

Mitologia Aberta

REVISTA DE LIVRES PENSADORES MITOLÓGICOS

Nº XII - JULHO/2022



SUMÁRIO



03	APRESENTAÇÃO EDITORIAL;
06	ILUSTRES ILUSTRADORES;
09	PRÓLOGO DOS ARTIGOS;
10	<u>ARTIGO 01</u> : KITSUNE: AS METAMORFOSES DA RAPOSA DE NOVE CAUDAS
18	<u>ARTIGO 02</u> : DE TORRES, TEARES E TENDAS: TECENDO MITOLOGIAS E HISTÓRIAS
28	<u>ARTIGO 03</u> : O MITO DA SAUDADE
30	<u>ARTIGO 04</u> : O NÚMERO 6: MITOLOGIA E NUMEROLOGIA CABALÍSTICA
34	<u>ARTIGO 05</u> : O ENEAGRAMA E A JORNADA HEROICA
46	BIBLIOTECA DE THOTH;
47	VITROLA DE ORFEU;
57	HISTÓRIAS DA VÓ TIANA;
58	ARQUIVOS DE LOKI;
62	A NONA ÁRVORE;
77	ACADEMIA DE QUÍRON;
85	PANTEÃO DE COLABORADORES;
92	AGRADECIMENTOS.

APRESENTAÇÃO EDITORIAL



Como chegamos na 12ª edição da Revista Eletrônica Mitologia Aberta, gostaria de lembrar aqui de Joseph Campbell, que traz que a jornada do herói é composta por 12 passos. O último deles é chamado de Retorno com o Elixir, que é justamente quando o herói divide com o mundo a recompensa da jornada que ele fez. Assim, queria lembrar que esta revista é inteira uma linda jornada feita por todos nós, integrantes e entusiastas do mundo mitológico, que com nossa alma alimentamos a cada passo mais uma edição.

Para a capa desta edição, tivemos um artista que já participou da Nona Árvore, o Lucas, que trouxe sua lindíssima Kitsune, para quem tive a honra de escrever um artigo. Sincronicamente, nosso outro ilustre ilustrador é um colaborador constante, o Luca. Não podia de deixar de mencionar aqui essa coincidência artística maravilhosa!

Acompanhem nossos artigos incríveis! Na Biblioteca de Thoth, temos uma dica maravilhosa de mitologia egípcia; A Vitrola de Orfeu traz mais duas bandas mágicas para conhecermos. Nos Arquivos de Loki, vasculhamos mais uma resenha única; A Nona Árvore apresenta, desta vez, um galho especialíssimo falando sobre uma divertida mitologia de pura aventura. Nas Histórias da Vó Tiana, mais uma história incrível será contada; E na Academia de Quíron, mais eventos incríveis estão esperando por vocês!

Não deixem de acompanhar nosso canal do Youtube!

Sejam bem vindos a mais uma edição da nossa revista!

Larissa Dias



Sou Larissa Dias, uma apaixonada pela Mitologia!
A Revista Eletrônica Mitologia Aberta surgiu com três principais objetivos: Divulgação, Colaboração e Paixão!

GUIA DE SEÇÕES

ILUSTRES ILUSTRADORES



Para saber um pouco mais sobre os artistas que dão vida às nossas divindades por meio de incríveis ilustrações.

ARTIGOS



Um grande banquete onde todos os deuses se encontram para partilhar conhecimento.

BIBLIOTECA DE THOTH



Thoth é o deus da sabedoria da mitologia egípcia e nesta seção vasculharemos em sua biblioteca dicas preciosas de livros de mitologia!

VITROLA DE ORFEU



Orfeu é o deus da música da mitologia grega e aqui teremos acesso à sua amada vitrola, repleta de mitologia musical!

HISTÓRIAS DA VÓ TIANA



Quem nunca teve um familiar que lhe contasse histórias? Minha avó Sebastiana era mineira e sempre me contava histórias. Aqui, estarão essas histórias, que fazem parte da mitologia familiar brasileira!

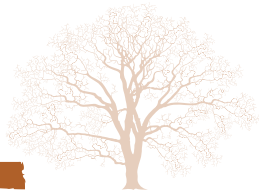
GUIA DE SEÇÕES

ARQUIVOS DE LOKI



Loki é o deus das trapaças na mitologia nórdica e com ele, tudo era fictício. Assim, muitos mitos se desenvolveram sobre as ficções criadas por ele. Por isso, nesses arquivos estarão algumas obras de ficção que foram baseadas na mitologia.

A NONA ÁRVORE



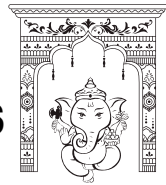
A Nona Árvore é uma seção especial para publicações de HQs mitológicas.

ACADEMIA DE QUÍRON



Quíron era um centauro da mitologia grega, que treinava os heróis! Então, nesta seção poderemos encontrar cursos, palestras e eventos de mitologia para quem queira se aprofundar neste tema encantador!

PANTEÃO DE COLABORADORES



Para saber um pouco mais sobre todos os incríveis colaboradores que criam cada uma de nossas sessões!

ILUSTRES ILUSTRADORES

Lucas Pereira é quadrinhista e Ilustrador guarulhense, que desde criança gostava de desenhar, mas como leitor assíduo de mangá decidiu estudar o estilo. Porém, foi na faculdade que seu professor Julio Brilha, também quadrinista, lhe convenceu de que o ramo dos quadrinhos era o caminho certo!

Criador e desenhista da HQ Tengu, que já esteve na nossa revista, também já foi indicado à duas premiações do Trófeu HQMIX, um dos mais importantes prêmios de quadrinhos brasileiros', nas categorias Publicação Independente de Autor e Publicação em Minissérie. Amante da cultura japonesa, Tolkien e heavy metal, atuou no mercado de sketch cards, ilustrando cartões colecionáveis para Marvel; Autor da História 'Clhithmaek' Tyvh', 2016, da coletânea Cthulhu Verde; e desenhista da web comic Justiça Sideral - Erídhia.



Lucas Pereira

Instagram: @lucaspereiraart



"Wanda Kitsune",
Arte que ilustra a capa desta edição.

ILUSTRES ILUSTRADORES

Luca Scaini nasceu em Lecco, Itália, no ano de 1972. Em sua trajetória pôde contar com pintores e ilustradores citados em importantes catálogos no início do século XX.

Começou a pintar de forma consistente e regular em 2014 depois de ter cruzado o mundo vivendo e trabalhando como professor de marketing e economia. Sua formação, profissional artística e pessoal, baseia-se em suas andanças: África, especialmente Marrocos e as fronteiras entre Quênia e Etiópia, extremo oriente, tendo trabalhado na China, Tailândia, Japão e Indonésia, no Oriente Médio, onde trabalhou no Iraque, Cazaquistão, e agora, novamente na Rússia, onde trabalha como Chefe de Programas e Professor Sênior em uma prestigiada Escola Britânica Superior de Artes e Design.

Uma nova jornada - e inesperada - começou em 2014: uma jornada dentro de sua escura, mística e inexplorada alma, que ele descreve com os traços de seus pincéis.



Luca Scaini

Instagram: @capitanstellasolitaria
@capitanstellasolitaria2



"Athena",
Arte que ilustra o segundo artigo
desta edição.

ILUSTRES ILUSTRADORES



Ao longo da sua exploração, ele tem tocado diferentes técnicas: grafite, acrílico, tinta e aquarela, mas a sua verdadeira natureza está ligada com a porcelana chinesa e a aquarela.

Sua pintura varia entre estilos experimentais, expressionismo e, algumas vezes, figurando e pintando emoções.

Principais exposições:

*Shangai (China) março/abril de 2016, pessoal @ Southern-Belle;

*Ifrane (Marocos) novembro / dezembro de 2018, (Pessoal) @ Al Akawayn;

*Firenze (Itália), setembro de 2020 prêmio internacional Leonardo da Vinci, Coletivo @ palazzo Zimenes Panciatichi;

*Moscou (Rússia), em andamento, previsto para a primavera de 2022, pessoal @ "Artplay".

Em 27 de setembro de 2020, expôs sua obra "Birth of Vênus" em Florença e foi premiado com o "Premio Internazionale Leonardo Da Vinci", dedicado aos artistas que nos últimos anos se distinguiram por seus esforços estilísticos e técnicos (indicado por Sandro Serradifalco e um comitê que conta, dentre outros, com Ângelo

Crespi e Edoardo Sylos Labini).

Publicou na revista de arte "Art Now" (edição de outubro de 2020) e na revista cultural "Sylarus" (edição de novembro-dezembro de 2020), creditada pelo catálogo de arte "Artisti 21" (Arnaldo Mondadori editore).

Se você quiser conhecer mais, apenas deixe que a arte dele fale por ele, sobre o seu universo e sobre a sua alma.

***NOTA DA EDITORA:

Luca gentilmente nos cedeu sua belíssima arte para um dos artigos. Curiosidade: no mesmo dia que fechei o artigo com a Oneide, Luca publicou esta arte chamada "Ahtena". Quando pedi, ele amorosamente a cedeu para a Nossa Revista. E viva a sabedoria de Atena, que costura brilhantemente os caminhos!

PRÓLOGO DOS ARTIGOS



A revista Mitologia Aberta, desde seu surgimento, traz os artigos respeitando uma ordem de chegada, o que faz com que a revista sempre realize uma mistura interessante a cada edição. Então vamos conhecer os artigos presentes nas próximas páginas?

O primeiro artigo desta edição apresenta o tema da divindade da capa, a japonesa Kitsune, a mulher raposa, capaz de se metamorfosear graças à magia da experiência!

Já o segundo artigo traz uma adaptação de uma monografia de mitologia, sobre as deusas fiandeiras e o que os fios entrelaçados nos teares da nossa existência podem nos revelar.

O terceiro artigo fala sobre o mito da saudade, onde a autora faz uma abordagem poética sobre como a saudade passou a existir.

Muitas culturas tinham forte relação entre seus mitos, cultos e os números. Então, o quarto artigo relata a história do número seis segundo algumas culturas, com seus significados simbólicos.

O quinto artigo chega para falar sobre um tema que eu queria muito que aparecesse, pois, trabalho com ele há algum tempo: o eneagrama! O autor discorre sobre os nove tipos em uma jornada heroica interessantíssima para o nosso autoconhecimento!

Agora uma curiosidade familiar: o autor do quinto artigo também é pai da nossa artista que fez a belíssima contracapa!

Estão todos convidados para um passeio cheio de curiosidades pelas mitologias do oriente e do ocidente, pois nada melhor que a diversidade cultural para nos mostrar a que os mitos vieram!

Boa leitura!
Larissa Dias

KITSUNE: AS METAMORFOSES DA RAPOSA DE NOVE CAUDAS

POR LARISSA DIAS

Muitas mitologias usam os animais como forma de trazer determinadas características para as divindades e seres míticos. Este é o caso dos deuses com partes de animais como as sereias e de Netuno (peixe), lobisomens (lobo), o deus Pã (bode), Anúbis (chacal), Thoth (íbis), Hórus e Rá (falcão) - e quase todos os deuses egípcios -, a deusa Rianonn (cavalo), a deusa Morrigan (corvo), o deus Quetzacoal (serpente) e muitos outros, tantos, que caberia um artigo só para falar das divindades chamadas antropomorfias!

Mas agora vamos falar sobre a mitologia japonesa!

Animais mitológicos do Japão

A mitologia japonesa também tem suas ligações com animais. Segundo Anesaki (2015), ela se baseia no animismo xintoísta, que acredita que

tudo o que é animado ou inanimado possui uma alma, com atividades mais ou menos análogas as da alma humana. Não apenas se supunham que os animais e plantas pudessem pensar e fazer coisas ao estilo dos homens e mulheres, mas as metamorfoses de vida viraram um dos temas principais desta tradição.

Na mitologia japonesa existem histórias que falam dos animais agradecidos aos seres humanos, por ter lhes ajudado em algo, como é o caso da história do gavião e da anciã. Além do gavião, nesta lista entram a vaca, o macaco, o porco, o cachorro, o cavalo, o lobo e mais alguns outros. Mas, além dos animais agradecidos, existem os animais vingativos e nesta lista é que está a nossa querida raposa. Mas também inclui o texugo, o gato e a serpente. Anesaki (2015) menciona que de todos os animais

vingativos, a raposa é a figura mais antiga no folclore japonês.

Antes de abordarmos o tema de Kitsune, nosso ser mítico parte raposa, é preciso trazer uma introdução de como aparece a imagem da raposa, nos mitos e no folclore.

Existe uma história japonesa de uma raposa feiticeira chamada Tamano-no-Maye. Ela era uma dama da corte que viveu no começo do século XII, mas que na verdade era uma esperta raposa cuja maldade era se transformar em uma bela mulher e arruinar um homem rico, fazendo-o pecar. Aparentemente originária da Índia e China, chegou ao Japão devido ao seu poder de voar rápido. Certo dia, um nobre a descobriu e com o poder de um espelho fez com que esta raposa perdesse seus poderes de transformação e aparecesse realmente como era: uma raposa. Um exército foi chamado e mataram *Tamano-no-Maye*, mas seu espírito ficou em uma gruta, cujo humano ou animal que a tocasse, faleceria. Um monge conseguiu exorcizar o local, livrando-o dos poderes da raposa. (ANESAKI, 2015).

Uma história pode ter inúmeras interpretações, mas, vamos arriscar aqui uma breve interpretação para esta história: ela nos mostra como o poder do feminino pode ser visto como o lado do mal. A raposa se me-

tamorfoseava em mulher, um objeto de desejo do masculino e ela “obrigava-o” a pecar. O espelho nada mais é do que a realidade, aquilo que nos coloca frente a frente com o que somos e, por isso, nos mostra a nossa essência. O pecado era visto feio e perigoso, como uma raposa e não é a beleza do feminino que encanta o homem e o conduz ao pecado, mas a esperteza que este animal tem de mostrar aos homens quem eles mesmos são. O exército representa um tipo de opressão da sociedade que conduz o ser humano ao retorno para as regras pré-estabelecidas, aquelas que fazem com que o mundo não vire um caos. Mas a gruta é a morada da sombra, daquilo que o ser humano rejeita e reprime. Quando uma sombra não é levada em consideração, ela pode levar a morte da alma, pois a sombra faz parte de nós tanto quanto a luz. Por isso os homens perdiam ali, na presença da sombra, a sua vida, que somente a espiritualidade, representada pelo monge, conseguia resgatar.

Outra divindade ligada a raposa no Japão é a deusa Inari, deusa da fertilidade, do arroz (um dos principais alimentos da base alimentar japonesa), da agricultura, da prosperidade e do sucesso. Essa divindade assume a forma de uma raposa, que aparece

aqui como sua mensageira. Nos santuários, existem pares de raposas que guardam os portais, uma com o sigilo do arroz e a outra com uma chave em suas bocas, trazendo o espírito do alimento. Essa divindade aparece na religião xintoísta e budista, sempre em forma de par (RAMOS, 2017).

Kitsunes

Agora vamos de fato entrar na imagem da nossa capa! Kitsune significa “raposa” em japonês. Para os japoneses, a sua imagem simboliza inteligência e esperteza e além disso, é um ser mítico diretamente ligado aos poderes místicos e mágicos que podem ser usados para o sagrado ou para maldições. Outro ponto interessante é que todas as Kitsunes são mulheres, ou seja, esse é um símbolo diretamente ligado ao feminino.

Os outros poderes das Kitsunes são a possessão, a habilidade de cuspir fogo, a de manipular sonhos e de criar ilusões. Por tantas características, elas têm diversas variações, com mudanças de nome como *Nogitsune*, *Kitsune Kamisori*, *Kitsuni-bi*, *Kiko*, *Kitsune Bakemono* e até *Amateratsu no Kitsune*, que aparece quando a deusa sol Amateratsu (que já esteve nas páginas da Mitologia Aberta) se metamorfoseia em uma ra-

posa branca, para aparar o mal da humanidade e transformá-lo.

O simbolismo da Kitsune é tão famoso que aparece em diversos nichos da cultura popular japonesa. Os teatros populares têm a imagem de Kitsune sempre presente, assim como filmes, animes, mangás e jogos de vídeo game. Foi nesta linha, que ela apareceu no desenho de Pokémon, mas é no anime Naruto que temos sua aparição mais famosa, como *Kyuubi no Kitsune* (ver abaixo), uma raposa de nove caudas que vive dentro do personagem principal, Naruto, que traz seus incríveis poderes perversos e destrutivos. Além disso, as bandas japonesas exploram muito o seu símbolo, seja nas letras de suas músicas, ou nas vestimentas dos shows. Por isso mesmo, ela é considerada um dos personagens mais populares do Japão.

As Nove Caudas

Uma das variações de Kitsune é chamada de *Kyuubi*, a raposa de nove caudas. Conforme Ramos (2017), ela é chamada de “Raposa Celeste” e conta-se que o poder mítico desta raposa aumenta proporcionalmente à sua idade. Ao chegar aos 100 anos, a cauda começa a crescer, o que possibilita que ela mude de forma.

Quanto mais velhas são, mais poder elas têm e as mais poderosas são as Kitsunes de 1000 anos, que ganham nove caudas e seu pelo começa a ficar prateado, branco ou dourado. Um poder que surge é a visão infinita e a capacidade de se comunicar com os céus e é por isso que ela se torna a “Raposa Celeste”.

Ainda segundo a mesma autora, sua origem é chinesa, mas na China ela era vista como uma habitante da Colina Verde do Sul e era um monstro que comia carne humana, causava incêndios quando batia sua cauda na Terra, mas que também protegia o povo contra malefícios. Na Coréia, a raposa mata as pessoas e as come afim de assumir sua forma e lá, a raposa de mil anos é chamada “Gumiho”, que significa “raposa de nove caudas” e nesta forma, ela pode se transformar em demônio, súcubo ou vampiro, sendo uma das poucas criaturas más em essência na mitologia coreana (RAMOS, 2017).

Voltando a imagem de Kitsune japonesa, existe uma relação dela com o texugo que muda de forma (lembram-se do texugo no começo do artigo?), quando ela é inserida no mito do *tanuki*.

Como raposa branca, ela pode representar a calamidade e foi neste

formato que ela apareceu na *HQ Tengu Vol. III*, do nosso artista de capa, onde também aparece o poder de sua cauda batendo na terra. Nesta HQ é interessante notar que quem luta com Kitsune é a heroína feminina de Tengu, trazendo esse duplo simbolismo do bem e do mal no feminino japonês.

