

Mitologia Aberta

REVISTA DE LIVRES PENSADORES MITOLÓGICOS

Nº VIII - NOVEMBRO / 2021



SUMÁRIO



- 03 APRESENTAÇÃO EDITORIAL;
- 06 ILUSTRES ILUSTRADORES;
- 07 PRÓLOGO DOS ARTIGOS;
- 08 ARTIGO 1: A MISTERIOSA VOZ DA SEREIA
- 12 ARTIGO 02: VIVER OU MORRER: A BATALHA DECISIVA DOS DEUSES
- 28 ARTIGO 03: O DEUS MITOLÓGICO E O HERÓI: PARTE 2;
- 38 ARTIGO 04: E AGORA, BENJAMIN?
- 42 ARTIGO 05: O SOM, A MATÉRIA E A VIBRAÇÃO E A ARQUITETURA DO UNIVERSO
- 46 BIBLIOTECA DE THOTH;
- 47 VITROLA DE ORFEU;
- 59 HISTÓRIAS DA VÓ TIANA;
- 60 ARQUIVOS DE LOKI;
- 62 A NONA ÁRVORE;
- 72 ACADEMIA DE QUÍRON;
- 83 PANTEÃO DE COLABORADORES;
- 91 AGRADECIMENTOS.

APRESENTAÇÃO EDITORIAL



Nossa Revista chega à sua 8ª Edição, a segunda bimestral, e, como sempre, vem cheia de mitologia para encantar nossos leitores!

Nesta edição temos novamente um ser mitológico na capa! E é ninguém menos que uma encantadora Sereia, feita por uma grande ilustradora brasileira, especialmente para nossa revista!

Também nesta edição, teremos cinco artigos, pois o artigo número um já falará da nossa capa mágica!

Como o leitor já se acostumou, teremos a segunda parte dos artigos que foram divididos em duas partes. Além disso, há um artigo maior do que os que vocês estão acostumados, mas isso porque nosso colaborador fez um detalhado estudo mitológico especialmente para a nossa revista e para o deleite dos leitores!

Na Biblioteca de Thoth, temos, como sempre, uma dica incrível de mitologia; A Vitrola de Orfeu traz duas bandas nacionais maravilhosas, com a temática celta. Nos Arquivos de Loki trouxemos uma resenha de série super interessante; Já a Nona Árvore apresenta dessa vez dois galhos da mitologia japonesa e brasileira; Vamos ouvir também mais Histórias da Vó Tiana; Já na Academia de Quíron, outros cursos interessantes surgem!

Aproveitamos para relembrar os nossos amados leitores: Vocês já devem conhecer nosso canal no Youtube, mas caso ainda não conheçam, acompanhem nossa página! Lá tem a programação das lives, sempre animadas, que teremos!

Agora vamos mergulhar nesse mar infinito que é a Mitologia Aberta!

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!

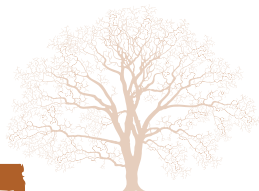
GUIA DE SEÇÕES

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

“Nasci em João Pessoa – PB, mas moro há quase duas décadas em Goiana – GO.

Sou graduada em design de moda, mas não segui carreira na área e hoje sou ilustradora. Tenho fascínio por elementos e criaturas fantásticas, preferencialmente voltadas para a fantasia sombria, além de admirar arte gótica e erótica. Eu trabalhava apenas com arte tradicional, mas decidi me aventurar na arte digital e encontrei mais conforto do que eu esperava. ”

*****NOTA DA EDITORA:** Encontramos a Gabi pelas suas belíssimas artes sobre o feminino, principalmente a bela versão que elas fez dos signos do zodíaco e também pelo seu estudo com as sereias, que nos apaixonou. E agora, temos a honra de tê-la ilustrando a nossa capa! Conheçam o fantástico trabalho da Gabi Moura!



Gabi Moura
Instagram: @Gabirmmoura



"Sereia",
Arte que ilustra a capa desta edição

PRÓLOGO DOS ARTIGOS



A revista Mitologia Aberta está na sua oitava edição. O Oito simboliza o infinito, e é assim que esperamos que seja a vida da Nossa Revista, infinita!

Na edição de novembro teremos o primeiro artigo abordando a misteriosa voz da Sereia, essa voz que nos convida a fazer um mergulho profundo nas águas do nosso mundo interno!

No segundo artigo será abordada a temática da ascensão dos heróis mitológicos. Este é um artigo de mitologia comparada, no qual o autor trouxe heróis de várias mitologias, de modo a demonstrar como a temática pode se repetir, mesmo em culturas diferentes, da capacidade que os heróis têm de arriscar a vida e assim obter o poder.

No terceiro artigo, teremos a segunda parte falando sobre Thor, primeiro na mitologia nórdica e depois por meio da temática da função enunciativa, para fechar com uma conclusão interessantíssima sobre a função da construção dessas imagens.

Já o quarto artigo traz a imagem do filósofo Walter Benjamin, abordando a perspectiva da morte da narrativa, a função dos contadores de histórias e sua função para a mitologia e para os contos de fadas.

O quinto artigo vem para nos tirar da zona de conforto, propondo uma relação entre o som, a matéria, a vibração e como esses elementos interagem na arquitetura do universo, mesclando essa temática com um instigante olhar mitológico.

Curiosos? Então aceitem o convite para embarcar, como Odisseu, no mar do desconhecido... Mas tomem cuidado ao ouvir a voz da Sereia...

Boa leitura!
Larissa Dias

A MISTERIOSA VOZ DA SEREIA

POR LARISSA DIAS

A sereia é um ser mítico que exerce um enorme fascínio no mundo ocidental. Embora muitas vezes sua imagem tenha sido ligada ao “mal”, neste artigo buscaremos trazer um de seus aspectos mais interessantes: a sua capacidade de atrair com a voz.

Curioso que a Sereia, que é a capa desta edição, tem a mesma filiação da Quimera, a capa do Volume VII da Revista Mitologia Aberta. Deste modo, as Sereias são filhas de Equidina, que, conforme Willis (2007), tinha a parte superior de uma belíssima ninfa e a parte inferior de uma serpente horrenda.

Conforme o mesmo autor, as sereias seriam metade mulheres e metade peixes, ou ainda aladas, e atraíam os marinheiros para a morte com seu belíssimo canto.

Pensando um pouco mais sobre as Sereias, Cirlot (2005) lhes atribui outra filiação, como filhas de um rio,

Aqueló, e da ninfa Calíope. Ceres, a deusa dos cereais, teria transformado as sereias em aves e, posteriormente, teriam surgido com caudas de peixe, embora desde o início a característica de sua doce voz era a responsável por atrair os viajantes para morte.

Esse mesmo autor traz um significado interessante para as sereias: ele diz que seu canto e beleza física (da cintura para cima) seduzem e conduzem a uma imaginação erótica e apaixonada, encantando os homens, mas sua cauda de peixe não permite que ocorra o ato sexual até o final.

Este simbolismo é muito importante, pois se pensarmos na mitologia grega, de onde as sereias derivam, temos inúmeros mitos que falam de ninfas, mulheres e até mesmo deusas violentadas por divindades. A sereia, pela sua condição corpórea, não permitiria uma violação, pois ha-

havia o impedimento da cauda.

No meu livro de contos eróticos mitológicos explorei o aspecto de erotismo destes seres no conto “A Voz da Sereia”. Nele, uma belíssima sereia se transformava em humana e saía do mar, e assim, fora do seu habitat natural, mantinha refém marinheiros em uma ilha, para satisfazer seus desejos de amor e adoração. Porém, desprotegida e sem sua parte peixe, ela estava vulnerável às forças humanas que conseguiriam trazer à tona suas fraquezas e desvendar os mistérios de sua voz (DIAS, 2021).

A voz é algo que usamos para falar, para cantar, para atrair, para argumentar, entre outras coisas, mas todas elas ligadas à comunicação. Ser uma sereia é ter o poder da voz a seu favor. A grande questão é que na mitologia elas eram seres que conheceram a maldade humana, pela rejeição do masculino, que quando via seu aspecto animal as repelia (CIRLOT, 2005). Essa rejeição calava a sua voz interior, trazendo à tona uma voz exterior cruel e repleta de maldade. Brandão (2015) atribui às sereias uma característica antropófaga (alimentam-se de carne humana), que as liga diretamente à morte.

Além disso, Ronnberg (2012) atribui às sereias o aspecto de seres míticos que representam o inconsciente e os encantos que este exerce sobre a nossa psiquê.

O inconsciente tem sua própria voz, que não é a voz que estamos acostumados a ouvir, dos humanos, mas outra, uma voz muito mais forte e com um potencial de atração gigantesco, um que não conseguimos resistir, assim como a voz das sereias.

Sabe quando você ouve algo, dentro de sua mente, que lhe pede para fazer alguma coisa, e mesmo que não queira, pessoas vem até você ou situações sincrônicas acontecem, como se estivessem forçando você a fazer o que a voz lhe pede? Normalmente este é um chamado/aviso do inconsciente, tentando atrair você para o seu caminho.

Deste modo, faz todo sentido as sereias serem essa voz, pelo seu potencial magnético e irrecusável.

Brandão (2015) vê no mito de Odisseu uma das mais famosas aparições das sereias, quando elas tentam encantar os integrantes do navio no qual Odisseu estava. No mito, eles foram orientados a se prenderem nos mastros e taparem os ouvidos com cera, para evitar ouvir o

canto delicado, doce e completamente envolvente que elas tinham, e assim escaparam, ao passar com seu navio pela Ilha das Sereias. Isso só aconteceu porque eles se prepararam, senão teriam sido afogados e provavelmente devorados pelas sereias. É claro, quem os preparou foi ninguém menos que Circe, uma poderosa feiticeira e conhecedora dos encantos femininos, mas isso só aconteceu depois que ela transformou toda a tripulação de Odisseu em porcos, porém, essa já é outra história.

Se pensarmos que as sereias representam a voz mais pura do nosso inconsciente, como um mar caótico onde tudo acontece, mas onde não existe ainda uma ordem pré-estabelecida que mostre como podemos lidar com toda aquela força e todo aquele potencial, teremos essa visão que Brandão traz, o que faz com que o ser humano se perca em meio a terríveis forças cósmicas e desintegradoras.

Porém, a grande questão é: como se preparar para ouvir a voz do inconsciente sem se perder?

