiro según la cultura contemporánea provienen de la literatura, sobre todo de la novela Drácula y las películas basadas en ella, así como de los cómics y videojuegos, a veces contradiciendo la naturaleza primordial del vampiro tradicional original. Entre los eslavos, griegos y pueblos de Europa del este, un cadáver desenterrado era considerado vampiro si su cuerpo parecía

hinchado y le salía sangre de la boca o la nariz. En Transilvania se consideraba que los vampiros eran flacos, pálidos, y poseían unas largas uñas y largos y puntiagudos caninos. Según la creencia en el folclore rumano, tienen la posibilidad de transformarse en animales como gatos o perros, ovejas y caballos.

### **Otras características**

Este atributo no es universal, pues por ejemplo el vampiro griego vrykolakas/ tympanios poseía tanto sombra como reflejo, pero es muy popular gracias a novelistas como Bram Stoker, que lo

menciona en su novela Drácula. Los vampiros, por su naturaleza demoníaca o su origen sacrílego, no soportan los símbolos cristianos y por ello pueden ser alejados usando una cruz cristiana o agua bendita, y no pueden cruzar por terrenos consagrados como los de una iglesia. En algunas zonas de Europa del este, se cree que el vampiro es un ser lujurioso que vuelve al lecho conyugal a procrear con su esposa, engendrando así criaturas con características especiales a las que se conoce como dhampiros. Tienen una afinidad natural con la magia negra y concretamente con la nigromancia, que dominan con mayor facilidad que el hechicero o vampiro más diestro.

## ORIGEN DEL VAMPIRO:

En el conjunto de creencias populares se pueden distinguir unas formas básicas, a veces complementarias entre sí, para que un ser humano se convierta en vampiro:

**Por predisposición desde el nacimiento:** En Rumanía tenía más posibilidades de ser un *strigoi*, el séptimo o duodécimo hijo cuyos hermanos mayores eran todos del mismo sexo. O tener unas marcas de nacimiento como el hueso sacro pronunciado, abundante vello corporal y haber nacido encapuchado, es decir con la cabeza envuelta en parte de la membrana placentaria, o haber ingerido parte de la misma. Entre los eslavos también tenían mayor probabilidad de convertirse en vampiros los nacidos en Sábado Santo.



**Por muerte prematura o violenta:** En la antigua Grecia, en donde se denominaban vrykolakas o brucolacos a los así originados, al igual que entre búlgaros, eslavos, y en ciertas culturas africanas y en Indonesia, se creía que los niños, adolescentes y en general las personas que habían tenido una muerte prematura o en circunstancias anormales, por suicidio o violencia, podían convertirse en fantasmas vagabundos o vampiros.

**Por incumplimiento de rituales funerarios y religiosos:**

En Grecia, Bulgaria y Rumanía también se creía que alguien se convertía en vampiro después de morir si quienes debían ocuparse de preparar y vigilar debidamente el

cadáver no realizaban los rituales adecuados o no cumplían bien su tarea, como impedir que un animal, especialmente un perro o gato, e incluso una persona pasaran sobre el mismo. Esta creencia es similar en los hindúes, que consideraban que los espíritus o Pitrs, en espera de reencarnar, pueden convertirse en vampiros si nadie les recuerda y realiza los *shraadh*, rituales funerarios de rigor para facilitar su reencarnación.

**Como maldición por acciones criminales o sacrílegas:** En la antigua China también se creía que se convertían en vampiros ciertos criminales, tradición similar a la existente entre los eslavos y los griegos, quienes creían que los vampiros eran brujas o

personas que se habían rebelado contra la Iglesia mientras estaban vivos, vendiendo su alma al diablo y que al morir sus cuerpos podían ser poseídos por demonios. En la Europa cristiana y especialmente entre los griegos, esta creencia era reforzada con los conceptos desarrollados por el cristianismo basados en la idea neoplatónica de la vida después de la muerte y la idea de la supervivencia del alma hasta el día del Juicio Final a pesar de la corrupción del cuerpo, de aquellos que murieran arrepentidos de sus pecados y que hubieran recibidos los últimos sacramentos. Por eso, los griegos y los eslavos creían que todos aquellos que no fueran enterrados en tierra consagrada (en particular los suicidas y los excomulgados) o los que no hubieran recibido

la extremaunción, tenían la mayor posibilidad de convertirse en vampiros o tympaniaios.

**Por mordedura de un vampiro:** Según casi todas las tradiciones, especialmente entre los eslavos, aquella persona que moría después de ser mordida por un vampiro se convertiría a su vez en uno. Los escritores ocultistas aducen que esta manera solo es posible si hay aceptación por parte de la víctima. Los autores de literatura de ficción le han dado a esta manera de convertirse en vampiro una connotación sexual intensa, muy atractiva para propósitos dramáticos.