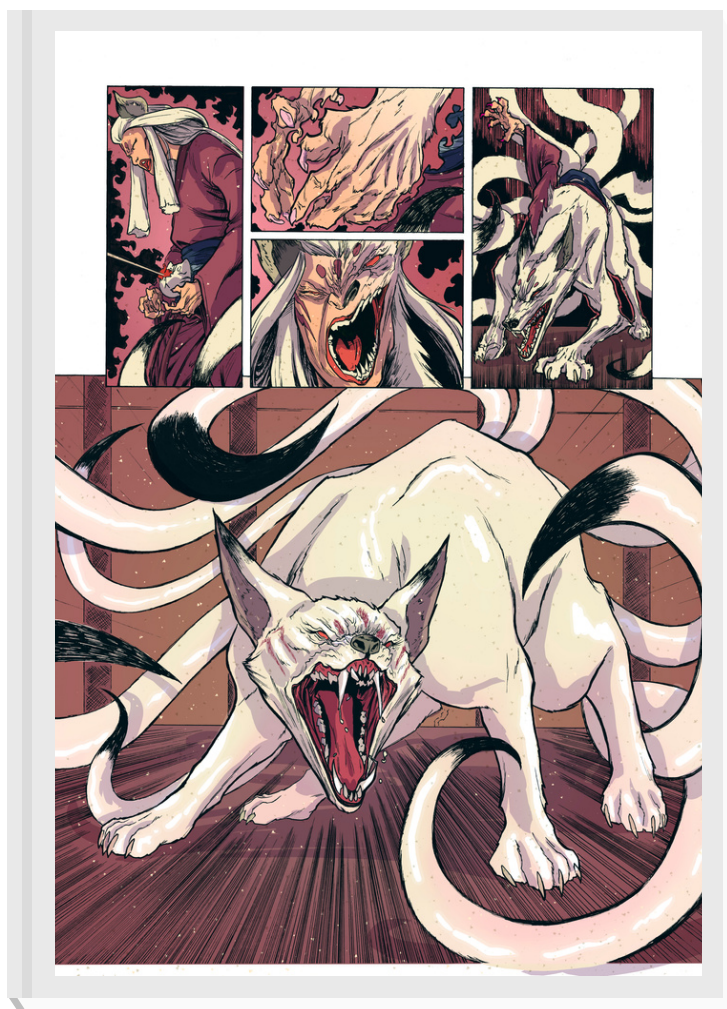


Imagem da HQ Tengu Vol.III

A Feiticeira Escarlata

Quando o nosso artista de capa criou esta Kitsune, ele se inspirou em uma personagem da Marvel, a Wanda, conhecida também como a Feiticeira Escarlata. Entre seus poderes iniciais estão a capacidade de metamorfose e de controle da magia do caos. Por isso mesmo ela é um ser capaz de alterar a realidade e possui extremo poder. Porém, um dos seus outros atributos é de ser manipulada por vilões e, contra a sua vontade, Wanda acaba passando para o lado mal da história por diversas vezes. Pensando bem, a Feiticeira Escarlata e Kitsune são muito parecidas.

Embora o arquétipo de “*Femme fatale*” (Mulher Fatal) tenha forte ligação com Kitsune, a sua imagem também está ligada a sabedoria da velhice e, por isso mesmo, ela é uma verdadeira velha sábia, outro arquétipo muito conhecido. Os velhos sábios aprendem a agir como a natureza, que não é nem boa nem má, mas convenhamos que 1.000 anos de experiência com certeza ativa a esperteza de usar o conhecimento acumulado neste tempo a seu favor.

A Metamorfose em Nós

Um símbolo mitológico, que surge ao longo do tempo e ganha força com sua popularização, sempre fala algo

da alma humana, assim como toda a mitologia. Agora, vamos pensar o que Kitsune fala sobre nós?

Mas vamos começar com um lembrete: embora Kitsune seja um ser ligado ao feminino ela não fala apenas das mulheres, pois dentro de cada homem existe uma contraparte feminina, chamada *anima* assim como dentro de cada mulher existe uma contraparte masculina chamada *ânimus*. Esta é a famosa teoria do psiquiatra Carl Gustav Jung, onde a função dos opostos do masculino / feminino age dentro de nós. Assim, quando falarmos sobre Kitsune, abarcaremos a todos.

A primeira característica a ser explorada é a esperteza da Kitsune. O termo esperto pode ser visto muitas vezes como alguém que tira vantagem sobre o outro. Neste caso, temos um sentido de maldade, pois para que alguém consiga uma benesse para si, precisa gerar um prejuízo para o outro. Pegando por base Naruto, vamos imaginar como a nossa Kitsune tem agido? Será que quando temos a oportunidade, acabamos mudando quem nós somos e nos conectando com esse lado que nos faz perder as estribeiras dos valores e simplesmente tirar vantagem? O I´Ching, o livro das mutações da sabedoria chi-

nesa, tem um dos hexagramas que diz que é preciso começar a distribuir as riquezas antes de ganharmos todas elas. Isso é tido como esperteza pelos orientais, uma vez que agradecer é de fato gerar prosperidade para o momento seguinte. Além disso, segundo Nitobe (2019), o código de ética dos samurais japoneses, chamado *Bushido*, traz o suicídio como um ato de certa esperteza, pois diante da morte é preciso mostrar sua honra e coragem, uma vez que somente obtendo uma morte honrada é que os benefícios celestes estarão garantidos ao herói. Por isso mesmo, nem sempre a esperteza tem apenas esse lado de tirar vantagem dos outros, mas também um lado que visa antecipar os ganhos futuros por meio do sacrifício atual.

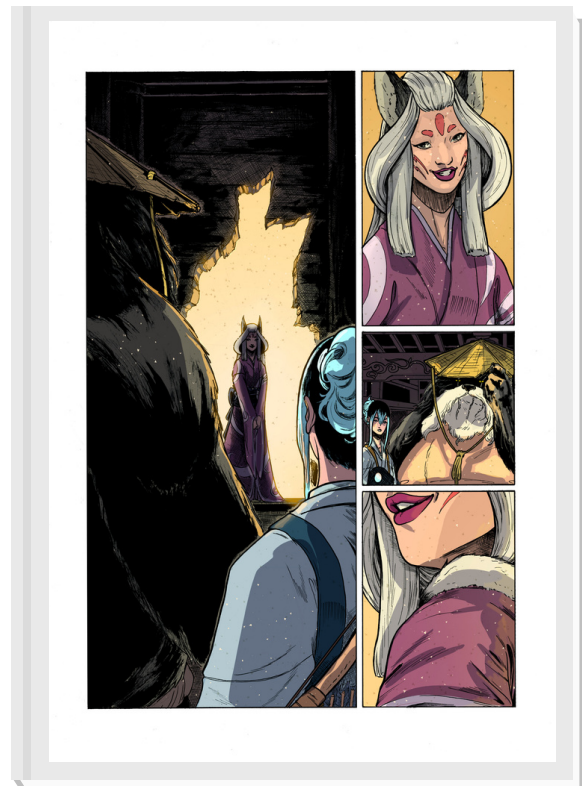
Outra característica de Kitsune é a sabedoria. A sabedoria da experiência de vida é aquela que dura para sempre, porque ela é conquistada e não pode ser retirada de nós. A nossa sociedade tem o costume do desprezo pelos mais velhos, principalmente no mercado de trabalho. Porém, quando observamos uma orquestra sinfônica, temos pessoas experientes ali, que já executaram as mesmas músicas milhares de vezes e, por isso, atingiram a interpretação mais bem-

feita que poderíamos ouvir. Quando esta mitologia fala que ao atingir 1000 anos uma Kitsune ganha o poder da visão infinita e de falar com os céus, isso quer dizer que diante de uma situação que parece perdida, ela é capaz de sempre enxergar uma alternativa. A visão infinita nos faz jamais desistir e resolver qualquer situação que se apresente, por mais complexa que pareça. Além disso, falar com os céus é estar em dia com nosso espírito, que não tem nada a ver com a questão religiosa, mas tem a ver com o fato de estarmos atendendo aos desejos da nossa alma, a verdadeira condutora da nossa vida. Na psicologia analítica, o inconsciente pode ser o caminho para se atingir a alma, ou o que a alma deseja e, se nos desviamos deste caminho, não conseguiremos ser felizes.

Agora falando do poder da beleza sedutora das Kitsunes: a beleza pode ser uma questão simplesmente de imagem, aparência, das máscaras que usamos ou pode ser a beleza interior, a beleza da alma. No caso das Kitsunes, a beleza da raposa como animal é diferente da beleza da mulher, na qual ela se metamorfoseia. Parafraseando Nietzsche no livro "Além do Bem e do Mal": "a ovelha odeia o lobo, mas o lobo ama a ovelha, pois ela lhe serve muito bem"

Uma raposa tem sua beleza para seus propósitos como animal, para reprodução e sobrevivência, mas quando Kitsune assume a forma humana, ela está se disfarçando e nesta forma, os homens a enxergam bela por fora, mas diante do espelho das nossas almas, ela aparece feia, pois a beleza de uma raposa “não serve bem aos humanos”. No mito japonês de Amaterasu, ela se esconde em uma caverna retirando a luz do sol do mundo, mas quando sai, vê algo belíssimo refletido no espelho: ela mesma! Por isso, ela se apaixona pelo que a vida tem a oferecer novamente.

Sempre que olhamos para um espelho, o que vemos é apenas nós mesmo, mesmo que seja um lado nosso que ainda não conheçamos. Com isso, uma das visões possíveis é de que nem sempre aquilo que parece belo para uns será belo para outros, mas sempre será possível disfarçar a beleza, embora isso seja temporário, como acontece no conto da Cinderela. O assunto da beleza renderia outro artigo à parte, mas acho que aqui podemos deixar em aberto aos leitores quais os entendimentos que cada pode ter sobre o mito da beleza em Kitsune.



Imagens da HQ Tengu Vol.III

Para finalizar, é preciso lembrar como as Kitsunes são poderosas, mas isso é apenas uma junção de sua es-
perteza e inteligência, sabedoria de
experiência e capacidade de trabalhar
sua imagem e de se conectar com seu
propósito e com a sua beleza interna.
Cada um de nós temos um caminho e
seja como Kitsune, Wanda ou outra
personagem simbólica, o auto-
conhecimento sempre será uma
ferramenta para compreender quais
são as metamorfoses pelas quais
passamos e para quais delas estamos
preparados. Raul Seixas já dizia que
as metamorfoses são importantes e
que devemos vibrar diante da
oportunidade de mudar.

Enquanto escrevo este artigo muita
coisa muda na minha vida... E você
leitor, o que muda na sua enquanto
está lendo? É preciso sempre nos
lembrar de que Kitsune é poderosa
demais para resistirmos à ela, então a
dica é se entregar as suas metamor-
foses para, com o tempo, adquirimos
também os poderes das nossas "Nove
Caudas".

REFERÊNCIAS

- ANESAKI, M. Mitología Japonesa – Leyendas, Mitos Y Folclore Del Japón Antiguo. Createspace Independent Publishing Platform: Amazônia Editorial, 2015.
- NITOBÉ, I. O Caminho do Samurai. São Paulo: Pé da Letra, 2019.
- PEREIRA, L. Tengu, Vol. 3. São Paulo: Odisséia, 2019.
- RAMOS, D. (et. As.). Os animais e a psique: volume 2: asno, camelo, gato, golfinho, morcedo, raposa, rato. Ilustração Fernando Souza. São Paulo: Summus, 2017.



Imagem da HQ Tengu Vol.III

DE TORRES, TEARES E TENDAS: TECENDO MITOLOGIA E HISTÓRIAS*

POR ONEIDE DEPRET



Athena - Arte de Luca Scaini

**Artigo adaptado a partir da monografia para a Esp. em Mitologia Criativa, Contos de Fadas e Psicologia Analítica, orientado por Patrícia Pinna Bernardo.*

Joseph Campbell (1990), renomado mitólogo, diz que ao trilharmos o caminho do herói - ou processo de individuação, para Jung - nos aproximamos de toda a humanidade. Acreditando que as histórias que nos tocam fornecem pistas para encontrarmos nossos próprios caminhos, espero que estas reflexões possam inspirar o leitor a olhar para suas histórias prediletas com atenção e carinho, sabendo que nelas podem estar o mapa e as chaves que o levarão ao seu tesouro.

Durante duas décadas de vivência profissional em Psicologia, atuei em diferentes áreas relacionadas à Saúde e à Educação, tanto no setor público quanto no privado. E, após vários anos de prática psicoterapêutica, senti a necessidade de buscar novas referências e possibilidades de atuação, o que me levou a ingressar no curso de especialização em Arteterapia. Revendo agora esse processo, percebo que já tinha como parâmetro idealizado de atuação uma imagem que se tornou bastante significativa para mim, inspirada no filme *Colcha de Retalhos*.

Escolhendo os fios: reflexões sobre a tecelagem manual

Recorro a Chevalier e Gheerbrant (1990, p. 872) para falar da tecelagem do ponto de vista simbólico: “na tradição do Islã, o tear simboliza a estrutura e o movimento do universo. [...] O rolo de cima recebe o nome de rolo do céu, o de baixo representa a terra. [...] quatro pedaços de madeira simbolizam todo o universo”. Segundo os autores, tecido, tear, roca, fuso e atividades como fiar ou tecer são todos símbolos do destino e designam tudo o que rege ou afeta o destino dos homens. “Tecer é criar novas formas.”

Atena, na Mitologia grega, é a deusa que ensinou à humanidade, entre outras técnicas, a tecelagem (BOLEN, 2005). Faz sentido: tecer exige estratégia, planejamento, organização, atributos da deusa da sabedoria e da guerra, além de paciência...

Agora, recorro à minha própria experiência para falar da tecelagem manual concretamente. O urdume ou urdidura é a base do tecido, se constitui de muitos fios cortados com o mesmo tamanho e dispostos meticulosamente, ordenados segundo um esquema pré-estabelecido e fixados nas duas traves (bobinas) do tear. O número e comprimento dos fios são calculados dependendo das dimen-

sões que se pretende que a peça finalizada tenha. Definido e colocado no tear, o urdume não é mais alterado. Ele é o suporte do tecido e, dependendo da técnica utilizada, pode desaparecer na peça pronta. Faço um paralelo com o destino, com a linha da vida, pois alguns aspectos da nossa vida são fundantes, previamente dados, imutáveis: condições de nascimento e infância, constituição física, família de origem, para falar de alguns. Formam a nossa base, embora nem sempre estejamos conscientes disso. Mas depois a individualidade, a criatividade e habilidade do artesão podem se manifestar: iniciamos a trama, onde podemos escolher a qualidade, a cor, a textura dos fios utilizados. Estes podem ser alterados, trocados, acrescentados, substituídos a qualquer tempo. Podemos também colocar apetrechos, intercalar com materiais diversos, incorporados ao bel prazer do tecelão, tanto enriquecendo, quanto às vezes, sobrecarregando o aspecto final. A trama pode até ser “desmanchada” para acertar algo que “não deu certo” ou não nos agradou. Parecem corresponder aos fatos, às decisões e atitudes que, conscientemente ou não, escolhemos e vivemos as consequências. Mas sempre

podemos nos responsabilizar por elas e, tomando os fios da vida nas mãos, recomeçar, de modo diferente, mais compatível com o momento vivido.

É o que faz a Moça Tecelã da história criada por Marina Colasanti, quando não se sente satisfeita com o rumo que sua vida tomou.

Aliás, além desta, são muitas as histórias que fazem a relação entre o que vivemos, a trama da nossa vida e os trabalhos com fios, como bordado, costura ou tecelagem, a começar pelo mito das três fiandeiras gregas do destino, as Moiras.

Tecendo comentários: correlações entre o tecer, a escrita e as histórias

É interessante notar as inúmeras correlações entre a tecelagem, a escrita e as histórias. Muitos termos e expressões correntes denotam essa relação. Falamos da trama (teitura) do tecido e da trama (enredo) de uma história; quando esquecemos o que estávamos contando ou perdemos o raciocínio, falamos que perdemos o fio da meada, novela é termo correlato a novelo, e por aí vai ...

Ana Maria Machado inicia seu artigo *O Tao da Teia* (2003) nos contando sobre a experiência que tivera com a filha pequena de assistir uma aranha a formar sua teia e segue discorrendo sobre as correspondências que men-

cionei e outras entre “textos e têxteis”. A autora fala que desde tempos remotos as mulheres se reuniam em “espaços de fiação e tecelagem, predominantemente femininos, onde muitas vezes os homens vinham também se reunir no fim do dia para ouvir histórias, [e que] constituíam, portanto, um recinto que associava a criação de têxteis e de textos” (p.182).

Patricia P. Bernardo (2008) esclarece que o trabalho com fios está associado ao elemento ar e tem correlação simbólica com as histórias. Por exemplo, a atividade de costurar, simbolicamente, pode ser relacionada a vínculos e história de vida: envolve afetos e separações, uniões e cortes, “atar e desatar” relações, unir com pontos e cortar os fios: a própria costura. A autora ensina que o trabalho com histórias sempre remete à própria história, pois promove um olhar distanciado e abrangente da situação que se está vivenciando, permitindo que se vislumbre saídas e novas possibilidades.

Este sentido fica claro no filme que mencionei no início do artigo, pois no filme, durante a feitura da Colcha, as mulheres puderam reatar laços, resgatar memórias, ressignificar experiências, recompor a linha da vida, enfim, tecer novas tramas vivenciais.

Também Adélia B. de Meneses (2004) enfatiza a relação entre a trama das histórias e a tradição das mulheres fiandeiras e tecelãs gregas, ao relacioná-las a Sherazade, a astuciosa “mulher que tece narrativas intermináveis, e que nesse fio prende o seu homem e vence seu poder” (p. 43). Em suas palavras:

“Penso sobretudo em Penélope, de quem já se disse que é tão astuciosa quanto seu marido, Ulisses, tecendo infundavelmente o manto com o qual afastará os pretendentes à sua mão, enquanto espera a volta do seu homem. Mas há também Aracnê, que desafia a deusa Atena na arte da tapeçaria e acaba transformada em aranha; e Ariadne, que com seu fio ajuda Teseu a vencer o Labirinto; e há as Parcas, que tecem a trama dos destinos humanos: a tecelagem é uma arte feminina” (MENESES, 2004, p. 43).

Um conceito importante quando se pensa no uso das histórias como forma de retramar o próprio destino é o de mito pessoal, abordado por Feinstein e Krippner. Para estes autores, “se não temos conhecimento da nossa mitologia pessoal, somos por ela levados de uma forma inconsciente”. Isso se dá porque nossa consciência é estruturada por nossos mitos pessoais, influenciando

nossa percepção e os caminhos que seguiremos. Afirmam ainda que “confundimos aquilo que existe objetivamente no mundo com a imagem do mundo que as nossas lentes distorcidas nos fornecem” (1994, p.11).

Angwin (1996) complementa o que foi exposto, esclarecendo que não se trata de um mito, mas de um sistema de mitos que tenha relação com as questões centrais da vida de uma pessoa, formado por histórias que se complementam ou contradizem. De qualquer maneira, podem servir como pistas, como chaves, que “por falarem tanto a nosso subconsciente, [...] têm a propriedade tanto de limitar-nos quanto de libertar-nos, a depender de quais sejam e do grau de identificação (sempre inconsciente) que estabelecemos com eles” (p.121).

Assim, descobrimos que o “mito que representa nosso sistema pessoal de crenças pode ajudar-nos a identificar o ponto ao qual estamos presos, além de dar-nos a opção de redesenhar nossos mapas” (ANGWIN, 1996, p.122), ou, como disse antes, “desmanchar” o que já não nos serve e tecer novas tramas existenciais.

