

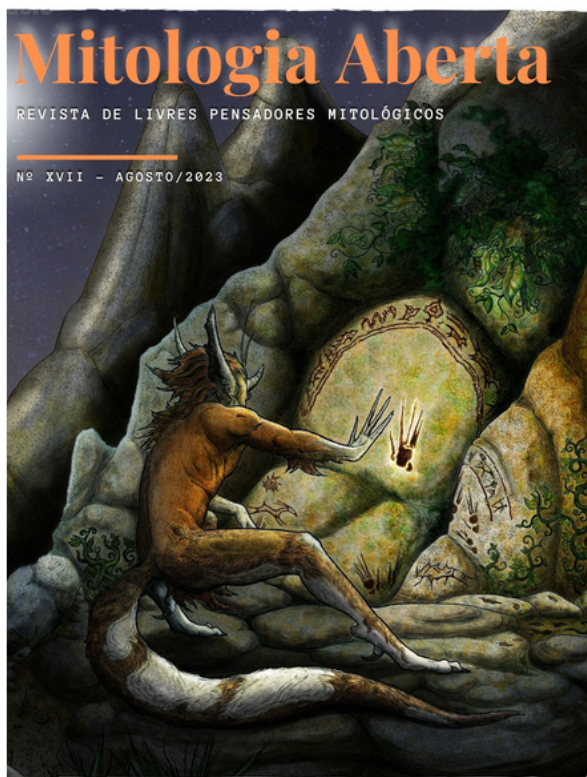
Mitologia Aberta

REVISTA DE LIVRES PENSADORES MITOLÓGICOS

Nº XVII – AGOSTO/2023



SUMÁRIO



03	APRESENTAÇÃO EDITORIAL;
06	ILUSTRES ILUSTRADORES;
09	PRÓLOGO DOS ARTIGOS;
10	ARTIGO DE CAPA: ANCESTRALIDADE
16	<u>ARTIGO 1: BRUXAS SÃO SERES MITOLÓGICOS?</u>
21	<u>ARTIGO 2: BUFEU OU BOTO?</u>
24	<u>ARTIGO 3: ANALISANDO ENKI E ENLIL</u>
29	<u>ARTIGO-CONTO 4: A ROSA AZUL</u>
32	<u>ARTIGO 5: A DEMANDA DA PEDRA FILOSOFAL</u>
36	BIBLIOTECA DE THOTH;
37	VITROLA DE ORFEU;
44	HISTÓRIAS DA VÓ TIANA;
45	ARQUIVOS DE LOKI;
50	A NONA ÁRVORE;
58	ACADEMIA DE QUÍRON;
80	PANTEÃO DE COLABORADORES;
86	AGRADECIMENTOS.

APRESENTAÇÃO EDITORIAL



Estamos na 17ª edição da Mitologia Aberta e seguindo para a terceira edição do ano de 2023. A Mitologia Aberta aparece agora, trimestral, cumprindo seu objetivo inicial de divulgar a mitologia e os profissionais que atuam com ela, de forma colaborativa e gratuita!

O artista de capa desta vez nos encontrou e sua arte precisava mesmo estar nestas páginas, mas não apenas nelas, mas também em outros livros de mitologia que serão lançados no ano que vem. Com uma arte profunda, que encanta e nos faz questionar ao mesmo tempo, toda sua ancestralidade agora invade as páginas da Nossa Revista!

Mais uma vez recebemos artigos de estreadores e de veteranos e todos eles se tornam parte fundamental do quebra-cabeças das nossas edições!

Acompanhem nossos artigos, sempre recheados de conhecimento! Na Biblioteca de Thoth, temos uma dica maravilhosa de mitologia norteamericana. A Vitrola de Orfeu apresenta uma coletânea de bandas, trazida pelas mãos talentosas do Luis. Nos Arquivos de Loki, temos uma resenha surpreendente da nossa colaboradora de longa data. A Nona Árvore apresenta uma história nova que une mitologia e filosofia! Nas Histórias da Vó Tiana, mais uma história impressionante será contada. Por fim, na Academia de Quíron, mais eventos incríveis estão esperando por vocês!

Não deixem de acompanhar nosso canal do YouTube e vamos seguindo esse caminhar de amor pela arte, pela mitologia e pelo encantamento trazidos pelos deuses, deusas, heróis e heroínas!

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!

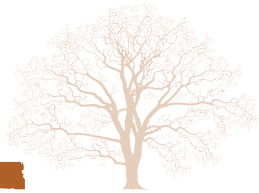
GUIA DE SEÇÕES

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



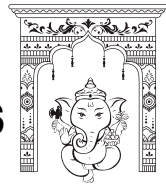
A Nona Árvore é uma seção especial para publicações de HQs mitológicas.

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



“Renato A. Assis nasceu em São Paulo/SP. Graduou-se em licenciatura no curso de Artes Visuais pela UEL (Universidade Estadual de Londrina/PR). Realizou o curso de Grafite/Lápis de Cor/Anatomia Artística pela Pencil - Escola de Arte do mestre Sergio Russo e desenvolveu suas habilidades fotográficas com o fotógrafo, especializado em vida selvagem, Haroldo Palo Jr. através do curso “Fotografia da Natureza”. Desde então, Renato segue os seus estudos de forma autodidata, tomando como referência obras da literatura - como Joseph Campbell e J. R. R. Tolkien -, obras das artes visuais - como Alfons Mucha, Yoshitaka Amano e H. R. Giger -, e obras musicais - como Loreena Mckennitt, Draconian e Therion.

Multifacetado, o artista possui a diversidade como marca de sua personalidade: mergulha e diverte-se ao produzir imagens de cunho infantil, materializa as formas sombrias sugeridas pelos clássicos do horror que abrilhantam a literatura romântica e dá vazão ao seu próprio ser ao criar figuras que tomam como base os seres arquetípicos da mitologia universal.



Renato Assis - Hefesto's Arte
Instagram: [@hefesto_art.studio](https://www.instagram.com/hefesto_art.studio)



"Ancestralidade",
Arte que ilustra a capa desta
edição.

ILUSTRES ILUSTRADORES



Ancestralidade

A obra Ancestralidade tomou por inspiração a obra literária O Chamado Selvagem, de Jack London. Ela manifesta o desejo do artista em resgatar a sua identidade: não apenas sua identidade parental/histórica, mas também - e principalmente - a

sua natureza primitiva: um ser oriundo do útero da Mãe Terra. A figura é Homem, mas também é Fera: por isto, ela nutre respeito e admiração por seus antepassados que, certa vez, nas brumas do tempo, eram um com a natureza. ”



"Ancestralidade",
Artes completas em tamanho real.

ILUSTRES ILUSTRADORES



“Thaís, por enquanto 23 anos. Nascida escorpiana, 2 de novembro de 1999, em pleno dia dos mortos. Acabou se tornando artista visual e hoje está às vésperas de se formar em Licenciatura em Artes Visuais pela UFES (Universidade Federal do Espírito Santo). Nas horas vagas, atua como terapeuta integrativa e vende suas artes por aí. Thaís é reikiana, wiccana, formada em Shiatsu e outras práticas integrativas e complementares. Busca sempre produzir estando em conexão com a espiritualidade e o que as deusas, deuses e guias pedem pra ela. Vê a materialização de seus sonhos e utopias possíveis através de suas criações e confia no poder do imaginário como parte fundamental da construção da realidade. ”



TCA

Instagram: @artesaizesmaritimas



"Hekate is my mother",
Arte que ilustra o Artigo 1

PRÓLOGO DOS ARTIGOS



Esta edição foi cheia de aprendizado, pois o mundo da mitologia não pode parar nunca! Ao transformarmos nossa edição em trimestral, percebemos que os artigos demoraram mais para chegar, mas no fim, todos eles estão compondo hoje mais esta edição da revista Mitologia Aberta!

O artigo de capa anuncia o tema da ancestralidade e toda a mitologia primitiva que existe envolta nesse tema incrível, que aborda, dentre outras coisas, o xamanismo.

O primeiro artigo tenta trazer resposta para um questionamento que se repete: bruxas são ou não são seres mitológicos?

No segundo artigo, o nosso querido colaborador, vizinho de terras distantes, trouxe uma colaboração muito interessante entre as mitologias amazônicas na figura do Boto, existente no Brasil e no Peru.

No terceiro artigo, vamos para a Suméria, falar sobre Enki e Enlil, dois personagens da mitologia sumeriana e analisar a temática do bem e do mal.

Para o quarto artigo, tivemos uma colaboração muito especial, um conto sobre a Rosa Azul, da nossa querida colaboradora e escritora. A semelhança entre os elementos do conto, trazem um personagem do folclore brasileiro muito próximo ao Boto!

No quinto artigo, tivemos uma colaboração muito especial, que mistura alquimia e mitologia na eterna busca da transformação humana!

Esperamos que vocês apreciem os artigos da nossa edição e desejem explorar ainda mais os temas que aparecerão nas próximas páginas!

Boa leitura!
Larissa Dias

ANCESTRALIDADE

POR LARISSA DIAS

Quando falamos em ancestralidade, costumamos pensar em passado. No entanto, esse passado não é apenas o nosso, mas também o dos nossos familiares – de geração em geração – e também da própria humanidade. As memórias são de extrema importância para entender a nossa ancestralidade, mas não apenas elas. As memórias fazem parte da consciência, porém existe um mundo paralelo e muito mais vasto (e interessante, diga-se de passagem), que é o inconsciente.

A psicologia mostra que existem três tipos de inconsciente: o inconsciente pessoal, que guarda tudo da nossa vida pessoal que reprimimos ou esquecemos; o inconsciente familiar, que abarca a história da família e os eventos que se repetem de geração em geração; e o inconsciente coletivo, o grande banco de dados de toda

a humanidade e morada dos arquétipos – os moldes que usamos no dia a dia, sem perceber, como “a grande mãe”, “a criança divina”, “o herói”, “a bruxa”, e outros. Todos esses inconscientes também nos ajudam a entender a ancestralidade, que não está apenas ligada à nossa vida pessoal ou familiar, mas também às crenças da coletividade.

Olhando no dicionário, encontramos duas definições para Ancestralidade:

1. Qualidade de ancestral;
2. Legado de antepassados; atavismo, hereditariedade.

O dicionário nos mostra basicamente as funções biológicas e conscientes da ancestralidade, mas não menciona aquilo que é inconsciente.

Vamos para a imagem da capa desta edição: peço que volte até ela e ob-

serve a imagem por dois minutos. Isso é suficiente para analisar os detalhes, captar as nuances e fazer a consciência trabalhar. Após fazer isso, diga em voz alta, para você mesmo, a primeira palavra que vem à mente.

A minha palavra foi: “Ser da Floresta”. Um ser da floresta, nas minhas memórias, tem a ver com Cernunnos, um deus celta, senhor dos bosques e dos animais, que possuía chifres, estava sempre rodeado de animais, como o cervo, e segurava uma serpente. Além disso, ele era o consorte da Deusa, a contraparte masculina da divindade feminina criadora da Terra e da humanidade, e, juntos, representavam a união sagrada. Mas, além disso, essa imagem me fala de conexão, de representatividade, sobre como os humanos podem (e devem) se aproximar das divindades através das marcas deixadas ao longo do tempo, que são os mitos, representados ali pela pedra, com um sentido de concretização, perenidade. A escuridão da noite traz as sombras e o mistério do inconsciente, e os símbolos antigos reforçam o sentido ancestral, dos povos do passado. Na cena, o ser descobre que existiram outros como

ele.

Eu não sei se o autor, quando criou essa imagem, pensava sobre tudo isso; na verdade, acredito que não. Uma imagem sempre fala a cada um de forma particular, pois conversa com símbolos, conceitos e vivências pessoais. Além disso, o que reverbera no inconsciente é algo muito mais vasto.

A imagem dos deuses e das histórias mitológicas existe no inconsciente coletivo da humanidade. São chamadas de imagens arquetípicas, que carregam um conteúdo que se repete ao longo das eras e através das culturas, mesmo sem uma cultura conhecer a outra. Isso aconteceu, por exemplo, com as imagens primitivas da Deusa, que apareceram no mundo todo, e também com as histórias sobre dilúvio, existente em boa parte das mitologias mundiais. O que isso quer dizer é que a nossa ancestralidade também carrega essas imagens, então, nossos deuses e deusas também serão compostos por essas lembranças não conscientes de outras eras.

O xamanismo também existiu pelo mundo todo. Conforme Matthews (2002), os antigos xamãs acredita-

vam que existia um processo pelo qual deveriam passar para se tornar um xamã, chamado de “A Escada do Xamã”. Assim como a jornada do herói, esse processo tinha 12 passos:

- 1.A primeira percepção: o despertar da consciência xamânica;
- 2.Oposição: as dificuldades encontradas no início da jornada;
- 3.Morte: o primeiro rito de passagem na formação do xamã;
- 4.Despertar: a descoberta do potencial individual;
- 5.Encontro: o primeiro contato com a realidade interior;
- 6.Jornada: ingresso e exploração de Outros Mundos;
- 7.Totens: descoberta e aprendizado com os animais totêmicos e de poder;
- 8.O Xamã Interior: encontro com o guia e mentor interior;
- 9.Mundo Espiritual: aprendendo a mover-se livremente no reino dos espíritos;
- 10.Aceitação: segundo rito de passagem e início dos trabalhos externos;
- 11.Visão: a habilidade de enxergar nos reinos interiores e de prever eventos futuros;
- 12.A segunda percepção: a integração do trabalho interior com a vida exterior.

(MATTHEWS, 2002, p.8/9)

Essas regras se repetem em diversas sociedades xamânicas, nem sempre nessa ordem. Às vezes, elas se repetem em sociedades que nunca tiveram contato entre si, mas seguem os mesmos caminhos. Além disso, essas doze etapas têm muitas semelhanças com a jornada do herói, mas a ordem muda. Segundo os xamãs, é um conhecimento ancestral, mas eles sabem que essa ancestralidade abarca muito mais do que o que é aprendido com seus pais, avós, bisavós, etc.

Conforme Frota (2021), o xamanismo é uma das expressões mais antigas da espiritualidade de toda a humanidade. Os mitos também são antigas expressões religiosas e espirituais que foram passadas de geração em geração e chegaram até nós através das eras.

Voltemos à imagem: será que esse Ser da Floresta – vamos chamá-lo assim aqui, mas chame do nome que você mesmo deu – era um xamã? Será que ele era uma divindade? O que seu coração / sua intuição diz?

Quando os arqueólogos encontravam pinturas rupestres ou artefatos antigos, era necessário muito estudo

para entender o que aquelas imagens representavam. Algumas delas, por terem repetições em outros locais, eram facilmente identificadas como deuses e deusas. Mas somente depois de encontrarem registros das histórias é que era possível entender de fato se existia ou não um culto religioso ali.

A imagem de Cernunnos é muito controversa, pois um ser de chifres e pernas de bode se parece com a figura do Diabo, correto? Em uma época na qual o cristianismo reinava no ocidente e quem acreditava em outra religião acabava eliminado, essa se tornou a única imagem possível: o Diabo! Muita pesquisa precisou ser feita para desmistificar essa imagem criada e para dar a Cernunnos seu devido lugar como um deus e não como um demônio cristão. O livro “O Diabo” versa longamente sobre a imagem criada do Diabo, inclusive para deturpar a imagem dos deuses antigos que ainda eram adorados na época que o cristianismo floresceu.

Desse modo, a nossa ancestralidade tem muito a ver com aquilo que acreditamos e sentimos, além de tudo que existe nas nossas memórias. Para os celtas, Cernunnos era um an-

cestral, assim como a Deusa, mas para os cristãos, somos todos filhos de Deus, então ele é o nosso ancestral mais antigo. Assim, a crença também determina nossa ancestralidade, além de fatores biológicos e dados de memória.

Voltando ao xamanismo e à iniciação xamânica: os xamãs indígenas da floresta amazônica, no Brasil, e os xamãs da Sibéria, na Rússia, têm ritos de iniciação muito semelhantes, embora tenham divindades e animas de poder diferentes. O urso é um animal de poder muito comum para os povos eslavos, inclusive o urso polar. Já para os povos amazônicos, a onça é o principal predador. O respeito pelos espíritos divinos desses animais é completamente diferente de um povo para outro. Para o xamanismo, os animais podem ser nossos ancestrais, em espírito, mas isso muda de acordo com a região. O mesmo acontece com os deuses e deusas, isso muda culturalmente, mas a essência humana continua sendo a mesma: uma divindade criadora inicial é o nosso primeiro ancestral.

Neste momento do texto, gostaria que se lembrasse da imagem nova-

mente e se perguntasse se algo dela remete a um ancestral. Talvez sim, talvez não. Mas, qual é o ancestral mais antigo que você se lembra? O que você carrega dele ainda hoje, em comportamento ou até mesmo em um objeto que guardou para se lembrar? Ele era brasileiro ou estrangeiro? E quanto à sua crença, você nasceu de qual povo, segundo a sua fé?