Se pensarmos na história de Odisseu, temos uma possível solução para o caso das sereias: se preparar e NÃO

TER CONTATO COM A VOZ DO INCONSCIENTE. Mas se pensarmos pelo ponto de vista da psicologia analítica, talvez seja melhor lembrar da história da Ariel, a “Pequena Sereia”, do conto que Hans Christian Andersen escreveu. Na história, a Pequena Sereia trocou sua bela voz por pernas humanas e sofreu pesadas consequências por isso. No fim, ela fica sem o príncipe por quem se sacrificou, pois nenhum humano pode conviver com uma força pulsante do inconsciente, como é a sereia. O príncipe ouviu a voz da sereia, se encantou por ela, mas não se “casou” com ela. Ele teve seu contato, a escutou, mas ele e a deixou partir quando ela precisou, afinal, a terra firme (consciente) não era o lugar dela, mas sim o mar (inconsciente).

Neste caso, novamente o equilíbrio precisava ser reestabelecido, uma vez que os humanos não aguentariam nada que viesse apenas do inconsciente sem algum preparo. O amor de Ariel fez com que o príncipe se preparasse para ouvi-la, e o amor de Circe por Odisseu fez com que ele se preparasse para estar a salvo das sereias. Então, talvez a medida para garantir o equilíbrio e ouvir a voz do inconsciente de forma benéfica seja

ter o caminho aberto para amar aquilo que receberemos desta doce voz, uma vez que o mal nas sereias nasceu justamente quando um de seus lados foi rejeitado.

Amar as mensagens inconscientes tem a ver com a entrega, a liberdade e a capacidade de aceitar ser quem se é, mesmo que um lado nosso não pareça muito “adequado”. Essa, talvez, pode ser a grande lição das sereias para nós!

REFERÊNCIAS

- BRANDÃO, J. S. Mitologia Grega Vol.1/Vol.2/Vol.3. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.
- CIRLOT, J-E. Dicionário de Símbolos. São Paulo: Centauro, 2005.
- DIAS, L. O Sopro de Vênus: Contos Eróticos Mitológicos. São Paulo: D7, 2021.
- RONNBERG, A. O Livro dos Símbolos: reflexões sobre imagens arquetípicas. Cologne: Taschen, 2012.
- WILLIS, R. Mitologias: Deuses, Heróis, Xamãs nas Tradições e Lendas de Todo Mundo. São Paulo: Publifolha, 2007.

VIVER OU MORRER! A BATALHA DECISIVA DOS DEUSES: UM ESTUDO SOBRE A ASCENSÃO DE NOVOS DEUSES

POR VITOR FILIPPO

A comparação entre textos mitológicos de diferentes sociedades é algo que sempre esteve em pauta entre especialistas e estudiosos no âmbito do conhecimento de mitos.

“O interesse pela história das religiões remonta a um passado muito mais distante. Podemos localizar sua primeira manifestação na Grécia clássica, sobretudo a partir do século V. Esse interesse manifesta-se por um lado, nas descrições dos cultos estrangeiros e nas comparações com os fatos religiosos nacionais – intercaladas nos relatos de viagens – e, por outro lado, na crítica filosófica da religião tradicional. Heródoto (c. 484 c. 425 a. C.) já apresentava des-

crições admiravelmente exatas de algumas religiões exóticas e bárbaras (Egito, Pérsia, Trácia, Cítia etc.), e chegou até mesmo a propor hipóteses acerca de suas origens e relações com os cultos e as mitologias da Grécia.” (ELIADE, 1992, p. 6)

Entretanto, os mitos não podem ser comparados de forma leviana ou depreciativa por causa de sua origem ou de seu significado, pois todo mito possui a sua verdade que está intrinsecamente ligada à forma como cada sociedade viveu e atuou de acordo com suas condições geográficas, históricas e temporais.

“Cada uma a seu modo, todas as religiões exaltam a compaixão e a fraternidade universal, a sinceridade e a honestidade, a humildade e a mansidão, valores incontestáveis que ninguém quer ver desaparecer.” (Hellern et al, 2016, p. 7).

“Pensar que nada é verdadeiro nem falso tem um efeito muito estranho, mas nos habituamos rapidamente. E por um bom motivo: o valor de verdade é inútil, redundante; verdade é o nome que damos às nossas opções”. (Veyne, 2014, p. 195).

Um mito interessante que está contido em todas as mitologias é a luta travada entre um poderoso deus e uma entidade “monstruosa” que questiona e desafia a autoridade dos deuses locais ou até mesmo a vida do grande deus em questão. Nesse trabalho iremos apresentar algumas dessas interessantes tramas nas mais diversas mitologias.

Ainda veremos como esses deuses antigos contribuem para o estabelecimento e legitimidade de governança dos novos deuses. Com Freud, veremos que o enfrentamento do novo contra o antigo pode ser algo relacionado com uma passagem de

bastão, um legado dos pais aos filhos, apesar do “pai” sempre acabar derrotado e morto pelo filho, sua existência, o nascimento de sua prole e sua luta contra o filho promulgam *“a religião do filho (novos deuses) substituiu a religião do pai (antigos deuses).”* (FREUD, 2013, p. 162).

Ninurta x Anzu

O primeiro dos mitos é de origem suméria, povo que habitou a mesopotâmia. Anzu era um pássaro gigante, em forma de águia, e seu rosto era horrível. A fera atacou o rei dos deuses sumérios, Enlil, e conseguiu roubar a famosa e poderosa tábua dos destinos, objeto com o qual Enlil determinava o destino de todos os seres, inclusive dos próprios deuses. Assim, por aclamação de todos os deuses, Ninurta é escolhido como o campeão dos deuses, e deve desafiar Anzu, recuperar a tábua dos destinos e devolvê-la a Enlil. Para isso os deuses o municiaram com a arma dos sete ventos,

‘[Meu senhor] engatou o “Seven-of-the-Battle”, o Herói engatou os sete ventos maléficos, Os sete furacões que agitam o pó.

Ele mirou Anzu e cortou sua garganta.' (PRITCHARD, 1975, p. 26).

Assim, Ninurta consegue derrotar a terrível criatura e resgatar a tábua do destino do vilão.

"Ninurta consegue matar Anzu e recuperar a tábua que controla os destinos. Ninurta retornou e os deuses o louvam como o mais importante entre eles." (FOSTER, 1996, p. 458).

Nota-se nesse texto mitológico que o monstro Anzu coloca a própria existência dos deuses em prova ao roubar a tábua dos deuses, Ninurta é convocado, acaba por derrotá-lo e "salva" os deuses. O mito da luta entre Ninurta e Anzu é um primeiro exemplo de uma luta travada entre os deuses regentes da atual ordem em vigor e um monstro que anseia em destronar os atuais mandatários do poder, é uma luta entre os detentores da tábua do destino, daqueles que controlam a ordem, contra aquele que é o caos transfigurado em monstruosidade.

Marduk x Tiamat

A batalha entre o deus Marduk e a deusa primordial Tiamat é um ato decisivo e relevante na mitologia ba-

bilônica. Após a luta, o deus Marduk cria o mundo, através do corpo da deusa derrotada, outorga o poderio da cidade da Babilônia e consequentemente estabelece seu próprio reinado no panteão.

Os dois deuses primordiais, Tiamat e Apsu, deram à luz a todos os novos deuses, que reinavam nos mundos subterrâneo, aquático, da água doce e salgada, respectivamente. O reinado barulhento dos novos deuses passou a incomodar as duas feras, lançando Apsu a um combate com o deus Ea, pai de Marduk, o deus da sabedoria. Ea derrota Apsu e o coloca em um sono profundo. Após saber do ocorrido, Tiamat irradia sua horda demoníaca sobre os deuses. Ea é rapidamente intimado a lutar contra Tiamat, e eis que Marduk se prontifica em ser campeão dos deuses. Após derrotar Tiamat, Marduk faz o mundo a partir do corpo de sua inimiga. Dos olhos de Tiamat ele criou os famosos rios mesopotâmicos Eufrates e Tigres.

"Enuma Eliš consiste em cerca de 1062 linhas de poesia babilônica, talvez 90% ou mais da obra estejam em bom estado. Ainda faltam peças, principalmente no meio." (FOSTER,

2012, p. 19).[1] A obra é dividida em sete tabletes.

O poema mostra como o deus Marduk derrotou a deusa primitiva Tiamat e criou o mundo a partir do corpo de sua inimiga.

“O principal objetivo de Enuma Eliš é justificar a aceitação do panteão da primazia de Marduk sobre qualquer outro deus (e, portanto, também a primazia de sua cidade Babilônia), porque ele derrotou os deuses da destruição (Tabletes 2 e 3). Ao exibir sua autoridade, Marduk molda o cosmos a partir dos restos de seu inimigo derrotado, Tiamat (final do Tablete 4), atribui papéis cosmológicos aos deuses e cria os humanos para servi-los na Terra (primeira metade do Tablete 5). As linhas restantes (Tabletes 5-7) desenvolvem onomatologicamente argumentos para a singularidade de Marduk”[2] (SASSON, 2008, p. 493).[3]

A data da composição do *Enuma Eliš* é algo bastante discutido entre os historiadores, porém alguns acreditam serem do período de Hamurabi, outros, do Período Cassita. Não obstante, Lambert e tantos outros

grandes historiadores afirmam que o Épico foi composto durante o reinado de Nabucodonosor I,

“Não foi um produto do período da antiga Babilônia, quando Marduk ainda não era o rei dos deuses, mas de uma época em que a estátua de Marduk foi retirada do exílio em Elam e reinstalada na Babilônia em meio a um grande fervor religioso.”[4]. (LAMBERT, 2016, p. 8).

O assentamento de *Marduk* ao posto de rei dos deuses, seguramente, foi um desenvolvimento lento e gradual, que se iniciou no reinado de *Hamurabi* e que, segundo Lambert, por meio de fatores que aqui serão abordados, contribuíram para que, no reinado de *Nabucodonosor I*, *Marduk* conseguisse ser o líder do panteão. O *Enuma Eliš* é o ponto crucial para essa tomada de decisão, que como já dito anteriormente, o texto serve como uma apologia à soberania de *Marduk*. Bottéro disserta uma corroboração sobre o tema:

“Este foi o resultado de uma profunda mudança política, mencionada acima, quando por volta do ano 1750 Hammurabi fez da Babilônia a capital de um único reino que permaneceu in-

intacto a partir de então. Assim, Babilônia e seu governante tinham precedência e autoridade sobre as outras cidades. O deus-cidade Marduk, que até aquele momento tinha pouca importância, devia, da mesma forma, ter precedência sobre as outras cidades, em primeiro lugar, e depois sobre os outros deuses. Deve ter levado séculos para que tal doutrina se tornasse totalmente desenvolvida. Por volta do ano 1200, o mais tardar, Marduk tornou-se reconhecido, tanto pela devoção popular quanto pelos teólogos, como o governante absoluto do sobrenatural e do mundo terreno, como se Enlil por sua vez lhe tivesse dado o trono para se aposentar com Anu. Digamos de passagem que o famoso Épico da Criação foi escrito na época como um regulamento desta promoção.”[5]. (BOTTERÓ, 1992, p. 214).