Torres, teares e tendas: histórias e aplicações

Gostaria agora de falar sobre as torres e tendas. Desde que me ocor-

reu este tema, pensei no título. Talvez porque as histórias que mais me tocaram e pretendo apresentar aqui tragam esses elementos.

Rapunzel era meu conto preferido na infância, ela vivia numa torre, aparentemente confortável, mas presa dentro dela por uma bruxa / madrinha. Diferente de outras heroínas, não foi salva pelo príncipe, mas ganhou a liberdade ao ser expulsa da torre. Também a Moça Tecelã, de quem já falei e veremos adiante, viu-se presa numa torre enquanto abria mão de seus sonhos para agradar ao companheiro. Estas imagens me remetem à Torre do Tarô, arcano número 16, que representa a destruição daquilo que foi construído, mas que passa a nos aprisionar, nos mantendo “longe do chão”; a quebra de estruturas rígidas que impedem nosso crescimento e evolução. Sendo assim, simboliza a libertação, embora muitas vezes não entendamos assim num primeiro momento... (NICHOLS, 1988).

Já a tenda, presente no conto de Fátima, a fiandeira, que também será comentado adiante, está associada à habitação dos povos nômades, é um abrigo que pode ser transportado, flexível, favorece as mudanças, num constante processo de evolução. É interessante observar que nessa his-

tória havia a profecia de que uma mulher estrangeira faria uma tenda especial para o Imperador, autoridade máxima do local. Fátima foi essa mulher criativa e habilidosa, experiente depois de sofrer tantos revezes e passar por tantos lugares.

Chevalier e Gheerbrant (1990, p. 888), a respeito da torre, falam que a construção de uma remete à ideia de “porta do céu, cujo objetivo era restabelecer por um artifício o eixo primordial, rompido, e por ele elevar-se até a morada dos 24 Deuses”. Porém, esse sentido se perverteu para representar o orgulho humano, na tentativa de subir à altura da divindade. Bem semelhante ao simbolismo da torre do Tarô. Já a tenda, tem um significado cósmico: “a imagem da calota celeste. A tenda simboliza a presença do céu sobre a terra, a proteção do Pai” (p.877).

Dito isto, vamos às histórias!

Na monografia para o curso de especialização em Mitologia criativa, contos de fadas e psicologia analítica tive como proposta trazer histórias que têm em comum heroínas cujas vidas são correlacionadas ao atributo de tecer, propondo atividades arteterapêuticas que podem ser associadas a elas, a fim de auxiliar a ampliação de consciência e a obtenção de recursos psíquicos adequados ao enfren-

tamento de questões existenciais e períodos de crise. Neste artigo apresento umas das atividades:

Com tantas associações possíveis entre textos e têxteis, proponho a escrita criativa como uma possibilidade de atividade expressiva, a partir de imagens correlacionadas. Guttman (2004) apresenta formas de estimular a escrita em contexto terapêutico, visando “trazer à tona questões da própria pessoa, que por meio das histórias e de seus personagens, contextos e ações, projetam as particularidades de cada um” (p.261).

Gilka Girardello (2013), professora de disciplinas ligadas à produção textual, fala de um exercício que propõe aos estudantes de pós-graduação como forma de “destravar” a escrita, mostrando a necessidade e “importância da liberdade nas primeiras etapas da escrita de um texto”, mesmo quando a intenção final é a produção de texto acadêmico (p.294). A autora orienta os alunos a manter “a mão em movimento”, escrevendo sem parar por 10 minutos, sem se preocupar com gramática. O importante é deixar que o texto flua, sem crítica (p.295).

Tive oportunidade de vivenciar atividade semelhante em um curso de escrita criativa associada à fotografia: era proposto que cada pessoa esco-

lhesse uma imagem entre as diversas apresentadas e, inspirada por ela, escrevesse de forma contínua, sem pensar e sem crítica, por um tempo mínimo de 10 minutos, buscando manter o fluxo ininterrupto da escrita.

Vários colegas se propuseram a fazer a leitura dos seus trabalhos, e pude observar que os textos elaborados dessa forma tratavam de forma criativa e simbólica, de questões bastante pessoais, algo incomum em um grupo que não se conhecia previamente.

Propondo novas tramas: tantas outras histórias poderiam ser mencionadas aqui, mas seria uma tarefa interminável. Portanto, vou limitar-me a sugerir algumas que têm relação com nosso tema.

São elas:

* **O quadro de pano.** Traz a história de uma pobre viúva que um dia se propõe a tecer um quadro de pano, inspirado em uma bela paisagem, que vira um quadro. Trabalhando durante o dia para garantir a subsistência e à noite para realizar seu sonho, sua produção é levada pelo vento até o país das fadas. Daí começa a aventura para recuperá-lo, terminando por se tornar realidade.

Segundo Jette Bonaventure (1992), este conto mostra a importância de

criar, sonhar, ter fantasias, e as transformações que podem ocorrer quando se permite realizar algo apenas por prazer.

Duas histórias similares, variações do mesmo tema são: **O bordado encantado**, de Edmir Perrotti (2002) e **O brocado de seda**, conto de origem chinesa recontado por Tanya R. Batt (2012).

***Os sete velos.** Pode parecer estranho mencionar este conto, já que nele não há personagem feminina, mas parece que é essa ausência que se busca suprir. Conto de origem africana, fala de sete irmãos que vivem brigando por qualquer motivo. Quando o pai deles falece, deixa-lhes sete velos de fio de seda e as instruções de que só poderiam receber sua herança se fossem capazes de, em apenas um dia, transformarem esse material em ouro. Os irmãos conseguem realizar a proeza ao trabalharem juntos, construindo um tear e confeccionando um belo tecido colorido para vendê-lo a preço de ouro. No final, os irmãos ensinam sua arte aos habitantes da aldeia. Parece que resgatar o atributo feminino representado pelo tecer permitiu a cooperação e construção de vínculos, que mais tarde se refletiu na transformação da vida de toda a comunidade.

***As três fadas.** Outra história recon-tada por Tanya R. Batt (2012) no livro *O Tecido dos Contos Maravilhosos: Contos de Lugares Distantes*. Aliás, todo o livro apresenta lindos contos associados a tecidos originários de várias regiões do mundo. Vale a leitura! Segundo a autora, este conto de origem sueca, seria uma variante de **As três fiandeiras**, dos irmãos Grimm, e lembra a conhecida história de **Rumpelstiltskin**. Nele, uma bela moça que não sabe e nem gosta de fiar, tecer ou costurar é tida como uma hábil artesã e precisa mostrar estas habilidades para a Rainha, que lhe promete o filho em casamento como recompensa. É ajudada por três velhas fadas, que, ao contrário do terrível duende, apenas lhe pedem que sejam convidadas especiais no seu casamento.

***A colcha de retalhos**, de Conceil C. da Silva e Nye Ribeiro (2010) é uma singela história que fala do carinho e cumplicidade entre uma avó e seu neto. A velha senhora começa a produzir uma colcha de retalhos, estes provenientes das várias roupas que já costurara para familiares queridos, dentre estes, estão alguns que não estão mais neste mundo e o próprio menino. Ao recordar as situações e pessoas, a senhora se emociona, explicando para ele que se trata

de saudade. Ao ganhar a colcha de presente, o garoto se lembra da avó com carinho e vai encontrá-la, dizendo já ter entendido o que é a saudade.

***Ponto a ponto**, de Ana Maria Machado (1998). Belo livro, ilustrado por bordados, costuras e retalhos. Fala de um fiapo de voz, voz de mulher, voz de rezar, de ninar criança, de cantar à beira do rio, de contar histórias, muitas histórias! Cada noite, uma história: de rainhas e heroínas, como Penélope e Ariadne, ou de gente simples, como a camponesa que teve que prometer o filho ao malvado duende. Falando sobre essas mulheres, foi se lembrando de outras em sua vida, da mãe, da avó, e pouco a pouco foi percebendo que, se juntando a outros fios, poderia criar um mundo novo e diferente!!

Arrematando: Considerações finais

Como Penélope, poderia ficar aqui tecendo, ou melhor, escrevendo e buscando histórias indefinidamente, mas já é hora de arrematar, colocar um ponto final e abrir espaço para novas narrativas!!

Quem sabe esse texto tecido com carinho possa ter inspirado a você, leitor, a remexer no porão ou sótão, a procura de belas histórias, relem-

brando as que conhece e abrindo-se para novas, com a certeza de que assim estará contribuindo para seu próprio crescimento e de toda a humanidade!

Assim espero!!

REFERÊNCIAS

- ANGWIN, R. Cavalgando o dragão – o mito e a jornada interior. São Paulo: Cultrix, 1996.
- BATT, T. R., GRIFFIN, R. O Tecido dos Contos Maravilhosos: Contos de Lugares Distantes. São Paulo: Ed. WMF Martins Fontes, 2012.
- BERNARDO. P. P. A prática da psicoterapia: correlações entre temas e recursos. Vol.1: Temas centrais em arteterapia. São Paulo: Edição do Autor, 2008.
- BONAVENTURE: O que conta o conto? São Paulo: Edições Paulinas, 1992.
- BOLEN, J. S. As deusas e a mulher: nova psicologia das mulheres. São Paulo: Paulus, 2005.
- CAMPBELL, J. O Poder do Mito. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CHEVALIER, J. e GHEERBRANT. A. Dicionário de Símbolos. Rio de Janeiro: José Olympio, 1990.
- COLASANTI, M. A Moça Tecelã. São Paulo: Global, 2004.
- DEPRET, O. R. Arteterapia: as deusas gregas e o “fazer arte” num processo de autoconhecimento ou “como fazer uma Colcha de Retalhos”. São Paulo, 2005. Monografia (Pós-graduação Lato Sensu em Arteterapia). UNIP. ____.
- Participando de um processo de Arteterapia: uma vivência surpreendente, gratificante e terapêutica para o profissional de saúde. São Paulo, 2015. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Escola Paulista de Enfermagem, Universidade Federal de São Paulo.
- FEINSTEIN, D.; KRIPPNER, S. Mitologia Pessoal: A Psicologia Evolutiva do Self. São Paulo: Cultrix, 1994.
- GIRARDELLO, G. A escrita antes do texto: de cozinhas, teares e ateliês. Em: BIANCHETTI, L.; MEKSENAS, P. (orgs.). A trama do conhecimento. Teoria, método e escrita em ciência e pesquisa. Campinas, SP: Papyrus, 2013.
- GUTTMANN, M. A criação literária na arteterapia (nas páginas das histórias e da poesia). Em: CIORNAL, S. (org.). Percursos em arteterapia: ateliê terapêutico, arteterapia no trabalho comunitário, trabalho plástico e linguagem expressiva, arteterapia e história

- da arte. São Paulo: Summus, 2004. V. 63.
- JUNG, C. G. A Natureza da Psique. Petrópolis, RJ: Vozes, 1986.
 - MACHADO, A. M. O Tao da teia: sobre textos e têxteis. Estud. av. São Paulo, v. 17, n. 49, p. 173-196, dezembro de 2003. Disponível em . acesso em 30 jul. 2019. <http://dx.doi.org/10.1590/S0103-40142003000300011> _____
 - Ponto a Ponto. São Paulo: Berlendis & Vertecchia Editores, 1998.
 - PERROTTI, E. O Bordado Encantado. São Paulo: Paulinas, 2002.
 - MACHADO, R. O Violino Cigano e outros contos de mulheres sábias. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
 - MENESES. A. B. Do Poder da Palavra. Ensaios de Literatura e Psicanálise. São Paulo: Duas Cidades, 2004.
 - NICHOLS, S. Jung e o Tarô: uma jornada arquetípica. São Paulo: Cultrix, 1988.
 - PERROTTI, E. O Bordado Encantado. São Paulo: Paulinas, 2002.
 - SILVA, C. C., RIBEIRO, N. A Colcha de Retalhos. São Paulo: Editora do Brasil, 2010.



O MITO DA SAUDADE

POR MIRIAM RABELLO

Em um tempo longínquo, onde as pessoas viviam mais de 300 luas, encontrar alimentos era supra importante. A supremacia se dava pela insana sobrevivência aos tempos selvagens, em que tudo era inóspito. Apesar da grandeza da natureza, o homem não aprendera a falar a Língua da Grande Mãe.

Nesse mesmo tempo, as pessoas guerreavam pela sobrevivência. Os nômades não tinham aprendido com Gaia a cuidar do chão, a regar a terra, cultivar e colher. Não semeavam, e assim, de tempos em tempos migravam para outras paragens.

A luta pela sobrevivência era ardil, toda alma viva precisava entender os ciclos da vida e a incansável necessidade de sobreviver.

Contudo, viviam por muito tempo... anos a fio...

Um dia, cansados da vida nômade, conversaram com a terra, e o Grande Ancião deitou o ouvido no solo e ouviu seus segredos.

Gaia respondeu, abrindo uma fenda profunda em forma de penhasco, a terra tremia e fazia surgir todo tipo de forma ondulante. Choveu incessantemente. O vento corria por entre os cabelos, alisava o rosto das crianças e voltava ao céu.

De repente, o verde cresceu em grande profusão e tingiu o horizonte. Montanhas surgiram, e entre elas despontou a grande árvore da vida, rasgando o solo com suas profundas raízes.

Gaia falou, através da árvore da vida, que ela tinha dado tempo para que todos se acostumassem com a Saudade. A troca tinha sido feita com a entrega da colheita. Não precisavam mais migrar, deslocar-se atrás de alimentos, mas para sempre ela ficaria com as recordações, as lembranças, as memórias sublimes, as pessoas que amavam e eles receberiam a Saudade para colocar nesse lugar vazio.

A Saudade, por sua vez, entrou nos corações e deixou sua marca, pois só carrega cicatrizes quem muito viveu e amou.

Assim, a Saudade tomou seu lugar, e foi dessa maneira abstrata que começamos a aprender a entender os ciclos e ritmos da vida.

NOTAS

A segunda divindade primordial segundo a mitologia grega, surgiu apenas depois de Caos, representando a Terra. Gaia, com uma enorme potencialidade geradora, gera pontos, montanhas e seu principal filho e posterior esposo, Urano. Com Urano, que representa os céus, Gaia tem vários filhos.

Chang'e, também chamada de Chang-o, Heng'e ou Heng-o, é a deusa e guardiã chinesa da lua. Seus mitos possuem grandes variações, mas que contam a mesma história com diferentes finais, a história de seu amor com o lendário arqueiro Hou Yi. Chang'e recebeu em sua morada o lendário Coelho de Jade "Yu Te" ou "Yutu".

REFERÊNCIAS

- Site Mundo Educação pesquisado em 16/03/22 às 05h24. <<https://m.brasilescola.uol.com.br/mitologia/gaia.htm#:~:text=Mitologia,-Gaia%20representa%20a&text=Gaia%2C%20a%20segunda%20divindade%20primordial,c%C3%A9us%2C%20Gaia%20tem%20v%C3%A1rios%20filhos.>>
- OLIVEIRA, Ricardo Sakamoto J., Descobrir Divindades - Chang'e a Deusa da Lua, pesquisado em 16/03/2022 às 05h41. <<https://templodeanubis.wordpress.com/2019/02/08/descobrendo-divindades-change-a-deusa-da-lua/>>

O NÚMERO 6: MITOLOGIA E NUMEROLOGIA CABALÍSTICA

POR ESTEVAM CERVONE

Em primeiro lugar gostaria de agradecer ao meu Pai João Cervone que me incentivou na leitura e pesquisa e me ensinaram muito do que sei e minha mãe Adélia França de Souza que me ensinou a ser perseverante.

A Numerologia Cabalística tem por base o significado das letras e seus sons correspondentes, utiliza uma tabela numérica em associação com as letras do alfabeto originado do Hebraico (íídiche, uma mistura de várias línguas, entre elas o hebraico). Ela é um método sistematizado a partir da numerologia da Kabbalah (ou Cabala) que tem origem judaica.

No entanto, foi adotada por humanistas cristãos e místicos e se espalhou pelo mundo nos séculos XIX e XX.

Essa adoção da Numerologia Cabalística também pelos cristãos mostra que ela ultrapassa qualquer crença de magia e se fundamenta em resultados lógicos que trabalham diretamente com a força energética.

Estamos no ano de 2022 (2+0+2+2)=6

Vou escrever sobre o número seis que os babilônios consideravam como um número sagrado, e por isso, dividiram o céu em 36 constelações.

Para eles, o número 6 estava intimamente ligado à astrologia, especialmente à adoração do deus sol.

O número 6 (seis) na Numerologia Cabalística é relacionado à noção de destino e de estabilidade.

O Seis é a harmonia, conciliação, equilíbrio, verdade e justiça. É emotivo, companheiro, generoso, preocupado com o lar e com a comunidade, sendo estável, realista.

O seis é amistoso e idealista, sereno, tranquilo, calmo, caseiro, equilibrado, sincero, leal e muito afetivo.

Gosta da harmonia e reciprocidade, é o número do amor, união, junção, virtude, beleza e atração dos sexos. Influencia os demais, sem precisar impor-se.

Como é criativo, tem dons artísticos, podendo ser bem-sucedido nas artes cênicas, sendo bons artistas, principalmente de teatro.

O lado negativo do Seis é a ansiedade, apego excessivo, ciúme descontrolado, acomodação, instabilidade e falta de confiança em si mesmo. Gosta de fazer-se de vítima, seduzir, e está propenso aos vícios.

É o número da confusão, da incerteza no casamento, atraindo discórdias e todos os tipos de problemas.

Ele está presente na estrela de Davi — que tem seis pontas — e em diversos mitos e religiões, nelas esse número ora aparece para indicar sorte, ora para indicar azar.

Esse número é representado por 2 triângulos opostos e está relacionado

à cor azul e a pedras como safira e turquesa.

Apesar da mitologia conflitante, o número 6 na numerologia é como um porto seguro, indicando confiança e segurança.

Em algumas culturas árabes, a repetição do número 6 é um bom presságio, sendo considerado um número sagrado.

Já em algumas passagens bíblicas, o número 6 repetido 3 vezes é vulgarmente relacionado à besta.

Cabe aqui amigo leitor uma explanação importante:

O número da Besta não é 6 6 6 (meia, meia, meia), mas é 666 (seiscentos e sessenta e seis) ou $6+6+6+6...=666$ ou múltiplo de 6.

Se olharmos a Bíblia em Daniel, Capítulo 3, versículo 1, o Rei (1) Nabucodonosor mandou erguer uma imagem e obrigou que todos da Babilônia que a adorassem.

No capítulo 13, versículo 1, a Bíblia fala das dimensões desta imagem: tinha 27 metros de altura e 2,70m de largura.

Do original, escrito em aramaico, o tamanho da Estátua de Nabucodonosor é sessenta (3) côvados por 6 côvados.

Esse número tem grande importância porque na Babilônia a base da matemática era o número 6 e desde a épo-

ca da Suméria, da Mesopotâmia, e depois da Suméria, dos Elamitas (Os elamitas foram rivais dos sumérios e dos acádios, e, posteriormente, dos babilônios, na disputa pela hegemonia no Oriente).

Eles não contavam como nos contamos hoje 1.2.3.4.5...