Quando falamos em resgatar a nossa alma, parte do trabalho é feito resgatando a nossa ancestralidade. É nessa parte que a mitologia entra, pois ela fornece as histórias que precisamos contar para nós mesmos sobre a nossa origem, ela é o movimento que completa a ação do Ser da Floresta, encostando sua mão nas marcas que ele carrega do passado ancestral.

Existe muita segurança em saber que alguém antes de nós já trilhou o caminho da vida, alguém próximo, alguém com quem temos uma ligação. Humano ou divindade, familiar ou não, esse ser viveu experiências do começo ao fim, não importando quanto tempo tenha vivido. Isso nos mostra que nosso caminho é seguro de ser trilhado. Se tivermos mais elementos, podemos até ter modelos para isso. Se não, podemos imaginar.

O fato é que ninguém pode negar a importância da ancestralidade em uma jornada de alma, pois ali estão as bases de quem nós somos, nossa origem e nossa pedra basilar, e é em cima dela que faremos todo o caminho da nossa existência.

Faça um exercício agora, aqui comigo: pense em quais crenças ancestrais você carrega e repete na vida. Agora vamos um pouco mais longe: quais delas limitam e quais delas lhe dão força? Você quer se separar de alguma delas? Se sim, faça, mas faça com muito respeito. Tudo o que carregamos da nossa ancestralidade, seja bom ou ruim, faz parte de nós, e por isso temos que elaborar muito bem aquilo que queremos afastar, por não servir mais para os dias de hoje. Se quiser, substitua essa crença por um mito que já existe, um mito que você goste e que o inspire.

Na mitologia, existem muitos deuses. Se pensarmos no panteão celta, em toda sua cultura, temos a roda do ano. Nela, existem festivais que se ordenam de acordo com o ciclo das estações. Uma das discussões de quem segue a cultura celta na espiritualidade morando no Brasil é

seguir a roda do ano do hemisfério Sul ou do Norte. Se você está no Brasil, teoricamente, deveria seguir a roda do ano do hemisfério Sul. Porém, existe uma egrégora ancestral no dia 31 de outubro, ou o dia das bruxas, que é comemorado no Brasil próximo ao dia dos mortos. No hemisfério Norte, é o festival Samhain, época na qual o véu entre os mundos se abre, no início do inverno. Para algumas pessoas do Brasil, seria estranho comemorar o início da primavera, época de alegrias e festejos do Beltane. Tudo isso passa a ser uma questão de escolha, muitas vezes determinada pela sua ancestralidade, pois existe muita descendência europeia nos povos do Brasil, o que justificaria comemorar os festivais segundo a tradição do hemisfério Norte.

Se até a mitologia respeita a nossa ancestralidade, a dica final deste artigo é para que você nunca se esqueça de onde veio e qual é a sua ancestralidade. Se não conhece, imagine, crie, pois é para lá que vamos voltar para nos recompormos se for necessário reiniciar a jornada.

REFERÊNCIAS

- FROTA, W. Xamanismo: O Caminho do Coração. São Paulo: Alfabeto, 2021.
- MATTHEWS, J. Xamanismo Celta. São Paulo: Hi-Brasil, 2002.

Site:

<https://www.houaiss.net>



BRUXAS SÃO SERES MITOLÓGICOS?

POR LARISSA DIAS

Quando uma pergunta é feita muitas vezes, ela merece uma resposta!

Segundo Russel (2019), a feitiçaria, a religião pagã e o folclore foram os três elementos que deram início ao que hoje chamamos bruxaria europeia. Agora, vamos analisar esses três itens para começar a entender mais sobre a bruxaria.

A feitiçaria leva em conta os elementos da natureza e do cosmos para influenciar o mundo à sua volta. Isso envolve poções, remédios, métodos divinatórios, ervas, pedras, astros. É realizar uma ação simbólica para que esta tenha um efeito na vida real, consciente. Russel (2019) distingue as ações que um feiticeiro faz isoladamente das ações quando

um feiticeiro invoca um espírito, diferenciando-as como simples e complexas.

Ao contrário do que muitos pensam, a feitiçaria não existiu somente na Europa, nas imagens das bruxas inglesas, ela existe no mundo todo. O xamanismo é muito semelhante à feitiçaria em suas práticas e existe em praticamente todas as sociedades dos chamados povos originários, espalhados pelo mundo.

O folclore surge para dar expressão à cultura popular, trazendo uma certa identidade para aquela sociedade por meio de atividades culturais, transmitidas de geração em geração, que envolvem festejos, histórias, personagens e muito mais.



"Hekate is my mother", TCA1

Já a religião pagã, ah, essa sim tem muito de mitologia. Em uma religião existe mito, rito e símbolo; e nas religiões pagãs existem os mesmos três elementos, porém, elas não são reconhecidas pela Igreja. Normalmente, as religiões pagãs são politeístas, ou seja, têm a característica de crença em mais de uma divindade. A imagem do Deus único normalmente não existe, mas sim um panteão de deuses e deusas, que podem estar organizados hierarquicamente ou não.

Em um dos melhores livros sobre a

história das Bruxas Celtas, Miriam Black (2018), nos mostra que as bruxas celtas foram e são ainda hoje aquelas que acreditam e seguem as religiões dos povos antigos, que acreditavam em deuses como Ogma e Lugh e em deusas como Cerridwen, Morrigan e Dana. Além disso, os celtas acreditavam nos Sidh, no povo das fadas, em outro mundo chamado *Tir na nÓg* - a terra da eterna juventude - e em festivais anuais que seguiam o fluxo da natureza, das colheitas e das estações do ano. A bruxa então passou a ser aquela que praticava e acreditava em tudo isso. Mas será que já respondemos a pergunta e bruxas simplesmente não são seres mitológicos?

Na mitologia, existiam figuras icônicas de divindades e seres que poderiam facilmente ser relacionados à bruxaria. Normalmente, elas estavam ligadas à magia, à noite, à lua, às sombras, ao fogo sagrado, ao símbolo da vassoura, aos métodos divinatórios, à cura e ao aspecto tríplice. Elas eram mulheres poderosas e até mesmo temidas.

Na mitologia grega é conhecido o episódio da feiticeira Circe, que transformou os marinheiros de Ulis-

ses em porcos. Esse é um dos episódios em que Circe aparece mostrando seus poderes. Por conhecer e praticar atos de magia, as mulheres bruxas tinham poderes. No caso de Circe, ela era especialista em venenos e poções, inclusive alucinógenas. Ela era filha do deus Hélios e da ninfa Perseis, conforme Brandão (2009), tendo uma origem mitológica, por isso pode ser considerada uma divindade grega que representa a imagem da bruxa.

Ainda na mitologia grega, as Sibilas eram fontes de conhecimento oracular que eram visitadas no oráculo da deusa Gaia e que traziam essa sabedoria divinatória do ventre da Terra. Elas tinham ligações com as profundezas ctônicas dessa deusa e traziam de lá informações do futuro daqueles que vinham procurar sua sabedoria.

Hécate também é uma grande bruxa da mitologia grega, uma velha sábia e a única que ajudou a aflita mãe Deméter enquanto procurava por sua filha, Perséfone, que fora raptada pelo seu tio. A deusa Hécate estava em sua caverna quando ouviu os gritos da jovem ao ser levada, e foi perguntar ao Sol, que tudo vê, o que

aconteceu com Perséfone. Hécate é relacionada à Lua, principalmente à lua nova e à escuridão. Além disso, é uma das divindades mais adoradas no mundo da bruxaria, em seu aspecto tríplice de Donzela, Mãe e Anciã.

Diana era outra divindade ligada à caça e à floresta, protetora dos animais, um espírito livre, que foi permitida por Zeus a não se casar. Ela era extremamente ligada à natureza e era impiedosa com os homens que tentavam invadir seu espaço, tendo matado o caçador Acteão, transformando-o em um cervo e fazendo com que seus próprios cães de caça o devorassem, porque ele a viu banhando-se nua. Além dela, Selene também era uma deusa ligada à Lua e adorada pela Wicca, a religião da deusa, na qual muitos bruxos encontram seus caminhos.

Na mitologia egípcia, podemos dizer que Ísis é a deusa representante das bruxas, pois seus poderes foram capazes de ressuscitar seu marido morto, Osíris, para ter um filho com ele, Hórus, que se tornaria o senhor das duas terras. Ela também obteve o poder máximo de Rá, fazendo um feitiço com a saliva do Deus e uma serpente, que nem Thoth, o deus mais

sábio, pôde desfazer. Ela também era uma deusa feiticeira.

Na mitologia celta, existem inúmeras “bruxas”, como a Deusa Morrigan, bruxa guerreira da Morte, com seu aspecto tríplice (Morrigan, Badbh e Macha); Brigid, a deusa do fogo e da forja; Cailleach, representando a velha sábia do inverno, que cuida de tudo aquilo que morre. Todas essas divindades são adoradas pela bruxaria moderna, pois seus aspectos são importantes para despertar em nós aspectos guerreiros, protetores e pacientes.

Na mitologia eslava, a figura mais semelhante com a imagem que temos da bruxa dos contos de fadas é Baba Yaga, uma velha feiticeira que vivia na floresta e usava uma vassoura para se locomover. Sua cabana mágica tinha pés de galinha. Ela ficou famosa por aparecer na história de Vassalissa, descrita no livro *Mulheres que Correm com Lobos*. Outra figura interessante da mitologia eslava são as Russalkis, espíritos das árvores que aparecem para pedir algo, com poderes místicos e mediúnicos.

No Brasil, as figuras da Cuca e da Matinta Pereira estavam muito próxi-

mas da imagem da bruxa no seriado “Cidade Invisível”. Porém, é difícil encontrar um culto baseado nessas duas figuras, pois a falta de registros de cultos as direcionou para o folclore regional, o que toca em outro ponto: a bruxaria brasileira cultua muito mais as bruxas de outros países do que suas representantes nacionais.

Starhawk (2021) escreveu um livro intitulado “A Dança Cósmica das Feiticeiras”, reeditado recentemente no Brasil. Nele, sabiamente, ela menciona que a palavra bruxaria assusta e confunde, e que normalmente temos em mente a imagem da velha feia e enrugada, que voa em uma vassoura e faz mal para crianças. Essa é exatamente a figura da Baba Yaga, uma de suas faces.

Desse modo, a bruxa pode aparecer, sim, na figura de uma deusa, como vimos na imagem que temos atualmente, reforçada pelos filmes da Disney. Assim como a deusa faz parte do culto das bruxas praticantes da bruxaria, que é uma religião, talvez uma das mais antigas.

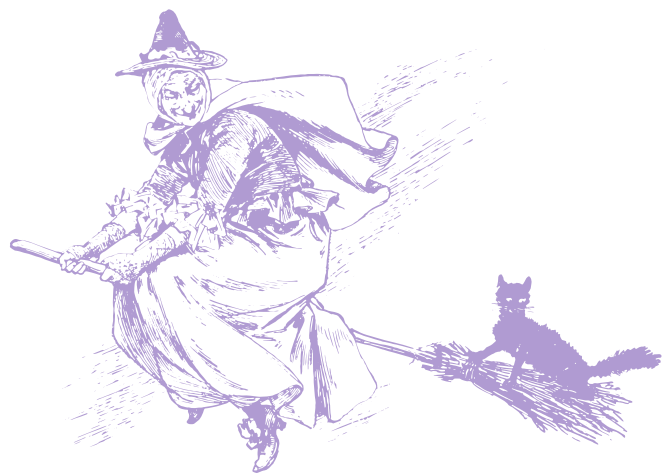
Se pensarmos no conceito de bruxa moderna, que usa as ervas, os cristais, a natureza (Sol, Lua, estrelas,

vegetação, etc), o ciclo das estações, a feitiçaria - com poções e unguentos - os métodos divinatórios e as intenções, podemos dizer que elas são seres humanos que se inspiram, amam e adoram divindades que carregam os atributos da bruxa. Esse conceito é inspirado nas antigas bruxas do passado, aquelas que foram injustamente queimadas nas fogueiras da “Santa” Inquisição, somente por adorar outras divindades.

O que podemos dizer para concluir este artigo é que existem deusas com atributos de feiticeiras, e que a feitiçaria é um dos itens que compõe a bruxaria, assim como religião pagã e o folclore. Uma deusa é o elemento central da religião, por isso um bruxo ou uma bruxa normalmente tendem a ser mortais e humanos. Mas existe também um lado em que vemos Morrigan como a maior de todas as bruxas, assim como Baba Yaga ou Hécate, dependendo da cultura. Da mesma forma como podemos dizer que Jesus, o filho de Deus, era crente na religião que praticava, acredito que podemos dizer que as bruxas também são seres mitológicos.

REFERÊNCIAS

- BLACK, M. *Bruxas Celtas*. São Paulo: Ogma Books, 2018.
- BRANDÃO, J. S. *Mitologia Grega*, Vol. II. Petrópolis: Vozes, 2018.
- RUSSEL, J. B. *História da Bruxaria*. 2. Ed. São Paulo: Aleph, 2019.
- STARHAWK. *A Dança Cósmica das Feiticeiras: o renascimento da consciência espiritual feminista e da religião da grande deusa*. 1ª edição. São Paulo: Editora Pensamento, 2021.



BUFEU OU BOTO?

POR OSCAR ERNESTO BARRIGA



"Bufo"

Arte fornecida por Oscar Barriga

Muito cedo, na escola, ouvi uma lenda sobre como foi fundado o império Inca. Desde então me apaixonei totalmente pelos mitos e lendas do mundo andino. Quanto mais informações eu tinha, mais me maravilhava. Meu nome é Oscar Barriga, e essa é "A fonte do diosinka".

A mitologia do boto-cor-de-rosa é muito importante no Peru e no Brasil. Embora existam semelhanças, também existem algumas diferenças entre as duas versões, pois ambas se espalharam pela selva amazônica.

Em ambas as culturas, o boto-cor-de-rosa é considerado um ser mágico e protetor. Acredita-se que seja um ser capaz de transformar-se em um homem bonito e sedutor que atrai as mulheres. Em ambas as culturas, também diz-se que o boto-cor-de-rosa é amigo e protetor dos humanos e que pode ajudar as pessoas que estão em perigo no rio.

No entanto, existem algumas diferenças entre as mitologias do boto-cor-de-rosa no Peru e no Brasil. No Peru, ele é chamado de "Bufeo", e acredita-se que seja um deus dos rios, capaz de controlar a água e cau-

sar inundações ou secas, dependendo de seu humor. Acredita-se também que o Bufeo tenha um templo subaquático no fundo do rio.

No Brasil, o boto rosa é chamado de "Boto" e é considerado um ser mágico e sedutor. Acredita-se que o Boto saia da água nas noites de lua cheia para seduzir mulheres. Diz-se também que o Boto pode conceder desejos e curar doenças, essa versão da lenda também é conhecida em algumas partes da Amazônia peruana.

Em resumo, tanto no Peru quanto no Brasil, o boto-cor-de-rosa é um ser mágico e protetor, mas sua mitologia varia um pouco em cada cultura e até mesmo em cada lugar da Amazônia. Mas não podemos subestimar que, em ambos os casos, ele é considerado um deus dos rios e acredita-se que tenha poderes sobrenaturais, além de ser um ser sedutor que pode conceder desejos e curar doenças.

Marco Flores, da cidade de Iquitos, contou uma história que ouviu de seus avós: "Há muito tempo, em um pequeno povoado da selva amazônica, vivia uma jovem chamada Yara. Ela era conhecida por sua beleza e

seu canto, tão doce que até os pássaros da selva paravam para ouvi-la. Um dia, enquanto Yara se banhava no rio, ela se deparou com um boto rosa que emergia das águas. O boto rosa foi cativado pela beleza da moça e se transformou em um belo rapaz para se aproximar dela. Os dois se apaixonaram instantaneamente e começaram um relacionamento secreto, encontrando-se todos os dias no rio para conversar. Porém, um dia, o pai de Yara descobriu o relacionamento deles e proibiu a filha de ver o jovem novamente. Ela ficou com o coração partido, mas sabia que não poderia desobedecer ao pai. O boto rosa, arrasado com a perda da amada, voltou ao rio e começou a chorar lágrimas de tristeza. Suas lágrimas caíram na água e se transformaram em pequenos golfinhos cor-de-rosa, que nadavam no rio ao lado dele. Desde então, conta-se que o boto-cor-de-rosa continua em busca de sua amada Yara nas águas da Amazônia. Muitas vezes, ele foi visto perto das aldeias, em busca da jovem que nunca mais viu.”

Essa história ilustra a crença na capacidade do boto rosa de transformar-se em um ser humano.