Desde o início do Enuma Eliš [6] já fica claro o poderio e a magnitude de Marduk,

*“Em Apsu nasceu Marduk,
Em Apsu puro nasceu Marduk.
Ea, seu pai, o gerou,
Damkina, sua mãe, o deu à luz.
Ele chupou os seios das deusas,*

Uma enfermeira o criou e o encheu de terror.

*Sua figura era bem desenvolvida, o olhar de seus olhos era deslumbrante,
Seu crescimento foi viril, ele foi poderoso desde o início.”[7]
(Tablete I : 81 – 88).*

Marduk desde o início se mostrou bravo e destemido. Após suscetíveis falhas, tanto do deus Ea quanto do deus Anu, Marduk se apresentou para lutar contra Tiamat,

*“Marduk, o sábio dos deuses, seu filho,
avançou,
Ele determinado estava a encontrar Tiāmat.
Ele falou comigo e disse,
Se eu deveria me tornar seu vingador,
Se eu devesse amarrar Tiāmat e preservá-lo.”[8]
(Tablete III : 113 – 117).*

Após derrotar Tiamat, Marduk foi aclamado por todos os deuses.

*“Você é Marduk, nosso vingador,
Nós demos a você a realeza sobre a totalidade de todo o universo”[9]
(Tablete IV : 13 e 14).*

Marduk ainda proclama que sua cidade, a Babilônia, será o centro religioso do mundo,

“Vou encontrar minha câmara e estabelecer minha realeza. Quando você sai do Apsu para tomar uma decisão, Este será o seu lugar de descanso antes da assembleia. Quando você desce do céu para tomar uma decisão, Este será seu lugar de descanso antes da assembleia. Chamarei seu nome de 'Babilônia', 'As Casas dos Grandes Deuses, Dentro dela faremos um festival, que será o festival noturno.”[10] (Tablete V : 124 - 130).

Assim como no mito sumério citado anteriormente, temos a luta entre os deuses antigos e os novos dominadores do poder divino. Ao derrotar Tiamat, o novo rei dos deuses, Marduk, além de instituir seu poderio perante todos, resguarda a dominância e a regência dos deuses babilônicos.

Zeus x Tifon

O mundo mitológico grego também possui sua contenda entre deuses primordiais e novos deuses. Possivelmente a maior batalha dos

deuses olímpianos sob a figura do deus trovão Zeus, é seu embate contra seu pai, o titã Cronos. O pai de Zeus engolia todos os seus filhos para que eles não viessem porventura a destroná-lo num futuro, porém, sua esposa Réia o enganou, e pensando ingerir Zeus, o titã consome uma pedra. Após esses eventos Zeus retorna e inicia a titanomaquia, a luta entre os velhos titãs e os novos deuses, o deus trovão derrota seu pai titã, estabelecendo assim sua dinastia e seu governo no Olimpo.

Porém o conto que vos apresento não será esse famoso combate entre Zeus e Cronos, e sim outro não menos importante, que eventualmente e simbolicamente representa o fim da titanomaquia: a luta entre Zeus e monstro dragão Tifon.

“Na Teogonia, Tifon é filho de Gaia e Tártaro”. [11] (YASUMURU, 2011, p. 320). Gaia, a titã mãe de Cronos, busca vingança pela derrota dos titãs e de seu filho Cronos contra os deuses olímpianos. Deste modo ela dá à luz a Tifon,

“Quando esse ser monstruoso se aproximava, todo mundo fugia, e os

próprios deuses receavam enfrentá-lo. Sua força inesgotável, sua estatura descomunal e sua feiura superavam as de todos os outros filhos de Gaia. Na extremidade de seus braços imensos, agitavam-se cabeças de dragão com língua preta. Cada uma delas soltava centelhas de fogo pelos olhos e gritos de animal selvagem.” (POUZADOUX, 2001, p. 12).

O avanço de Tifon em direção ao monte Olimpo deixou os deuses em desespero, sua grande maioria fugiu para o Egito, onde se transformaram em animais. Zeus permaneceu e encarou a fera monstruosa, *“Tifon capturou Zeus, cortou os tendões de Zeus com a foice adamantina do próprio deus e o aprisionou em sua caverna na Cilícia.”* 12 (ROMAN e ROMAN, 2010, p. 507). De acordo com a teogonia, Zeus recebe ajuda de Hermes (em outras versões é possível encontrar o herói Cadmo assistindo o deus do trovão) para recuperar seus tendões e se libertar do cativeiro.

Novamente enfrentando Tifon, Zeus finalmente consegue derrotar o monstro,

“De repente, juntando todas as suas forças, Zeus lançou um dardo poderoso, feito de seu raio, que inflamou de uma só vez as múltiplas cabeças de dragão. O monstro se consumiu num fogaréu gigantesco, queimando toda a vegetação em torno. Então, finalmente vitorioso, o senhor supremo do trovão o precipitou no fundo do Tártaro.” (POUZADOUX, 2001, p. 12).

A luta entre Zeus e Tifon possui convergência com os dois mitos citados anteriormente, o confronto travado entre o deus olímpiano e o monstro-dragão vem ao encontro daquilo que este trabalho propõe, a luta entre os deuses antigos e deuses novos, resultando na vitória dos últimos, especificando, presumivelmente, uma passagem de comando na regência divina.

Susanoo x Orochi

O mundo mitológico do antigo Japão ainda é um tema muito pouco estudado, contudo em questão do objetivo do nosso trabalho é um tanto quanto interessante a abordagem, por fugir de mitologias mais usuais e exploradas, e que mesmo

assim atende ao escopo em que esse projeto tem por finalidade, a luta entre novos deuses, representados pelo deus do mar Susanoo, contra um monstro relacionado à antiguidade, Yamata-no-Orochi.

Izanagi e Izanami são as duas grandes divindades primordiais e da criação na esfera mitológica da terra do sol nascente. Apesar disso, quando Izanagi entrava em guerra contra sua esposa, a deusa Izanami, pelos seus filhos, a conflagração concebia, conseqüentemente, seres malignos - os Oni - como soldados, assim como dragões, que medravam das plantas que sorviam o sangue dos deuses. Yamata-no-Orochi, ou “Grande Serpente (Dragão) de Oito Cabeças” foi uma destas criaturas divinas.

Após a morte da deusa Izanami, Izanagi procura sua amada esposa no mundo dos mortos. No entanto, ao avistar Izanami, “Izanagi quase desmaiou com o que viu. No corpo de Izanami havia tantos vermes que era possível ouvir o som de carne sendo corroída.” (YOSHIDA e HASHIMOTO, 2018, p. 25). Vendo-se abandonada, Izanami lança uma maldição em seu

tresmalhado marido.

“Izanagi se purificou da contaminação do submundo lavando-se. De cada elemento de sua vestimenta surgiram várias divindades, tanto divindades puras quanto divindades poluídas. O mesmo aconteceu quando ele lavou seu corpo: de cada parte que ele lavou saiu um kami. Vendo seus filhos, ele os designou para governar vários domínios. Os três últimos - Amaterasu-mikami, Tsukiyomi-no-mikoto e Susano-wo - foram especialmente abençoados e receberam o governo do céu, da noite e do oceano.” [13]. (ASHKENAZI, 2003, p. 77).

Susanoo, o deus do mar, em viagem à terra do país de Izumo, depara-se com um casal de anciãos que tristemente relatam que o motivo de sua melancolia era a perda anual de oito filhas, que eram devoradas por uma das oito cabeças da serpente Yamata-no-Orochi, e que só restara a eles uma única filha. O deus do mar rapidamente se prontificou em ajudar os anciãos, com a condição que se casasse com essa filha. Susanoo ordena que o casal prepare um saquê bem forte para que a serpente o bebesse.

“Conforme havia previsto o ancião, a serpente logo apareceu. Ela era mesmo assustadora! Assim que sentiu o aroma do saquê, seguiu direto para o cercado. Enfiou as cabeças nas vasilhas de saquê e bebeu todo o líquido. Embriagada, estirou-se ali mesmo e dormiu profundamente.” (YOSHIDA e HASHIMOTO, 2018, p. 45).

Susanoo, aproveitando-se do ocorrido, logo utilizou sua espada e retalhou a serpente toda, retirando ainda de seu interior a espada de kusanagi-no-tsurugui. Ele oferta a espada à sua irmã, deusa do sol, Amaterasu, que “juntamente com yata-no-kagami, o espelho, e yasha-no-magatama, a conta preciosa de magatama, é considerada um dos três tesouros da família imperial japonesa.” (YOSHIDA e HASHIMOTO, 2018, p. 45).

O mito japonês difere dos outros três por não termos de fato uma luta deflagrada entres os dois deuses, Susanoo e Orochi, e sim um estratégia do deus do mar para derrotar a serpente de oito cabeças. Não obstante, tem a origem de criação através da violência belicosa entre os deuses primordiais Izanagi e

Izanami. Orochi ainda pode representar o antigo, e Susanoo um dos três últimos filhos do casal primitivo e membro da “santíssima trindade” da mitologia japonesa, corresponde às novas divindades. Ao derrotar o monstro, Susanoo desponta e reafirma juntamente com seus irmãos Amaterasu-o-mikami e Tsukiyomi-no-mikoto suas posições como mandatários do mundo cosmogônico japonês, além de estigmatizar os monstros originários dos deuses primordiais.

Mitologia Quiché-Maia

“No século XV, quando se deu a conquista espanhola, dois grandes povos dominavam o panorama cultural da América pré-colombiana: os Astecas, no planalto Mexicano, em direção ao extremo meridional da América do Norte, e os Incas, na região andina da América do Sul. Nos dois casos, estes povos jovens e belicosos constituíam os últimos elos de uma cadeia altamente complexa de civilizações indígenas que se sucederam ao longo de três milênios. Quanto ao antigo México – ou, para ser mais exato, à Mesoamérica, que engloba uma parte do México atual,

assim como da América Central —, uma de suas mais brilhantes civilizações antigas foi, sem qualquer contestação, a dos Maias.” (GENDROP, 1998, p. 5) .

Popol Vuh é um livro ameríndio que relata a aurora dos deuses, da criação do mundo, do surgimento dos homens e animais. De origem quiché, língua de origem mesoamericana, abarca boa parte da cultura dos povos maias, então podemos dizer que o Popol Vuh é um livro fabuloso que conta a história da mitologia maia, não deixando a desejar em nenhum ponto em comparação com outros livros e textos mitológicos mais famosos e estudados, como a Teogonia, dos gregos ou o Épico da Criação, dos babilônios.