Os algarismos arábicos, também chamados de indos-arábicos, foram criados e desenvolvidos pela Civilização do Vale do Indo (localização atual do Paquistão). Considera-se que este sistema de numeração é um dos avanços mais significativos da área da Matemática!

O sistema sexagesimal, também conhecido como sistema de numeração babilônico, necessita de 60 algarismos diferentes de 0 a 59. Para compor esses números eles usam a base 10 (utilizada no sistema de numeração decimal, o utilizado atualmente), para associar símbolos que correspondiam aos 60 “algarismos” necessários. Mas de seis em seis, assim: 6, 12, 18, 24...

Sempre múltiplos de seis. Cada parte do dedo da sua mão era um conjunto de seis.

O 6 era um número sagrado na Babilônia era o número do Panteão dos deuses da Babilônia era o número mágico de Marduk - Esta divindade

babilônica era filha de Ea (também denominado Enki).

Para os Judeus o seis [Shisha (שהשש ou 6 / I)] é o número da imperfeição, é o número incompleto e é o número humano porque Deus criou o ser humano no sexto dia. Também simboliza o mundo natural, o homem e as seis direções do Reino físico.

Para frente, para trás, à esquerda, direita, para cima e para baixo (2) Sabedoria judaica nos números.

NOTAS

- (1) Nabucodonosor, o Grande foi o segundo e o maior rei do Império Neobabilônico governando desde a morte de seu pai Nabopolassar em 605 a.C. até sua própria morte em 562 a.C.
- (2) <https://shemaysrael.com/numeros-na-biblia/>
- (3) o côvado era uma medida aproximada. Dependia do porte do indivíduo. O famoso matemático russo Yakov Perelman (1882-1942) estimava um valor médio de 45 centímetros. Há também a hipótese de 52,4 centímetros, baseada em verificações pertinentes à época de Anemenés I, que reinou entre 1891-1962 a.C. [carece de fontes]

REFERÊNCIAS

- A TORÁ / A Lei – Edição de Estudo, Integral, Bilingue na tradução da Bíblia King James Atualizada (KJA) – 3ª Ed. - São Paulo: Abba Press Editora, 2012.
- A BÍBLIA SAGRADA - versão de João Ferreira Annes d'Almeida – São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil, 1995.
- ALEXANDER, B (Trad.). O Livro das Religiões - 1ª Ed. - São Paulo: Globo Livros, 2014.
- MATT, D. O Livro Essencial da Cabala. São Paulo: Best Seller, 1995.
- ROSA, C. Numerologia Cabalística. São Paulo: ABNC, 2007.

Sites:

- https://pt.wikipedia.org/wiki/Nabucodonosor_II
- <https://www.bibliaonline.com.br/acf/dn/3>
- https://pt.wikipedia.org/wiki/Matem%C3%A1tica_babil%C3%B4nica
- <https://pt.wikipedia.org/wiki/C%C3%B4vado>
- https://pt.wikipedia.org/wiki/Numera%C3%A7%C3%A3o_babil%C3%B4nica



O ENEAGRAMA E A JORNADA HEROICA

POR FELIPE CORTÊS

A ideia da jornada heroica é algo presente em quase todas as civilizações antigas e contemporâneas. A história do homem comum que se aventura por terras desconhecidas e retorna vitorioso, é algo que fundamenta a estrutura de vários mitos e influencia a cultura até hoje. Foram muitos os estudiosos que perceberam uma verdade psicológica sob a estrutura narrativa desses mitos, mas foi Joseph Campbell que em 1949, no seu livro “O Herói de Mil Faces”, definiu de maneira mais profunda o padrão desta estrutura através do conceito do monomito.

Segundo Campbell, “o percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito”. Campbell afirma que os mitos clássi-

cos de muitas culturas seguem o seguinte padrão básico: “Um herói, vindo do mundo cotidiano, se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes”.

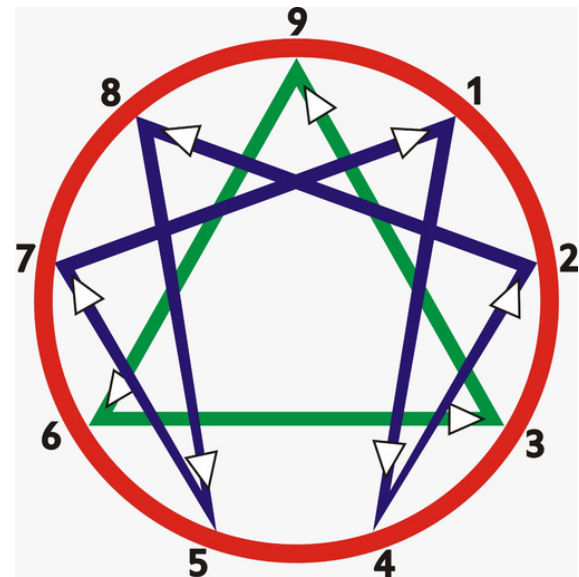
Neste livro, Campbell vai se aprofundar em todas as características dos passos dados pelos heróis em sua jornada, mas ele não apresenta claramente uma ideia de que existem etapas a serem seguidas. A estrutura da jornada do herói que é mais conhecida atualmente, com as suas 12 etapas bem definidas, foi apresentada por Christopher Vogler no seu livro “A Jornada do Escritor”. O intuito de Vogler nesta obra foi o de organizar os conceitos de Campbell através de um esquema básico que poderia ser utilizado na

produção de histórias que fossem impactantes.

Esses estudos, no entanto, apesar de serem muito conhecidos e bem elaborados, carecem muitas vezes do conhecimento a respeito dos padrões do comportamento humano, em suas diversas instâncias emocionais, físicas, racionais e espirituais. Esse conhecimento é muito importante para entendermos todas as estruturas psíquicas presentes nos mitos e por isso precisamos de ferramentas que nos ajudem a entender toda a profundidade humana que existe nessas narrativas. É nesse contexto que entra o estudo do Eneagrama na jornada heroica.

O ENEAGRAMA

O Eneagrama é um sistema milenar que foi sendo organizado através dos anos por diversas tradições culturais e religiosas, e que fala a respeito de nove padrões de comportamento. Inicialmente ele era utilizado para explicar os movimentos dos astros e a dinâmica do universo, mas depois que o homem percebeu que aquilo que ocorria no cosmos acontecia também em nós, ele passou a ser utilizado como uma incrível ferramenta de autoconhecimento. Foram várias as influências que formaram o Eneagrama como ele é hoje, mas uma



O Eneagrama

das mais importantes foi com certeza a tradição dos monges do cristianismo primitivo, com a sua doutrina das paixões, o *logismoi*. Os padres do deserto, como esses monges eram chamados, encontraram em sua busca pela experiência com o divino, estados emocionais que bloqueavam esse caminho, como pecados ou paixões que levavam o monge para longe do contato com o transcendente. Mais tarde esses estados serviram de base para a estruturação dos 7 pecados capitais, mas inicialmente eles eram nove: preguiça, luxúria, gula, medo, cobiça, melancolia, vaidade, orgulho e ira. No Eneagrama utilizamos o conceito das paixões para explicar os padrões de comportamento dos nove tipos de personalidade, cada um possuindo em si a

tendência de ser mais influenciado por uma determinada paixão. A seguir utilizarei os conceitos das paixões no Eneagrama, as teorias de Campbell, e as etapas da jornada do herói de Vogler, para apresentar as nove estações na jornada heroica, cada uma com sua proposta e desafio a ser enfrentado.

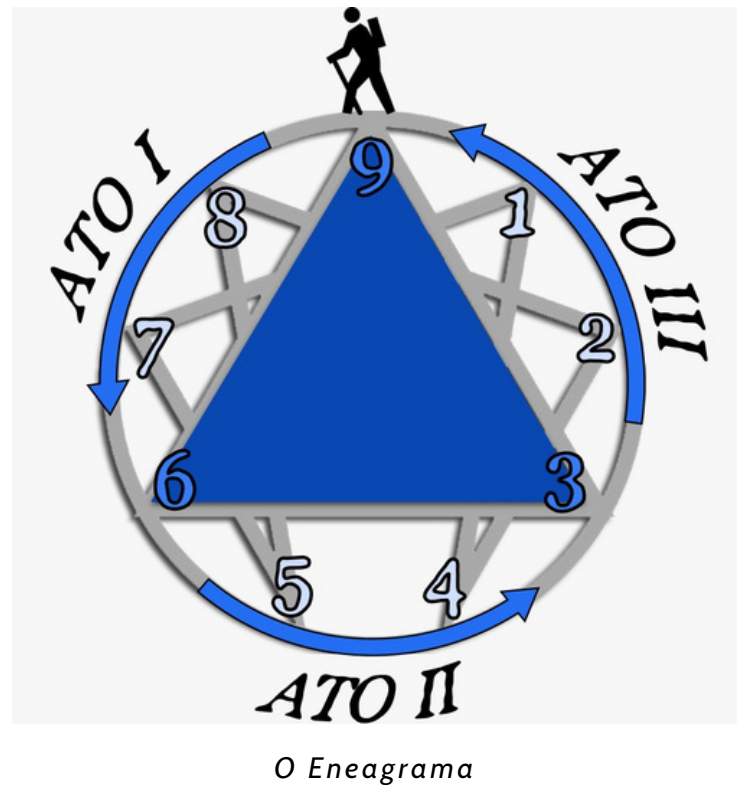
ATO I: OS PRIMEIROS PASSOS

APRESENTAÇÃO / PARTIDA / SEPARAÇÃO

Nesta primeira parte da jornada o herói recebe um chamado para atravessar o primeiro limiar que dá acesso a um mundo totalmente novo e cheio de aventuras. Nesse lugar ele ainda é uma pessoa comum, vivendo em um mundo comum e imerso na rotina do seu cotidiano. Algo então acontece e ele é impelido a sair em uma jornada. Este chamado para a aventura pode até ser negado pelo herói em potencial, mas muitas vezes ele entra mesmo contra a sua vontade ou então tem a ajuda de um grande sábio, como um mentor, que o auxilia a encontrar a força necessária para seguir em frente.

Este primeiro momento remete a etapa da separação nos ritos de passagem das sociedades primitivas,

quando os jovens eram retirados do seio familiar para serem iniciados, seja na caça, na guerra ou nas artes xamânicas. Assim essa partida ou separação indica o começo de uma aventura para um mundo desconhecido, cheio de maravilhas, segredos e terríveis desafios. Na analogia com o Eneagrama, esta parte da jornada está ligada aos padrões encontrados nos tipos 9 (Preguiça), 8 (Luxúria) e 7 (Gula).



PONTO 9: PREGUIÇA

Esse é o ponto onde toda jornada se inicia, em um mundo sossegado e pacato, onde nada acontece e tudo está aparentemente em paz. Existe um certo tédio que paira sobre essa atmosfera e algo precisa acontecer para que a história se inicie. No ponto 9 do Eneagrama existe uma aversão muito grande ao conflito. Mudar é muito difícil, pois traz uma sensação de confusão, e a estratégia inicial do herói é se anestesiar e fingir que não é com ele, e assim ele tende a recusar o chamado. Essas dificuldades, de encarar os problemas e de assumir a responsabilidade da própria vida, são características dos efeitos que a preguiça causa em nós.

O pecado da preguiça, segundo a tradição dos padres do deserto, tem a ver com o esquecimento de si e o desejo de não querer encarar os problemas. É uma preguiça espiritual, onde a pessoa acaba negligenciando a própria existência, como se fosse um espectador vendo a vida passar. Assim esse estado emocional induz a uma vida descomprometida e a pessoa acaba perdendo a vontade, anulando-se em sua zona de conforto.

Portanto esta etapa representa a travessia do mundo comum para um mundo cheio de encantos e perigos,

onde o herói irá vivenciar muitas aventuras neste lugar ainda desconhecido. O grande desafio nesta etapa é justamente o processo de saída da zona de conforto, onde precisamos encontrar o desejo pela aventura que nos fará abandonar a inércia que nos afasta da jornada.

PONTO 8: LUXÚRIA

Quando o herói decide seguir o chamado, mesmo que contra a sua vontade, ele começa a desbravar esse mundo novo e se sente inicialmente muito despreparado ou então até entusiasmado demais. Ele não faz ideia do que pode encontrar no caminho e normalmente dá de cara com algo muito maior e mais forte que ele. Devido a esta ingenuidade, ele normalmente é capturado e fica nas mãos de monstros gigantes que podem devora-lo a qualquer momento. Existe uma tendência constante de negar ou de não perceber a própria fraqueza no ponto 8 do Eneagrama. Isso leva o herói a querer dar grandes demonstrações de força logo no início da aventura, mas ao invés de o proteger isso o deixa ainda mais vulnerável. Quem não enxerga a própria fraqueza, normalmente vira presa do gigante que devora. Esse padrão, de querer dominar tudo a ponto de não perce-

ber a própria vulnerabilidade, é característico do efeito da luxúria em nós.

Luxúria vem de luxo, que é tudo aquilo que excede o necessário. Por isso podemos entendê-la como a paixão pelo excesso e pelo abuso de poder. Sob o domínio da luxúria a pessoa impõe a sua vontade de maneira bruta e violenta, tratando o outro como se fosse um mero objeto. No fundo esta atitude tem por intuito negar os sentimentos de fraqueza e vulnerabilidade que a própria pessoa sente.

Portanto esta etapa representa os primeiros passos na jornada, onde o herói passará por um grande teste que tem a função de deixá-lo atento aos perigos que existem neste mundo novo. O grande desafio neste momento é perceber o ponto de partida, e as dificuldades do caminho, sem querer igualar forças com aqueles que já vivem há muito tempo no mundo especial.

PONTO 7: GULA

Após sobreviver ao grande desafio da etapa anterior, o herói renova as suas esperanças chegando em um lugar muito alegre e festivo, e lá ele é muito bem recebido num clima de confraternização e celebração. Mas este é também um momento muito

perigoso, pois aqui ele pode se desviar da jornada sem saber que ainda há muito caminho pela frente.

No ponto 7 do Eneagrama existe um foco muito grande em fugir do sofrimento através de busca incessante por prazer. A jornada exige do herói um comprometimento e quando ele percebe que quase colocou tudo a perder logo no início da aventura, sua tendência é de querer fugir ou de buscar atalhos e saídas fáceis para os desafios virão. Esse efeito, da busca por experiências prazerosas que nos afasta do contato com o sofrimento, é característico do efeito que a gula exerce sobre nós.

A Gula é um pecado do excesso também, como uma voracidade insaciável por prazer, que não preenche e não satisfaz pois está mais ligada com a fuga da dor do que com a experiência do prazer em si. Dominada pela Gula a pessoa traga tudo e não consegue saborear nada, passando a orientar a sua vida sob a ótica dos impulsos desse espírito do consumo que não traz nada além da fome por novas experiências prazerosas.

Portanto este ponto representa um passo importante no comprometimento com a jornada, e o herói precisa decidir se quer continuar na aventura ou se prefere voltar para ca-

sa antes da hora. O desafio, portanto, é perceber que não existem atalhos ou caminhos fáceis e que a recompensa sempre chega para aqueles que estão dispostos ao sacrifício.

ATO II: O PÂNTANO CRIATIVO

CONFLITO / DESCIDA / INICIAÇÃO

Neste segundo momento o herói se aproxima de um lugar muito escuro e perigoso, e precisa atravessá-lo, como se ele fosse um segundo limiar. Normalmente essa transição aparece nas histórias como a entrada em um mundo inferior, representada pela imagem da caverna escura, do ventre da baleia ou do mundo dos mortos. É nesse lugar que se encontra o objeto de busca do herói, que pode ser tanto um poder muito grande quanto um conhecimento há muito esquecido, e para conquistar esse tesouro o herói terá que passar por uma grande provação.

Isso remete a etapa de iniciação nos ritos de passagem, onde os jovens passam várias noites presos em uma caverna, ou uma floresta escura, tendo que enfrentar os seus piores medos. Lá eles são testados a vivenciar a alienação, a privação e um sofrimento intenso, e após esta expe-

riência esses jovens adquirem uma nova visão do que é ser um indivíduo naquela sociedade. No Eneagrama, esta parte da jornada está ligada aos padrões encontrados nos tipos 6 (Medo), 5 (Cobiça) e 4 (Melancolia).

PONTO 6: MEDO

Imediatamente após assumir o compromisso da jornada, o herói sai do reino festivo e segue por um caminho que o leva a um local muito perigoso. Lá ele dá de cara com uma passagem escura para um lugar desconhecido, e fica durante muito tempo pensando se deve entrar ou não. Ou então ele pode se deparar com uma situação muito tensa e assim ser pego desprevenido. Existe um medo muito grande de ser castigado no ponto 6 e isso sempre aparece quando nos aproximamos de um lugar potencialmente perigoso. Esse é um momento decisivo para o herói e ele corre o risco de colocar tudo a perder ao fugir em debandada ou agindo de modo totalmente imprudente. Esse padrão, de ansiedade e paralização perante uma situação potencialmente perigosa, é característico do efeito do medo em nossa vida.

O pecado do medo pode descrito como uma angustia existencial, que paralisa a pessoa pelo sentimento de

solidão e impotência que ela sente perante o perigo. É uma preocupação obsessiva com o desconhecido que nos priva da verdadeira confiança e não nos deixa seguir em frente. Dominada pelo medo, a pessoa vive presa na ansiedade da expectativa, projetando cenários negativos de modo compulsivo e contradizendo a razão a todo momento.

Por isso este ponto representa uma grande travessia, em que o herói, entendendo a importância do seu sacrifício, coloca a sua vida em risco para poder encontrar e derrotar as forças que subjagam o seu reino. Portanto o desafio nesta etapa é o de não sucumbir ao medo e às projeções mentais negativas que abalam a força e a coragem para continuar no caminho.

PONTO 5: COBIÇA

Depois de entrar na caverna escura, o herói se sente completamente sozinho e vazio, como se tivesse passado por um processo de mortificação. Apesar do sentimento de esvaziamento, é neste lugar que ele encontrara algo muito valioso, como um tesouro, um grande poder ou um conhecimento oculto. Esse poder pode ser tanto encontrado antes da provação ou recebido como prêmio pela sua superação. No ponto 5 do

Eneagrama existe um sentimento grande de apego, principalmente por aquelas coisas que são tidas como valiosas. Esse é um momento em que os heróis recebem algo especial e podem se sentir presos a ele, como se não pudessem abandoná-lo. Mas o dom recebido precisa ser utilizado, pois senão a jornada terá sido em vão. Esse efeito, da busca por algo que possa preencher e do apego que impede a sua utilização, é característico do efeito da cobiça em nós.

O pecado da cobiça é a paixão pelo apego e pela posse. É o prazer de ter algo que não pode ser utilizado justamente para a manutenção desse prazer. É uma preocupação constante com aquilo que se tem, que faz com que a pessoa se identifique com suas posses para não correr o risco de se sentir vazia. Dominada pela cobiça, a pessoa não deixa a vida fluir e retém tudo de maneira obsessiva e controladora.

Esse ponto representa o encontro com uma força interior que poderá trazer a transformação tão esperada, tanto para o herói quanto para o mundo em que ele vive. Mas essa transformação só ocorrerá se esse conhecimento for compartilhado, e por isso o grande desafio nesta etapa é não se apegar aos novos poderes

adquiridos e ter a sabedoria para utiliza-los sempre que necessário.