Mitos e lendas mostram não apenas parte do folclore de nossos povos, mas também um entendimento que vai além de uma simples história, uma verdade que está escondida no mundo e que foi aos poucos esquecida; que existem seres tão poderosos que se escondem como animais e têm o poder de transformar-se em lindas donzelas ou homens, que se misturam com a humanidade para viver em harmonia conosco. E não há dúvida de que o mundo está cheio de mistérios sem fim, que estão esperando para serem descobertos.



ANALISANDO ENKI E ENLIL

POR VAN TED

Não é raro eu encontrar aqui e ali ideias como: "Se não fosse por Enki, nem existiríamos!" ou "Enlil é o inimigo da humanidade!".

Alguns livros recentes apresentam a ideia de que Enki pode ser o próprio Jesus, que em algum momento, por algum método avançado, encarnou como homem, na pessoa de Jesus, para salvar-nos e depois voltou ao corpo original. Essa é uma teoria muito interessante! Mas não há nem ao menos, provas concretas de que o próprio Jesus tenha existido. É, mais do que tudo, um ato de fé e esperança.

Nas escrituras do povo hebreu, Enlil é o Deus verdadeiro, enquanto Enki é a Serpente do Éden. Em outras culturas, os papéis se invertem.

Temos várias correntes de pensamentos divergentes e que podem nos levar a julgamentos errados sobre um e outro.

O que sabemos sobre eles?

Sabemos que Enlil é filho de Anu com sua rainha consorte Antu, que também era sua meia-irmã. Portanto, Enlil era o sucessor legal de Anu ao trono de Nibiru, pela Lei da Semente.

Enki também era filho de Anu, mas com uma concubina que não tinha parentesco com ele. Embora Enki fosse o primogênito de Anu, só teria direito à sucessão ao trono de Nibiru pela Lei de Sucessão.

Sabemos que essa questão de Lei da Semente e Lei de Sucessão foi a causa de muitos conflitos, tanto em

gerações anteriores, ainda em Nibiru, bem como entre os dois meios-irmãos, e também entre seus filhos e netos, já aqui na Terra.

O Regime Monárquico, costume em Nibiru e adotado na Terra, é uma das heranças que os Anunnaki nos deixaram. Sabemos, pela nossa própria história, que o jogo dos tronos sempre foi motivo de rivalidades, assassinatos, e traições. O que não é muito diferente do nosso sistema atual, em que os políticos se digladiam, usando todo tipo de esquema sujo e fraudulento para manter-se no poder. Nenhuma novidade.

De qualquer forma, pondo de lado a questão da sucessão ao trono, que é um assunto delicado, vemos na história dos dois irmãos momentos de confraternização sincera e carinho autêntico, além do respeito mútuo.

Precisamos ver os dois “personagens” mais de perto!

Vamos lá:

Enki era um brilhante cientista! Tinha grande conhecimento e uma mente inquieta e curiosa. Era um pensador liberal e às vezes esquecia



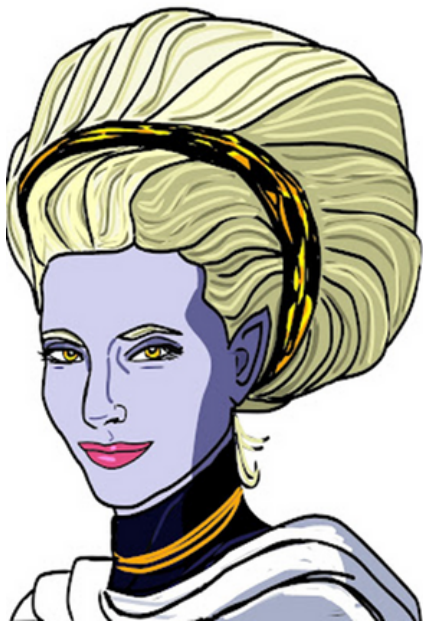
Concept Art – Enki by Van Ted (para os Anunnaki Cards)

um pouco a ética em favor da ciência. Criador do Homo Sapiens e, orgulhoso de sua conquista na engenharia genética, era apegado à sua criação.



Concept Art – Enlil by Van Ted (para os Anunnaki Cards)

Enlil era militar e, como tal, tinha um senso de organização e amor às regras, que muitas vezes o levou à severidade extrema! Ele tinha uma grande responsabilidade e um grande peso sobre os ombros. Da Missão Terra, ele devia satisfações à Nibiru.



Concep Art – Ninursarg by Van Ted
(para os Anunnaki Cards)

Ambos tinham uma mulher que conquistou seus corações: Ninursarg, meia-irmã dos dois. Ela havia sido prometida a Enki, mas era apaixonada por Enlil. Houve um troca-troca na estória... mas cada um foi cuidar da vida, como pôde. Ninguém se matou por causa da mulher.

Enlil foi fiel à sua esposa e, até onde se sabe, teve filhos somente com ela (eu meio que duvido... e estou excluindo dessa conta o filho que ele teve com Ninursarg, o Ninurta)

Enki pulou a cerca milhões de vezes e espalhou filhos pelo mundo. Depois do Homo Sapiens, criado em laboratório, ele deu um *upgrade* na humanidade do modo mais libertino possível! Primeiro, gerou o Homem de Cro-Magnon, seduzindo duas mulheres Neanderthais. Depois, gerou o Homem moderno, seduzindo uma mulher Cro-Magnon casada. E assim a Bíblia relatou o primeiro caso célebre de traição na história da humanidade. Noé, como desconfiou Lameque, parecia filho dos deuses e não dele...

Quando os conflitos entre os dois irmãos pareciam ter dado lugar à maturidade, foram seus filhos e netos que recomeçaram tudo outra vez. Nesse momento, o que se observa são dois pais de família procurando evitar os conflitos e, ao mesmo tempo, tomando partido aqui e ali a favor de suas proles. Mais humano impossível!

Na verdade, são vistos como seres de outro mundo que colonizaram a Terra, e esquecemos que eles são tão humanos quanto nós. Humanos sujeitos a erros e acertos.

Os mesmos erros e acertos que nós, a criação deles, cometemos todos os dias, desde que começamos a andar pela Terra.

Às vezes, era Enlil que batia um bolão, e Enki pisava na bola. Outras vezes, era o contrário.

Enlil aproveitou o Dilúvio para acabar com os humanos terrestres, que na verdade ele nunca quis que viessem a existir. Ao mesmo tempo, fez uma faxina necessária no planeta, pois não havia só humanos criados por Enki, mas todo tipo de aberração criada em laboratório.

Enki, por sua vez, salvou a humanidade por meio de Ziusudra, o Noé bíblico, mas não por sua própria iniciativa, pois estava impedido por juramento de silêncio, mas pela intervenção do misterioso Galzu. Iniciativa sua ou não, Enki salvou o Homem moderno, ou seja: nós!

Quando Enlil percebeu a “traição”

de Enki, voou no pescoço dele. E quando Enki disse: "Noé é meu filho!", Enlil parou a agressão.

Enlil, percebendo nessa sobrevivência da semente humana terrestre a vontade do Criador de Tudo, abençoou Noé e não voltou a planejar o nosso fim.

Os Anunnaki, então, deram-nos a civilização e ensinaram tudo o que hoje sabemos e aplicamos no dia a dia.

Temos a tendência a endeusar um e demonizar o outro, e isso é resultado da má observação da história, de como a absorvemos, muitas vezes influenciados por outras "impresões".

Esses dois irmãos não representam o bem e o mal, representam nós mesmos em todos os aspectos. O que odiamos num e amamos no outro é o nosso próprio reflexo no espelho. Afinal, fomos feitos à suas imagens e semelhanças!

Enlil ensina a ação. Enki ensina a paciência.

Enlil ensina a arte da guerra. Enki ensina a arte do prazer.

Enlil ensina a disciplina. Enki ensina a contemplação.

Enlil ensina a sermos racionais. Enki ensina a sermos sonhadores.

Enlil ensina a termos responsabilidade. Enki ensina a termos leveza.

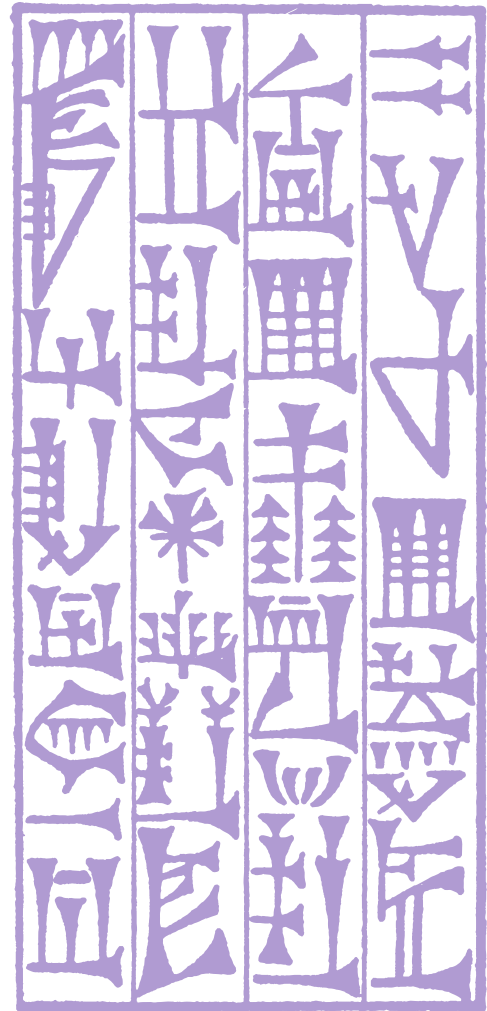
Enlil ensina a fidelidade. Enki ensina a quebrarmos as regras.

Enlil ensina a perdoarmos. Enki ensina a superarmos.

Não há demônio nem anjo nessa estória.



Concept Art – Enki by Wam Nick
(para a minissérie em quadrinhos
Anunnaki – Os Senhores da Eternidade).



**ARTIGO CEDIDO À REVISTA MITOLOGIA
ABERTA PELA AUTORA E POSTADO
ORIGINALMENTE EM 10 DE FEVEREIRO
DE 2017 POR VAN TED**

ROSA AZUL

POR LIZANDRA SILVEIRA

A Lua estava linda, coroando aquela bela noite de junho. O vento frio espalhava as fagulhas da fogueira, o cheiro de churrasco e canjica se misturavam no ar. As sanfonas soavam em ritmo de quadrilha. Estampas xadrezes disputavam lugar com as bandeirinhas que decoravam todo o pátio da escola. E lá estava Júlio, mais uma vez, sem par para a quadrilha.

Júlio amava a quadrilha. “Olha a cobra! É mentira.” Tinha o sonho secreto de um dia ser a noiva. “A ponte quebrou!”. Puxar toda a dança, de braço dado com o rapaz mais bonito dali. “Olha a chuva! Já passou.”. Usar um vestido branco e um buquê de flores de plástico. “No caminho da roça...”. Combinar os laços das tranças falsas do chapéu com os detalhes do vestido branco.

Era um sonho adolescente, que sempre voltava carregado de nostalgia nesta época do ano. Júlio sentia que nunca havia largado a escola. Não satisfeito em terminar de cursar todas as séries, virou professor. Hoje dá aula na mesma escola onde cresceu. É inevitável fugir das lembranças de tantas festas juninas passadas. Uma aluna para em sua frente. A menina está com um vestido caipira rosa, cheio de corações, carregando uma caixa de sapato forrada com papel de presente e um coração enorme colado na frente, com os dizeres. “Correio Elegante”. Ela sorri e lhe entrega um papel dobrado.

Júlio sorri de volta, já esperando alguma brincadeira de seus alunos. Todo ano era assim, recebia piadas disfarçadas de correio elegante, descobria quem era o autor e o man-

dava para a “prisão”, uma barraca que ficava num dos cantos da festa. Este bilhete era diferente, não era recheado com o conteúdo habitual. Era enigmático e assinado por Rosa Azul.

Com o papel nas mãos, Júlio olha ao redor. Procura olhares que retribuam ao seu. Alguma coisa que identifique a Rosa Azul. Em meio à multidão vestida de xadrez, Júlio se depara com um homem, todo de branco, com um chapéu panamá na cabeça e uma rosa azul presa ao paletó. A visão surpreende Júlio, que não consegue desviar o olhar até perceber que sua atenção é retribuída.

Como um ímã, Júlio sente a atração. Sua vida toda o levou para aquele momento. Uma certeza pulsava no ar denso, seu coração vibrava dizendo: “é ele”. O rapaz se materializa em frente a Júlio com um sorriso sedutor e estende um copo de quentão. Despertado de seus devaneios, aceita a bebida. Conversam animadamente, os assuntos fluem, como se eles se conhecessem a vida toda. Tem a sensação de que a noite será inesquecível.

O quentão acaba, o rapaz pega Júlio

pelo braço e o leva em direção ao pátio onde a quadrilha estava para começar. Juntos, dançam por horas. Júlio não consegue disfarçar sua alegria. Não pode evitar os pensamentos que percorrem sua mente, imagina como vai apresentá-lo para sua mãe, onde vão jantar amanhã e quais apelidos carinhosos dará para ele.

Cansados e ofegantes, eles se retiram da dança. Encantado, Júlio logo percebe que o rapaz deu a ele um novo copo de quentão e o convida a dividir um cachorro-quente. Encontram uma mesa em um canto afastado e ali trocam confidências. O rapaz pergunta se há algum lugar onde possam ter um pouco de privacidade. Os olhos dele brilham à luz da fogueira, e Júlio sente um arrepio gostoso percorrer todo o seu corpo.

De mãos dadas, sobem sorrateiros para uma das salas do último andar. Não podem acender a luz, ninguém deve saber que estão ali. Júlio vive a noite de amor mais intensa possível. Nada poderia se comparar àquilo. Ele tinha certeza de ter encontrado o amor de sua vida. Só então Júlio repara que o rapaz não havia tirado o

chapéu da cabeça. Seria algum tipo de fetiche?

Delicadamente, levou suas mãos pelo rosto do homem de branco, até tocar o chapéu. Ainda hipnotizado pela beleza dele, Júlio entrou em choque ao sentir os chifres que despontavam da cabeça. Um brilho malévolo surgiu nos olhos do rapaz, que, com um salto, levantou-se, completamente vestido, e saiu sorrindo pela porta, sem nem se despedir. Deixou ali um Júlio atordoado e um cheiro de enxofre pairando no ar. Pela janelinha na porta, Júlio ainda conseguiu vê-lo se desfazer em chamas.

Sem entender o que havia presenciado, Júlio vestiu a calça e abriu a porta, com a camiseta nas mãos. Para seu espanto, a escola não era mais a mesma. O corredor estava mais escuro que o habitual. A sujeira se espalhava pelos cantos, de onde olhos desconfiados o espreitavam. Júlio correu de volta para a sala, abriu e fechou a porta, na esperança de que aquele lugar desaparecesse. Mas o corredor sombrio continuava ali.

Ouviu uma voz, uma garotinha olha-

va preocupada. Dizia que ele não devia estar ali, alguém havia pregado uma peça nele. Ela poderia ajudar, pegou sua mão e o levou por um caminho sinuoso, entrando e saindo de salas. Então olhou para ele e disse para seguir em frente, ela não poderia acompanhá-lo ali, mas ele encontraria a saída. Quando abriu a porta, foi invadido pelo som de festa junina. Vozes se misturavam ao forró, cheiros e sons familiares o abraçavam.

Até hoje, Júlio não entende o que aconteceu, passou a ir em todas as festas juninas da região, procurando um rapaz de branco, com uma rosa azul na lapela. Às vezes, o vê de relance, tem certeza de que ele o vê também, mas ele sempre desaparece na multidão. Júlio nunca mais voltou aos seus braços.



A DEMANDA DA PEDRA FILOSOFAL: UMA JORNADA ALQUÍMICA E MÍTICA EM BUSCA DA TRANSFORMAÇÃO

POR ANA BEATRIZ BELLUZZO

A alquimia é uma antiga e misteriosa prática de transformações de elementos. À diferença do metalúrgico, o alquimista não só trabalha os elementos físicos, mas busca entender a relação anímica do humano com o material, encontrando correspondências entre os processos da natureza e os processos psíquicos.

De encontrar a cura para qualquer doença à produção do ouro a partir de outro metal, a meta dos alquimistas tem como símbolo a pedra filosofal. A busca pela pedra é a busca pela realização do maior trabalho do alquimista, e, por consequência, é também sua própria realização. O objetivo central da al-

quimia pode ser o mesmo do desenvolvimento da psique, cada processo de transformação alquímico seria um processo do ego, o herói psíquico da nossa jornada, rumando à sua totalidade, ao Si-mesmo.