“O Popol Vuh foi escrito por membros anônimos da nobreza Quiché-Maia, um ramo dos maias que dominou as terras altas do oeste da Guatemala antes da chegada dos conquistadores espanhóis em 1524. Sua população atual é de cerca de meio milhão, espalhada por uma série de cidades mercantis e vilas agrícolas menores nos modernos estados guatemaltecos de Quiché, Totonicapán e Quetzaltenango.”[14]. (CHRISTENSON, 2007, p. 16).

O mito que vamos abordar trata-se da luta entre os heróis gêmeos Hunahpu e Xbalanque contra os monstros do Xibalba.[15] Ainda assim é necessário versar sobre o nascimento dos gêmeos e a história de seus pais com os monstros do Xibalba.

“Quanto a Um Hunahpu e Sete Hunahpu, eles simplesmente jogavam dados e bola todos os dias.” [16] (CHRISTENSON, 2007, p. 102). Os deuses do Xibalba não gostaram da inquietação que os irmãos Um Hunahpu e Sete Hunahpu causavam na terra com seu jogo de bola, e assim os convocaram a ir ao submundo tratarem diretamente com os senhores regentes daquela tenebrosa região. “Então foram Um Hunahpu e Sete Hunahpu, guiados pelos mensageiros enquanto desciam pelo caminho para Xibalba.”[17] (CHRISTENSON, 2007, p. 109). Os senhores do Xibalba então decidem matar os irmãos, sacrificando-os e queimando-os, deixando somente a cabeça de Um Hunahpu preservada e espetada numa árvore. Após a cabeça de Um Hunahpu ter sido espetada na árvore, nela sucedeu o processo de frutescência, como nunca antes fora capaz.

Uma donzela se aproximou da árvore, que agora dava frutos, e ficou espantada com a beleza com a qual a árvore cheia de frutos agora se apresentava. A cabeça de Um Hunahpu disse para a donzela continuar com seu legado e gerar filhos para ele, ao que, diante de magnificência da árvore que somente após ter a cabeça de Um Hunahpu incorporada em seus galhos passou a frutificar, ela não teve como negar o pedido. *“E então ela estendeu a mão direita para cima antes da face do crânio (Um Hunahpu). Em seguida, o crânio espremeu um pouco de sua saliva, direcionado para a mão da donzela. Quando ela viu isso, ela imediatamente examinou sua mão.”* [18] (CHRISTENSON, 2007, p. 116). E a partir da saliva de One Hunahpu a donzela foi capaz de gerar seus filhos. *“Assim, a donzela voltou novamente para sua casa, tendo recebido muitas instruções. Imediatamente seus filhos foram criados em seu ventre pela simples saliva. Assim foi a criação de Hunahpu e Xbalanque.”* [19] (CHRISTENSON, 2007, p. 118).

Tendo as mesmas habilidades que o pai e o tio, os gêmeos também foram convocados pelos senhores do Xibal-

ba. No entanto, Hunahpu e Xbalanque sabiam dos desafios que seus predecessores passaram, e mesmo após terem sido derrotados e mortos pelos deuses do Xibalba eles conseguiram previamente arquitetar uma astuta maneira de ressuscitarem e assim derrotarem os senhores do Xibalba, *“O primeiro senhor do Xibalbá a ser morto foi Hun-Camé (Um Morte), senhor principal e governante do Xibalbá. No entanto, depois de matá-lo, os jovens gêmeos não o reviveram e ainda fizeram Vucub-Camé (Sete Morte) de prisioneiro, o qual se curvou e implorou por sua vida aos jovens gêmeos”.* (SANTOS, 2020, p. 118).

“Hunahpú e Ixbalanqué aceitam o pedido de clemência, mas impõem rigorosas condições aos senhores do Xibalbá. Eles não teriam grandes celebrações ou grandes oferendas e não receberiam sangue limpo. Teriam apenas coágulos de seiva e receberiam comales e panelas velhas, coisas frágeis e quebradiças. Só poderiam comer os filhos dos restolhos e dos ermos, mas não as nascidas e os nascidos na luz, isto é, os homens de milho que ainda seriam criados. Mesmo assim, não poderiam atacar repentinamente a qualquer pessoa,

mas só os desprezíveis, pecadores, violentos, desgraçados e perversos. Depois disso, ao final dessa segunda parte do Popol Vuh, os dois jovens rodeados de luz viajaram ao céu e se tornaram o Sol e a Lua e todo o céu se iluminou sobre o leito da Terra.” (SANTOS, 2020, p. 118).

Conclusão:

O trabalho apresentou cinco mitos de diferentes mitologias com a priori de criar hipóteses de como novos deuses não só enfrentaram como derrotaram antigos seres (alguns deles primordiais) para, além de conquistarem, assegurarem suas posições de destaque em cada respectivo panteão.

A ideia de expor cinco mitos nos ajuda a evidenciar uma causa comum entre diferentes mitologias, no nosso caso é óbvia a transcendente influência da mitologia suméria sobre a babilônica, porém as outras três são bem mais independentes uma das outras, principalmente a japonesa e a maia, que se originaram em espaços geográficos, climáticos e históricos muito distintos e contrastantes, além da clara e evidente formação de so-

iedades humanas totalmente diferentes umas das outras. Isso traz clareza naquilo que o trabalho tem como sua principal premissa, estabelecer conexões e sincretismos em diferentes mitologias trazendo à tona o mesmo tema - a conquista de poder e prestígio pelos novos deuses - que após a morte ou a derrota dos antigos deuses, os novos tomam o conhecimento e a força que os últimos detinham. A suplantação de uma geração de deuses por outra simboliza o regime de comutação de um sistema religioso (mitológico) por outro novo.

NOTAS

- 1) “Enuma Eliš consists of about 1062 lines of Babylonian poetry, perhaps 90% or better of the work. There are still pieces missing, mostly in the middle.”
- 2) “Enuma Eliš’s primary goal is to justify the pantheon’s acceptance of the primacy of Marduk over any other god (and hence also the primacy of his city Babylon) because he delivered the gods from destruction (Tablets 2 and 3). In displaying his authority,

Marduk shapes the cosmos from the remains of his defeated foe, Tiamat (end of Tablet 4), assigns cosmological roles for gods and creates humans to serve them on earth (first half of Tablet 5). The remaining lines (Tablets 5-7) onomastically develop arguments for the singularity of Marduk.”

- 3) Sasson, Jack M. “Time & Mortality Creation Narratives in Ancient Israel and Mesopotamia”. In: EITORE CINGANO & LUCIO MILANO (Org.). Papers on Ancient Literatures: Greece, Rome and the Near East.
- 4) “It was not a product of the Old Babylonian period, when Marduk was not yet king of the gods, but of a time when Marduk’s statue was retrieved from exile in Elam and reinstalled in Babylon amid great religious fervor.”
- 5) This was the result of a profound political change, mentioned above, when around the year 1750 Hammurabi made Babylon the capital of a single kingdom that remained intact from then on. Thus Babylon and its ruler took precedence and authority over the other cities. The city-god Marduk, who up to

that moment had little importance, had likewise to take precedence over the other cities first of all, and then over the other gods. It must have taken centuries for such a doctrine to become fully developed. Around the year 1200 at the latest, Marduk became recognized, both in popular devotion and by the theologians, as the absolute ruler of the supernatural and the earthly world, as if Enlil in his turn had given the throne to him in order to retire with Anu. Let us say in passing. that the famous Epic of Creation was written at that time as a charter of this promotion.

- 6) A tradução utilizada será a de LAMBERT, Wilfred G. Babylonian Creation Myths. USA. Eisenbrauns. 2013.
- 7) In Apsu was Marduk born,
In pure Apsu was Marduk born.
Ea his father begat him,
Damkina his mother bore him.
He sucked the breasts of goddesses,
A nurse reared him and filled him with terror.
- 8) Marduk, the sage of the gods,
your son, has come forward,
He has determined to meet Tiāmat.
He has spoken to me and said

If I should become your avenger,
If I should bind Tiāmat and preserve
you.

- 9) You are Marduk, our avenger,
We have given you kingship over the
sum of the whole universe.

- 10) I will found my chamber and
establish my kingship.

When you come up from the Apsu to
make a decision,

This will be your resting place before
the assembly.

When you descend from heaven to
make a decision,

This will be your resting place before
the assembly.

I shall call its name 'Babylon', 'The
Homes of the Great Gods,

Within it we will hold a festival, that
will be the evening festival.

- 11) In the Theogony, Typhon is a
son of Gaia and Tartarus.

- 12) Typhoeus captured Zeus, cut
Zeus's sinews out with the god's
own adamantine scythe, and
imprisoned him in his cave in
Cilicia.

- 13) Izanagi purified himself from
the taint of the underworld by
washing. From each element of his
dress came forth several deities,
both pure deities and polluted
deities. The same happened when

he washed his body: From each
part he washed came forth a kami.
Seeing his children, he assigned
them to rule various dominions.
The three last—Amaterasu-o-
mikami, Tsukiyomi-no-mikoto, and
Susano-wo—were especially
blessed and so were assigned the
rule of heaven, night, and the
ocean.

- 14) The Popol Vuh was written by
anonymous members of the
Quiché-Maya nobility, a branch of
the Maya that dominated the
highlands of western Guatemala
prior to the arrival of Spanish
conquerors in 1524. Their present
population is something over half
a million, spread thinly through a
series of market towns and
smaller agricultural villages in the
modern Guatemalan states of
Quiché, Totonicapán, and
Quetzaltenango.

- 15) Submundo em quiché.

- 16) As for One Hunahpu and Seven
Hunahpu, they would merely play
dice and ball every day.

- 17) Then went One Hunahpu and
Seven Hunahpu, guided by the
messengers as they descended
along the path to Xibalba.

- 18) And so she stretched upward her right hand before the face of the skull (One Hunahpu). Then the skull squeezed out some of its saliva, directed toward the hand of the maiden. When she saw this, she immediately examined her hand.
- 19) Thus the maiden returned again to her home, having been given many instructions. Straightaway her children were created in her womb by the mere saliva. Thus was the creation of Hunahpu and Xbalanque.