PONTO 4: MELANCOLIA

Durante esta incursão na escuridão da caverna, o herói tem um encontro com uma entidade sombria e esse é um momento em que ele passa por uma grande provação. Essa entidade pode ser um espírito das profundezas, um monstro enganador, ou o próprio lado sombrio do herói que emerge das profundezas na tentativa de afogá-lo no reino submerso do mundo inferior. Essa sombra desperta vários sentimentos de tristeza no ponto 4 e existe uma certa sedução nesta relação, como se esse encontro fosse algo irresistível. O grande perigo é ele se identificar com essa sombra, ou seja, ser consumido por ela, pois o herói que se deixa levar por seus aspectos sombrios acaba se tornando a própria sombra. Este efeito, de ser seduzido pelos sentimentos a ponto de ser perder na depressão do vazio, é característico da ação da melancolia em nossa vida.

O pecado da melancolia gera uma tristeza profunda que é doce e bela, que vem de uma sensação de abandono emocional e que nega a pessoa tornando-a vítima dos próprios sentimentos. É um estado de desânimo constante, que nos deixa

dependentes do passado pela frustração das expectativas não correspondidas. Dominada pela melancolia, a pessoa não consegue se livrar da sensação crônica de escassez interna, retroalimentando constantemente essa sensação pela negação do próprio valor pessoal.

Portanto esse é um momento muito importante em que o herói precisa superar um grande adversário para enfim poder ressurgir das cinzas. A sombra contém aspectos ocultos do próprio herói e o grande desafio nesse momento é de conseguir integrar o que foi revelado sem ficar preso à figura da sombra.

ATO III: A RESSUREIÇÃO

RESOLUÇÃO / RETORNO / REINTEGRAÇÃO

No terceiro ato o herói atravessa novamente a fronteira do submundo e inicia o seu caminho de volta. Ele precisa aprender a utilizar os novos poderes e o conhecimento adquirido para libertar o mundo da opressão. É um momento de grande transformação, em que o herói já não é mais o mesmo, tendo que lidar com as consequências do seu retorno e enfrentar as autoridades repressivas que existem em seu mundo. Este é

um momento de um grande dilema: deve o herói seguir com a sua vida em uma retirada pacífica ou ele deverá assumir a responsabilidade de trazer a nova consciência ao mundo?

Isso remete a fase de retorno nos ritos de passagem, onde os jovens regressam do processo de iniciação transformados e assumem uma função importante na sociedade. O conhecimento adquirido na fase de iniciação será utilizado a serviço da comunidade, e aqueles que o possuem serão reconhecidos e consagrados como membros fundamentais do grupo. No Eneagrama, esta parte da jornada está ligada aos padrões encontrados nos tipos 3 (Vaidade), 2 (Orgulho) e 1 (Ira).

PONTO 3: VAIDADE

Logo após sair do mundo inferior, o herói passa por um momento crucial na sua jornada. Nessa hora aparecem forças repressivas em busca de vingança, ou o herói acaba chegando em um lugar em que fica entre a cruz e a espada. Nesse momento ele precisa decidir rápido o que fazer para não ser tragado novamente pela escuridão. Algo precisa ficar para trás e existe a certeza de que nada será como antes e é por isso que para ressurgir, o herói deve buscar uma nova identida-

de. No ponto 3 existe o grande perigo de se perder nesses novos papéis e este é um momento crítico em que o herói pode ser enganado pela vaidade e acabar tendo um fim trágico, se tornando um escravo do submundo ou até mesmo um agente do lado obscuro da força. Esse padrão, da representação pela busca do reconhecimento a qualquer custo, é próprio do efeito que a vaidade tem em nós.

O pecado da vaidade pode ser compreendido com a paixão por viver nos olhos dos outros, de não ser aquilo que se é, de ter que representar certos papéis para poder obter uma glória que no fundo é vã, pois ela não vem de dentro (vanglória). É o impulso para brilhar, mas com uma imagem sem substância, que não é verdadeira. Dominada pela vaidade a pessoa se perde na ânsia por reconhecimento e admiração se gloriando constantemente perante os outros.

Esse ponto crucial na jornada é o momento do início da realização do destino do herói que começa a partir da sua ressurreição. Para isso ele precisa tomar uma grande decisão que implica em deixar para trás certas atitudes que não condizem mais com a sua nova maneira de ser. Por isso o grande desafio nesta etapa

é perceber a verdadeira vocação e estar aberto para que ela possa transparecer a partir de dentro.

PONTO 2: ORGULHO

Assim que o herói decide o caminho a seguir, ele se depara então com algo que o deixa preso e empacado. Pode ser uma figura sedutora e acolhedora que o controla ou um monstro pegajoso que não deixa ele avançar. Assim o herói tende a se prender nas amarras de um grande complexo no ponto 2, onde ele reclama, chama atenção e exige o reconhecimento, porque no fundo acha que já tem tudo o que precisa para ser reconhecido. Ele tenta ser generoso, mas não encontra receptividade. Tenta ajudar, mas só sente ingratidão e falta de consideração. Esse padrão, de se identificar com a imagem inflada de um salvador do mundo, é típica do efeito que o orgulho tem em nós.

O pecado do orgulho é a paixão pelo engrandecimento da autoimagem, uma inflação egóica que oculta os próprios defeitos e necessidades, fazendo a pessoa se sentir insubstituível. É a recusa de enxergar a realidade pelo sentimento de autosuficiência e pela supervalorização das nossas atitudes. Sob o domínio do orgulho a pessoa não enxerga

quem ela é, considerando-se a causa primeira de si e se voltando às necessidades dos outros como forma de garantir afeto e aprovação.

Esse é um momento difícil na jornada, pois o herói precisa ter a humildade de se perceber como alguém inacabado, abrindo mão da imagem idealizada de si, para poder continuar caminhando em direção à sua missão. Por isso o desafio nesta etapa é o de não sucumbir as tentações que nos fazem crer que já somos tudo aquilo que podíamos ser.

PONTO 1: RAIVA

Após se livrar das amarras da etapa anterior, o herói se prepara para um grande confronto que poderá mudar o seu mundo para sempre. É um momento de preparação, onde o objetivo aparece de forma mais clara e o herói utiliza todos os seus conhecimentos para o grande desfecho da sua história. Existe uma raiva muito grande no ponto 1, e isso pode fazer o herói perder o controle se ela não for canalizada de forma correta, correndo-se o risco de as relações serem tiranizadas pelas frequentes explosões de fúria. Este padrão, do controle da irritação que pode explodir a qualquer momento, é característico da ira quando se instala em nós.

O pecado da Ira é como uma explosão vulcânica da raiva reprimida, que aparece sempre de uma forma “justificada” e transforma a pessoa fazendo com que ela se culpe posteriormente. É uma reação perante a frustração dos desejos não realizados, que toma conta da pessoa como se ela estivesse fora de si. Dominada pela ira a pessoa se transforma pela dificuldade em aceitar as coisas como elas são.

Esse é um desses momentos “ou vai ou racha” onde precisamos estar atentos à nossa conduta. Quantos são os heróis que de início aparecem como salvadores, mas que depois acabam virando grandes tiranos? Esse é o perigo que corre o herói que busca a transformação a qualquer custo, e por isso o grande desafio é agir assertivamente, mas sem se perder na rigidez do ressentimento.

RETORNO NO PONTO 9

Após inúmeras aventuras o herói retorna vitorioso e recebe todas as gratificações merecidas por seu empenho, esforço e trabalho. Ele é consagrado e recebe as mais altas honrarias do seu reino, tendo a certeza de que seus feitos jamais serão esquecidos e que seu nome estará escrito nos livros dos grandes heróis da história. Essa é a grande

recompensa do homem comum que decidiu se tornar um herói para o seu povo

No ponto 9 existe uma satisfação muito grande ao se completar um ciclo. O retorno ao lar, quando completamente realizado, faz com que o herói veja o mundo de uma outra forma e se sinta integrado em poder compartilhar toda a riqueza que encontrou durante a sua jornada. É a certeza de que nada foi em vão e de que sua vida foi consumada ao invés de ter sido consumida.

Esse sentimento de bem-estar enobrece a figura do herói, mas também pode acomodá-lo e então os efeitos podem se reverter a qualquer momento. Com o passar do tempo o mundo transformado acaba se tornando um mundo comum novamente e novas jornadas poderão ser necessárias no futuro. Por isso é preciso atenção, pois o herói que esquece as lições que aprendeu está fadado a repetir a mesma jornada.

Portanto é importante fazer memória da jornada e levá-la consigo para sempre estar atento às mudanças que podem ocorrer. Também é preciso saber que uma hora o herói tem que abrir o caminho para outros heróis que estão por vir, e utilizar a energia do ponto 9 para poder sair de cena, não com um sentimento de derrota,

mas sim de missão cumprida e de vida realizada.

E então... um novo ciclo se inicia.

REFERÊNCIAS

- ANGWIN, R. Cavalgando o Dragão - São Paulo: Cultrix, 1996.
- CAMPBELL, J. O Herói de mil faces - São Paulo: Pensamento, 2007.
- CHESTNUT, B. O Eneagrama Completo: O mapa definitivo para o autoconhecimento e a transformação pessoal - São Paulo: Goya, 2019.
- CUNHA, D. Coleção Eneagrama da Transformação - Fortaleza: Karuá, 2016.
- HOMERO. ODISSÉIA: Tradução Carlos Alberto Nunes - Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.
- JOHNSON, R.A. HE: A Chave de Entendimento da Psicologia Masculina - São Paulo: Mercuryo, 1995.
- TOLKIEN, J.R.R. O Hobbit: ou lá e de volta outra vez - Rio de Janeiro: Harper Collins, 2019.
- VOGLER, C. A Jornada do Escritor - São Paulo: Aleph, 2015.





LIVRO: Religião e Magia no Antigo Egito

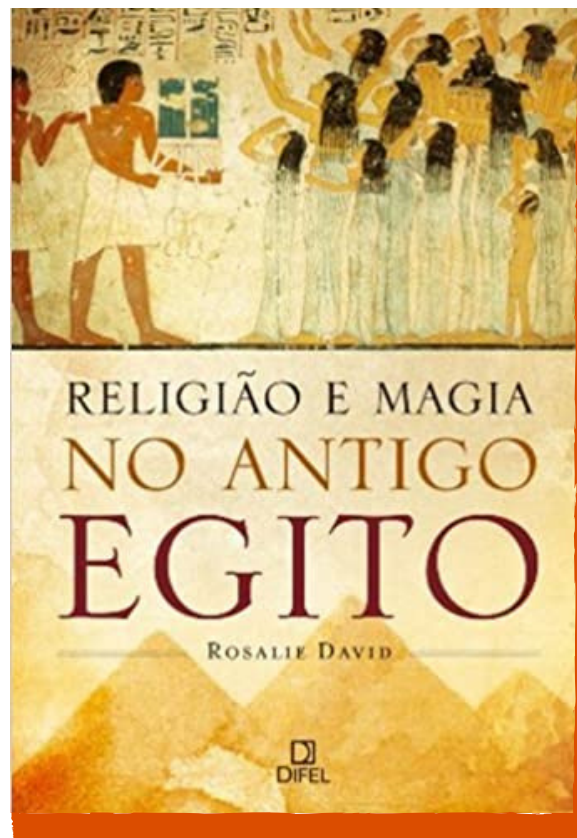
AUTOR: Ann Rosalie David

POR LARISSA DIAS

Quando me perguntam sobre livros de mitologia, eu sempre questiono se a pessoa está interessada apenas nos mitos ou na parte histórica também. Faço isso porque existem livros, como esse, que ao abordarem a parte histórica de uma civilização, nos fazem compreender os mitos existentes nela.

Quando li este livro, encontrei tudo o que buscava, pois queria saber como surgiu a primeira religião egípcia. A autora nos traz no capítulo 1 o surgimento da civilização egípcia, para depois, no capítulo 2, falar sobre o surgimento da religião. Desta forma, é possível compreender o aspecto religioso ligado ao aspecto político e social.

No capítulo 3, a autora fala sobre o culto solar, importantíssimo na mitologia egípcia, e o capítulo 4 é sobre Osíris, mostrando como ele era visto como um "deus do povo". A partir do capítulo 5 até o capítulo 8, ela inicia uma jornada, falando sobre as transações entre os diversos impérios egípcios, terminando com os reis e sacerdotes.



Em uma interessante comparação, no capítulo 9 ela discorre sobre como Grécia e Roma mantiveram relações com o Egito, e quais as influências, e, no final, traz apêndices com passagens de textos religiosos, locais de culto e um glossário muito importante.

Deste modo, para quem gosta da história ligada à mitologia, este é um livro digno dos deuses, especialmente de Thoth!



BANDA: TROPA DE SHOCK

POR DON E LARISSA DIAS

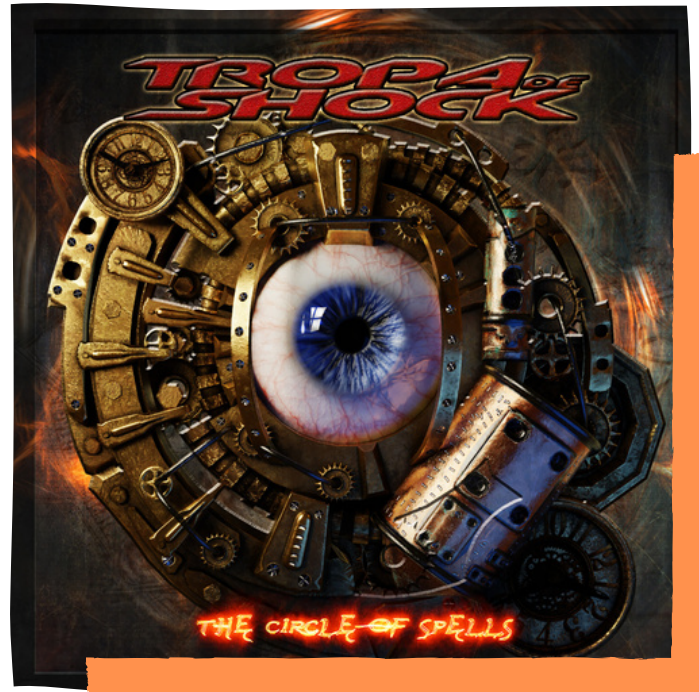
Tropa de Shock é uma banda brasileira de rock que iniciou sua carreira no ano de 1989, capitaneada pelo vocalista Don. Inicialmente, a banda fazia um som Hard Rock e letras em português. Após algum tempo, a banda decidiu mudar o estilo para Heavy Metal, com letras em inglês, e o sucesso veio com tudo! Logo no início, foi considerada o destaque dos anos 1990, com o primeiro álbum chamado "Fragmentos", em português.

Com hits cada vez mais aprimorados, a banda lançou, em março de 1997, seu segundo álbum, "Angels of eternity" (primeiro CD).

Em junho de 1998, a pedido do público, divulgou o EP "The blade of the wind", que teve grande sucesso na Europa, mesmo com apenas quatro músicas.

Em maio de 1999, lançou um novo EP, chamado "Looking for the truth".

Em setembro de 2001, veio o álbum "The Other Side", que acompanhava uma caixa com uma camiseta, adesivos, ímãs e um revista com a história da banda. Em abril de 2004 veio o álbum "Survivors", produzido



pelo alemão Conrad Ruther, com a participação de Rafael Bittencourt (guitarrista do Angra), em "Love of Angels".

Em junho de 2007 foi lançado o CD "After Twilight". A grande inovação foi a inclusão de um teclado, que não existia até o último trabalho. Com participação especial de Michael Weikath (Guitarrista de Helloween) e Edu Adarnuy (guitarrista do Dr. Sin), "After Twilight" tem 10 músicas e apresenta uma 'faixa bônus' para fãs de longa data: um remake do clássico "The blade of the Wind", do CD de

VITROLA DE ORFEU



mesmo nome. A questão abordada nesse álbum inspirou o escritor Adriano Villa, que escreveu um livro sobre o tema do CD, uma ficção científica com incríveis 354 páginas (Amazon.com).

Em maio de 2013, lançou seu oitavo trabalho, intitulado "Immortal Rage", e o jogo chamado "Gates of Sorrows - o Início " (somente para PC).

Em julho de 2015, lançou seu nono trabalho, intitulado "Inside the madness " (eleito o melhor álbum de metal do Brasil, e entre os melhores da América Latina em 2015). Em 2017, lança seu CD "QUANTUM"

No final dos anos 90, a banda tocou dois PROMOTOURS na Europa (Holanda, Alemanha, Grécia, Bélgica, Inglaterra, Itália e França), ganhando dezenas de entrevistas em páginas inteiras nas principais revistas, como Metal, Hammer, Invasor de Metal, MindView Magazine, Power Zone, Hard Rock, Metal Shock, Flash Magazine, Sétimo Sinal, Burn!, Metal Edge, além de participar de programas rádio.

Com diversas apresentações no Brasil, destaca-se a apresentação com o cantor (na turnê brasileira) Paul Di'Anno (ex-vocalista do Iron

Maiden) e várias Expomusics (principal feira de música da América Latina), tocando com Greg Bissonette (ex-Malmsteen), Dr.Sin e apresentação com Primal Fear, DC Cooper, Pink Cream 69, Overkill, entre outras. Rock in Concert Brasil, com as bandas Focus e Uriah Heep, que muitas vezes emprestou seu nome e talento para beneficiar eventos, mostrando que rock também é sinônimo de consciência. Destacamos o projeto Rock para vida (Estádio do Pacaembu (SP) e Praia Grande), que atraiu mais de 20.000 pessoas.

Em 2021 a banda lançou seu 11º álbum intitulado "The circle of spells" pela gravadora MSMetal Records.

Em diversas letras, a banda explora a figura mitológica da bruxa, que aparece em diversas culturas como, Morrigan, Baba Yaga, Circe, Hella e outras divindades que atuam no nosso imaginário. Letras como "The Forest Blair", "Wispers in the Shadows", "The Evil Queen", "Circle of Spells" e "Songs of the Night" exploram as nuances desses personagens intrigantes e envolventes. Em "Return to be Human", a questão da existência de um multiverso também é abordada!

VITROLA DE ORFEU



Além disso, em “The Blade of the Wind”, a banda explora a mitologia celta, trazendo de forma espetacular as lendas do Rei Arthur, as bruxas celtas e ninguém menos que Morgana La Fay...

*“Somewhere in the past,
a great king was helped.*

A spell was cast,

His sword was dealt.

*It was called Excalibur,
the Blade of the Wind!”*

*“Em algum lugar do passado,
um grande rei foi ajudado.*

Um feitiço foi lançado,

Sua espada foi negociada.

Chamava-se Excalibur,

a Lâmina do Vento!”

“Morgana talked to King Arthur

We will come to help you!

We are Witches of Avalon!

Later in his death bed,

the King asked Morgana:

“Bring me back to Avalon

where all the witches live!”

“Morgana conversou com o Rei Arthur

Iremos ajudá-lo!