Assim como o herói em sua jornada passa por diferentes obstáculos e com eles desenvolve seus potenciais e virtudes para atingir um novo nível de consciência, a alquimia viabiliza processos de desenvolvimento psíquico, de forma análoga. Para que seja possível lapidar a pedra bruta, podemos pensar em três operações elementares: nigredo, albedo e rubedo.

A nigredo representa o início da opus, o que necessita ser purificado, é o caos e até a própria morte. Para o herói, é o confronto com a dor, a perda, a sombra, é aquilo que o convida a sair de seu estado e confrontar suas limitações, ou o chamado à aventura. A albedo representa a separação dos opostos, a reflexão, que na jornada mítica corresponde à busca por conhecimento e desenvolvimento pessoal. Já a rubedo é o sangue da vida, que verte o caráter humano à asepsia da albedo, possibilitando a integração dos opostos que habitam o indivíduo e permitindo sua existência integrada e plenamente humana. A rubedo é a transformação, o encontro dele consigo mesmo, o triunfo final do herói.

Na mitologia sumeriana, a descida de Inanna ao submundo pode servir para exemplificar as fases alquímicas em uma jornada mítica. A fase da nigredo é representada pelo caminho de Inanna até chegar ao mundo dos mortos, o submundo, reino de sua irmã Ereshkigal. No percurso, Inanna passa por uma série de desafios e provações que a fazem despir-se de seus símbolos de status e poder; é

uma decomposição, uma morte simbólica que a obriga a se confrontar com suas limitações e sua sombra, sua face escura, sua própria irmã.

O julgamento e condenação à morte por que passa Inanna representam a albedo, e sua estada no submundo é seu processo de purificação, momento de introspecção e questionamentos sobre seu reino e o reino da irmã.

O retorno de Inanna à superfície é uma transformação a um novo estado, uma ressurreição, que permite a Inanna se reconhecer e posicionar com tamanha força que a leva a sacrificar seu marido, que a havia abandonado, traído. Esse poder de Inanna só pôde surgir a partir de sua integração com a irmã, a face oculta. Esta é a rubedo.

Outro mito que também pode elucidar a compreensão das fases alquímicas é o mito grego de Prometeu, que roubou o fogo dos deuses para dá-lo aos humanos. Essa transgressão é a nigredo, a confrontação com os limites e as consequências advindas. Prometeu é punido por Zeus e fica submetido a ter devorado por uma águia, diariamente, o seu fí-

gado, que se regenera todos os dias.

Enquanto está acorrentado, Prometeu reflete sobre suas escolhas e possibilidades de redenção. A albedo está presente desse momento até a libertação do protagonista, feita por Hércules, que matou a águia e rompeu as correntes. É importante a percepção do equilíbrio que ocorre na história, ajudar para ser ajudado, informar a Zeus para ser liberto (mesmo desprezando-o), necessitando superar a unilateralidade. Também sacrificar Quíron no seu lugar, trocar um corpo por outro, manter a dinâmica. A reconciliação retrata a rubedo, abrangendo a nova posição de Prometeu, no Olimpo, como guia da humanidade.

Cada história ou cada trecho de uma história pode ter seus elementos e acontecimentos divididos de forma a correlacionar-se com as etapas alquímicas tratadas, porém sempre há o próximo capítulo da história, a próxima jornada em que o herói entrará. A demanda pela pedra filosofal é eterna e infundável, nunca será uma meta estática, mas algo que ascenda o personagem e o leve à campanha seguinte.

As demandas dos indivíduos vão se atualizando ao longo dos anos, contudo, a contribuição da pedra filosofal continua presente em diferentes áreas. Na psicologia, a jornada alquímica é representada pelo processo de individuação, cunhado por Carl Jung, guiando a confrontação e integração dos aspectos sombrios do ser, buscando sua unificação e totalidade, possibilitando que o indivíduo seja quem veio a ser. Nesse caso, o Si-mesmo é a própria pedra filosofal. Na área do desenvolvimento pessoal, a jornada alquímica é um modelo para a transformação interna e o crescimento pessoal, um caminho de autodescoberta, em que o ser humano passa por processos de desconstrução, purificação e reintegração, procurando a melhor versão de si. No campo da espiritualidade, a jornada alquímica é a jornada espiritual e a procura pela iluminação; visa à transmutação e elevação da consciência e à transcendência das limitações humanas em prol de uma conexão com o divino. O processo criativo também encontra sua metáfora no processo alquímico; bem como faziam os alquimistas, os artistas e criadores passam por um

processo de transformação interna e dão forma às suas ideias, expressando-se das mais diversas maneiras.

A pedra é a motivação final que explicará o meio e o início da trajetória, ela justifica e abarca o desenvolvimento do caminhante, inserindo-o de volta, aperfeiçoado, em um novo caminho. Eis sua importância: a pedra guia, mas não encerra o desenvolvimento, insere o indivíduo em sua própria psique, em seus próprios planos, recompensa-o por isso, eleva-o e não deixa de motivá-lo. Pois a pedra filosofal é inalcançável em sua totalidade, é misteriosa, e podemos desfrutá-la apenas aos poucos.

A jornada alquímica concede um mapa simbólico para transitar e compreender as adversidades e os processos de transformação que delas precisam devir. As três fases alquímicas agem e encaminham esse processo até a pedra filosofal, ou até nós mesmos. Porque somos tanto a pedra quanto alquimistas.

REFERÊNCIAS

- BRANDÃO. J. S. Mitologia Grega, Vol. I, II e III. Petrópolis: Vozes, 2018.
- CAMPBELL, J.O Herói de Mil Faces. São Paulo: Pensamento, 2007.
- JUNG. C. Psicologia e Alquimia. Petrópolis: Vozes, 2011.





LIVRO: Edda em Prosa AUTOR: Snorri Sturluson

POR LARISSA DIAS

Por volta do ano de 1220, o historiador e poeta Snorri Sturluson escreveu o livro “Edda em Prosa”, que mais tarde viria a se tornar uma das mais completas fontes da mitologia nórdica!

O livro aborda em seus capítulos desde o início dos tempos até a batalha final, o Ragnarok. Nele, você encontra histórias de diversos deuses e deusas e de seus descendentes.

A versão de 2018 é dividida em duas partes: “*Gylfaginning: A Ilusão de Gylfi*”, com 54 capítulos, e “*Skáldskaparmál: A Poesia dos Escaldos*”, com 89 capítulos.

Ricamente ilustrada, nesta obra é possível conhecer: as origens do Sol e da Lua; os locais sagrados dos deuses; as histórias de divindades como Heimdallr, Thor, Loki, as Valkírias, Odin, Frigg, Freyr, Freya, Njördr, Skadi; anões, gigantes, lobos, serpentes, cavalos e outros animais da mitologia nórdica, suas histórias e

Edda em Prosa *Gylfaginning e Skáldskaparmál*



Snorri Sturluson

simbolismo; os nove mundos; além de compreender a poesia, a importância do nome, do tempo, dos reis antigos e também inúmeros outros elementos dessa mitologia tão fascinante!

Um dos clássicos da mitologia nórdica, esse livro é um queridinho da estante dos mitólogos. Fica aqui a dica para você viajar nessas histórias!

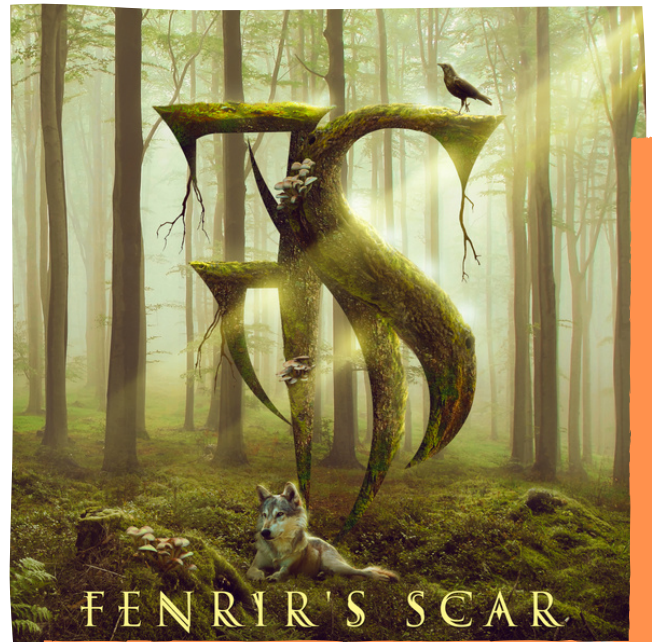


NOMES DE BANDAS DE HEAVY METAL: UM GLOSSÁRIO DE REFERÊNCIAS À MITOLOGIA

POR LUIS RIBEIRO – HELL YEAH!

A mitologia é um dos assuntos mais recorrentes nas temáticas de bandas de Heavy Metal, sendo os mitos, lendas, folclore e temas épicos fontes frequentes de inspiração para criação de suas letras e conceitos artísticos, contribuindo até mesmo para a atmosfera grandiosa e as narrativas épicas deste gênero musical. A influência da mitologia no Metal por vezes é tão evidente que até mesmo o nome de muitas bandas é originado a partir de criaturas, deuses e referências à mitologia. Sendo assim, listamos no formato de um glossário algumas dessas referências do Metal à mitologia através dos nomes de bandas do Brasil e do Mundo. Confira:

Age of Artemis: A Age of Artemis é uma banda brasileira de Power Metal formada em Brasília em 2009, tendo quatro álbuns de estúdio em sua discografia e passagem pelo icônico festival Rock in Rio. O nome da banda é uma referência direta à mitologia grega, onde Artemis é uma das principais divindades. Artemis é a



deusa grega da caça, da natureza selvagem e da fertilidade, geralmente representada como uma jovem caçadora, usando um arco e flechas e cercada por animais selvagens, especialmente veados e ursos, e também conhecida por ser a irmã gêmea de Apolo, o deus do sol. Artemis também é associada à lua e é uma figura importante na cultura e religião da Grécia Antiga. Artemis também era uma deusa reverenciada por mulheres jovens e donzelas, e seu culto era frequentemente associado à virgindade. Ela era adorada como uma protetora das mulheres durante o



parto e também como uma divindade que punia qualquer violação da castidade feminina.

Alekto: A Alekto é uma banda brasileira de Metal Extremo fundada em 2017 em São Paulo e atualmente estabelecida na Europa. O nome Alekto faz referência a Alecto. Na mitologia grega, Alecto é uma das Erínias, também conhecidas como as Fúrias. As Erínias são deusas vingativas e terríveis que punem aqueles que cometem crimes graves, especialmente aqueles que violam laços familiares, como o assassinato de um parente próximo.

Alecto, juntamente com suas duas irmãs, Megaera e Tisífone, é uma das três Erínias que são conhecidas por sua implacável busca por vingança. Elas são retratadas como criaturas monstruosas com olhos flamejantes, cabelos desgrenhados e asas negras, que voam pelos céus para perseguir e atormentar os culpados. A função principal das Erínias é garantir que nenhuma ofensa grave fique impune. Quando um crime é cometido, elas perseguem o criminoso e o atormentam com visões aterrorizantes e re-

morso, muitas vezes enlouquecendo-o com sua vingança implacável. A punição das Erínias era considerada inevitável e imparável, mostrando o papel delas como agentes do destino e da justiça divina.

Angra: O Angra é uma banda brasileira de power metal formada em São Paulo em 1991, que conta com nove álbuns oficiais de estúdio em sua discografia, sendo uma das bandas brasileiras mais importantes da história do Heavy Metal. Uma das teorias a respeito da origem do nome da banda faz referência a Angrá, a Deusa do fogo e da beleza na Mitologia Tupiniquim.

Attanos: A Attanos é uma banda de Metal de Jundiaí-SP, fundada em 2012, contando com dois álbuns e dois EPs em sua discografia, além de um novo álbum em fase final de produção. O nome "Attano" (sem o "s") vem do fenício, ou do grego "Etna", o grande vulcão italiano que segundo a mitologia fica em cima do tártaro, local onde os povos antigos acreditavam que deuses que haviam morrido precisavam passar para se purificar.

VITROLA DE ORFEU



O Monte Etna é um vulcão localizado na ilha da Sicília, na Itália, e é o vulcão mais ativo da Europa. Com uma altura de cerca de 3.329 metros, o Etna é um dos vulcões mais altos do mundo. Sua erupção mais recente ocorreu em 2021, mas ao longo da história, o vulcão tem sido frequentemente ativo, com registros de erupções desde os tempos antigos.

Na mitologia grega, o Monte Etna está associado a uma história interessante que envolve o deus do fogo, Hefesto (Vulcano na mitologia romana). De acordo com a lenda, Hefesto era o ferreiro dos deuses, mestre das forjas e artífice dos céus. No entanto, ele era coxo e, como resultado, frequentemente retratado como um deus fraco e defeituoso. A lenda conta que Hefesto, por vingança contra sua mãe Hera, armou uma cilada e colocou uma cadeira de ouro mágica em que Hera ficou presa quando se sentou nela. Nenhum dos deuses conseguiu libertá-la, exceto Prometeu, que alertou Hefesto para ser generoso e perdoar sua mãe. Como resultado de sua atitude cruel, Zeus ordenou que Hefesto fosse lan-

çado do Monte Olimpo e caiu na ilha da Sicília, onde o Monte Etna está localizado. Na queda, o impacto causou o vulcão entrar em erupção, e o fogo eterno simbolizava a forja contínua de Hefesto, que continuava a trabalhar lá produzindo armas e artefatos para os deuses.

Essa história mitológica foi contada em várias versões ao longo dos tempos e tem sido uma explicação poética para a origem das erupções vulcânicas do Monte Etna. A presença de um vulcão ativo na região naturalmente levou a lendas e mitos sobre sua origem e comportamento, e a mitologia grega forneceu uma narrativa para explicar esses eventos naturais.

Cruachan: O Cruachan é uma banda de folk metal originária da Irlanda. O nome da banda é inspirado na palavra "Cruachan", que possui uma conexão com a mitologia e a história irlandesa. O Cruachan, também conhecido como Rathcroghan, é um local importante na mitologia irlandesa e é considerado um dos locais mais sagrados da Irlanda pré-cristã. Ele está localizado no Condado de Ros-



common, no oeste da Irlanda. De acordo com a lenda, Cruachan era a residência da deusa irlandesa Medb (ou Maeve), que era uma figura poderosa no folclore celta.

Fenrir's Scar: A Fenrir's Scar, banda brasileira de Alternative Gothic Metal formada em 2015 que já teve passagem aqui pela coluna Vitrola de Orfeu, tem em seu nome uma referência direta a Mitologia Nórdica.

Na mitologia nórdica, Fenrir (também conhecido como Fenrisúlfr) é uma figura importante e uma das criaturas mais temíveis. Ele é um lobo gigante, filho do deus Loki com a gigante Angrboða. Fenrir é irmão da serpente gigante Jörmungandr e da deusa do submundo Hel.

Desde o nascimento, os deuses nórdicos perceberam que Fenrir era uma criatura excepcionalmente poderosa e perigosa. Devido ao seu crescimento descomunal e sua natureza feroz, os deuses decidiram prendê-lo para evitar que causasse estragos no mundo.

Os deuses tentaram acorrentar Fenrir usando correntes comuns, mas ele

sempre as quebrava com facilidade. Então, os deuses encomendaram correntes mágicas chamadas Gleipnir, que foram feitas de coisas aparentemente inofensivas, como o som do passo de um gato, a barba de uma mulher, a raiz de uma montanha e outras substâncias peculiares. Fenrir, desconfiado das intenções dos deuses, concordou em ser acorrentado, mas somente se um dos deuses colocasse sua mão na boca do lobo como garantia de que não seria enganado. Tyr, o deus da guerra, assumiu essa tarefa corajosa, e Fenrir foi acorrentado com Gleipnir. No entanto, ele percebeu que foi enganado e, enfurecido, mordeu a mão de Tyr, arrancando-a.

Fenrir permanecerá acorrentado até o evento do Ragnarök, que é o fim do mundo na mitologia nórdica. Durante o Ragnarök, Fenrir se libertará de suas correntes e se juntará à luta contra os deuses, devorando Odin, o pai dos deuses, antes de ser finalmente morto por um dos filhos de Odin, Vidar.

Månegarm: O Månegarm é uma banda sueca de viking metal formada em

VITROLA DE ORFEU



1995. O nome "Månegarm" tem origem na mitologia nórdica e é uma referência a uma criatura lendária descrita nos textos antigos. Na mitologia nórdica, "Månegarm" (ou "Mánagarmr" em nórdico antigo) é o nome de um lobo feroz que é mencionado em algumas das fontes literárias, como na Edda em Prosa e na poesia escáldica. De acordo com as lendas, Månegarm é um lobo que habita os reinos do submundo, especialmente o campo de batalha de Valhalla, onde os guerreiros caídos são levados após a morte.