REFERÊNCIAS

- ASHKENAZI, Michael. Handbook of Japanese Mythology. Califórnia (USA). ABC-CLIO. 2003.
- BOTTÉRO, Jean. Mesopotamia: Writing, Reasoning, and the Gods. Chicago, University of Chicago Press. 1992.
- DALLEY, Stephanie. Myths from Mesopotamia: Creation, the Flood, Gilgamesh, and others. Oxford: Oxford University Press. 1991.
- CHRISTENSON, A. J. Popol Vuh: The Sacred Book of the Maya. Norman: University of Oklahoma Press. 2007
- ELIADE, Mircea. O Sagrado e o Profano. São Paulo. Martins Fontes. 1992.
- FOSTER, Benjamin R.. Before the Muses. Maryland, CDL Press, 1996.
- FREUD, Sigmund. Totem e Tabu. São Paulo, Penguin Companhia das Letras, 2013.
- GENDROP, P. A Civilização Maia. Rio de Janeiro. Editora Zahar. 1998.
- Hellern et al. O Livro das Religiões. São Paulo, Companhia de Bolso, 2005.
- LAMBERT, Wilfred George. Ancient Mesopotamian Religion and Mythology: Selected Essays. Edited by A. R. George and T. M. Oshima. Tübingen: Mohr Siebeck, 2016.
- Babylonian Creation Myths. USA. Eisenbrauns. 2013.
- POUZADOUX, Claude. Contos e Lendas da Mitologia Grega. São Paulo. Companhia das Letras. 2001.
- PRITCHARD, James B. The Ancient Near East Vol. II. Princeton, Princeton University Press, 1975.
- ROMAN, L. e ROMAN, M. Encyclopedia of Greek and Roman Mythology. New York: Facts On File, Inc. 2010.

-
- SANTOS, Eduardo Natalino dos. História e Cosmologia Indígenas no Popol Vuh, Livro Maia-Quiché. São Paulo. Revista USP. 2020.
 - VEYNE, Paul. Os Gregos Acreditavam em seus Mitos?. São Paulo, UNESP, 2014.
 - YASUMURU, Noriko. Challenges to the Power of Zeus in Early Greek Poetry. Bloomsbury Academic. London. 2011.
 - YOSHIDA N. e HASHIMOTO L. A Origem do Japão. São Paulo. Sesi-SP Editora. 2018.

O DEUS MITOLÓGICO E O HERÓI:

A FUNÇÃO ENUNCIATIVA DE THOR NOS QUADRINHOS (PARTE II)

POR BRUNO AGUINALDO FEITOSA

A mitologia nórdica

A mitologia nórdica é conhecida como mitologia escandinava ou viking e se difundiu na Noruega, território em que havia crença na cultura dos Vikings. Foi a partir desta cultura que surgiu a mitologia Nórdica. Composta de contos sobre os deuses, as narrativas falam da crença sobre a existência de reinos e de deuses que protegeriam os povos nórdicos contra os monstros que pudessem atacar suas aldeias: “Conte a seus amigos o que aconteceu quando o martelo de Thor foi roubado, ou como Odin obteve o hidromel da poesia para os deuses” (GAIMAN, 2017, p. 15).

A mitologia Nórdica nos faz mergulhar em um mar de contos. Leva-nos a conhecer as terras dos Vikings e dos Asgardianos. Desse ter-

ritório, Asgard foi um dos aglomerados de edifícios espalhados por planícies de gelo, onde Odin reinava e era conhecido como pai de todos, por ser o deus mais forte, misterioso e perigoso. Odin foi pai de Thor, deus do trovão, e de Loki, o deus da trapaça, personagens fortemente presentes na mitologia escandinava. Conforme assinala Gaiman, *Idem*, p. 10), “a mitologia Nórdica nos apresenta os mitos de um lugar gelado, com noites muito, muito longas no inverno e dias intermináveis no verão; mitos de um povo que não confiava plenamente em seus deuses ou nem sequer gostava deles, ainda que os respeitasse e temesse”.

Tudo indica que a mitologia Nórdica começou na Noruega e depois se espalhou pela península escandinava

– como as ilhas Òrcades e a Escócia, a Irlanda e o norte da Inglaterra. No âmbito desta mitologia, temos os deuses Vanir e Aesir. Segundo a literatura mitológica indica, os Vanir eram deuses da natureza responsáveis pela fertilidade da Terra. Já os Aesir eram guerreiros dos céus, situados em Asgard. Os povos escandinavos acreditavam nos mitos e nos deuses a ponto dessas histórias fazerem parte de suas práticas e vivências em sociedade. Com isso, “história, religião e mito se misturam, e ficamos aqui nos indagando, conjecturando e deduzindo, como detetives reconstruindo os detalhes de um crime há muito esquecido” (Idem, p. 11).

Ao examinar fatos da mitologia Nórdica, verifica-se o desconhecimento da veracidade de muitas lendas nórdicas, de modo que conhecemos apenas o superficial. O que foi realmente encontrado na história da região germânica foi a manifestação dos mitos através do folclore desses povos, na forma de recontos, de poemas e prosas que “foram registrados no papel quando o cristianismo já havia substituído a adoração pelos deuses nórdicos” (Idem, p. 12). Segundo o autor, algumas dessas histórias só vieram à luz porque havia o risco de não serem

preservadas e caírem no desconhecimento. Dessa forma, “não seria mais possível compreender alguns dos kennings – figuras de linguagem poéticas cunhadas a partir de mitos específicos e usadas para se referir a determinados elementos” (Idem, p. 12).

Nesse sentido, citamos como exemplo trechos da lenda mitológica “Lágrimas de Freya”, destacando a maneira poética como cada deus se refere ao outro.

“Queria poder recontar as histórias de Eir, a médica dos deuses; de Lofn, a consoladora, a deusa nórdica dos casamentos; ou de Sjofn, uma deusa do amor. Isso sem falar de Vor, a deusa da sabedoria. Até consigo imaginar algumas delas, mas não sou capaz de desvelar seus mitos” (Idem, p. 12).

Apesar do esforço em preservar a mitologia nórdica por meio da escrita, muitos mitos e lendas se perderam no tempo. Na história propriamente dita, essas narrativas foram enterradas, dispersadas e acabaram esquecidas.

Por fim, a mitologia nórdica representa um documento histórico sobre uma determinada época, de um passado onde os Vikings e os deuses dividiam o mesmo espaço. Nesses

vestígios da história os mitos descreviam as práticas e as relações de poder entre sujeitos, em uma terra onde os mais fortes dominavam seus espaços. Naquelas condições de produção, era pela força que se dominava um território e que possibilitava conquistar respeito. A função social dos mitos consiste na repetição de determinados valores e no conhecimento de práticas. Através de suas narrativas e de sua aceitabilidade pelos povos nórdicos, vemos os mitos surgirem com contornos de verdade.

Na mitologia nórdica, Thor é filho de Odin e Jördi, a deusa da terra. Porém, Odin, em Asgard, é casado com Frigga, de modo que o filho nasceu da relação amorosa que teve com a deusa da terra. Thor é o deus que tem o poder de invocar trovões, assim como Zeus da mitologia grega.

Embora presente a força e o elemento trovão como semelhanças, os dois deuses apresentam muitas diferenças. Zeus, é o pai dos deuses e dos homens, é considerado a figura mais importante de todo o Olimpo e seus poderes emanam de suas próprias mãos. Thor é filho de Odin e empunha um martelo para poder ter poder. No mito nórdico, Thor é descrito com traços dos povos vikings. Dentre suas características

podemos citar: “Thor é grande, tem barba ruiva e é forte, de longe o mais forte dos deuses. Sua força é ampliada pelo cinturão, Megingjord: sempre que o usa, a força de Thor dobra. Sua arma é o Mjöltnir, um martelo impressionante, forjado por anões especialmente para ele” (Idem, p. 21).

ENUNCIADO E FUNÇÃO ENUNCIATIVA EM FOUCAULT

Função Enunciativa

Discorreremos sobre o enunciado: ele não é uma frase, não é um ato ilocutório, nem uma proposição. Pelo contrário, o enunciado é aquilo que permite a existência desses três.

É só na prática que ele ganha vida e pode ser analisado, somente no exercício da enunciação por um sujeito historicamente situado. O enunciado nunca é tomado em abstrato. Em vez de definir uma quantidade potencial de letras para definir enunciados, Foucault assevera que “qualquer série de signos, de figuras, de grafismos ou de traços – não importa qual seja sua organização ou probabilidade – é suficiente para constituir um enunciado, e que cabe à gramática dizer se se trata ou não de uma frase” (Idem, p. 102).

Para Foucault (2012 p. 135), o discurso se expressa em unidades menores, ou seja, materializa-se no e pelo enunciado. Essa unidade deve ser analisada em conjunto, na relação com outros enunciados e na dispersão de acontecimentos. A concepção de enunciado, como unidade de análise, é fundamental para se empreender um trabalho no campo da Análise do Discurso.

No capítulo “Definir o enunciado”, do livro *Arqueologia do saber* (FOUCAULT, 2012, p. 96) afirma que o enunciado tem um modo singular de existência. Não é necessariamente uma frase e nem uma proposição, mas pode ser um conjunto de letras, uma expressão numérica e símbolos.

De acordo com Gregolin (2002, p. 203), o enunciado é de natureza semiológica, por exemplo uma frase é um enunciado, porém o critério para existência de um enunciado não é apenas o linguístico. A imagem também é um enunciado, porque nela existe um conjunto de signos e são estes que simbolizam significado. A produção de sentidos em um determinado tempo histórico demanda usar signos. Então, toda prática discursiva, ou seja, toda produção histórica de sentidos implica um enunciado.

Foucault estabelece que a função

enunciativa se dá a partir de critérios, que são: a) posição-sujeito; b) domínio associado; c) campo referencial e d) materialidade. (FOUCAULT, 2012 p. 116)

A posição-sujeito é o lugar a partir do qual fala o sujeito. Trata-se de um lugar institucional ou uma posição social. Nesse critério, a análise discursiva pode apreender as relações de poder entre sujeitos históricos. Por exemplo, no enunciado: “Como ousa enfrentar Thor, filho de Odin” (*Journey Into Mystery*, 1962 p. 8), o enunciado filho de Odin constitui uma posição social do sujeito Thor, analisada em um quadro de relações de força. Dito de outro modo, a força discursiva do sujeito que fala, Thor, é significada pela compreensão do lugar social de onde enuncia o seu discurso: ele é filho de Odin, não é um sujeito qualquer.

Na história, a fala de Thor tem um histórico no corpus analisado. Então, o posicionamento do sujeito Thor, na perspectiva de relações de poder, ganha respaldo a partir da força que emana do pai, Odin. Essa característica pode ser observada na mitologia, uma vez que Thor é temido pelos outros deuses por ser poderoso e impiedoso como Odin.