Somos Bruxas de Avalon!

Mais tarde, em seu leito de morte,

o rei perguntou a Morgana:

“Traga-me de volta para Avalon

onde todas as bruxas vivem!”

Em “The Evil Queen” também aparecem figuras mitológicas, como dragões e fadas:

*“A great dragon... flying the sky
your spit of fire... destroys it all
the brave prince... and your spade
fighting with the dragon*

with a sword stroket...she fell”

“Um grande dragão... voando no céu

seu cuspe de fogo... destrói tudo

o bravo príncipe... e sua pá

lutando com o dragão

com um golpe de espada... ela caiu”

Já na música “Whispers in the Shadows”, a banda conta a história de uma jornada heroica diferente, a do caçador de bruxas:

“I’m a hero

let is go

I hear whispers in the shadows

I’m a hero

let is go

I hear whispers of sorrow.”

“eu sou um herói

vamos embora

Eu ouço sussurros nas sombras

eu sou um herói

vamos embora

Ouçó sussurros de tristeza.”

VITROLA DE ORFEU



Na música “The Greek Clairvoyant”, aparece a imagem das antigas sibilas gregas, que liam o futuro por meio dos métodos divinatórios, além de também trazerem outro ser mítico grego na imagem incrível da Medusa, em “Meduse Eyes”:

*“with mortal eyes
she petrified.*

*warriours tried to figh
but they all died...”*

*“com olhos mortais
ela petrificou.*

*guerreiro tentou lutar
mas todos morreram...”*

Então, ficaram curiosos para conhecer? Acessem as redes sociais e assistam todos os vídeos da banda, pois vale muito a pena!

Mas antes, tenho uma dica: enquanto eu escrevia a matéria e estava ouvindo a banda, eu simplesmente não conseguia ficar parada... O som é contagiante e incrível, digno de todos os prêmios que ganharam. Então, acho que já dá para sentir como as músicas são incríveis!



VITROLA DE ORFEU



SOCIAL MEDIA

YOUTUBE CHANEL :

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/USER/TROPADESHOCKOFICIAL](https://www.youtube.com/user/Tropadeshockoficial)

FACEBOOK :

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/TROPADESHOCKOFICIAL](https://www.facebook.com/Tropadeshockoficial)

INSTAGRAM: TROPADESHOCKOFICIAL

[HTTPS://OPEN.SPOTIFY.COM/ARTIST/0Y7RZ07L7W0DTEJFBVWONS](https://open.spotify.com/artist/0Y7RZ07L7W0DTEJFBVWONS)

CONTATOS :

E-MAIL :

TSHOCK@TERRA.COM.BR (DON)

M.MINETTO@HOTMAIL.COM (MÁRCIO MINETTO)

SHOWS :

@SILPOCOBI

GRAVADORA NO BRASIL :

CONTATO@MSMETALAGENCYBRASIL.COM
(EDUARDO MACEDO)

+55 71 99115-5086-CELULAR



TROPA DE SHOCK :

DON (VOCAL)

MIGUEL KRISTON (GUITAR)

CARLOS HENRIQUE (GUITAR)

PAULO PUNK (BASS)

MARCIO MINETTO (DRUMS)



BANDA: FENRIR'S SCAR

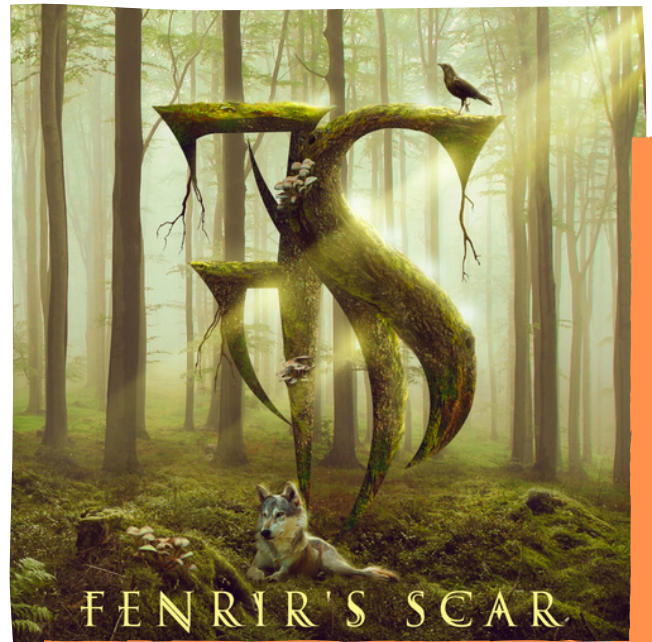
POR LUIS RIBEIRO – HELL YEAH!

O último uivo de um coração destemido

Quem leu a nossa coluna “Vitrola de Orfeu” da última edição da Mitologia Aberta, falando sobre a banda sueca Moloken e o lado sombrio da mitologia nórdica, já recebeu uma pequena indicação sobre o tema que abordaremos hoje. Nesta edição nós continuaremos na Escandinávia, mas, desta vez, nosso texto é totalmente dedicado a uma figura única e importantíssima presente nos mitos daquela parte do mundo que, no entanto, nem sempre é tão lembrada quanto seus semelhantes, mesmo tendo realizado feitos notáveis, porém não necessariamente bons.

Tentamos segurar o suspense por mais algumas linhas, mas o nome da banda correlacionada ao tema de hoje entrega tudo, então vamos ao que interessa.

A Fenrir's Scar é um duo de Alternative Gothic Metal, formado em meados de 2015 pelo músico André



Baida (Vocal, Baixo, Guitarra) e pela vocalista e letrista Desireé Rezende. A Fenrir's Scar surgiu a partir de algumas composições que André e Desireé criaram juntos e apresentaram ao produtor Fabiano Negri, vindo a se tornar o autointitulado álbum de estreia da banda, lançado em Outubro de 2017. O álbum figurou em inúmeras listas de melhores do ano de 2017, estando inclusive selecionado como um dos 20 melhores discos do ano, segundo um site especializado. Desde então, a banda vem lançando alguns singles e video-



clipes que antecipam a chegada do segundo álbum da Fenrir's Scar, "Love | Hate | Hope | Despair", com lançamento previsto para o segundo semestre de 2022.

O nome da banda tem origem na mitologia nórdica, mais especificamente em Fenrir, um lobo monstruoso, filho de Loki, profetizado para matar Odin durante os eventos de Ragnarök. O nome foi inspirado na música "Fenrir's Last Howl", da antiga banda de André Baida, Counterparts, lançada em seu álbum, "A Dreamer Betrayed", de 2007, e regravada pela Fenrir's Scar em seu álbum de estreia, com um novo arranjo e interpretada na íntegra por André. A banda ainda conta com uma segunda canção inspirada em Fenrir, chamada "Fearless Heart", que fora composta antes mesmo de Desireé e André cogitarem que "Fenrir's Last Howl" também faria parte do álbum. Coincidência ou não, as duas canções são a faixa de abertura e de encerramento do debut da banda.

Fenrir, do nórdico antigo, "morador do poço", é um lobo monstruoso, de proporções colossais, descrito como a

personificação do caos e do medo. Fenrir é filho de Loki, o Deus da Trapaça, e da gigante Angrboda, a deusa do medo, irmão da serpente gigantesca, Jörmungandr, e de Hela, deusa do Reino dos Mortos, e pai dos lobos Skoll e Hati. A referências a Fenrir podem ser encontradas em "Edda em verso", "Edda em prosa" e "Heimskringla", os compêndios mais antigos e conhecidos sobre a mitologia nórdica, escritos em meados de 1220, por Snorri Sturluson, nos quais inclusive é prevista a morte de Odin pelas presas de Fenrir:

"Então é completo o pesar de Hlín, quando Odin vai à luta com o lobo, e o matador de Beli, resplandecer contra Surtur. Então deverá o amigo de Frigg cair".

Os deuses tomaram conhecimento cedo da existência de Fenrir, Jörmungandr e Hela, e acompanhando seu crescimento, souberam que algum dia eles submeteriam deuses e homens a infortúnios atemorizantes. Odin então, prevendo esse mal iminente, convocou os três irmãos à sua presença.

"Foretold to be the ruin of gods. The

VITROLA DE ORFEU



teeth and rage of the wild wolf” - Fearless Heart, Fenrir’s Scar.

Quando eles vieram, Odin arre-messou a serpente Jörmungandr dentro das profundezas do oceano, mas o monstro temível havia tomado dimensões tão desproporcionais que, quando alcançou sua cauda com a própria boca, deu uma volta completa em torno da Terra. Hela fora lançada por Odin para dentro do Niflheim, o mundo do frio, da névoa e da neve, localizado acima da fonte Hvergelmir, no nível inferior da Yggdrasil, e ela obteve poder como deusa do Reino dos Mortos sobre nove mundos, nos quais distribuía aqueles que lhe eram enviados.

Fenrir, por sua vez, criou aos deuses uma infinidade de complicações, antes que eles fossem capazes de prendê-lo. Ele fora acorrentado, mas sempre rompia as correntes, por mais poderosas que elas fossem, como se estivesse preso a simples teias de aranha. Os deuses, chamados Æsir, enviaram um mensageiro aos espíritos da montanha, que forjaram uma corrente chamada Gleipnir, criada a partir de seis substâncias: o ruído do andar de um gato, a barba de uma mulher, as raízes das pedras, a res-

piração dos peixes, os nervos dos ursos e a saliva das aves. Gleipnir foi a terceira tentativa de prender Fenrir, as duas anteriores foram Loeðingr e Drómi, ambas de aço muito forte, mas Gleipnir era tão macia e lisa como a seda, porém mais resistente que qualquer outro material anteriormente conhecido.

“One more chain. Bound to be torn apart. Holder of dreadful fate. Fooled by Aesir’ devices and his pride. As they claimed for his sacrifice” - Fearless Heart, Fenrir’s Scar.

Quando os deuses pediram a Fenrir para atá-lo com aquela fita aparentemente frágil, o lobo ficou desconfiado, assim, consentiu em ser preso se um dos deuses colocasse a mão em sua boca como garantia de que a corrente seria removida depois. Tyr, o Deus das batalhas, foi o único que teve coragem para fazê-lo, mas quando Fenrir percebeu que era impossível romper a corrente e que ficaria aprisionado, arrancou a mão de Tyr. Mesmo prevendo que um dia Fenrir se desvencilharia desse grilhão e causaria a morte dos deuses e a destruição do mundo, o Ragnarök, os deuses optaram por não matá-lo, dei-

VITROLA DE ORFEU



xando que o destino tomasse seu próprio caminho.

“I have the strong fangs to eat Tyr's hand. I'm a cloud of fire, I'll bring the end. The future of our race dwells in my fate. Howling at the full moon and screaming for revenge that will never be fulfilled” - Fenrir's Last Howl, Fenrir's Scar.

Os eventos de Ragnarök se tornam cada vez mais inevitáveis quando os filhos de Fenris, Sköll e Hati engoliram Sól (Sol) e Mani (Lua). As estrelas então sumiram dos céus, a terra tremeu violentamente, árvores foram completamente arrancadas, montanhas desmoronaram e todas as correntes despedaçaram – Fenrir, então, estava liberto.

Fenrir disparou, completamente tomado pela fúria, com sua boca escancarada, sua mandíbula superior tocando os céus e sua mandíbula inferior tocando a terra. Chamas como grandes fornalhas acenderam de seus olhos e narinas.

Fenrir chega com seu irmão, Jörmungandr, a Vígríðr, a grande planície onde acontecerá a batalha do Ragnarök. Com suas forças combinadas, uma batalha jamais antes ima-

ginada acontece. Odin cavalga para enfrentar Fenrir, como última esperança de conter o lobo monstruoso, mas sucumbe diante do inimigo, que o engole, matando-o.

Tomado de cólera, Vidar, filho de Odin, avança contra Fenrir, colocando um pé na mandíbula inferior do lobo e, com uma mão, segura sua mandíbula superior, rasgando sua boca com a espada e matando-o, vingando assim a morte de seu pai e sendo um dos poucos deuses a sobreviver ao Ragnarök.

“And the Fenrir's last howl is for here and for now?” - Fenrir's Last Howl, Fenrir's Scar.



VITROLA DE ORFEU



Você pode saber mais sobre a Fenrir's Scar através de suas redes sociais @fenrirsscar no Instagram, Facebook e Twitter. Ouça o álbum "Fenrir's Scar" em todas as plataformas digitais ou solicite sua cópia física diretamente para a banda em suas redes sociais. Ouça também os singles e assista aos videoclipes que antecipam o lançamento de "Love | Hate | Hope | Despair", pelo canal da banda no YouTube.

A Fenrir's Scar também está presente no tributo brasileiro ao Led Zeppelin, "Stairway to Brazil", e na trilha sonora do filme "Amanhã você vai embora", longa metragem indicado a inúmeras premiações internacionais.

REFERÊNCIAS:

BULFINCH, THOMAS. O LIVRO DA MITOLOGIA. SÃO PAULO: EDITORA MARTIN CLARET, 2006.

STURLUSO, SNORRI. SNORRES EDDA. NORUEGA, 1220.

BAIDA, ANDRE; PENERARI, EMERSON; BORGES, RAFAEL; FENRIR'S LAST HOWL. FENRIR'S SCAR, 2017. INDEPENDENTE. CD. FAIXA 10.

BAIDA, ANDRE; REZENDE, DEZERRÊ. FENRIR'S LAST HOWL. FENRIR'S SCAR, 2017. INDEPENDENTE. CD. FAIXA 10.

SOCIAL MEDIA

INSTAGRAM: @FENRIRSSCAR

FACEBOOK: [HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/FENRIRSSCAR](https://www.facebook.com/fenrirsscar)

TWITTER: [HTTPS://TWITTER.COM/FENRIRSSCAR](https://twitter.com/fenrirsscar)

SPOTIFY: [HTTPS://OPEN.SPOTIFY.COM/ALBUM/0UCNLYGAVI4XFLK7FJCVI1?SI=EU9ZD7BJTKGPQDSPZBFKIG](https://open.spotify.com/album/0ucnlygavi4xflk7fjcv11?si=EU9ZD7BJTKGPQDSPZBFKIG)

HISTÓRIAS DA VÓ TIANA



HISTÓRIA: Mapinguari

CONTADOR: Luiz Júnior

Região do Brasil: Norte do país – Acre, Amazonas e Pará – e outros países da América Latina

Origem: Europa

Outros Nomes: Juma

Muito comum entre os índios da Amazônia, o Mapinguari tem a sua origem nos ciclopes de outras mitologias, como a grega – na qual eles são filhos da relação entre Urano e Gaia.

Ele é um gigante peludo – dizem que tem cerca de dois metros de altura, com um olho só, com a boca no lugar do umbigo e pele forte como pele de jacaré. Suas mãos são como garras, e seus pés têm o formato de pilão.

É um gigante protetor das matas, e sua arma é um escudo feito com casco de tartaruga. Emite urros e silvos que atraem caçadores que acham que é algum animal pronto para ser caçado. Ao partir atrás dos gritos, porém, caem na emboscada do Mapinguari.

Quando ele anda – dizem que apenas de dia – sai destruindo tudo o que vê

pela frente, balançando seus enormes braços para lá e para cá, deixando um enorme rastro de destruição pela frente.

Não se sabe bem o motivo, mas ele só teme o Bicho-Preguiça.

Florentino Ameghino, paleontólogo argentino que pesquisou o Mapinguari no século XIX, acredita que o Mapinguari seja um remanescente das preguiças gigantes da pré-história.

Para saber mais:

Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro – Januária Cristina Alves

<https://en.wikipedia.org/wiki/Mapinguari>

<https://www.sohistoria.com.br/lendas/emitos/mapinguari/>

<https://www.infoescola.com/folclore/mapinguari/>

APROVEITEM OS CONTOS DA COLETÂNEA CORPO SECO E OUTRAS HISTÓRIAS, DISPONÍVEL EM E-BOOK NA WWW.AMAZON.COM.BR.



SÉRIE: Stranger Things

AUTORES: Matt Duffer, Ross Duffer, Jessie Nickson-Lopez, Justin Doble, Kate Trefry, Paul Dichter

POR LUCIANA LIMA

Seria a década de 80 o mundo invertido?

Maratonei a primeira parte da quarta temporada de *Stranger Things* da Netflix, e tudo o que tenho a dizer é “Que arraso!”. Um mergulho na década de 80 e o que ela teve de melhor em entretenimento. Antes que alguém questione, sim antes da virada do milênio e toda aquela história de BUG das máquinas, nós os “cringes” escrevíamos as décadas somente com dois dígitos.

Após assistir à série, percebi que vários elementos dessa década estão voltando com tudo, uma prova disso é a música da Kate Bush, “Running up that Hill” que está nas listas das mais tocadas, 37 anos depois de ser lançada. Então, uma pergunta veio à minha mente: Por que os anos 80 são tão fascinantes?

Será a música, as roupas e carros coloridos, os jogos eletrônicos ou de tabuleiros como o D&D (Dungeons &



Dragons), os lugares que sempre pareciam tão divertidos e convidativos ou o fato de o tempo ser ocupado com grandes missões, acompanhadas de grandes amigades?

Seriam os grandes nomes a nos fazer sentir esta nostalgia? Steven Spielberg com seu *ET*, Stephen King com *Carrie*, Robert Englund com seu *Freddy Krueger*, tantos nomes na música, cinema, jogos e tantas outras referências que a época traz?

Um tempo em que a internet ainda estava dando seus primeiros passos e que para estar por dentro do que rolava, você tinha que assistir o TOP 10 da MTV ou escutar aquele som



clássico da internet discada e aguentar sua mãe reclamando que o telefone fixo ficava ocupado. Que, assim como a Max fez, era necessário perder alguns minutos rebobinando a fita K7 para poder escutar novamente a sua música preferida.

Sim, os criadores e produtores de *Stranger Things* se utilizam de todas as referências e encheram a quarta temporada de Easter Eggs e nos convidam a mergulhar de cabeça nessa década fantástica.

Para aqueles que a viveram, as referências como: *Curtindo a Vida Adoidado*, *Carrie*, *Star Wars*, *O Senhor dos Anéis*, *Ozzy Osbourne* e seu episódio com o morcego (será que fui a única a pensar: a galera que não viveu este momento vai entender? Ou vamos ter que explicar como o Eddie fez?) e *A Hora do Pesadelo*, são alguns dos clássicos a serem notados.

Inclusive *A Hora do Pesadelo*, de 84, vem com tudo. Ao começar a assistir, a primeira coisa que me veio à cabeça foi: “Cara, eu já vi isso!”. E sim, quando Vecna aparece, eu tive certeza que Freddy Krueger foi o grande motivacional. O elenco da série teve que assistir *A Hora do Pesadelo* para entender todo aquele

cenário, a luz vermelha e como Freddy Krueger mexia com nossos sonhos, ou melhor, ainda mexe. Quem aqui não tinha pesadelos depois de ver o Johnny Depp fugir do Freddy Krueger? E para os grandes fãs, que ficaram muitos tristes quando Robert Englund deixou de atuar como Freddy Krueger, vê-lo atuando na série foi fantástico. Não percebeu quem era ele na série? Volte lá agora! Porque sim, ele é fantástico e seu personagem colocava tanto medo que certa vez o próprio Robert Englund se assustou com Freddy Krueger. Na época em que atuava fazendo os filmes, sua maquiagem levava horas para ficar pronta, depois de feita, certa vez, um imprevisto surgiu e pediram que ele esperasse alguns momentos, ele acabou dormindo em um sofá, sentado, para não desfazer a maquiagem. Ao acordar e olhar a si próprio no espelho, achou que Freddy Krueger tinha vindo lhe buscar nos sonhos e se assustou consigo mesmo. Se até ele se assustou, quem sou eu pra dizer que não tinha medo dele não é?