Acredita-se que Månegarm desempenhe um papel importante no evento do Ragnarök, que é o fim do mundo na mitologia nórdica. Durante o Ragnarök, Månegarm está destinado a lutar contra os deuses, incluindo Odin, o pai dos deuses. Ele é descrito como um lobo feroz, um dos filhos de Fenrir, o lendário lobo gigante da mitologia nórdica.

Marduk: O Marduk é uma banda sueca de black metal, formada em 1990. O nome "Marduk" tem origem na mitologia da antiga Mesopotâmia, que é uma região histórica que abrange

partes do que hoje é o Iraque e outros territórios vizinhos.

Na mitologia mesopotâmica, Marduk é um dos deuses mais importantes e é o patrono da cidade da Babilônia. Ele é considerado o deus supremo da mitologia babilônica e é frequentemente associado ao poder, à justiça e à vitória sobre forças caóticas. Marduk é retratado como um deus guerreiro que lutou contra a deusa Tiamat, personificação do caos primordial, e a derrotou, tornando-se o deus supremo do panteão babilônico.

Tiamat: O Tiamat é uma banda de metal originária da Suécia, e o nome da banda tem origem em uma divindade da mitologia mesopotâmica. Tiamat era uma deusa primordial do caos e das águas salgadas no antigo mito babilônico e sumério. Ela personificava o oceano primordial e representava as águas do caos antes da criação do mundo. No épico mitológico conhecido como *Enuma Elish*, Tiamat é retratada como uma divindade destrutiva e terrível, cuja derrota leva à criação do mundo e dos deuses.

Thyrfing: A banda Thyrfing é uma ban-

VITROLA DE ORFEU



da sueca de viking metal, formada em 1995. O nome Thyrfing tem origem na mitologia nórdica e é inspirado por uma lendária espada mencionada em algumas das fontes literárias antigas. Na mitologia nórdica, "Thyrfing" (ou "Þyrfing" em nórdico antigo) é o nome de uma espada mágica, conhecida por sua força sobrenatural e por trazer desgraça aos seus portadores. A espada Thyrfing é mencionada em várias sagas nórdicas, como a "*Saga de Hervör*" e a "*Saga de Hjörvard*".

De acordo com as lendas, a espada Thyrfing foi forjada por anões, e ela tinha a propriedade mística de matar um homem em cada golpe e, além disso, era amaldiçoada. A espada passou por várias mãos e causou a morte e a destruição por onde passou. A história da espada Thyrfing é repleta de tragédia e sangue, tornando-se um símbolo poderoso na mitologia nórdica.

Tuatha de Danann: A banda Tuatha de Danann é uma banda brasileira de folk metal, uma das mais importantes do gênero no mundo, formada em 1995, que também já passou aqui pe-

la Vitrola de Orfeu. O nome "Tuatha de Danann" tem origem na mitologia celta e é inspirado por um povo lendário mencionado nas antigas tradições irlandesas.

Na mitologia celta, os Tuatha de Danann (ou Tuatha Dé Danann) são considerados como um povo mítico de seres sobrenaturais com habilidades mágicas, que foram associados à antiga Irlanda. Eles eram vistos como deuses, semi deuses ou seres divinos, e eram conhecidos por suas habilidades em magia, poesia e artes. De acordo com as lendas, os Tuatha de Danann chegaram à Irlanda em navios voadores e travaram batalhas com os Fir Bolg, outro grupo lendário. Após uma série de conflitos, os Tuatha de Danann se tornaram os governantes da Irlanda e viveram em um reino místico conhecido como "Sidhe" (ou "Sídhe"), que era associado aos túmulos ou colinas.

Turisas: O Turisas é uma banda finlandesa de folk metal, formada em 1997. O nome "Turisas" tem origem na história e na mitologia finlandesa. Na mitologia finlandesa, Turisas era um deus da guerra e protetor do povo, cultuado pelos antigos finlandeses. Ele

VITROLA DE ORFEU

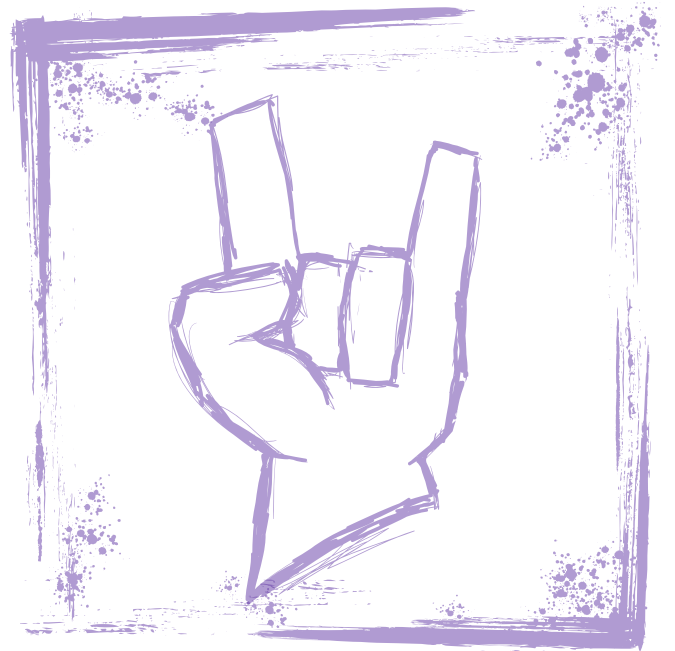


era considerado o deus da vitória e da coragem, associado a habilidades marciais e à proteção dos guerreiros em batalha. Turisas era frequentemente invocado em tempos de guerra para garantir sucesso e proteção aos guerreiros.

Týr: O Týr é uma banda de folk metal originária das Ilhas Faroé, formada em 1998. O nome "Týr" tem origem na mitologia nórdica e é inspirado por um dos deuses mais importantes do panteão nórdico. Na mitologia nórdica, Týr (ou Tiwaz) é o deus da guerra e da justiça. Ele é conhecido por sua bravura, coragem e senso de dever. Týr era frequentemente invocado pelos guerreiros escandinavos antes de entrar em batalha, e era visto como o protetor dos juramentos e dos pactos solenes. Uma característica notável de Týr é que ele é frequentemente representado com apenas uma mão, pois ele perdeu a outra ao enganar o lobo gigante Fenrir durante a história do Ragnarök.

Vulcano: O Vulcano é uma banda brasileira de thrash metal e death metal originária de São Paulo, forma-

da em 1981. O nome "Vulcano" tem origem na mitologia romana, fazendo referência ao deus do fogo. Vulcano era o nome do deus romano do fogo, das forjas, da metalurgia e da atividade vulcânica. Na mitologia romana, Vulcano era conhecido por sua habilidade de forjar armas e objetos usando o fogo. Ele era frequentemente associado ao vulcão Etna, na Sicília, devido às suas atividades vulcânicas.



HISTÓRIAS DA VÓ TIANA



HISTÓRIA: O Pombeiro
CONTADOR: Luiz Júnior

Região Sul

Origem: América do Sul, particularmente entre os Guaranys do Paraguai e norte da Argentina

A primeira vez que ouvi falar no Pombeiro foi no programa “Vídeos Paranormais”, do canal Discovery+. Mostraram a análise de um vídeo feito na Argentina (link do YouTube mais abaixo) em que algumas crianças jogam futebol em um campinho de terra quando, ao fundo, vai se aproximando uma figura escura que lembra um gnomo ou duende, caminhando sobre o gramado. Trata-se do Pombeiro, um tipo de duende dos índios tupi-guarani brasileiros e guaranys paraguaios, baixo, pequeno e atarracado, com braços finos balançantes ao lado do corpo.

É um defensor da fauna e da flora, e as pessoas deixam fumo, mel e canas estradas para obter os seus favores. Porém, ao fazer isso, será necessário fazer o mesmo por 30 noites, sempre repetindo seu desejo, pois caso isso não seja feito, o Pombeiro irá causar muitos problemas para a pessoa que não cumpriu

com o combinado – como abrir as portas e as janelas das casas violentamente durante a noite. Durante todo esse processo dos 30 dias, não se pode falar o nome dele em voz alta nem assobiar. Se cumprir o ritual direitinho, encontrará no mesmo lugar, ao final dos 30 dias, um pequeno vaso com mel – significando que o Pombeiro aceitou suas oferendas.

O povo do interior da Argentina, do Rio Grande do Sul e do Paraguai diz que o Pombeiro sequestra crianças que andam sozinhas na rua depois do anoitecer, principalmente quando ameaça chover, quando este ser aumenta suas atividades. Quando um relâmpago ilumina a noite, ele rapidamente se disfarça em um tronco de árvore, para permanecer furtivo e caçar suas presas. Também pode se disfarçar na forma da aranha caranguejeira, também conhecida como tarântula.

Para saber mais:

- <https://www.youtube.com/shorts/BjvWUC8OSBU>
- <https://fantasia.fandom.com/pt/wiki/Pombero>
- <https://lio.tripod.com/pombero.htm>



FILME: Dungeons & Dragons: Honra entre Rebeldes

DIRETOR: Jonathan Goldstein e John Francis Daley

FOTO: DIVULGAÇÃO

POR LUCIANA MANDU LIMA

Existe honra entre os que se rebelam contra um mal em comum? “Dungeons & Dragons: Honra entre Rebeldes” vem provar que sim. No dia 28 de março, tive a grande honra de participar do evento “Noite do Spoiler Cinemark”, uma parceria da Cinemark com a Paramount Pictures. Um spoiler e tanto, diga-se de passagem. Nessa sessão foi exibido o filme legendado em sua totalidade, 16 dias antes dele estrear nos cinemas.

Existia grande dúvida no começo do filme de como ele seria. Mais uma jornada sem fim atrás de um tesouro perdido? Um remake de “A Caverna do Dragão”? Conseguiria o cinema retratar uma partida de RPG com todos os seus elementos em 2h17?

Jonathan Goldstein e John Francis Daley não deixaram dúvidas de que na tela se passa uma campanha de RPG, com todos os seus elementos, cenários, personagens épicos e uma



história envolvente, numa busca pelo tesouro que realmente importa.

O jogo de RPG, sigla em inglês para “jogo de interpretação de papéis”, é basicamente um jogo onde os participantes interpretam seus personagens com fichas que indicam suas habilidades e um mestre que organiza as campanhas e é o juiz do jogo. O mais antigo destes jogos é “Dungeons & Dragons”, criado por Gary Gygax e Dave Arneson em 1974. O RPG passou por altos e baixos em sua história, desde ser proibido por acharem que era algo ligado ao mal, até sua grande



participação em programas e séries nerds, que levaram o jogo para as mídias e o tornaram mais popular. Quem nunca acompanhou uma campanha em “The Big Bang Theory” ou “Stranger Things”?

Nessa campanha atrás de um objeto mágico e o tesouro que o cerca, a história leva-nos por cidades como Waterdeep, Neverwinter e a prisão de Revel’s End. Contando um pouco sobre os povos, criaturas mágicas, artefatos e monstros, “Dungeons & Dragons: Honra entre Rebeldes” apresenta nossos rebeldes.

A história começa com Edgin (Chris Pine), que é ex-harpista, (os Harpistas são uma organização que se opõe ao abuso de poder e política) e também bardo (bardos têm grande habilidade com as palavras, são simpáticos e charmosos e fomentam grandes planos para suas aventuras, sempre acompanhados de seu alaúde) que perde sua amada esposa por deixar a ambição falar mais alto. Com a ajuda de Holga (Michelle Rodriguez), uma bárbara humana que, apesar de sempre estar preparada para a ação, possui um grande cora-

ção e luta uma guerra interna por deixar seu povo para viver um amor, cria Kira (Chloe Coleman), filha de Edgin, criando um laço familiar muito forte. Na infância de Kira, Holga a presenteia com o amuleto da invisibilidade, artefato que será primordial para o desfecho da história e que por várias vezes nos faz pensar na personagem Sheila de “A Caverna do Dragão” e sua capa da invisibilidade. Kira foi enganada por seu “tio” Forge Fitzwilliam (Hugh Grant), que é um ladino que tem como habilidades o carisma, a destreza e a inteligência. Fitzwilliam engana Edgin e Holga. Simon, durante um roubo, pende para o lado do inimigo, que apenas utiliza sua ganância por tesouros, para enganar toda a população de Neverwinter. Fitzwilliam também mente para sua pupila sobre o verdadeiro motivo da busca ineficaz de seu pai por um artefato, fazendo assim com que Kira caia nas garras do inimigo.

Para libertarem Kira e tomar posse do amuleto novamente, Edgin e Holga se unem a Simon Aumar (Justice Smith), feiticeiro e meio-elfo que desde o começo faz-nos recordar



das trapalhadas realizadas por Presto em “A Caverna do Dragão”. Assim como Presto, Simon tem dificuldades em realizar os feitiços, mas, ao ver seus companheiros em perigo, enfrenta a si mesmo e prova que é capaz de realizar magias. E Doric (Sophia Lillis), uma druida protetora da natureza e que tem a habilidade de se tornar qualquer animal, incluindo um urso-coruja. Apresentada para os telespectadores pelo apaixonado Simon, une-se ao grupo para proteger a floresta de Fitzwilliam. Doric rende ao filme uma cena espetacular de fuga, em transições mágicas que fazem o telespectador prender o ar e imaginar qual será o próximo animal a surgir. Sempre existe esperança de que seja um cervo.

Em sua jornada, o grupo encontra com Xenk Yendar (Regé-Jean Page, conhecido pelo seu personagem Simon, em “Bridgerton”) que é um paladino, personagem errante e cavalheiresco que possui habilidades de um guerreiro e lembra Drax, de “Os Guardiões da Galáxia”, que leva todas as frases ao pé da letra. Assim, em sua jornada para encontrar o Elmo

da Disjunção, item mágico que, sintonizado com a magia de Simon, serviria para abrir o cofre de Fitzwilliam, que possui um selo mágico. Xenk Yendar proporciona uma das cenas em que você mais se sente dentro de uma campanha de RPG: ao chegar a uma ponte, antes de atravessá-la, ele volta-se para a tela e, como um Mestre do jogo, começa a dar instruções para os espectadores. Nessa altura do filme você já está envolvido o suficiente na trama para tentar guardar em sua cabeça todas as instruções e ajudar os nossos aventureiros. Um sentimento de angústia e de alívio cômico, ao estilo de “Em Busca do Cálice Sagrado”, seguido de uma fuga tensa e divertida para escapar do Dragão vermelho Themberchaud, cena que lembrou muito a de Bilbo Bolseiro e Smaug em “O Hobbit”, o que não seria diferente, já que o jogo de D&D é baseado nas obras de J.R.R. Tolkien. Themberchaud, que é rapidamente identificado por seu físico gordinho e tem seu fogo utilizado para forjar armas, vive no subterrâneo, nas cavernas de Umbraeterna, ocupadas por uma sub-raça de anões malignos,



os Duergar. O grupo de rebeldes consegue escapar com a ajuda de um cajado mágico utilizado por Simon, que teletransporta os personagens. Esse bastão rende um plano mirabolante e muito bom para entrar no mesmo cofre.

E sim, como já revelado em um dos trailers do filme, nossos queridos personagens de “A Caverna do Dragão”, Eric, Presto, Hank, Bobby, Diana e Sheila, fazem uma pontinha no filme, disputando os Jogos Meridianos, que lembram a “Saga Jogos Vorazes” e “Maze Runner”, juntamente com nossos novos companheiros de viagem. Nos Jogos Meridianos, os participantes correm por suas vidas através de um labirinto que se move sempre que o gongo soa. Nele, os personagens enfrentam: a Pantera Deslocadora, que é um monstro com dois tentáculos e seis patas, forte e ágil, e tem a habilidade de projetar um holograma de si mesma, enganando os oponentes e cercando-os; o Mímico, criatura que tem a habilidade de se transformar em objetos e enganar os desavisados, que são absorvidos por ela, tendo seu

idioma e forma copiados, enquanto procura uma nova vítima; e o Cubo Gelatinoso, criatura transparente que podem engolir salas inteiras. O Cubo Gelatinoso é um Limo, criaturas que são lentas e não pensam, mas são boas em encurralar aqueles que se distraem, dissolvendo matéria orgânica com seu ácido.

A Maga Vermelha de Thay (Daisy Head), reconhecida pelas roupas vermelhas e tatuagens em sua cabeça raspada, é nossa vilã. Ela é uma morta-viva, e isso dificulta muito as coisas na hora de combatê-la, pois como matar algo que já está morto. E no fim, para quem assistiu “Stranger Things”, é impossível não se sentir sentado à mesa, observando Eddie Munson narrar a batalha contra a vilã, preocupado se todas as habilidades serão suficientes para derrotar a Maga Vermelha de Thay e talvez derramar uma lágrima ao decidir com os personagens qual tesouro é mais importante e assim provar que existe honra entre rebeldes.