**Abril García**

# LOS FANTASMAS:



Los fantasmas, en el folclore de muchas culturas, son supuestos espíritus o almas errantes de seres muertos (más raramente aún vivos) que se manifiestan entre los vivos de forma perceptible (por ejemplo; visual, a través de sonidos, aromas o desplazando objetos), principalmente en lugares que frecuentaban en vida, o en asociación con sus personas cercanas.

Una vez que se cree en la existencia de un ente o numen disociado que habita dentro del cuerpo humano, es fácil concebir su existencia separada y autónoma fuera de él como genio o espíritu.

Para los pueblos primitivos los fantasmas tenían una vida infinitesimal y miserable, insuficiente para animar y mover un cuerpo,

hacer latir su corazón y darle aliento o respiración, pero vida al fin y al cabo, ya que tenían bastante o la suficiente fuerza para manifestarse en los sueños para atormentar o avisar a los vivos o como sombras y apenas necesitaban alimento (en las culturas antiguas con culto a los manes y antepasados había un día anual designado para alimentarlos con ofrendas de alimentos o sacrificios, que los cristianos han sustituido por flores en el Día de difuntos o de Todos los Santos). Así se calmaba a los antepasados y se aseguraba su benéfica influencia. La creencia en fantasmas se testimonia desde los primeros textos escritos sumerios y egipcios: el fantasma de Enkidú se apareció a Gilgamesh en la llamada Epopeya de Gilgamesh. También se

encuentra extendida en las epopeyas de otras civilizaciones de muy distinto desarrollo cultural. La Odisea del griego Homero y la Eneida del latino Virgilio acogen viajes de ultratumba, las llamadas nekylas. Los romanos ponían un puñado de tierra sobre el cadáver porque si no el alma erraría por toda la eternidad en la ribera de la Estigia, y era preciso poner una moneda en la boca para pagar al barquero o el alma no tendría descanso. Por eso aterraba a los romanos navegar por el mar, ya que los naufragos no recibirían honras funerarias, y los marineros solían tener un pendiente de oro para pagar su funeral en caso de que su cuerpo ahogado arribara a la playa. A los suicidas romanos se los enterraba con la mano cortada y separada del cuerpo, con el



fin de desarmar a su espíritu, que hipotéticamente atormentaría a los vivos. Los fantasmas buenos para los romanos eran los manes o espíritus de los antepasados; los malvados eran las larvae, almas de hombres malvados que vagan errantes por las noche y atormentan a los vivos. Plutarco, en el siglo I, describe unos baños encantados en su Queronea natal donde aparecía el fantasma de un hombre asesinado. Otro celebrado fantasma fue descrito en una de las epístolas del historiador romano Plinio el Joven (VII, 27, 5-11), quien describe una casa encantada en Atenas donde aparecía un espectro que arrastraba cadenas.

**"El fantasma de Canterville"** de Oscar Wilde.



El fantasma de Canterville es una novela escrita por Oscar Wilde, es una novela muy llamativa, cuando la historia comienza, habla

de una casa embrujada a la cual se muda una familia, algo muy raro ya que yo personalmente no haría, esta familia luego de vivir un tiempo allí se encuentra con un fantasma el cual tenía un mal aspecto y llevaba cadenas en sus brazos, algo que sinceramente no me gustó de esta historia es la irrealidad de que dos niños les hagan bromas a el fantasma, puesto a que en la realidad cualquiera de nosotros nos asustaríamos.

**María Julia Menzabota**



# LOS DUENDES



Los duendes tienen el don de la invisibilidad, pero cuando son visibles, se los describe físicamente como no mayores a un metro, de aspecto humanoide, orejas largas y en punta y de piel verdosa, se caracterizan por ser seres elementales, cuidadores de la naturaleza y el bosque y por ser escurridizos, con algún tipo de poder o conocimiento sobrenatural y provisto de un típico espíritu bromista o malicioso, por el cual se le culpa de todo tipo de daños menores en el entorno doméstico, se los denomina los dueños de la casa. Ellos llegan desde lo más profundo del Universo y son seres llenos de misterios y bondad, y en su mayoría lo hacen para respaldarnos.



Aparecen primera vez en el registro escrito de la historia medieval, en la mitología irlandesa a partir del siglo VIII.