O jogo que aparece na série, *D&D* (*Dungeons & Dragons*), como muitos RPGs, é baseado na mitologia, e Vecna é também um personagem que



traz em si as habilidades mitológicas dos grandes feiticeiros das trevas e deuses do submundo. A princípio, ele é um ser que tem ligação com os mortos-vivos, o que o deixa diretamente ligado ao submundo. Na mitologia grega, o rei do submundo é Hades, que, com seu lado sombrio, rapta Coré, transformando-a em sua esposa Perséfone, a rainha do mundo dos mortos. Além disso, no RPG, o personagem Vecna tem uma ligação direta com Mok'slyk, a Serpente, que é a encarnação da magia negra em si. Na mitologia, existem diversas serpentes ligadas ao Caos, como a babilônica Tiamat, a nórdica Jormundgand, a egípcia Apófis, a chinesa Serpente Branca, a grega Píton, a suméria Namu e até o próprio Leviatã, do antigo testamento.

Será que, como na partida jogada pelos membros do Clube Hellfire, a Onze não será suficiente para destruir Vecna? Será preciso uma força maior? Talvez uma força ainda oculta de algum dos personagens ou a união deles?

A série também traz, como disseram alguns fãs nas redes sociais, “o diamante da temporada” (pegou a referência?); Eddie Musson é um per-

sonagem perfeito dos anos 80. Os cabelos, a personalidade, as roupas (curiosidade: os administradores do espólio de Ronnie James Dio cederam algumas peças de roupas para o personagem). Quem não se apaixonou de primeira pelo garoto da cena do refeitório, pelo seu coração mole na conversa da floresta, e tudo que pedimos agora para a Netflix é que ele não morra na parte 2.

Mas não é só Stranger Things que está trazendo esta nostalgia, a regravação de séries e vários filmes que estão sendo lançados, como TOP GUN, que está no cinema atualmente, (e que fica como dica aqui para quem quer dar uma voltinha pela década de 80, porque já está sofrendo de abstinência) e a procura por material daquela época, como fitas K7, vinis, roupas, jogos, seriam um desejo de reviver ou então um desejo de viver uma época mais simples?

Então, se você passou por essa década - infância, adolescência ou mesmo se já era adulto com muitas responsabilidades - acredite, essa temporada vai levar você à parte mais mágica da década de 80. E se não teve essa oportunidade de vivenciá-la, acredite, foi mágico.



A parte 2 de Stranger Things vem aí.
O que será que tem debaixo da cama
do Lucas?

Sejam fortes Hobbits, a jornada
continua e será fantástica!

LUCIANA MANDU DE LIMA

NASCIDA NA DÉCADA DE 80.
APESAR DE MUITAS DIFICULDADES,
OS ANOS 80 E 90 FORAM
FANTÁSTICOS.
FORMADA EM MATEMÁTICA, ARTES
VISUAIS, PEDAGOGIA E
SOCIOLOGIA. TECNÓLOGA
LOGÍSTICA. ESPECIALISTA EM
EDUCAÇÃO MATEMÁTICA E
LOGÍSTICA SUPPLY CHAIN.
LECIONA NA REDE ESTADUAL DE
ENSINO DE SP.



ARMANI - ARANHA FILHO - FORTES - PAZIN

A NONA ÁRVORE



A NONA ÁRVORE



NA CASA DO REGENTE DE KINDAR SE DISCUTE COMO RESOLVER O PROBLEMA.

OBRIGADO, IRMÃO. SERÁ UM PRAZER USAR TUDO O QUE APRENDI E SERVIR-LHE COMO CONSELHEIRO.

KELSEN, FICO FELIZ QUE TENHA VOLTADO DA ESCOLA DE MAGIA DEPOIS DESTES LONGOS ANOS DE ESTUDO.

ESTÁ SENDO DIFÍCIL CUIDAR DE TUDO SOZINHO DEPOIS DO FALECIMENTO DE NOSSOS PAIS. AINDA MAIS NESTE MOMENTO TÃO DELICADO.

DE FATO. NOSSO POVO ESTÁ MUITO ASSUSTADO.

FELIZMENTE, ATÉ HOJE, NINGUÉM FOI ATACADO, MAS ESTES MORTOS-VIVOS SÃO UM PERIGO EM POTENCIAL. AS PESSOAS ESTÃO ATERRORIZADAS. O PRÓPRIO JON PAES, QUE TRABALHA HÁ MAIS DE VINTE ANOS NO CEMITÉRIO, ABANDONOU SEU POSTO.

OS GUARDAS DA VILA SÃO INEXPERIENTES E ESTÃO MAIS ASSUSTADOS DO QUE A POPULAÇÃO. ELES NÃO POSSUEM COMPETÊNCIA PARA SOLUCIONAR ESTE CASO.

O QUE VOCÊ TEM EM MENTE?

RECOMENDO CONTRATAR ESPECIALISTAS PARA TOMAR PROVIDÊNCIAS ENERGICAS E IMEDIATAS. ACREDITO QUE BIAL PASSOS SEJA A PESSOA MAIS INDICADA PARA TRATAR DO ASSUNTO.

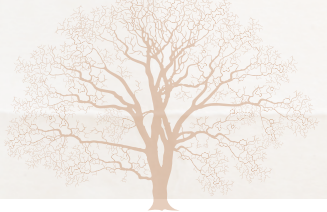
MAS BIAL ESTÁ APOSENTADO HÁ ALGUM TEMPO E, AGORA, É DONO DAQUELA TAVERNA PULGUENTA.

EXATAMENTE. PORÉM CREIO QUE ELE POSSA AJUDAR-NOS DE UMA FORMA OU DE OUTRA.

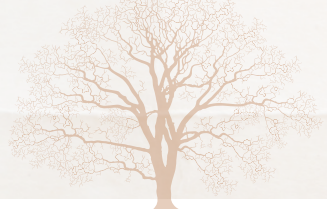


ENTÃO ESTÁ DECIDIDO. VÁ ATÉ A TAVERNA E CONTRATE ESTES ESPECIALISTAS. DIGA-LHES QUE ESTAMOS OFERECENDO UMA RECOMPENSA DE CINQUENTA, NÃO, DE CEM PEÇAS DE OURO PARA SOLUCIONAREM O CASO. UMA QUARTA PARTE DE SINAL E O RESTANTE NA SOLUÇÃO DEFINITIVA DO PROBLEMA.

A NONA ÁRVORE



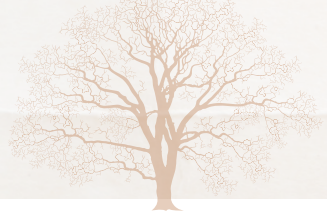
A NONA ÁRVORE



A NONA ÁRVORE



A NONA ÁRVORE



OBRIGADO, ILLISTRES OLIVINTES! AGRADEÇO A TODOS PELA ATENÇÃO E, PRINCIPALMENTE, PELAS CANECAS DE CERVEJA E PELO NACO DE QUEIJO. AGORA, DEIXO ESTE PALCO COM UM CONVITE. FUI INFORMADO QUE O REGENTE DESTA VILA ESTÁ PRECISANDO DE UM GRUPO CORAJOSO E DESTEMIDO PARA UMA PERIGOSA, MAS LUCRATIVA, MISSÃO. QUEM SE INTERESSAR, POR OBSE- QUIO, APRESENTE-SE E FALE COM AQUELE QUERIDO, MAS RUDE, NOBRE... JÁ SABEM, NÃO É MESMO? OS NOBRES SÃO TÃO GROSSOS COMO AS CASCAS DAS ÁR- VORES DA FLORESTA QUE CERCAM ESTA VILA!



DIGO QUE BALAGORN PARTICIPARÁ DESTA EMPREITADA.

RURIK TÁ DENTRO!



ENTÃO ISTO É TUDO O QUE SABEMOS. HÁ DIAS QUE ALGUMAS PESSOAS AFIRMAM TEREM VISTO MORTOS-VIVOS PERAMBULANDO PELAS RUAS DA VILA À NOITE. AINDA NÃO HÁ NOTÍCIAS DE VÍTIMAS DE ATAQUES, MAS TODOS ESTÃO ATERRORIZADOS. A MISSÃO DE VOCÊS É RESOLVER ESTA QUESTÃO DEFINITIVAMENTE! AQUI ESTÁ O ADIANTAMENTO DO PAGAMENTO QUE CONSTA NA PROPOSTA. SE LOGRAREM ÊXITO, RECEBERÃO O RESTANTE.



LIMA VOZ ROUCA E SINISTRA É OUVIDA POR DEBAIXO DO CAPUZ, FAZENDO A ALMA DE DUMAS GELAR.

Ô que acha? Sim? Nós também vamos participar desta empreitada.

E...E QUEM SERIA VOCÊ, ESTRANHO?

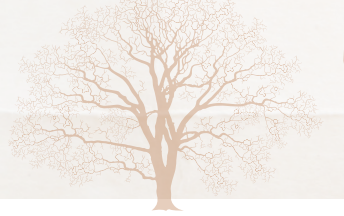


Nós somos MacEddie.

A NONA ÁRVORE



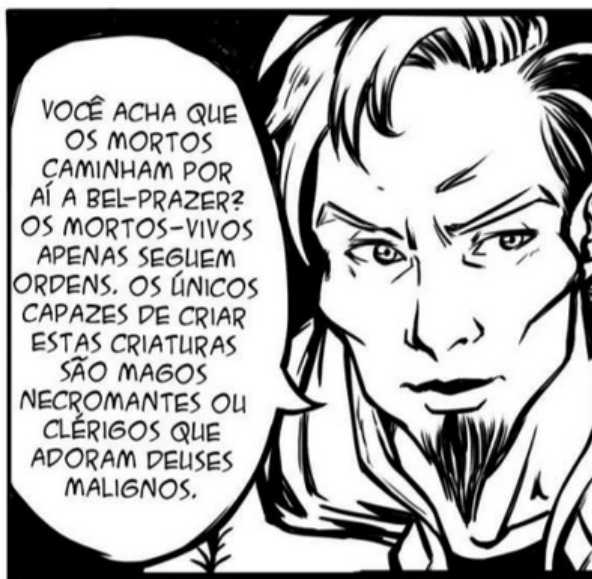
A NONA ÁRVORE



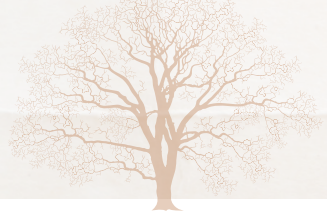
A NONA ÁRVORE



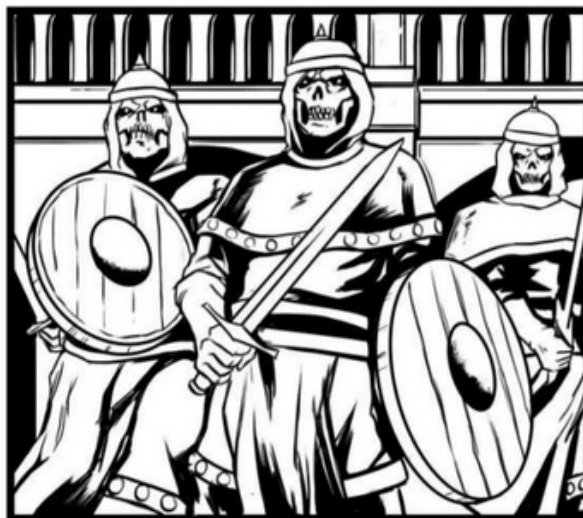
A NONA ÁRVORE



A NONA ÁRVORE



A NONA ÁRVORE



A NONA ÁRVORE





WAGNER ARMANI - KINBAR



POR WAGNER ARMANI

KINBAR – Alvorada Inesperada é uma história em quadrinhos feita de fã para fã!

A revista conta a história de uma cidade medieval assombrada por mortos-vivos e, para solucionar o problema, o regente da cidade decide contratar um grupo de desconhecidos. Mas será que estes “heróis” alcançarão o sucesso na missão?

Esta História em Quadrinhos é escrita por mim, Wagner Armani, em colaboração com João "MacEddie" Aranha Filho e conta com diversos artistas.

A capa magistral foi desenhada por LUKE ROSS (desenhista da Marvel e DC) e colorida por Marc Pazin!

A arte interna fica por conta de José Augusto Luz, Odmir Fortes e Fábio Jansen.

O prefácio escrito por Fernando Bedin, do canal Central HQ.

A revista conta com extras de diversos artistas convidados como: Dan Ramos, Márcio Abreu, Larissa D'Assumpção Ballaminut, Marc Pazin, Sérgio Anjo (Angel One), Daniel Sousa, Arianne Lima, Michel Gomes, Adriano Fonseck, Rafael Dante, Samuel Dias, Adriano Oliveira, Lailson Silva, Thiago Caminha, Isabela Casagrande, dentre outros.

Financiada com sucesso via Catarse, a entrega dos exemplares aconteceu em Junho/22!

LINKS:

PARA BAIXAR O PDF COMPLETO:

[HTTPS://WAGNER-ARMANI.LOJAINTEGRADA.COM.BR/PRE-VENTA-KINBAR-ALVORADA-INESPERADA-COM-FRETE-INCLUSO](https://wagner-armani.lojaintegrada.com.br/pre-venda-kinbar-alvorada-inesperada-com-frete-incluso)

PARA ADQUIRIR A HQ:

[HTTPS://WAGNER-ARMANI.LOJAINTEGRADA.COM.BR/](https://wagner-armani.lojaintegrada.com.br/)

NOTA DA EDITORA:

Wagner generosamente cedeu trechos da sua HQ para esta publicação da Mitologia Aberta. Quem quiser apoiá-lo, basta entrar no link acima e adquirir esta HQ incrível!



**curso,
palestras,
eventos...**

JUL_2022

Formação em Astrologia

Uma formação ética, que te ajudará a auxiliar ao próximo, respeitando as leis cósmicas!

- ✓ Aulas semanais
- ✓ Aulas individuais e personalizadas
- ✓ Aulas online
- ✓ Apostilado e com MUITOS exercícios
- ✓ 3 módulos
- ✓ Módulos de formação extracurricular: Sinastria, Horária, Mundial, Horóscopos
- ✓ Mitologia e Astrologia

Saiba mais com Luiz Junior

WhatsApp **11 98721-9413**



JUL 2022

CÍRCULO DAS DEUSAS

Seja bem-vinda ao nosso círculo do sagrado feminino!

O Círculo das Deusas é uma roda de práticas do sagrado feminino para despertar nossa deusa interior por meio de reflexões sobre arquétipos femininos, vivências, meditações e danças. Inspiradas em deusas mitológicas conversamos sobre aspectos presentes em nossas vidas, integrando as diversas energias e fases que existem em nós.

Facilitadora: Suzi Ribeiro - @suziflodelotus



Sextas mensais das 18h30 às 22h - Valor de troca R\$50
Informações e reservas: 41 995194455 Suzi
41 992022032 Farly - 41 999934540 Fernanda



www.estudioflodelotus.com



JUL 2022



Feira Medieval, Mística e Cigana

Show Especial

Banda Convidada

 @MERMAGES



09/07/2022
em Jundiaí / SP

Mermages
Acoustic Folk

 @slava.medieval.oficial

Parceria:  **Clube Uirapuru**

Organização: Sara Yacov
Centro de Cultura Oriental





JUL 2022

Slava
Feira Medieval

Feira Medieval, Mística e Cigana

Show Especial

Banda de Gaita-de-Foles
Escocesa Convidada

@SASPDPIPEBAND

09/07/2022
em Jundiá / SP

Parceria: **Clube Uirapuru**

@slava.medieval.oficial

Sara Yacov
Centro de Cultura Oriental

Organização: Sara Yacov
Centro de Cultura Oriental



JUL 2022

Slava
Feira Medieval

Feira Medieval, Mística e Cigana

Show Especial

Banda Convidada

@TABERNA.FOLK

09/07/2022
em Jundiaí / SP

@slava.medieval.oficial

Parceria: **Clube Uirapuru**

Sara Yacov
Organização: Sara Yacov
Centro de Cultura Oriental



JUL 2022



Feira Medieval, Mística e Cigana

Presença Confirmada

09/07/2022
em Jundiaí / SP

Lobo Nórdico
Nando Perlati



LOBO NÓRDICO

LEITURA ORACULAR DAS RUNAS NÓRDICAS

RUNEMAL NANDO PERLATI
ᚠᚢᚦᚨᚱᚢ



Parceria:



Organização: Sara Yacov
Centro de Cultura Oriental



Clube Uirapuru

 @NANDOPERLATI



AGO 2022

ENEAGRAMA

JORNADA PARA A ESSÊNCIA

curso online

autoconhecimento
storytelling

DESCUBRA
SUAS
HISTÓRIAS



Facilitador
Felipe Côrtes



AGO 2022



VEM AÍ

A Jornada da Heroína

Vivência de Cura e Despertar
do Sagrado Feminino

27 E 28 DE AGOSTO
ASA NORTE - BRASÍLIA
(61) 98206-4276
@TENDEBRIGID

Formulário de Inscrição:

textohttps://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfqeFPHMByGJTA1GmtydZQtoefnSJWZZ8p6Plrel
s5jfs1jVQ/viewform

PANTEÃO DE COLABORADORES



LARISSA DIAS

EDITORA, IDEALIZADORA E COLABORADORA DE ARTIGOS



Larissa Dias é uma paulistana apaixonada por mitologia. Psicoterapeuta e Orientadora Profissional, atua com a mitologia em todos os seus processos.

É Socióloga, com formação nas áreas de Mitologia Criativa, Contos de Fadas e Psicologia Analítica, Psicoterapia Junguiana e Recursos Humanos.

Atuando por mais de 15 anos no mundo corporativo, descobriu nos atendimentos de psicoterapia e orientação profissional essa nova e incrível vocação. Criadora do método "Jornada Vocacional", um jogo que atua com a jornada do herói, mitos, e contos para a descoberta da vocação. Também é associada à ABOP (Associação Brasileira de Orientação Profissional) e certificada pela Escola Eneagrama de Khristian Paterhan. Já atuou como professora de Mitologia na Pós-Graduação de Mitologia Criativa e Mitodrama, da UNIP - SP. Roteirista de Histórias em Quadrinhos e Autora dos Livros: "O Sopro de Vênus - Contos Eróticos-Mitológicos" e "A Música do Universo - Uma Jornada Mítica, Musical e Psicológica".

www.larissadiaspsi.com.br

larissa@larissadiaspsi.com.br

FÁBIA LUCAS

REVISORA DE TEXTO



Revisora de textos - Conteudista - Professora de Português e Inglês – Licenciada em Letras português-inglês; Especialista em Metodologias do Ensino de Português para Estrangeiros; Concluindo o último semestre de Pedagogia em julho de 2021. Lecionou para turmas do ensino médio de escola estadual em São Paulo; atualmente é professora voluntária de português para estrangeiros na Missão Paz e membro da equipe que elaborou o conteúdo da apostila virtual no ano de 2020, além dos trabalhos com revisão de livros, artigos e textos acadêmicos.