Vejam como Foucault define a posição-sujeito:

"A posição do sujeito está ligada à existência de uma operação ao mesmo tempo determinada e atual; em ambas, o sujeito do enunciado é também o sujeito da operação (aquele que estabelece a definição é também aquele que a enuncia; aquele que coloca a existência é, ao mesmo tempo, quem coloca o enunciado)". (FOUCAULT, 2012, p. 115).

O domínio de memória refere-se às associações que um enunciado estabelece com outros enunciados no interior de uma memória. Na análise, esse domínio fornece tudo o que se relaciona com aquilo que o sujeito diz. Por exemplo, os discursos da ditadura militar circulam através de enunciados relacionados, como "é preciso armamento"; "a sociedade deve matar criminosos políticos"; "a nação necessita dos militares para manter-se unida", entre outros. Também o discurso racista e o discurso homofóbico retomam uma rede de enunciados que têm um passado sócio-histórico. Essa já-existência de dados enunciados constitui uma memória discursiva, que todo dizer relembra.

O campo referencial diz respeito às condições de possibilidades que determinam as regras de existência do enunciado. Com isso, o enunciado, para ser produzido, depende das re-

gras que um referente lhe oferece. É o campo referencial que permite atribuir sentido a uma proposição e conferir-lhe um valor de verdade. Por exemplo, no enunciado: como ousa ameaçar "Thor, filho de Odin". Esse enunciado se refere ao poder que o pai de Thor tinha, que era um dos deuses mais fortes da mitologia nórdica. A fala deste herói se inscreve em um campo referencial de relação de forças no qual são mensurados os deuses mitológicos.

A materialidade é todo tipo de forma, seja verbal (linguística), seja visual (imagética). Sem a materialidade não existem enunciados. Para Foucault, "a materialidade do enunciado não é definida pelo espaço ocupado ou pela data da formulação, mas por um status de coisa ou de objeto, jamais definitivo, mas modificável, relativo e sempre suscetível de ser novamente posto em questão" (FOUCAULT, 2012, p. 125).

Foucault destaca que o enunciado tem existência material, isso significa dizer que o enunciado precisa de uma materialidade que lhe determine um tempo e um espaço e, assim, possibilite observar sua transformação. Dessa forma, "o enunciado não é projeção direta, sobre o plano da linguagem, de uma situação determinada ou de um conjunto de

representações. Não é simplesmente a utilização, por um sujeito falante, de um certo número de elementos e regras linguísticas.” (Idem, p. 120).

O enunciado é como um nó numa rede. Ele sempre tem suas margens povoadas de outros enunciados. Logo, o enunciado não é livre, neutro e nem independente. Mantém relação com outros enunciados, constituindo redes de memória. Deste modo, “correlato do enunciado, há um conjunto de domínios em que tais objetos podem aparecer e em que tais relações podem ser assinaladas” (Idem, p. 110).

Através do domínio de memória em que habitam os enunciados vemos movimentos. Todo enunciado retoma outro, seja para repeti-lo, seja para refutá-lo, seja para transformá-lo. Os enunciados se classificam na medida em que se afirmam ou se opõem. De acordo com Sousa e Moura (2013), o “enunciado não é determinado por um sujeito que fala, pois antecede o próprio ato da elocução”. Afinal, “é através do domínio de memória que os enunciados se sucedem, se ordenam, na medida em que se afirmam ou se opõem” (SOUSA E MOURA, 2013, p. 49).

Toda vez que um enunciado é produzido, ele repete outros ou, ain-

da, mantém relações de diferença ou exclusão com outros. Nessa rede, quando o enunciado é repetido, por determinada posição-sujeito, numa dada conjuntura histórica, estabelece-se atualização. Ou seja, instauram-se sentidos diferentes, o que dá a ver a enunciação como um acontecimento.

Vejamos um exemplo do que é exposto. No enunciado “Thor, filho de Odin”, podemos destacar o campo referencial, que é a mitologia nórdica. Conforme aquilo que já é sabido desse referente, esse deus (Thor) é respeitado só pelo fato de ser filho de Odin. Assim, seus inimigos nem precisam saber se Thor é forte ou não. Já é um pressuposto o fato de que ele é forte. Logo, ele é destemido por ser filho do Odin.

Já na primeira aparição de Thor na UCM (Universo Cinematográfico Marvel), quando se usa este mesmo enunciado, “Thor, filho de Odin” os terráqueos caçoam do Thor, pois eles nem sabem quem são ambos. O mesmo enunciado, em condições de produção distintas, tendo em vista que os sujeitos se inscrevem em Formações Discursivas (FD) produz sentidos singulares. No mundo Marvel, Thor é exilado no Texas, por isso os humanos não fazem ideia de

quem ele é. Se ele fosse exilado na Escandinávia – hoje conhecida como Nova Zelândia – teria outro efeito de sentido, pois nesse país a mitologia nórdica é bem conhecida.

Essa diferença na produção dos sentidos se dá no movimento de repetição-atualização, na tensão velho-novo. Desse modo, “o novo não está no que é dito, mas no acontecimento à sua volta” (FOUCAULT, 2013, p. 122). Nesse sentido, “um único e mesmo sujeito pode repetir várias vezes a mesma frase; haverá igual número de enunciações distintas no tempo, a enunciação é um acontecimento que não se repete; tem uma singularidade situada e datada que não pode se reduzir” (Idem, 2012, p. 123).

Portanto, o enunciado, para Foucault, não é uma frase, nem é exclusivamente linguística. Com essa concepção de enunciado, podemos analisar imagens, cenas, ilustrações, quadrinhos, fotografias, etc. Além disso, a noção foucaultiana de enunciado define que toda produção de textos e imagens consiste em acontecimentos discursivos, pois são produzidos pelo sujeito em determinado lugar sócio-histórico que possibilita e define os discursos da sociedade. Em outras palavras, o enunciado pode ser retomado pela memória discursiva do

sujeito, mas ganha novos efeitos de sentido, tornando-se um acontecimento único e singular, quando colocado em novas condições de produção, por sujeitos inscritos em diferentes formações discursivas (FD).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho foi desenvolvido a partir de pesquisas bibliográficas, com consulta em teses, artigos científicos e livros. Após fazer esse percurso, retomamos a hipótese de que as produções discursivas na mitologia nórdica, HQs e filme da Marvel apontam para a produção de sentidos, na rede discursiva, produzida na dispersão de dizeres entre o mesmo e o outro, convocando uma dada memória no discurso.

Assumimos que a produção Thor, em Stan Lee, está apoiada na mitologia nórdica, pois quando este personagem vem para as HQs ele sofre uma transformação no tempo. Na mitologia nórdica, Thor é um personagem ruivo de barbas longas, sua vestimenta é de um Viking, seus atos são de um guerreiro que age através de batalhas para conquistar território e respeito. Quando este personagem vem para as HQs de Stan Lee, ele se transforma em um personagem loiro e de barba rasa. Em

sua primeira aparição, surge em um corpo frágil, assumindo o papel de um médico que era manco de uma perna. Durante a história esse personagem sofre por não ser forte, fazendo com que o leitor tenha pena dele. Essa construção da imagem do sujeito por Stan Lee é necessária, pois ele queria trazer um personagem semi-deus para o mundo dos quadrinhos, e seu primeiro impacto não poderia causar repulsa aos leitores. Então, Thor acaba sofrendo esta humanização.

Thor não era um deus muito inteligente, mas sempre estava disposto a proteger seus amigos, Asgard e também a deixar Midgard a salvo. Por não ter muita inteligência, sempre agia por impulso, sem pensar nas consequências que viriam. Na mitologia, Thor era representado como um ser selvagem, um sujeito que matava sua fome bebendo sangue e comendo suas próprias cabras e que depois de satisfeito ressuscitava os animais.

As distribuições dos quadrinhos do Thor começaram em 1962, pela revista *Journey Into Mystery*, nos Estados Unidos. Era obrigatório nesta época as revistas em quadrinhos terem um selo de aprovação chamado *Approved by the comics code authority*. Caso as revistas não tivessem esse selo, eram

retiradas de circulação, pois as HQs da época sempre traziam alguma crítica ao governo.

No Brasil, as primeiras aparições das HQs da Marvel foram publicadas pela editora Ebal (Editora Brasil-América) e distribuídas pelos postos de gasolina Shell, uma companhia multinacional de combustíveis, subsidiária dos Estados Unidos. A editora Ebal obteve os direitos dos personagens da Marvel e fez uma parceria com os postos de gasolina Shell, lançando edições especiais para vendas. Em 1979, a editora Abril deu início à distribuição de gibis com o tema *Heróis da TV*. Já na década de 2000, a editora Panini Comics se torna responsável pelos direitos dos *Heróis do Mundo Marvel* e até hoje faz a distribuição dessas revistas, no formato de HQ.

Por um lado, há um deus que não teme suas ações, por outro, temos um deus que sofre uma humanização para ser aceito nos padrões da sociedade americana. O que separa estes dois personagens é apenas a humanização que ele sofre nos quadrinhos, pois quando ele age da mesma maneira que o deus da mitologia, é punido e exilado na terra para aprender lições de humildade, amor e compaixão ao próximo, de modo a se tornar um sujeito melhor.

Do ponto de vista discursivo, os enunciados recortados apontaram a existência de uma memória discursiva que atravessa os dizeres do sujeito Thor, emergindo sob forma de já-ditos, já-ouvidos e rememorados. Nosso gesto de interpretação nos permite analisar esses discursos como um conjunto de saberes que retornam pelo viés da memória discursiva que atravessa e constitui o sujeito. O conjunto de enunciados analisados (em especial, “Thor! O lendário Deus do Trovão! O mais poderoso guerreiro da mitologia! Este é o martelo dele! E eu... eu sou Thor!”) instaura efeitos de sentido de recordação, de lembrança, reforçando o sentido de reminiscência, como se o sujeito repentinamente se recordasse de quem é, no corpus analisado. Essa memória discursiva faz irromper um processo de identificação do sujeito com o seu passado mitológico, apreendido por meio das histórias lidas e ouvidas, que irão constitui-lo como sujeito. É importante observar que o funcionamento da memória discursiva nas sequências analisadas se assenta no interdiscurso.

Concluimos, por fim, que ocorre uma fabricação discursiva da identidade do herói Thor, a ser consumida pelo imaginário social coletivo americano,

que se respalda nos acontecimentos históricos da época. A posição-sujeito que Thor assume nas histórias é de um herói patriota e que defende os interesses dos EUA. Ele tem apenas a força e as características de um deus nórdico, mas as suas ações ligam-se a uma política de defesa dos EUA.