Los duendes son unos personajes que le dan mucha magia al libro y quienes

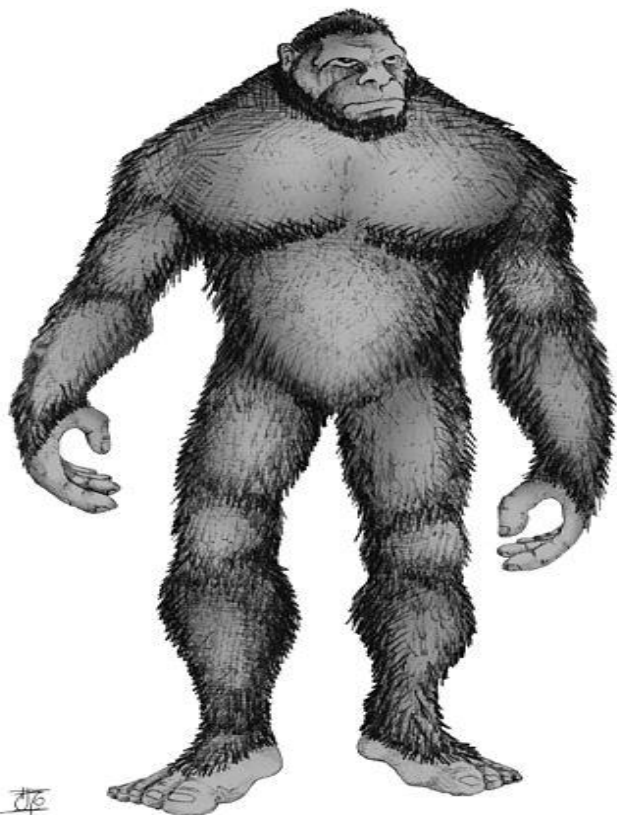


personalmente más me gustaron, su vida consiste en ir de viaje en viaje buscando público para sus actuaciones. Se caracterizan principalmente por actuar siempre utilizando máscaras, las cuales son de todo tipo, tienen miles de ellas y cada una con una cualidad especial. Algo que me sorprendió del libro como dije al principio es que resulta una historia muy particular, muy rara. Rara porque está llena de cosas extrañas, personas con partes del cuerpo hechas de maquinas, engranajes al estilo de un reloj y diversas cosas para nada humanas. El modo en que hablan, las rutinas diarias, las costumbres de los habitantes de Zombay constituyen en conjunto un mundo cargado de fantasía y magia. Al leer sentía que volvía a mi infancia, recordando esas historias

donde todo es posible, donde hay mucha magia, hechizos, aventuras y más



# PIE GRANDE



Sin dudas una de las criaturas mas temidas por los niños, con un aspecto de un primate perteneciente a la familia de los homínidos, que suelen verse en bosque a elevadas altitudes y pantanos, principalmente en la región del noroeste del pacifico en américa del norte.

Su primera aparición fue en el condado de Humboldt, al noroeste de California en los Estados Unidos, en 1958 y unos años después.

Aunque las pruebas son muy escasas, los testigos indican que es una criatura simiesca bípeda, parecida al Yeti, de una altura de 1,83 m a 2,13 m aproximadamente de unos 160 kg con amplios hombros y estructura robusta. La cabeza es pequeña, puntiaguda, y

paja; en ocasiones se habla de una posible cresta. Los ojos son pequeños y ocultos en una frente pronunciada. A excepción de la cara, manos y pies que por cierto sus huellas miden de 38 a 45 centímetros de largo, una fina capa de pelo cubre su cuerpo, de color normalmente marrón o negra, aunque tiende a ser rojiza algunas veces.

Existen convenciones anuales relacionadas con Pie Grande, ya que esta criatura desempeña un gran papel en la sociedad al noroeste de los Estados Unidos. Una festividad es Bigfoot o Sasquatch Days el cual es un juego de palabras.

El Hijo de Pie Grande es una película que nos cuenta la historia de un chico que durante su día a día, va presentando varios cambios en su cuerpo, los cuales ocasionan que sufra de bullying. Su madre le ocultaba el secreto de que su padre seguía vivo y al descubrirlo decide irse a aventurar al gran bosque. Llevándose la sorpresa de que su padre es Pie Grande.

Sofía Sánchez

# EL YETI



El *Yeti* según la mitología tibetana o *abominable hombre de las nieves*, es una criatura mágica terrestre interpretado como un simio gigante (bípedo) que camina ligeramente inclinado hacia delante. Tiene todo el cuerpo cubierto de pelo lacio y fuerte, excepto la cara, de piel blanca o rojiza; el pelaje es más corto por el pecho y por debajo de las rodillas y su cabeza es ovalada y puntiaguda. Dicen que es similar a la criatura llamada Pie Grande

El críptido, se origino en China, Himalaya, Tíbet. El mismo se encuentra en las montañas, donde su primer reporte fue en la edad antigua.