Relatos na internet falam de uma série spin-off do filme, que já está em desenvolvimento. Se você é fã ou

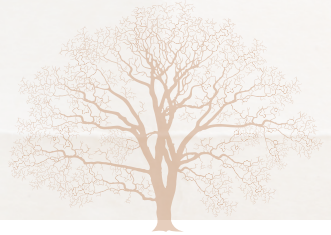
ARQUIVOS DE LOKI



não de jogos de RPG, ou tem idade suficiente pra se perguntar por que o Mestre dos Magos não ajudava de uma vez nossos companheiros de viagem dos desenhos a voltar pra casa e acredita que o grande impedimento sempre foi a Uni, ou ainda não conhece nada sobre esse universo, no dia 13 de abril estreou nos cinemas “Dungeons & Dragons: Honra entre Rebeldes”. Não deixe de participar dessa jornada, não é necessário experiência.



LUCIANA CONSEGUIU ASSISTIR A ESTE FILME MARAVILHOSO ANTES DA PRÉ-ESTREIA, O QUE DEIXOU ESSA RESENHA AINDA MAIS EMOCIONANTE. FILME FORTEMENTE RECOMENDADO PELA MITOLOGIA ABERTA!



A NONA ÁRVORE



"LONGEVOS, QUANDO SE CANSAVAM DE VIVER TÃO FELIZES, ENFEITAVAM AS CABEÇAS COM ARRANJOS DE FLORES..."



"... E SE JOGAVAM DE PENHASCOS AO MAR... TRANQUÍLOS!"

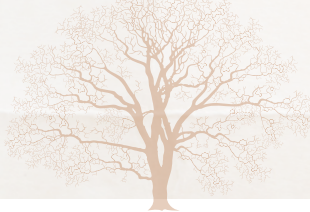


POSSUÍAM O MAIS LINDO LUGAR DA TERRA: O JARDIM DE APOLO!

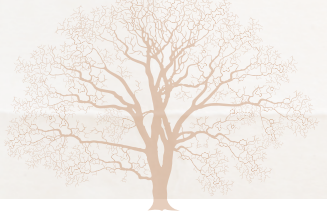
CHEGA DE FALAR DO ESNOBE APOLO!



A NONA ÁRVORE



A NONA ÁRVORE



GREGOS SÃO CHATOS, MAS O PROBLEMA TODO VIRA COM OS CRISTÃOS: SEU SENSO DE CULPA, PECADO ORIGINAL E SOFRIMENTO COMO FORMA DE REMISSÃO!

NIETZSCHE TRATARA' DISSO NO FUTURO!



AÚRA-MASDA É NOSSO DEUS E ZOROASTRO, SEU PROFETA!

NIETZSCHE!

PODEM ENTREGAR UM RECADO PARA ELE NO FUTURO?

ASSIM FALAVA ZARATUSTRÁ!

ZORÔ!

SÓ SE FOR AGORA!

UAU! RECADO PARA NIETZSCHE.

A NONA ÁRVORE



SIM! NIETZSCHE DIZIA QUE O HOMEM ERA ALGO A SER SUPERADO!

BEM COMO O TEMPO QUE NOS SEPARA!

O FILÓSOFO INSPIROU-SE EM ZOROASTRO, A QUEM CHAMAVA DE ZARATUSTRA!

FOI O PRIMEIRO A DESCREVER A LUTA ENTRE BEM E MAL COMO FORÇA MOTRIZ NA ENGRENAGEM DAS COISAS DA VIDA! *

Zend-Avesta

*EM 'ECCE HOMO'

ZARATUSTRA PERCEBE QUE DEVE FALAR AOS VIVOS E NÃO AOS PESOS MORTOS -CADAVERES SOBRE OMBROS- QUE SE ARRASTAM POR AÍ!

ZARATUSTRA É DEFENSOR DA VIDA E DA DOR, QUE TRANSFIGURAM A IMAGEM DO ESPÍRITO LIVRE E ANUNCIAM A NOVA ESPÉCIE DE HOMEM!

'LICENÇA!

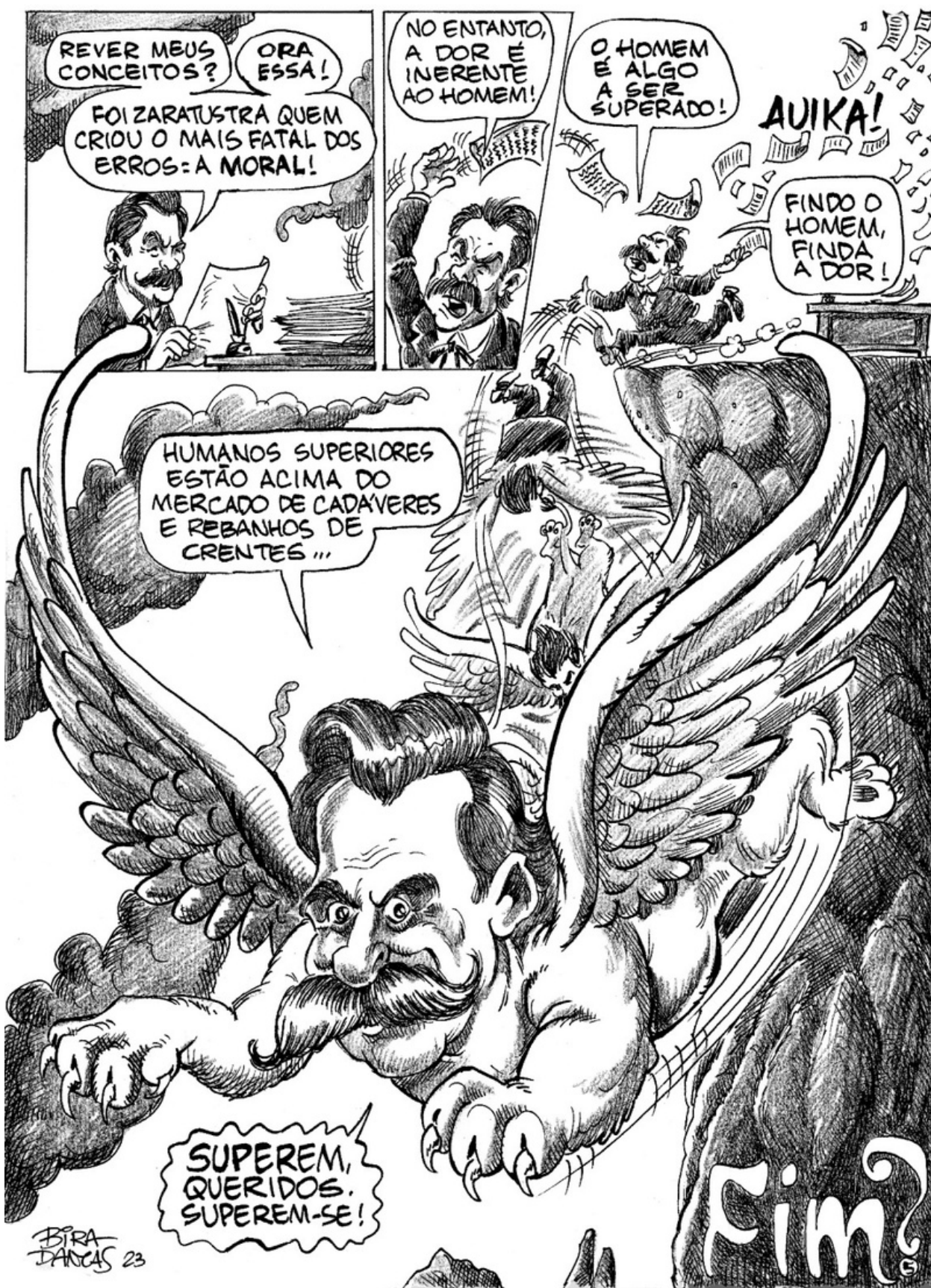
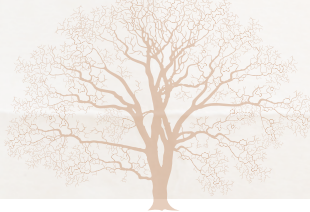
FRIED, BILHETE DE ZOROASTRO!

O QUE QUER FALAR A MIM?

NAS COISAS DO ESPÍRITO É PRECISO SER HONESTO ATÉ A DUREZA!

Friederich, querido, reveja seus conceitos.
ass. Zoroá

A NONA ÁRVORE





BIRA DANTAS - ILUSTRADOR



Publica charges no Sinergia, Sindipetro SP e Norte Fluminense. ”

“

Quadrinhista, ilustrador e chargista paulistano, nascido em 1963, vive em Campinas desde 1988. Desenhista do gibi “Os Trapalhões” (1979), intercalador de desenho animado Estúdio Briquet (1985).

É membro da Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas (AQC-SP), da Academia Brasileira de HQs e da Revista Pirralha.

Participou das revistas Pântano, Tralha, Porrada, Megazine, Bundas, Metal Fantasia, Calafrio, Grifo e dos jornais Retrato do Brasil, Folha da Tarde, Diário do Povo, Pasquim21 e Correio Popular.

Publicou Quadrinhos Literários pela Escala Educacional Memórias de um Sargento de Milícias, D. Quixote e O Ateneu.

CONTATOS:

CHARGES DO BIRA
(CHARGESBIRA.BLOGSPOT.COM).

LINKS:

[HTTP://AQCSP.BLOGSPOT.COM](http://AQCSP.BLOGSPOT.COM)
[HTTPS://REVISTAPIRRALHA.COM.BR/](https://REVISTAPIRRALHA.COM.BR/)

FACEBOOK:

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/AQCSP](https://WWW.FACEBOOK.COM/AQCSP)
[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/REVISTAPIRRALHA](https://WWW.FACEBOOK.COM/REVISTAPIRRALHA)

INSTAGRAM:

[@REVISTAPIRRALHA](https://WWW.INSTAGRAM.COM/REVISTAPIRRALHA)



PUBLICAÇÕES E PRÊMIOS

- 1998 Prêmio Júri Popular-Internet Salão de Humor UNACON Brasília
- 2000 Menção honrosa em caricatura Salão de Rib. Preto
- 2002 Diploma de mérito "Zumbi dos Palmares" concedido pela Câmara dos Vereadores de Campinas (gibi sobre a vida de Zumbi)
- 2003 Prêmio Ângelo Agostini "melhor cartunista"
- 2002 Primeiro lugar em Caricatura no Salão Chipre Ramiz Gökçe
- 2004 Prêmio Ângelo Agostini e menção honrosa em Cartum no Salão de Volta Redonda.
- 2005 Palestrante no WCC (World Comics Conference) em Bucheon, Coréia do Sul
- 2007 Prêmio HQmix pela revista coletiva de Quadrinhos Front (Via Lettera)
- 2009 Menção honrosa Cartum Redman (China), primeiro lugar em Quadrinhos Curtos na Serbya Cartoon Fest, primeiro lugar em Tiras no Salão de Humor de Paraguaçu Paulista, publicação de HQ na revista Ziniol (Polônia), Prêmio HQmix.
- 2011 Festival de Quadrinhos em Angoulême (França) e Bicof (Bucheon Comics Festival)
- 2013 Festival de BD da Argélia
- 2014 Dirigiu o documentário "Desvendando Angelo Agostini", foi jurado de premiação no Fibda (Argélia) onde organizou a exposição "Quadrinhos, 145 années de BD au Brésil"
- 2015 Recebeu a Comenda de membro da Academia Brasileira das Histórias em Quadrinhos (RJ)
- 2017 Lançou coletânea StripBook do Tatumán (Editora Criativo)
- 2018 Lançou primeiro volume do Sketchbook Custom pela Editora Criativo
- 2019 Segundo volume Sketchbook Custom.



**cursos,
palestras,
eventos...**

AGO_SET_OUT_2023

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

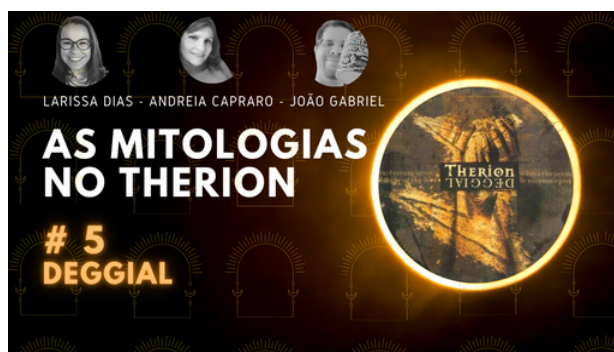
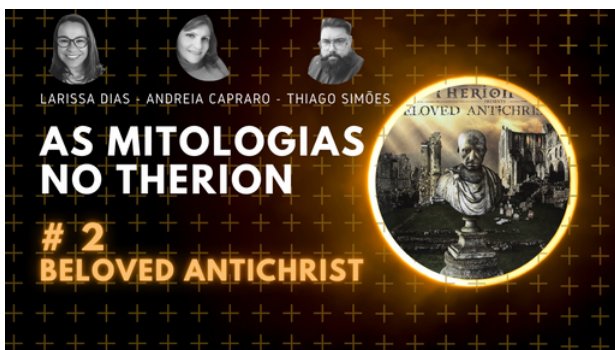
WhatsApp **11 98721-9413**

ACADEMIA DE QUÍRON



2023

Assistam nossa série especial no Youtube da Mitologia Aberta:
AS MITOLOGIAS DO THERION!





AGO_2023

Grupo de
Supervisão
on line pelo Zoom

2ª f, quinzenal, das 14h30 às 16h
Início: 14/08

Em cada encontro fazemos a discussão de um caso trazido pelos participantes do grupo, dentro do referencial da Psicologia Junguiana e da Arteterapia. Além das orientações, eu também trago a compreensão teórica e a sugestão de leitura de textos.

mensalidade: 160,00

Patrícia Pinna Bernardo

Pós-doutora em Mitologia Criativa e Arteterapia. Psicóloga. Arteterapeuta.

Inscrições: whatsapp (11) 99136-4430

**Psicologia
Junguiana
e
Arteterapia**





AGO_2023

Curso teórico-vivencial *on line* (pelo Zoom)



TARÔ, SINCRONICIDADE E ARTETERAPIA:



simbolismo e aplicações terapêuticas

com Patrícia Pinna Bernardo e Oneide R. Depret

3ª f das 14h30 às 16h30 (9 aulas quinzenais)

Início: 15 de agosto de 2023

Informações e inscrições: whatsapp **11 99136-4430**



Programa:

- Tarô, sincronicidade e individuação
- Os 22 arcanos maiores: simbolismo, recursos em Arteterapia e aplicações
- Tarô terapêutico e Arteterapia



AGO_2023

GRUPO DE ESTUDOS (*on line*) Psicologia Junguiana, Mitologia e Arteterapia

2ª f, quinzenal, das 14h30 às 16h Início: 07/08

mensalidade: 160,00

Leitura comentada e discussão de textos sobre Psicologia Junguiana, Mitologia e/ou Arteterapia. Além da compreensão teórica, eu trago também muitos exemplos práticos relacionados ao tema abordado. Pode participar do grupo qualquer pessoa interessada nesses temas.

Coordenação:

Patrícia Pinna Bernardo

Pós-dra. em Mitologia Criativa e Arteterapia. Psicóloga. Arteterapeuta.

Inscrições: whatsapp **(11) 99136-4430**



AGO_2023

Pós-graduação Lato Sensu:
Arteterapia de Abordagem Junguiana

Coordenação: Prof Dra Patrícia Pinna Bernardo

Inf: whatsapp (11) 99136-4430



Início: agosto de 2023

Os módulos são mensais, presencialmente pelo Zoom, intercalando com encontros em regime de imersão completa no *campus* de Nazaré Uniluz.

Essa pós-graduação, que está de acordo com as normas da UBAAT, visa formar arteterapeutas aptos a utilizar os diferentes recursos artísticos com propriedade e critério no trabalho terapêutico, preventivo, pedagógico e institucional, ampliando as possibilidades e o alcance de sua atuação profissional, além de desenvolver o seu potencial criativo.



AGO_2023

PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU ARTETERAPIA DE ABORDAGEM JINGUIANA

Abril de 2023 a março de 2025 - - contate para mais informações

Duração do Curso: 24 meses

Investimento: matrícula + 24 parcelas de 620,00. Pagamento à vista com desconto

Carga Horária: 524 horas (sendo 424 hs curso, compostas por 364 hs disciplinas + 60hs supervisão, + 100hs prática). Serão 24 módulos com conteúdo teórico-vivencial, no formato misto (presencial e presencial online).

Os módulos são mensais (um fim de semana por mês, de sexta-feira a domingo), sendo que a cada 2 o curso acontecerá presencialmente pelo Zoom, intercalando com os encontros em regime de imersão completa no campus de Nazaré Uniluz, que é uma escola de autoconhecimento e convivência em grupo, com atmosfera acolhedora junto à natureza e que potencializa muito o que o curso tem a oferecer.