REFERÊNCIAS

- CALLARI, A. Sabia que as histórias em quadrinhos passaram por 30 anos censuradas? Disponível em: <<http://conhecimentoliteratura.com.br/sabia-que-as-historias-em-quadrinhos-passaram-30-anos-censuradas/>>. Acesso em 20 de outubro de 2018.
- CHINEN, N. Reinterpretando Wertham. Influência de Seduction of the innocent nos estudos de quadrinhos no Brasil. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/anais/10-ARTIGO-NOBU-CHINEN-HQ-E-HISTORIA.pdf>>. Acesso em 01 de Março de 2018.
- CHINEN, N. Seduction of the innocent. Disponível em: <<http://www.universohq.com/revIEWS/seduction-innocent/>>. Acesso em 01 de Março de 2018.

- CRONOLOGIA, Completa da Marvel. A relação mais completa da internet brasileira das publicações de quadrinhos. Disponível em: <<http://indicemarvel.blogspot.com/search/label/1961>>. Acesso em 20 de outubro de 2018.
- FOUCAULT, M.. Arqueologia do Saber. 8. ed. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2017.
- FOUCAULT, Michel. A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Edições Loyola, 2012.
- GAIMAN, N. Mitologia Nórdica. 1. ed. Tradução de Edmundo Barreiros. Rio de Janeiro, RJ. Intrínseca. 2017.
- GOMES, N. S. Quadrinhos e transdisciplinaridades. 1.ed. Nataniel dos Santos Gomes (org). Curitiba, PR. Editora Appris Ltda. 2012.
- MORELLI, A. Super-heróis no cinema. São Paulo, SP. Europa. 2009.
- ORLANDI, E. P. Análise de Discurso: princípios e procedimentos. 12. ed. Pontes Editores, Campinas, SP. 2015.
- SANTOS, J. J. Produções discursivas do horror: materialidade fílmica e memória na trilogia de Zé do Caixão. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/123253>>. Acesso em 01 de Junho de 2020.
- SOUSA, C.; GALVÃO, I. Práticas discursivas e função enunciativa na constituição do sujeito quilombola. 40. ed. Revista Moura, Estados

E AGORA, BENJAMIN?

POR ADRIANA FREITAS

O filósofo Walter Benjamin foi um grande ensaísta, e sua obra já rendeu muitos comentários. A filósofa suíça, radicada no Brasil desde 1978, Jeanne Marie Gagnebin, inicia História e narração em Walter Benjamin com a provocativa frase: “Mais um livro sobre Walter Benjamim! Sim, mais um” (GAGNEBIN, 2020, p. 1).

Eu me encontrei com Benjamin algumas vezes em meu caminho com a filosofia, mas foi uma surpresa agradável quando o vi citado na bibliografia de um encantador curso de pós-graduação, que fiz entre 2015 e 2017, sobre Mitologia Criativa, Contos de Fadas e Psicologia Analítica. Lá constava seu curto, porém complexo texto: “O Narrador”, até então um total desconhecido para mim. Depois, vim a descobrir que ele é um complemento de outro ensaio denominado “Experiência e pobreza”, e voltaremos a ambos um pouco mais para frente, pois antes vamos refletir um pouco: Por que falar de Benjamin, uma vez, que esse espaço é dedicado

a pensar a mitologia? Para tanto, vamos a um breve parêntese para conhecermos Walter Benjamin um tantinho mais, e desde já adianto a você leitor, essa não é uma história que tenha um final feliz. Walter Benjamin nasceu na Alemanha em 1892, e como já sabemos, ele foi um filósofo e ensaísta, mas também era crítico literário e tradutor. De forma geral, seus ensaios são sobre cultura, estética, literatura e arte. Ele é um dos pensadores mais originais da chamada Escola de Frankfurt, que vem a ser um nome genérico para designar um grupo de filósofos e pesquisadores alemães, unidos por amizade e teorias comuns, no início da década de 1930, que foram obrigados a deixar sua terra natal com o advento do Nazismo, somente regressando para a Alemanha depois do término da 2ª Guerra Mundial, o que não ocorre no caso de Benjamim. Ele se estabelece na França por um tempo e tenta a cidadania nesse país, mas, seu pedido não é aceito. Ao

pressentir que poderia ser preso, ele tenta entrar na Espanha, não conseguindo, no entanto, permissão. Até que em 27 de setembro de 1940, temendo ser capturado, ele se suicida, em uma cidade fronteiriça franco-espanhola, com uma dose letal de morfina que levava consigo. Como havia comentado, não é uma história com final feliz.

Benjamin, em sua obra após a saída da Alemanha, sempre trazia no traço o quão a experiência da Guerra o havia atingido, tanto que ele é algumas vezes chamado de “o filósofo do desencantamento”. Voltemos, porém, a seus ensaios, sobretudo “Experiência e pobreza”. Para o ensaísta a experiência é algo que pode, ou poderia, ser passada de pai para filho, mas, em determinado momento essa experiência é totalmente esvaziada, decretando a morte da narrativa, não há mais o que ser narrado, pois não existem mais experiências autênticas para serem narradas, por um conjunto de motivos.

O primeiro desses motivos seria o surgimento do Romance como gênero literário escrito. O Romance segrega, pois tanto o autor quanto o leitor se isolam, para escrever ou para ler. Já o

narrador tradicional agrega, uma vez que as pessoas se reuniam para ouvir a sua narrativa. O segundo motivo é o excesso de informação e explicação, porque quando se explica ou se informa em demasia não se permite a interpretação do ouvinte. Soma-se a esses dois motivos já citados a Guerra, o soldado volta da Guerra com uma experiência empobrecida, silenciosa, violenta, sem vontade de narrar e quando se dispõe não encontra ouvintes dispostos a esse tipo de narrativa.

Benjamin ressalta que haveria um pequeno desvio nesse caminho da morte da narrativa - Os contos de fadas - eles não são Romances, pertencem à tradição oral ao mesmo tempo quebram o Tabu silencioso dos mitos, pois os mitos apresentariam sempre uma proibição, algo do tipo: “Não vá até a floresta, pois, lá existe um terrível mostro que pode te devorar. Ou, não adentre o mar, porque o Leviatã afundará seu barco e devorará toda a tripulação”. Podemos começar a compreender o porquê de trazer Walter Benjamin, para esse espaço, caro leitor? Avancemos mais um tantinho... De fato, alguns mitos apresentam tabus, mas outros mostram o Herói desbra-

vador enfrentando os perigos, como Hércules realizando seus famosos trabalhos, ou Teseu adentrando o Labirinto de Dédalo para matar o Minotauro. Sabemos também que a origem dos próprios contos de fadas são os próprios mitos, sobretudo os Celtas, que foram adaptados principalmente durante a Idade Média. As deusas guerreiras, aguerridas e sensuais dessa mitologia foram transformadas em terríveis bruxas ou em fadinhas encantadoras, e os deuses em heróis virtuosos ou vilões cruéis. Fato que, pelo contexto e pelas circunstâncias, nosso filósofo do desencanto não levou em conta.

No entanto, ainda no final do século passado, presenciamos um fenômeno que Benjamin não pôde: o ressurgimento dos “Contadores de história”, ou seja, os narradores. A contadora de histórias brasileira Gislayne Avelar Matos apresenta uma análise dos ensaios citados e se pergunta: o que o autor diria se ele testemunhasse o ressurgimento da figura do narrador em pleno século XX? Alguns desses narradores são bem tradicionais, como os mais antigos nessa arte que é narrar, outros, com roupagens mais urbanas, e alguns outros um meio termo entre

a tradição e a urbanidade (grupo em que me incluo), por serem descendentes de contadores tradicionais, mas que procuram se reinventar para se adaptar aos novos desafios de outros tempos. Mas o fato é que, diante de um século totalmente novo, de muito mais acúmulo de informação, literalmente, levado na palma das mãos, como Benjamin nunca teria imaginado, nós, contadores, estamos por aí, inclusive nos servindo dos meios de comunicação social e da tecnologia da informação, trazendo à roda de histórias presenciais ou virtuais as mais variadas narrativas, mitos de todas as partes do mundo, contos de fadas e suas releituras, histórias de vida, etc.

Esse pensamento me fez e ainda faz refletir muito, pois aí se cruzam vários pontos: a filosofia e a história de vida de um grande pensador; a arte da “contação de histórias”, uma prática que tenho buscado, estudado e praticado, que me é muito, muito cara; e esse questionar de Matos, que tomei para mim como meu questionamento, e que me fez recordar os versos de Drummond:

E agora José?

A festa acabou/ a luz apagou/ o povo sumiu” (1942)

O poema remete a sentimentos de solidão e abandono, muito certamente experimentados por Benjamin em sua trajetória. Tomei, então, a liberdade de parafrasear nosso poeta, mas com o pensamento no filósofo:

E agora, Benjamin?

O narrador ressurgiu/ o povo voltou

A fábula não acabou...

*E nós, com novas roupagens, continua-
mos a narrar!*

REFERÊNCIAS

- BARTLETT, Sarah. A bíblia da mitologia. São Paulo: Pensamento, 2011.
- BENJAMIN, Walter. Obras Escolhidas: Magia e técnica Arte e política. Vol I. 3 ed. São Paulo: brasiliense, 1987.
- GAGNEBIN, Jeanne Marie. História e narração em Walter Benjamin. Coleção estudos 142, 2 ed. São Paulo. Perspectiva, 2020.
- ww.ebigrafia.com/walter_benjamin / Acesso: 08 jun. 2021.

O SOM, A MATÉRIA E A VIBRAÇÃO:

UMA RELAÇÃO COM A ARQUITETURA DO UNIVERSO

POR ÉRICA DIAS

Tudo no universo foi criado pela mesma fonte, assim podemos dizer que o som também!

A vibração sonora que é emanada por uma música, uma voz, um barulho, um mantra, também interfere no campo vibracional da matéria.

Cada coisa no universo emite um som específico, e cada som tem um impacto diferente sobre a matéria.

Nosso corpo físico é composto basicamente por água, cerca de 90%. Imaginem que somos atingidos por uma onda de som que nos pareça extremamente agradável. Certamente, nosso corpo responderia de alguma forma a esse som, pois a matéria reage a estímulos externos. E se fosse um som desagradável? O

mesmo aconteceria, nosso corpo também responderia, mas de forma diferente.

Inúmeros experimentos já foram realizados ao longo de séculos a respeito do som e a vibração emanada, e quais efeitos teriam para aqueles que recebem essas ondas, por meio da audição ou sensação.

Vitrúvio, o arquiteto da Roma imperial, foi o primeiro a estudar esse tema, verificando a relação entre som e água.

No final do século XVIII, Ernst Chladni descobriu a relação entre vibração e a forma. Ele colocou uma areia muito fina sob uma placa de metal, próximo a ela tocou seu violino e observou que a areia se movia devido a vibração emanada pe-

lo som do violino, formando assim formas perfeitas.