Ainda na infância teve contato com a antiga Coleção Mitologia, publicada pela Editora Abril na década de 1970, cujas histórias despertaram o amor pela leitura. Já adolescente, conheceu os mistérios do Tarot. Além disso, como dançarina encontrou nas danças árabes e ciganas grande amor e motivação para conhecer outras línguas, culturas e religiões, rompendo barreiras de preconceitos e ajudando outros a despertar para as línguas, e, por meio delas, recuperar a liberdade, a dignidade e a autonomia.

Instagram: [@fabia.luca](https://www.instagram.com/fabia.luca)

E-mail: facaroli@yahoo.com.br

Linkedin: <https://www.linkedin.com/in/fabia-carolina-lucas-3183011a2>

PANTEÃO DE COLABORADORES



ONEIDE REGINA DEPRET COLABORADORA DE ARTIGOS



Graduada em Psicologia pelo Instituto de Psicologia - USP, especialista em Arteterapia - UNIP e em Mitologia Criativa, Contos de Fadas e Psicologia Analítica - UNIP. Mestre em Ciências pelo programa de pós-graduação em Enfermagem - UNIFESP. Docente, supervisora e orientadora do curso de Pós-Graduação Lato sensu em Arteterapia Aplicada à Saúde, Artes, Educação e Organizações da UNIP. Docente do curso de Especialização em Mitologia Criativa, Contos de Fadas e Psicologia Analítica da UNIP. Supervisora de trabalhos clínicos e institucionais. Desenvolve pesquisas em Arteterapia aplicada à Saúde, utilizando mitos e contos de fadas. Ministra cursos que integram a Arteterapia e a Mitologia. Atualmente trabalha em clínica particular, onde atende adolescentes e adultos em Psicoterapia individual e grupos vivenciais em Arteterapia, integrando a utilização de mitos com recursos expressivos na busca de autoconhecimento e equilíbrio, nos contextos preventivo e terapêutico. CRP-06/19024. Membro associada da AATESP (088/0808).

Facebook: <https://www.facebook.com/oneide.r.depret>

Instagram: @oneide.r.depret

Telefone: (11) 99827-8010

MIRIAM RABELLO COLABORADORA DE ARTIGOS



Professora na escola Maple Bear Canadian School da Granja Viana, pós-graduada em Mitologia Criativa.

Estuda constantemente assuntos relacionados à história, geografia e educação.

Gosta de ler desde os clássicos até os contemporâneos, sendo Machado de Assis, Adélia Prado e Mia Couto, alguns de seus favoritos.

Ama viajar, natureza, paisagens e praias.

Realizar descobertas está entre seus hobbies favoritos: livros, viagens, lugares, pessoas, filmes, histórias, e por aí vai.

Instagram: @mii_rabellpo

PANTEÃO DE COLABORADORES



ESTEVAM CERVONE
COLABORADOR DE ARTIGOS

Pesquisador da Cultura Judaica e da Cabala há 17 anos, Estevam desenvolve mapas complexos e muito interessantes que envolvem a numerologia cabalística, que tem por base o significado das letras e seus sons correspondentes, utilizando uma tabela numérica em associação com as letras do alfabeto originado do Hebraico (íídiche, uma mistura de várias línguas, entre elas o hebraico).

E-mail: estevamcervone@gmail.com



FELIPE CORTÊS
COLABORADOR DE ARTIGOS

Felipe Côrtes é um engenheiro com alma de contador de histórias, que depois se tornou um verdadeiro “construtor de histórias”. Facilitador de Eneagrama e psicoterapeuta, ele trabalha o desenvolvimento humano utilizando as narrativas pessoais de forma íntegra, sensível e criativa. Adora tocar violão e voar com o pé no chão.

Contatos:
Telefone: (019) 99943-2107
Insta: [@felipecortepsi](https://www.instagram.com/felipecortepsi)



LUCIANA MANDU DE LIMA
COLABORADORA DE OBRA CINEMATOGRAFICA

Nascida em Guarulhos, criada na Zona Leste de São Paulo. Filha de mãe caipira e pai nordestino. Teve sua infância repleta de Folclore, contos e lendas urbanas. Frequentadora do Santo Daime. Formada em Matemática pela Unicastelo, Artes Visuais e Sociologia pela Unimes. Especialista em Educação Matemática pela Uninove. Tecnologia Logística pela Fatec ZL. Leciona na Rede Estadual de Ensino.

e-mail: mandulogistica@gmail.com

PANTEÃO DE COLABORADORES



WAGNER ARMANI

COLABORADOR ARTÍSTICO



Sócio na Sartori Sociedade de Advogados e professor de Direito Empresarial na PUC-Campinas, Wagner é Doutor em Direito Comercial pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Mestre em Direito pela Universidade Metodista de Piracicaba, Graduado em Direito pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Também é escritor de livros jurídicos e mais recentemente, roteirista de HQ. Além de ser pai do João.

Site: <https://wagner-armani.lojaintegrada.com.br/>

Instagram: @wjpa

DON - TROPA DE SHOCK

COLABORADOR MUSICAL



Don é vocalista da banda Tropa de Shock, uma banda brasileira de rock do estilo Heavy Metal, criada nos anos 80, com letras em inglês e uma carreira nacional e internacional consolidada através dos álbuns: CD "Angels of eternity", EP 'The blade of the wind', EP 'Looking for the truth', CD 'The Other Side', CD "Survivors" , CD "After Twilight", CD "Immortal Rage", CD "Inside the madness " (eleito o melhor álbum de metal do Brasil, e entre os melhores da América Latina em 2015), CD "Quantum" e CD "The Circle Of Spells", lançado em 2021, um trabalho completamente envolto em magia, mistérios e muito peso!

YouTube chanel: <https://www.youtube.com/user/tropadeshockoficial>

Facebook: <https://www.facebook.com/tropadeshockoficial>

Instagram: @tropadeshockoficial

Spotify: <https://open.spotify.com/artist/Oy7rZO7L7W0dtEjfbVwoNS>

Contatos:

E-mail: shock@terra.com.br (Don) / m.minetto@hotmail.com (Márcio Minetto)

Shows: @silpocobi

Gravadora no Brasil: contato@msmetalagencybrasil.com (Eduardo Macedo)

+55 71 99115-5086-celular

PANTEÃO DE COLABORADORES



LUCAS PEREIRA COLABORADOR ARTÍSTICO



Lucas Pereira é quadrinhista e Ilustrador guarulhense, criador e desenhista da HQ Tengu, já foi indicado à duas premiações do Trófeu HQMIX, um dos mais importantes prêmios de quadrinhos brasileiros', nas categorias Publicação Independente de Autor e Publicação em Minissérie. Amante da cultura japonesa, tolkien e heavy metal, atuou no mercado de sketch cards, ilustrando cartões coleção-náveis para Marvel; Autor da História 'Clhithmaek' Tyvh', 2016, da coletânea Cthulhu Verde; e desenhista da da web comic Justiça Sideral - Erídhia.

Instagram: @lucaspereiraart

LUCA SCAINI COLABORADOR ARTÍSTICO



Luca é italiano e começou a pintar regularmente em 2014 depois de atuar por anos como professor de marketing e economia, tendo viajado quase o mundo todo. Atualmente, trabalha como Chefe de Programas e Professor Sênior em uma prestigiada Escola Britânica Superior de Artes e Design, na Rússia. Utiliza técnicas de grafite, acrílico, tinta e aquarela, além de porcelana chinesa. Já expôs em Shanghai (China), Ifrane (Maroccos), Firenze (Itália), Florença (Itália), onde ganhou em 2020 o prêmio internacional Leonardo da Vinci; Atualmente está com uma exposição em andamento, em Moscou (Rússia).

Instagram: @capitanstellasolitaria / @capitanstellasolitaria2

ANA CLARA JARDINETTE BORGES COLABORADORA ARTÍSTICA



Natural de Londrina, mora em Piracicaba e é aspirante a artista. Estudante do ensino médio, busca inspiração em sonhos, músicas, livros e outras coisas mágicas que vê pelo mundo. Nas horas vagas, gosta de ler, fotografar, pintar e escutar música.

Instagram:
@lunartesis
@dear_ana_

PANTEÃO DE COLABORADORES



LUIZ JÚNIOR COLABORADOR LITERÁRIO



Luiz Junior é formado em Design de Produtos pela Universidade Mackenzie e em Geografia pela Universidade de São Paulo/USP, com extensão em Arqueologia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP, além de Pós Graduação em Mitologia Criativa, Contos de Fadas e Psicologia Analítica pela UNIP/SP e em Gestão Estratégica de Marketing pela FAMART/MG. Atualmente faz MBA em Gestão de Projetos e Metodologia Ágeis pela Exame Academy e estuda Liderança na Fundação Dom Cabral. É estudante de astrologia desde 2010 e astrólogo desde 2012, tendo atendido mais de três centenas de pessoas. Ministra cursos de astrologia on-line. É especialista em previsões e interpretações, e fez sua formação na Escola Gaia de Astrologia, em São Paulo. Faz pesquisas periódicas nos campos de Astrologia e Vibrações e das Qualidades Primordiais da Astrologia. Elabora o horóscopo diário para o Jornal Cotia Agora e para empresas em São Paulo e no Brasil. É escritor, com livros lançados na Europa e no Brasil – são dele os livros "O Templo da Magia", "O Livro de Luaror" e "O Pergaminho de Lemanto", entre outros. Pesquisa e escreve sobre Mitos e Lendas brasileiras, tendo lançado o livro "Corpo Seco e Outras Histórias", disponível na Amazon.

www.oraculosemisterios.com.br // www.escritorluizjunior.com.br // (11) 98721-9413

FAGNER GABRIEL COLABORADOR CINEMATOGRAFICO



Professor, possui Licenciatura plena em Educação Física, Divulgador Científico, colunista do site Cria do Rock, Graduando em Antropologia na Universidade Federal Fluminense, Curador e Idealizador do canal e Projeto Free Art, Especialista em Docência do Ensino Superior pelas Faculdades Cândido Mendes, aluno iniciante do idioma Japonês. Atuação como Tutor, orientador acadêmico, Revisor, transcritor de áudio através de textos. As suas pesquisas estão dentro do recorte da cultura pop e oriental, Animes, séries, perspectivas fílmicas e trazendo o legado da desocidentalização, desenvolvimento e rupturas para as suas aulas e produções, Antropologia Biológica, suas convergências com ciências exatas e humanas

Linktr.ee: <https://linktr.ee/producoesFagnerGabriel>
@producoesFagnerGabriel

Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCD3rmUPYIvPscFAsi1iKsNw>

Instagram: <https://www.instagram.com/projeto.freeart/>

PANTEÃO DE COLABORADORES



LUIS F. RIBEIRO (HELL YEAH)

COLABORADOR MUSICAL



A Hell Yeah Music Company surgiu em 2020 a partir do sonho de dois amigos, Luis Fernando Ribeiro e Leandro Abrantes, que se conheceram há 15 anos por meio do Heavy Metal e tomaram-no como trilha sonora de suas vidas e matéria prima de sua arte. Respeito, valorização, criatividade e amor pelo que fazemos são nossos pilares.

A #HYMC nasceu para quebrar padrões, ignorar estereótipos e dar suporte às bandas brasileiras que compartilham do mesmo sonho que nós. Baseada em Florianópolis, SC, a Hell Yeah atende bandas de todo o Brasil e de Portugal. Hell Yeah Music Company, música como experiência.

Instagram: @hellyeahmusiccompany // LinkedIn: <https://linktr.ee/hellyeahmusiccompany> //(48) 99815-6284

JÉSSICA DIAS - ALPHA CENTAURI

MÍDIAS SOCIAIS



Sócia da empresa Alpha Centauri BI, Tecnologia e Desenvolvimento. Tem como lema a melhoria contínua em todo trabalho que participa, levando sua criatividade e inovação.

É paulista, formada em Gestão Ambiental, com ênfase em licenciamento ambiental e sensoriamento remoto. Apaixonada por Ciências Mortuárias, Natureza, Artes e Música contribui com a edição de artes das mídias sociais.

E-mail: jessica@alphacentauritecnologia.com.br

Site: <https://www.alphacentauritecnologia.com.br/>

ÉRICA DIAS

TRADUTORA, REVISORA DE MÍDIAS SOCIAIS E ADMINISTRADORA DO CANAL DA REVISTA MITOLOGIA ABERTA NO YOUTUBE



Formada em Secretariado Executivo Bilíngue, Érica atua com finanças e recursos humanos há mais de 10 anos, possui certificação de RH Business Partner pela FGV e Pós Graduação de Finanças pela Unisa.

Tradutora e revisora dos textos bilíngues e das mídias sociais.

E-mail: dias.ERICA14@gmail.com

AGRADECIMENTOS

Prezado Leitor Mitológico,

Confesso que nem sempre o universo conspira tanto a nosso favor como foi o caso desta edição, pois tudo deu certo do começo ao fim! Esta é a 12ª edição, e devemos comemorar muito, pois já estamos há um ano e meio nesta linda jornada de espalhar os mitos pelo mundo por meio da nossa revista!

Então vamos começar agradecendo a todos: Agradeço pelo desafio que tive de escrever um artigo sobre mitologia japonesa, pois aprendi tanto enquanto escrevia, que a alegria transbordou! Agradeço a querida Oneide, que nos disponibilizou sua pesquisa encantadora e sábia sobre as deusas fiandeiras. Este agradecimento é muito especial, pois a Oneide foi (e sempre será) minha professora querida de mitologia, e, ao ler seu artigo, lembrei o porquê gosto tanto dela! Agradeço à querida Miriam, amiga da pós de mitologia, que trouxe mais uma vez sua poesia, desta vez em forma de artigo, para nos falar sobre a saudade, elemento presente em cada um de nós, sempre ligado a algo ou alguém que gostamos! Agradeço ao querido Estevam, que nos trouxe mais uma vez sua numerologia e mitologia, derramando seus conhecimentos de forma exuberante e generosa. Agradeço ao Felipe, por trazer um tema pelo qual sou apaixonada - o Eneagrama - para a nossa revista, relacionando de forma brilhante cada um dos pontos com a jornada heroica! Já deixo aqui meus parabéns!

Agradeço ao Luiz Júnior, por trazer outro personagem muito intrigante da cultura nacional para as Histórias da Vó Tiana. Agradeço ao Luis, da Hell Yeah, pela incrível parceria de sempre e por encher de bandas mitológicas a nossa revista! Agradeço ao novo parceiro, Fagner, por acolher tão bem a ideia da revista e aceitar compartilhar seu conhecimento de animes e do mundo pop-mitológico em matérias e na live, junto com o queridíssimo Leonardo Tondato!

Agradeço ao querido Don, por trazer a história incrível da sua banda e a Tropa de Shock para estampar as páginas da nossa revista, pois me orgulho muito de apresentar aos nossos leitores uma banda nacional com esta qualidade única! E agradeço à Jade Amud por ter me apresentado ao Don!

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao querido e brilhante artista Lucas, por esta arte inigualável da Kitsune e por ser tão solícito aos meus pedidos para trazer a mitologia japonesa para uma capa! Também agradeço ao queridíssimo Luca, que misteriosamente publicou uma arte de Atena, justo no dia que fechei o artigo com a Oneide, no qual Atena também aparece. Luca, como sempre, foi muito acolhedor com a nossa revista e nos orgulhamos sempre de ter suas artes nestas páginas! Agradeço à querida Ana, por estrear na nossa revista com uma contracapa maravilhosa e cheia de sutileza. Fico muito feliz que a arte dela saiu na mesma edição em que está um artigo do seu pai!

Agradeço de forma mega especial ao querido Wagner, que nos presenteou com sua incrível HQ Kinbar. Quando o convidei, ele não somente me enviou prontamente tudo, mas também indicou a Mitologia Aberta para uma entrevista em um programa de um canal de TV, superbacana, sobre cultura pop. Além disso, ele também disponibilizou o PDF completo para os leitores da nossa revista, então, deixamos aqui nosso muito obrigada!

Agradeço à querida Luciana, que escreveu uma resenha apaixonada sobre uma série que amo e que sei que muitos aqui também amam, além de sempre aceitar contribuir com a nossa parceria!

E claro, agradeço sempre à querida Fábica Lucas, nossa revisora presente e cuidadosa, e também à maravilhosa Érica Dias, pela revisão e tradução das comunicações das mídias sociais. Também agradeço à incrível Jéssica Dias, pelas nossas belas e criativas artes, que todos podem acompanhar durante o mês no Facebook e no Instagram.

Além disso, preciso fazer um agradecimento especial à Érica Dias e ao Ricardo Bajo, por fazerem parte da equipe que faz com que aconteçam as nossas lives! Muito obrigada! Agradeço à Alpha Centauri por cuidar do nosso site e por permitir que a Mitologia Aberta possa funcionar!

Até a próxima, pessoal!
Equipe Mitologia Aberta.

Mitologia Aberta

REVISTA DE LIVRES PENSADORES MITOLÓGICOS



Coordenação Editorial
Larissa Dias

ISSN 2764-0299

Equipe Editorial

Editora-chefe: Larissa Dias

Revisão: Fábila Lucas

Projeto Gráfico Original: Karem Dias e Larissa Dias

Atualizações do Projeto Gráfico: Jéssica Dias e Larissa Dias

Ilustração da Capa: "Wanda Kitsune", Lucas Pereira

Ilustração da Contracapa: "Dualidade" Ana Clara Jardinette Borges

Colaborador Literário: Luiz Júnior

Colaborador Musical: Luis F. Ribeiro - Hell Year Music Company

Edição Original: 2022, Julho, World Wild Web

Periodicidade: Bimestral

Colaboram Nesta Edição:

Oneide Depret, Miriam Rabello, Estevam Cervone, Felipe Cortês, Luciana Lima, Don (Tropa de Shock), Wagner Armani,
Luca Scaini, Fagner Gabriel, Jéssica Dias, Ricardo Bajo e Érica Dias

Editora: Scientia Cultura, Educação e Pesquisa LTDA

Endereço: Rua Professor Campos d'Almeida, 52 - Jardim Rizzo - São Paulo - SP - CEP: 05587-010

Revista Eletrônica de Livre Circulação

Todos os direitos reservados a seus autores ou detentores.

Nenhuma parte desta obra pode ser reproduzida, arquivada ou transmitida de nenhuma forma ou por nenhum meio, sem a permissão expressa e por escrito da Revista Eletrônica de Mitologia Aberta.

Distribuído on-line por Revista Eletrônica de Mitologia Aberta

Administração do Site: Apha Centauri



DUALIDADE

Dualidade

ANA:)