O caminho da Arteterapia de abordagem junguiana nos abre e propõe uma nova forma de compreender o homem em seu relacionamento com o seu mundo interno, com o outro e com o meio ambiente. Uma prática afinada com a visão de uma ecologia da alma, ética, integradora e inclusiva, pacífica e respeitosa, da vida e de todas as nossas relações.

Os recursos arteterapêuticos podem ser utilizados de forma individual ou em grupo em diversos contextos, como em psicoterapia, na coordenação de oficinas de criatividade, em reabilitação, na educação, no trabalho comunitário e institucional, em empresas, podendo atender ao público de todas as faixas etárias: crianças, adolescentes, adultos e idosos.



AGO_2023

Esse curso, que é vivencial e teórico, visa capacitar o aprendiz a utilizar os diferentes recursos artísticos com propriedade e critério no trabalho terapêutico, preventivo, pedagógico e institucional, ampliando as possibilidades e o alcance de sua atuação profissional, além de desenvolver o seu potencial criativo. Através do embasamento teórico-vivencial fornecido, a partir das pesquisas dentro do campo da Arteterapia, os recursos artísticos poderão ser integrados à área de atuação e graduação de cada profissional, tendo em vista a promoção do desenvolvimento global e saudável do ser humano, ampliando também o seu campo de trabalho, já que poderá atuar em ateliês terapêuticos, instituições e/ou em equipes multiprofissionais como arteterapeuta.

Coordenadora do Curso: Patrícia Pinna Bernardo - Pós-doutora em Mitologia Criativa e Arteterapia (USP). Doutora em Psicologia Escolar e do desenvolvimento humano (USP). Mestre em Psicologia Clínica (PUC-SP). Psicóloga (USP). Arte-educadora (FAAP). Arteterapeuta. Autora e editora da coleção A Prática da Arteterapia: correlações entre temas e recursos (6 volumes) e da série: Jogos Arteterapêuticos (2 volumes).



AGO_2023

PROGRAMA:

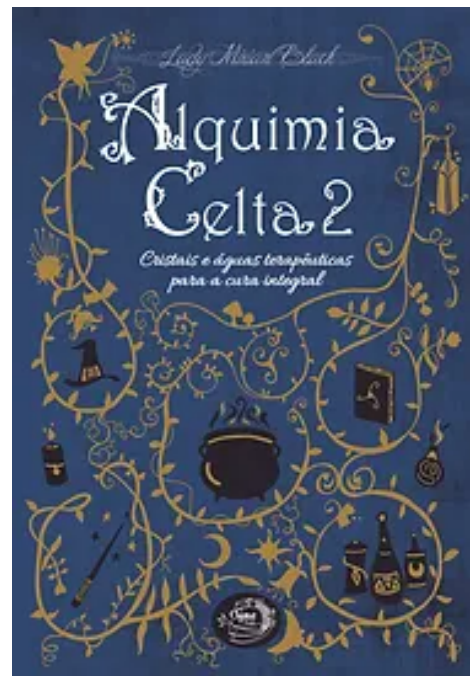
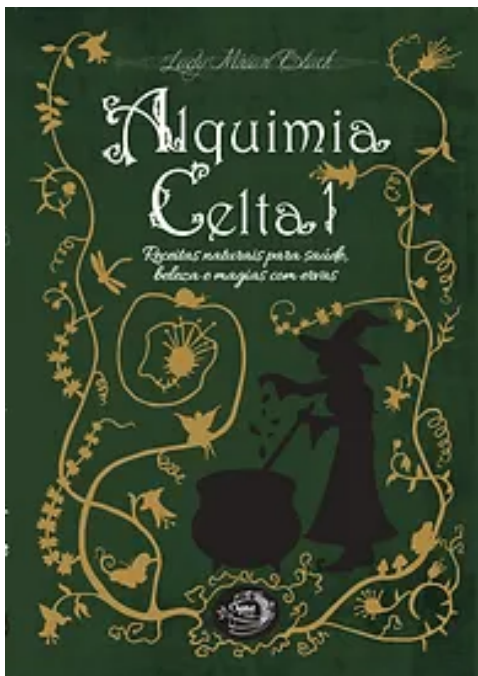
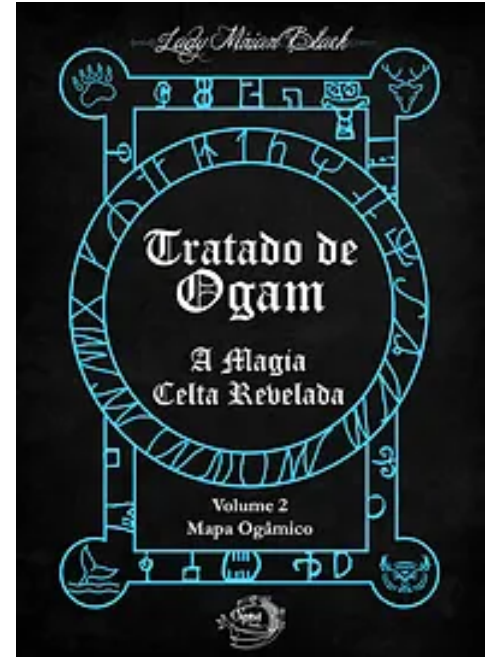
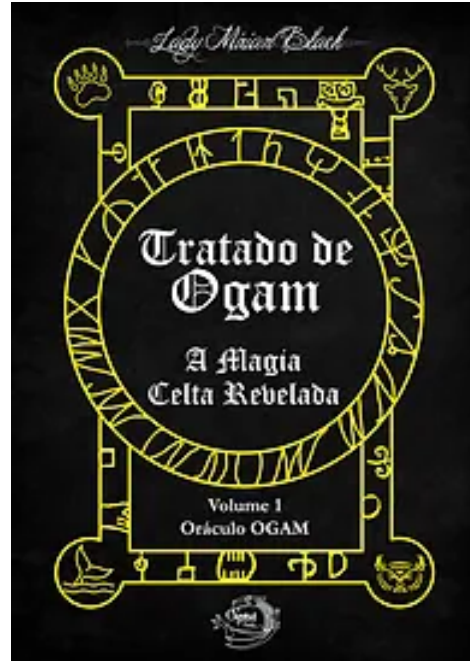
- Criatividade e processos criadores
- Arteterapia: fundamentos e aplicações
- O trabalho com grupos em Arteterapia
- Fundamentos da Psicologia junguiana: arquétipos e símbolos do inconsciente coletivo
 - Contos de fadas em Arteterapia
- Os ciclos de desenvolvimento psíquico e o processo de individuação
 - Yoga, chakras e Arteterapia
 - Fundamentos e história da arte
- As 4 funções da consciência e atividades expressivas relacionadas
 - Recursos expressivos: especificidade e indicações
 - Expressão corporal, dança e música
 - Escrita criativa, poesia e elaboração de textos
 - Arteterapia e saúde integral
 - Mitologia Criativa e Arteterapia
 - Teatro e Mitodrama
 - Projetos em Arteterapia
 - Arteterapia on line
 - Arteterapia aplicada à educação e à instituições
 - Psicopatologia simbólica
 - Supervisão de atendimentos em Arteterapia
- Biblioterapia, cineterapia, fotografia e vídeo em Arteterapia
 - Ecoarteterapia, xamanismo e individuação

ACADEMIA DE QUÍRON



2023

<https://www.ogmabooks.com.br/>





2023

Pré-venda a partir de 15/07/23 no site www.ogmabooks.com.br
Cupom de brinde: LARISSA





2023

GRUPO DE ESTUDO
PSICOLOGIA ANALÍTICA E ESPIRITUALIDADE
DEPOIS DOS LIVROS VERMELHO E NEGROS

VOLTADO À CENTRALIDADE TERAPÊUTICA E EXISTENCIAL
DA IMAGINAÇÃO ATIVA, DA SINCRONICIDADE
E DO CORPO SUTIL

GINOSE JUNGUIANA
PraxisHerança

"GRUPO - PSICOLOGIA ANALÍTICA E ESPIRITUALIDADE" LINK
CONVITE – do TELEGRAM (11 996881314), aos interessados
<https://t.me/+8sniuZakNk1kNThh>

Este link é para um espaço de esclarecimento de dúvidas já ativado sobre o funcionamento do **"GRUPO DE ESTUDO - PSICOLOGIA ANALÍTICA E ESPIRITUALIDADE"** iniciado em fevereiro/2023.

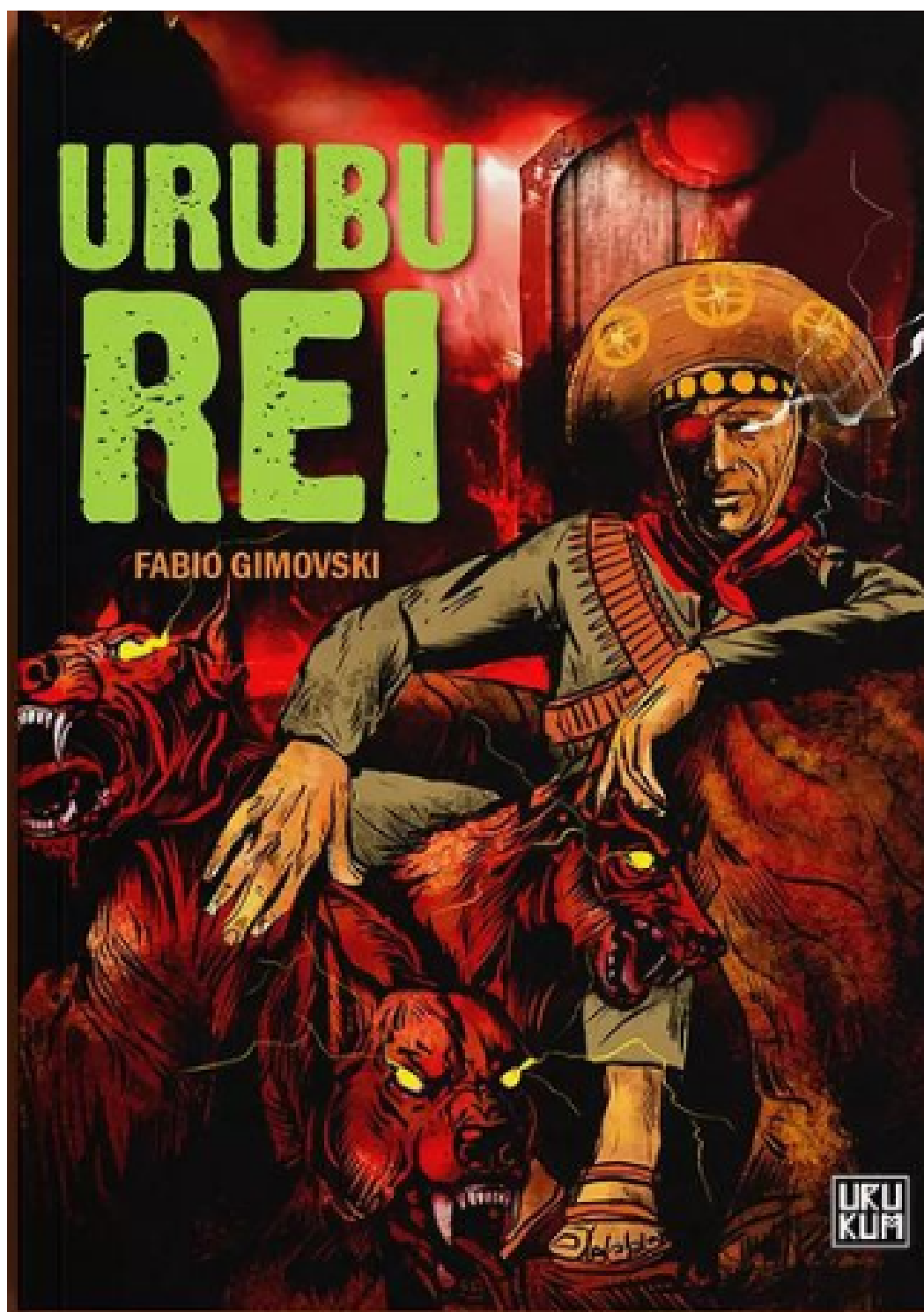
Lá o interessado terá todas as informações. Sejam muito bem-vindos.

ACADEMIA DE QUÍRON



LANÇAMENTOS_2023

@urukum_editora

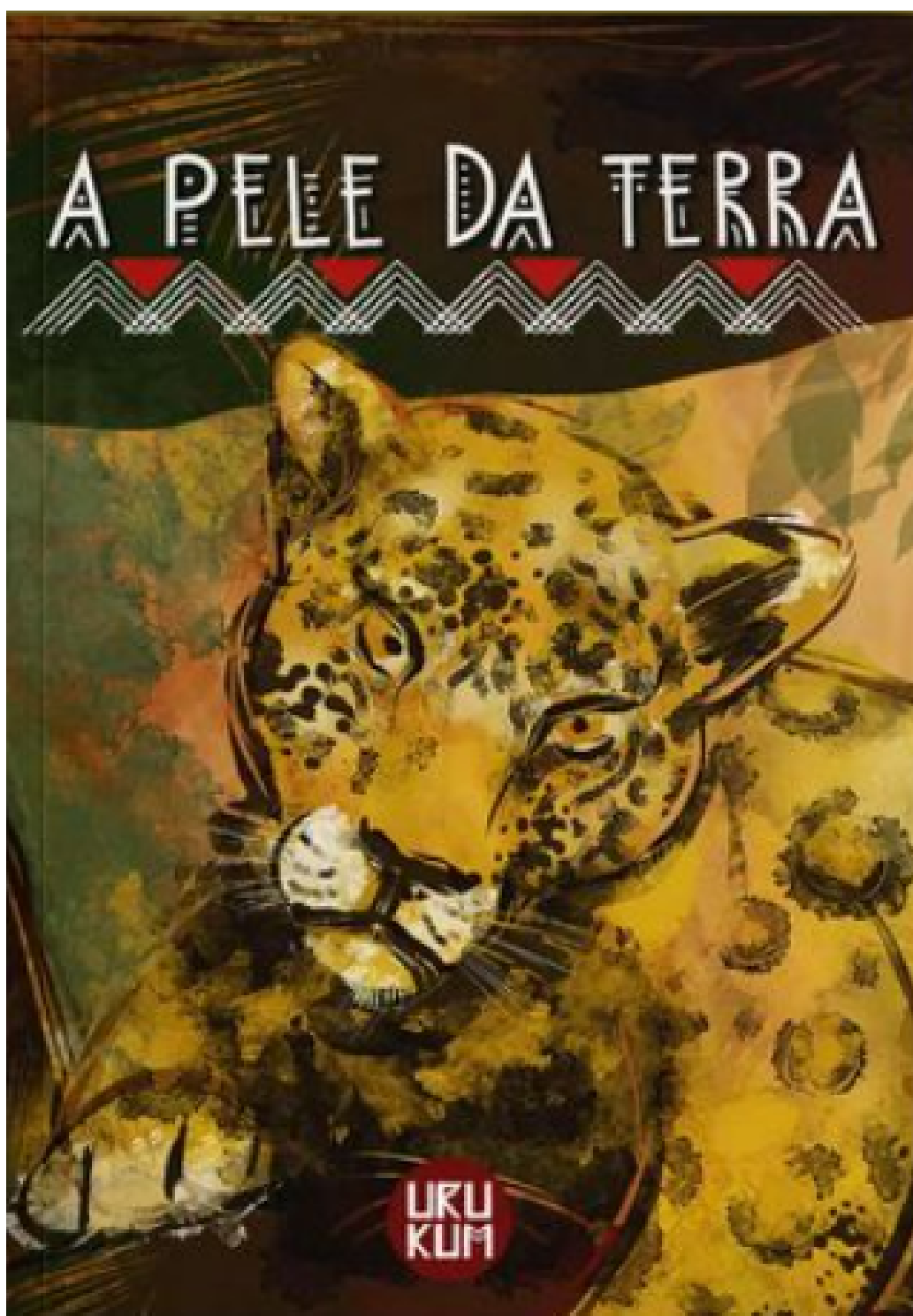


ACADEMIA DE QUÍRON



LANÇAMENTOS_2023

@urukum_editora





LANÇAMENTOS_2023

@urukum_editora





2023



Mitos no Divã

por Ana Beatriz Belluzzo

Conteúdo que relaciona mitologia à psicologia de forma descontraída e apresenta os mitos por meio da contação de histórias!

@mitosnodivã



AGO_2023

Convite!