Ya en 1912, el coronel Howard-Bury, jefe de la primera expedición británica al Everest,



afirmó ver en las pendientes nevadas, a más de 6000 metros de altura, una silueta similar a la descripción del Yeti. Al alcanzar el lugar, se descubrieron unas descomunales pisadas. Gracias a eso muchas personas tales como reportistas, exploradores y curiosos empezaron en búsqueda del ser.

El interés occidental por el Yeti alcanzó su punto máximo en la década de 1950. Al intentar escalar el Monte Everest en 1951, el montañista Eric Shipton tomó fotografías de unas huellas enormes en la nieve, a unos 6000 metros sobre el nivel del mar



Debido al caos que generó, el gobierno de Estados Unidos se tomó en serio a la bestia. En 1959 lanzó una serie de leyes regidas por normas a seguir para cualquier estado unidense que quisiera ir tras él: En primer lugar, se necesitaría un permiso de Nepal. En segundo lugar, en caso de encontrar algo, el gobierno de Nepal debería aprobar posteriormente cualquier noticia que

informe sobre el descubrimiento del animal.  
En tercer lugar, estaba prohibido dañar o  
disparar al yeti, excepto en defensa propia.  
Por tanto, su búsqueda debía ser científica,  
nunca un deporte de caza.

Actualmente se hicieron referencias a él, la más conocida es la película "un amigo abominable" de DreamWorks en 2019



La historia comienza en la ciudad de Shangai, China, destacando la cultura china con la americana, cosa que no pasa seguido con las películas animadas de Hollywood. Mientras los adolescentes recorres lugares en la película, Yi (personaje principal) lleva un violín con el que con su melodía hace magia solucionando problemas y dando positividad a lo que le rodea siendo acompañada con Jin y Peng, sus amigos (personajes secundarios). Tiempo después los tres se encuentran a Everest, el personaje que tanto habían escuchado en su ciudad siendo destacado y juzgado como algo terrorífico. El abominable hombre de las nieves no causaba nada de eso, es un personaje simpático, tierno y gracioso que

tiene dificultades para entender a los humanos causando risa en los niños.

Amistad y amor son cosas que te pueden enseñar esta película, además de valorar a las personas conociéndolas.



Guadalupe Romero

# EL HOMBRE LOBO



El ser fabuloso que elegí fue el hombre lobo, esta criatura hace su aparición en varias culturas que se esparcen a lo largo del mundo, el hombre lobo o licántropo tiene una amplia variedad de habilidades y características, las más nombradas son la ferocidad, su velocidad, la fuerza y su astucia, las cuales lo hacen un ser muy peligroso. Estos seres son débiles a la plata o todo aquello que esté recubierto de esta y solo pueden convertirse por pocas horas cuando hay luna llena.

Sobre estos no se sabe bien con exactitud cuándo se originaron las leyendas, pero se dice que son tan antiguas como la humanidad misma.

La Película que elegí o mejor dicho serie es



## TEEN WOLF

Teen Wolf cuenta la vida de Scott un chico de secundario algo raro que junto a su amigo deciden cambiar sus vidas, para empezar, cerca de su casa había desaparecido una mujer, se decía que había sido cortada en dos y que la otra parte estaba por esa zona por lo que se proponen buscarla.

Ahora... todo es silencio, el aire del ambiente se siente tenso, los sonidos se sienten el doble de fuertes hasta que de repente sientes un olor a podrido como si algo se estuviese descomponiendo miras hacia abajo y ves dos piernas todas lastimadas.

Scott y su amigo están juntos, pero separados hasta que algo lo muerde y ahora ¿que pasará?



Pablo Fernández Ortiz

# EL CHUPACABRAS



En mi opinión, el ser fabuloso más terrorífico, el que más me asustaba de chico. Esta especie, es un críptico legendario de América Latina, del cual hasta mis abuelos me hablaron de ella, se dice que habita en las selvas y bosques de la misma, y, que ataca al ganado de los campos y se han reportado ataques a personas, es aterrador

Voy a hablarles de su apariencia, espeluznante, por cierto, se asemeja a un reptil, por sus escamas y por su color gris verdoso, con 1 metro de estatura aproximadamente, se dice que alcanza a saltar como un canguro

Se dice que, los primeros ataques de esta criatura surgieron alrededor del 1900

en Puerto Rico, cuando en un campo se hallaron muertas decenas de ovejas con cortes muy sospechosos, desde ese momento se le temió a esa especie, siendo muy famosa por esos años

Si están interesados en esta leyenda, hay una película que les va a encantar, es una película apasionante e intrigante en unos momentos, pero en el fondo es atractiva y divertida, ésta se llama "La leyenda del chupacabras" y trata de explicar cómo surgen los chupacabras y te deja con una pregunta muy intrigante, ¿existen?

Valentín Saavedra

Trabajo realizado en el area de Literatura  
con la profesora Adriana Coria