Martins Fontes Paulista e Ogma Books convidam para lançamento de livro com noite de autógrafos



Saúde Através da Astrologia



Cecilia Toledo F. Leite

30/08/2023 | das 18 às 21hs

Livraria Martins Fontes Paulista
Av. Paulista, n. 509, São Paulo-SP
(próximo ao metrô Brigadeiro)





AGO_2023

🍀 CURSO DE DRUIDISMO E CULTURA CELTA – online 🍀

1- FORMATO:

- Aulas ao vivo (online) aos sábados de 10hh às 11h30, com gravação da aula em vídeo para os alunos ausentes
- Extenso material de estudo – resumos, textos complementares, exercícios práticos
 - Mentoria (orientação) individual e em grupo

2- PROGRAMA:

- Xamanismo celta: origens e apogeu
- História, mitologia e magia da Gália
- História, mitologia e magia da Bretanha
- História, mitologia e magia da Irlanda
- História, mitologia e magia do ciclo arturiano
 - Calendário celta (“Roda do Ano”)
 - Herbalismo mágico dos celtas
- Introdução ao OGHAM: autoconhecimento, oráculo e magia
- Druidismo hoje: como o Druidismo pode ser praticado hoje para benefício do indivíduo e da sociedade

Professora: BANDRUI DE GERGÓVIA (Eliziane Paiva) – druidesa e praticante de Druidismo há 37 anos (desde 1986); fundadora da GERGÓVIA Escola de Druidismo e Cultura Celta; historiadora, tradutora e escritora especializada em mitologia celta.

3- HORÁRIO DAS AULAS AO VIVO: Sábados, de 10h às 11h30.

4- INÍCIO: 05 de agosto de 2023.

5- DURAÇÃO DO CURSO: 9 (nove) meses

7- MENSALIDADE: R\$65 (sessenta e cinco reais)

*9 mensalidades de \$65,00

Informações e inscrições: (21) 99781-6071 (com Bandrui)



AGO_2023

🌲 CURSO DE MAGIA NORDICA E GERMÂNICA – online 🌲

1- FORMATO:

- Aulas ao vivo (online) aos sábados de 11h30 às 13h, com gravação da aula em vídeo para os alunos ausentes
- Extenso material de estudo – resumos, textos complementares, exercícios práticos
 - Mentoria (orientação) individual e em grupo

2- PROGRAMA:

- Povos nórdicos e germânicos e suas práticas de magia (a partir de fontes históricas)
- As mitologias desses povos, suas principais divindades, símbolos, significados e poderes
- Exercícios e práticas de magia baseados nessa magia antiga, mas direcionados para nossas necessidades e contextos atuais.
- Herbalismo mágico dos povos nórdicos e germânicos – ervas do norte e seu uso mágico para limpeza, proteção, prosperidade, sabedoria, etc.
- INTRODUÇÃO ÀS RUNAS: Ao final, estudaremos um alfabeto rúnico e sua aplicação, hoje, para fins oraculares, mágicos e de autoconhecimento.

Professora: Professora: BANDRUI DE GERGÓVIA - druidesa e praticante de magia nórdica feminina (Seidr), historiadora, tradutora, pesquisadora e escritora especializada em mitologia; fundadora da BRUNNAKR Escola de Magia e Mitologia Nórdica.

3- HORÁRIO DAS AULAS AO VIVO: Sábados, de 11h30 às 13h.

4- INÍCIO: 05 de agosto de 2023.

5- DURAÇÃO DO CURSO: 6 (seis) meses

7- MENSALIDADE: R\$65 (sessenta e cinco reais)

*9 mensalidades de \$65,00

Informações e inscrições: (21) 99781-6071 (com Bandrui)

ACADEMIA DE QUÍRON



SET_2023

@sagradamulher_



RETIRO SAGRADA MULHER

7 AO DIA 10 DE SETEMBRO - PARATY - RJ

CONDUZINDO À MAGIA



sagradamulher_

Ana Paula Ferreira



pelomeu.olhar

Bruna Stabuli



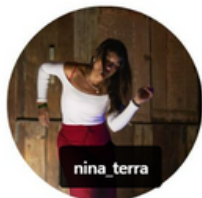
gallernie

Rafael Gallernie



anaferreirapankararu

Ana Ferreira Pankararu



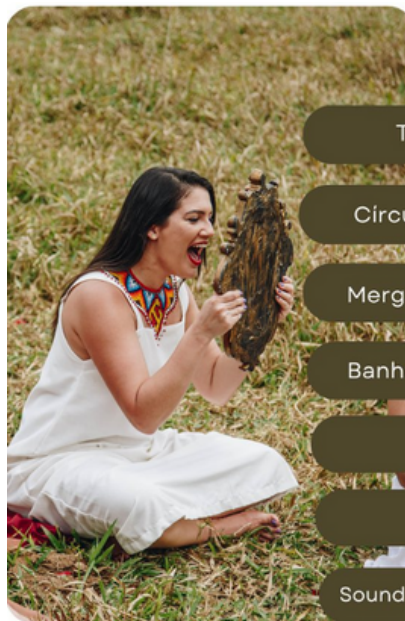
nina_terra

Nina Terra



atma.ser.natural

Atma



VIVÊNCIAS

Templo das Rosas

Círculo Sagrado do Saber

Mergulho nas águas doces

Banho de cachoeira e trilha

Tantra Yoga

Dança - Rito

Sound Healing/ Canto do agora

@sagradamulher_



PARA QUEM É O ENCONTRO SAGRADA MULHER?

Para mulheres de todas as idades que estão em busca de um momento para si mesma, conhecer novas mulheres, ultrapassar os desafios do dia-a-dia, e se enxergar por uma nova perspectiva.

Se você está **aberta** e disposta a vivenciar **experiências** únicas e ter um **encontro** amoroso consigo mesma, esse **convite** é para você!



AGO_SET_OUT_2023

@caminhonordico



Caminho Nórdico

Aulas sobre Teologia Nórdica

- Agosto: Önd e Ek: As partes do espírito no Forn Siðr
- Setembro: Loki: O artesão das mentiras
- Outubro: Nornir: As Emaranhadoras do Destino



Atividades realizadas ao vivo via Skype, com material didático e áudio gravado para estudo.

Valor: R\$30,00.

Inscrições e informações de datas e horário no Instagram @caminhonordico



AGO_SET_OUT_2023

 ESPAÇO RÃ

Arte, cultura e diversidade

Danças Indianas

Odissi e Kathak

Oficinas e
Aulas Regulares



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". Roteirista de Histórias em Quadrinhos.



www.larissadiaspsi.com.br

larissa@larissadiaspsi.com.br

[@larissadiaspsicoterapia](#) / [@larissadias.mitologia](#)

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](#)

E-mail: facaroli@yahoo.com.br

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



PANTEÃO DE COLABORADORES



VAN TED

COLABORADORA DE ARTIGOS

Van Ted é escritora e pesquisadora da teoria do Astronauta Antigo, e grande divulgadora da obra de Zecharia Sitchin no Brasil. Autora do livro Anunnaki - A Era dos Deuses, em sua segunda edição, é consultora da Revista UFO, a mais antiga publicação sobre Ufologia do mundo, e faz parte do corpo de conferencistas da Academia Brasileira de Ufologia.

Contatos:

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

<https://loja.universoanunnaki.com.br/>



LIZANDRA SILVEIRA

COLABORADORA DE ARTIGOS

Lizandra é brasileira, formada em História pela Universidade de Brasília, apaixonada por boas histórias, entre elas as das mitologias do mundo. Pós-graduada em Marketing e em História e Cultura no Brasil, é bancária e atualmente trabalha com a produção de material para redes sociais.

Email: lizandrasilveira@gmail.com [Medium.com/@lizandrasilveira](https://medium.com/@lizandrasilveira)



ANA BEATRIZ BELLUZZO

COLABORADORA DE ARTIGOS

Ana Beatriz Belluzzo, estudei Psicologia em Buenos Aires, Argentina, e Psicologia Analítica no IJEP, em São Paulo. Comecei a me dedicar mais à Mitologia, em 2014, a partir do meu envolvimento com estudos espirituais. Em 2016 entrei para o mundo da contação de histórias e nunca mais saí. Hoje sou terapeuta junguiana e cantadora, e possuo a página Mitos no Divã, onde junto mitologia, psicologia e contação de histórias, visando sempre ao desenvolvimento humano.

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

E-mail: anabiabelluzzo@hotmail.com

Whatsapp: (11) 97347-0258

PANTEÃO DE COLABORADORES



OSCAR ERNESTO BARRIGA BERNEDO

COLABORADOR DE ARTIGOS

Nasceu em Mollendo – Arequipa – Peru. Contador público, criador e diretor de sagas de ação e aventura baseadas na mitologia andina como Ayar - a lenda dos inkas, um item de colecionador que já conseguiu se internacionalizar, Pachacutec que muda o mundo, Nazca guerreiros do deserto que é uma graphic novel, vencedora do concurso de apoio a autores criativos na categoria jovem pelo ministério da Cultura, Condecorado pelo Congresso da República pelo impacto na promoção da identificação nacional dos nossos produtos em 2018 e também pelo município de Mollendo como cidadão ilustre 2019; colunista num jornal de circulação nacional na área do empreendedorismo ao abrigo o título Paradigmas; palestrante nacional e internacional idealizador das palestras e "Oficina aprende e empreende", integrante do círculo de exc elencia de Leader sem limites, autor de canções folclóricas e metal com temática andina, consultor de negócios 2021. Da mesma forma como gerente geral da empresa Tawa Producciones, que é produtora de vários produtos nacionais e internacionais, fomos premiados com o Serviço Peru Prêmio Summit 2014 na categoria inovação empresarial – PROMPERU. Empresa destaque da macro região sul 2015 pelo MINCETUR Decoração do congresso da república 2016 pela obra Mariano Melgar; Condecoração do PCC e do Governador de Nevada 2017 Por promover a identidade nacional e destacar a imagem ancestral do Peru no mundo. Prêmio Mollendo-Islay 2016 Pela dedicação e inspiração do quadrinho Ayar a lenda dos incas Finalista do concurso de inovação CCL – PRODUCE 2017, Concedido pela PROMPERU como exportador de serviços 2019, Concedido pelo congresso da república pelo trabalho AYAR LA LEGEND OF THE INKAS pela promoção da identidade nacional, bem como pelo Sistema Econômico Latino-Americano e do Caribe (SELA) como promotor da economia criativa em 2020, Vencedor dos projetos coletivos MINCUL Covid 2020, Vencedores do prêmio LANFIER 2021 para a carreira profissional, Vencedor dos incentivos econômicos à produção de 2021, embaixador cultural da Feira Virtual do Livro, Convidado de honra do fil de Guadalajara 2021 e da feira internacional de Bolonha 2022.



E-mail: oscarbabe13@gmail.com - linajedelsol@gmail.com

LUCIANA MANDU DE LIMA

COLABORADORA 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. Nascida na década de 80. Apesar de muitas dificuldades, os anos 80 e 90 foram fantásticos.

Formada em Matemática pela Unicastelo, Artes Visuais e Sociologia pela Unimes. Especialista em Educação Matemática pela Uninove. Tecnóloga Logística pela Fatec ZL. Especialista em Logística Supply Chain pela Uninter.

Leciona na Rede Estadual de Ensino.



PANTEÃO DE COLABORADORES



TCA

COLABORADORA ARTÍSTICA



Thaís, por enquanto 23 anos. Nascida escorpiana, 2 de novembro de 1999, em pleno dia dos mortos. Acabou se tornando artista visual e hoje está às vésperas de se formar em Licenciatura em Artes Visuais pela UFES (Universidade Federal do Espírito Santo). Nas horas vagas, atua como terapeuta integrativa e vende suas artes por aí. Thaís é reikiana, wiccana, formada em Shiatsu e outras práticas integrativas e complementares. Busca sempre produzir estando em conexão com a espiritualidade e o que as deusas, deuses e guias pedem pra ela. Vê a materialização de seus sonhos e utopias possível através de suas criações e confia no poder do imaginário como parte fundamental da construção da realidade.

Contatos:

INSTAGRAM: @artesraizesmaritimas

BIRA DANTAS

COLABORADOR ARTÍSTICO



Quadrinhista, ilustrador e chargista paulistano, nascido em 1963, vive em Campinas desde 1988. Desenhista do gibi “Os Trapalhões” (1979), intercalador de desenho animado Estúdio Briquet (1985).

É membro da Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas (AQC-SP), da Academia Brasileira de HQs e da Revista Pirralha.

Participou das revistas Pântano, Tralha, Porrada, Megazine, Bundas, Metal Fantasia, Calafrio, Grifo e dos jornais Retrato do Brasil, Folha da Tarde, Diário do Povo, Pasquim21 e Correio Popular.

Publicou Quadrinhos Literários pela Escala Educacional Memórias de um Sargento de Milícias, D. Quixote e O Ateneu.

Publica charges no Sinergia, Sindipetro SP e Norte Fluminense.

Contatos:

[CHARGES DO BIRA \(chargesbira.blogspot.com\)](http://chargesbira.blogspot.com)

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 Graduado 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 filmicas 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 Bilingue, 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

Querido Leitor Mitológico,

Depois da correria mitológica do lançamento da HQ Deusas da Terra, nossa revista volta com a corda toda! A Mitologia Aberta é meu orgulho, pois mesmo estando já na 17ª edição, percebo como ela ainda é importante para tantas pessoas, que curtem sua proposta ampla, diversificada e inclusiva! Por isso, sempre temos gente nova chegando e gente antiga retornando! Isso é a dádiva da sabedoria no seu exercício mais pleno, sem limites, sem barreiras e se fronteiras!

Agradeço à querida Van Ted, que nos trouxe um artigo incrível sobre a mitologia da suméria, cedendo gentilmente seu conteúdo para a nossa revista! Agradeço ao querido Oscar, por sempre fazer com que a ponte entre a mitologia do Peru e do Brasil esteja intacta! Agradeço à Lizandra, que mais uma vez foi capaz de trazer algo muito interessante para nós, em seu artigo-conto podemos notar semelhanças entre o nosso folclore e as suas belas histórias de pura fantasia! Agradeço à querida Ana por ter confiado a nós seu artigo sobre a Pedra Filosofal, estreando com uma belíssima participação na Mitologia Aberta. Aproveito para parabenizá-la pelo seu canal Mitos no Divã, que apresenta conteúdos riquíssimos!

Agradeço ao querido 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, além de ser um colunista ponta-firme! Agradeço ao parceiro Fagner pelas inúmeras divulgações da nossa revista e por brindarnos com seu poema na contracapa. Agradeço à querida Luciana, que arrasou na resenha desta edição e por sempre estar aberta à proposta da nossa revista!

Agradeço ao quadrinista Bira Dantas, que enviou mais uma HQ incrível para a Mitologia Aberta, por sempre confiar a nós a publicação de suas belas e premiadas artes. Agradeço à simpatia em pessoa da Thaís, que fez uma sereia linda para nossa contracapa, mostrando seu talento artístico, por ter criado uma Hécate que me inspirou a escrever o artigo um desta edição! Valeu Thaís.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao amigo e parceiro querido Renato, por ter nos encontrado e por ter aceitado enviar uma arte para a nossa capa! Por causa desse encontro frutífero encontrei o ilustrador para uma futura publicação mitológica! Agradeço por toda a gentileza, prestatividade, profissionalismo, trocas e por ter me inspirado a escrever um artigo sobre a Ancestralidade.

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!

Seguimos na luta, com artigos e pessoas que nos ajudam, a cada dia, a tornar essa revista especial, uma verdadeira guerreira do conhecimento sem limites, sem preconceitos e gratuito!

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: "Ancestralidade", Renato de Assis

Ilustração da Contracapa: "Free", TCA

Colaborador Literário: Luiz Júnior

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

Edição Original: 2023, Agosto, World Wild Web

Periodicidade: Trimestral

Colaboram Nesta Edição:

Van Ted, Lizandra Silveira, Ana Beatriz Berluzzo, Luciana Mandu de Lima, Oscar Barriga, Thaís "TCA", Bira Dantas, 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

CANTO DAS SEREIAS (2011)

*Nos lagos calmo da Amazônia
Entoam cantos suaves ao longe
Lagos e rios, águas calmas
Mais quando elas chegam
A calmaria acaba em horas
Sereias donas dos rios e dos destinos
Revelam desatinos...*

*... Enquanto cantam
Os homens entram em um transe
hipnótico
Não se sentem mais donos de si
Pertencem ao canto
Ao lado mais profundo dos lagos
Será que irão acordar?
Ou viverem adormecidos?
Amantes das sereias...*

*... Enquanto cantam
Viramos surdos ardentes
Como areias penetrando nos olhos
Cegos apaixonados
Enquanto vivo
Enganado pela incrível melodia
Sereias... outro mundo
Fascinam e encantam*



ARTE: "FREE", DE TCA

POEMA: "CANTO DAS
SEREIAS", FAGNER GABRIEL