Anos mais tarde, o pesquisador suíço Hans Jenny começou a replicar essas pesquisas, usando som na essência de terebentina e conseguiu reproduzir formações geométricas. A essência de terebentina é um solvente líquido vegetal, obtido da destilação de resinas de pinho. O que ele percebeu foi que a matéria é como um resultado de ritmos, pois essas pulsações são capazes de dar forma à matéria. Imediatamente após parar o som, a molécula da essência de terebentina desfez a forma geométrica.

Assim como nosso corpo é composto em grande parte por água, o planeta terra também, cerca de 70% de sua composição é água. O universo é composto por incontáveis sons e vibrações, se os estudos mostram que a matéria se transforma ao ser exposta aos sons, então podemos dizer que os sons são capazes de organizar e criar matéria de acordo com a vibração que emanam, e quando esse som cessa, o mesmo ocorre com a matéria.

Vida é movimento, som é movimento e vibração. A vibração sem a música do universo não tem capacidade de criação, e dessa ma-

neira, nada mais existiria.

Nessa perspectiva, podemos dizer que o som tem tanto o poder de construir, como de destruir.

A pesquisa de Masaru Emoto mostrou que ao expor a molécula de água a determinados sons harmônicos, como músicas clássicas, as moléculas formavam belíssimos cristais de água em uma geometria perfeita.

Quando a mesma molécula era exposta a um som destoante, não harmônico, ou seja, de uma forma que sua sonoridade não correspondia a uma harmonia das notas musicais, sua forma mudava drasticamente, e a geometria que formava já não era mais perfeita, pois não conseguia se harmonizar.

Durante o período da 2ª Guerra Mundial, os soldados nazistas já tinham o conhecimento do poder dos sons. Sabiam que uma frequência poderia trazer a desordem, sentimentos ruins, como tristeza, medo, angústia, etc. Eles também sabiam que a música clássica era benéfica para os seres, e por isso mudaram a frequência dos instrumentos musicais, pediram que fossem afinados em 440 Hertz e não mais em 432 Hertz. Desde então, os instrumentos são afinados até hoje em 440 Hertz.

O universo e a natureza têm um padrão, uma sincronia que gera um fluxo harmonioso. Ao mudar a frequência musical, os efeitos podem ser catastróficos a longo prazo, pois afeta nossos padrões cerebrais.

A vibração de 432 Hertz tem um efeito natural de cura no corpo e na mente, já a vibração de 440 Hertz faz com que a pessoa ou outro ser vivo atraia sentimentos e vibrações negativas, causando inúmeros danos à saúde física, mental e espiritual.

Há 2.500 anos, Lao Tzu trouxe o Taoísmo, que em uma das suas leis diz: “tudo no mundo é inconstante, porque tudo muda. Só uma coisa é constante, e é a própria mudança: o Tao.”

Dessa forma podemos entender que tudo no universo possui ritmo e vibrações, e seus códigos são frequências de mudanças.

Os indianos também entendem dessa maneira o universo, que é representado fortemente na cultura deles pelo deus Shiva, pois ele cria e destrói por meio de sua dança.

Na verdade, existe uma trindade hindu que tem Brahma como criador, Vishnu como mantenedor e Shiva como destruidor. Mas Shiva representa a dança cósmica, e o ritmo que o faz dançar é representado pela mu-

dança, e a consequência dessa dança ora é a criação, ora a destruição. Assim, Shiva se interliga na trindade universal no movimento de criação, manutenção e destruição.

Podemos encontrar em diversas mitologias a associação entre o som e a criação do universo.

Na arquitetura do universo, podemos entender que o som seria o código básico que dá harmonia às formas ainda invisíveis, e somente depois que o criador vê que a forma é boa, ou seja, harmônica, é que pode ser criada na matéria.

Os antigos acreditavam que ao nomear a matéria, você poderia trazer vida a ela. Assim, o som, ao falar o nome das coisas, tem poder, pois o som do nome gerava vida na matéria. Os egípcios acreditavam que o nome era algo extremamente importante, inclusive existe um mito no qual a poderosa deusa Ísis descobre o nome secreto do deus principal e solar Rá, e adquire um imenso poder a partir daquele instante. (MATTIUZZI, 2005)

Assim, podemos notar essa “magia” do som do nome nos escritos egípcios e também em Gênesis, na própria Bíblia, onde Adão nomeava cada ser vivo, a pedido de Deus.

Deste modo, podemos concluir este artigo dizendo que somos produtos do som do universo, e que a vibração é o que gera a mudança / transformação em cada ser vivo, tornando capaz a vida no universo.

REFERÊNCIAS

- CITRO, M. O código básico do universo: A ciência dos mundos invisíveis na física, na medicina e na espiritualidade. Tradução Humberto Moura Neto, Martha Argel; Prefácio de Ervin Laszlo. ____ 1. ed. ____ São Paulo: Cultrix, 2014.
- MATTIUZZI, A.A. Mitologia ao alcance de todos – Os deuses do Egito Antigo. São Paulo: Héliade, 2005.
- MELCHIZEDEK, D. “O antigo segredo da flor da vida”, Volume 1; tradução Henrique A. R. Monteiro; revisão técnica Eloiza Zarzur Cury, Maria Luiza Abdalla Renzo. ___São Paulo: Pensamento, 2009.
- MELCHIZEDEK, D. “O antigo segredo da flor da vida”, Volume 2; tradução Henrique A. R. Monteiro; revisão técnica Eloiza Zarzur Cury, Maria Luiza Abdalla Renzo. ___São Paulo: Pensamento, 2010.



LIVRO: Imenso Mar

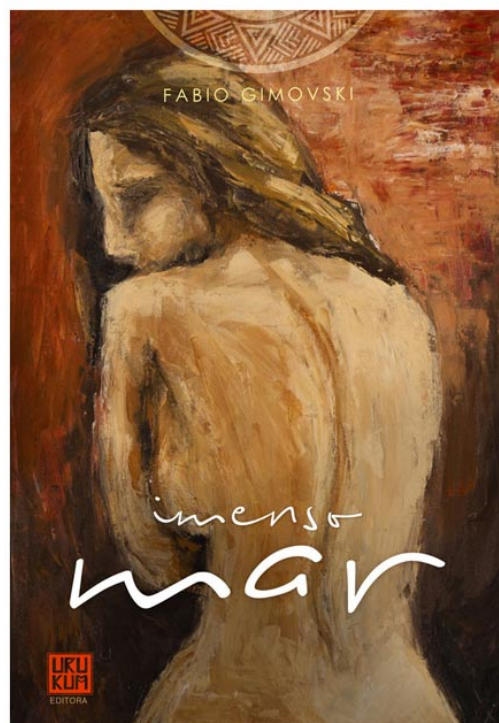
AUTOR: Fábio Gimovsky

POR LARISSA DIAS

Esse livro veio parar em minhas mãos envolto em uma série de sincronicidades e por isso, decidi que ele será o livro indicado na biblioteca de Thoth deste mês!

"Imenso Mar" conta a história de Benício e Moriana, uma história que assim como um imenso mar, envolve outras histórias e assim, consegue nos envolver também na leitura destas páginas recheadas de emoção, sentimento, mitologia, lições de vida e também sobre o amor.

Vocês já imaginaram que tipo de alma poderia inspirar outras almas nas esferas das artes? Pois bem, como diz o autor, elas eram chamadas de Musas, Graças, Primaveras e tiveram tantos outros nomes e representações, mas o que importa é que sua simples presença nos conduz a fazer as mais belas e profundas transformações por meio das artes. E este livro fala disso: o encontro de um artista com sua maior inspiração e



o preço que ele é capaz de pagar por essa experiência tão valiosa.

Este livro é uma viagem pela mitologia do feminino, como se navegasse pela suavidade da pele que envolve os enigmas das deusas e dos deuses e de como os humanos reagem diante do contato com eles. Uma leitura bela, inspiradora e sagrada!



ARTISTA: Bando Celta

POR RENATO VELHO – ENTREVISTA DE
LARISSA DIAS

A cultura celta traz em seus mitos as histórias de um povo guerreiro, destemido, que mantinha forte igualdade entre os gêneros e uma admiração e respeito ímpar pela natureza! Deste modo, é sobre esta egrégora mágica que convidamos o **Bando Celta** para estar hoje na Revista Mitologia Aberta!

Bando Celta é uma banda nacional, originária da região Sul, que atua fortemente no cenário folk brasileiro, trazendo uma atmosfera celta para encantar nossas vidas e nossas almas com sua arte única!

Renato Velho, um dos cinco integrantes da banda, concedeu uma entrevista para a Mitologia Aberta contando um pouco da trajetória desta banda magnífica!

Como surgiu a idéia de fazer uma banda que trouxesse um conceito celta para o público brasileiro?

Em 2006 iniciei em Porto Alegre uma oficina de desenvolvimento de



linguagem destinado à música folk mundial, o Projeto Tradisons. Após pesquisar e fazer diferentes temporadas, gravamos em 2009 um CD chamado Ventos do Norte, com um repertório de músicas celtas essencialmente, e a temporada foi um sucesso. Esse projeto terminou em 2012. Em 2013 fui convidado para tocar em uma festa de São Patrício e chamei alguns membros do extinto Tradisons para uma Jam session. Nesse dia 17 de março, nasceu o Bando Celta. Desde então vivemos

VITROLA DE ORFEU



muitas experiências e fizemos mais de 1.000 apresentações e eventos, sempre mudando e buscando novos horizontes e formas de nos conectar com o público e o cosmos.

Nossa formação atual são cinco músicos, sendo três gaúchos: Renato Velho, cordas e vocais, Anelise Kindel, vocais, flautas e percussão e Letícia Rounnau, vocal e percussão. De Florianópolis vem o Christian Feel, violinos e programações. E nosso curitibano, que é mestre construtor de gaitas de foles e toca também os whistle e o bodran, Leandro Dias.

Quais instrumentos trazem essa atmosfera celta para suas músicas?

Não são apenas os instrumentos, para nossa sonoridade estudamos diferentes ritmos e arranjos. A nova formação apresenta duas vozes femininas, que trazem o ancestral e referências celtas. Todos somos multi-instrumentistas, e além da gaita de foles, violinos, tin whistle, low whistle, mandola, banjo, bandola, bodhran, harpa e outros mais, estamos sempre em busca de novas sonoridades, buscando uma linguagem

universal. Para isso não poupamos pesquisar novas tecnologias que tragam mais energia e possibilitem fazer shows em grandes palcos com um grupo folk, ou Neo Folk.

Qual a música mais mitológica que vocês tem?

O Coração do Cão Negro, uma música nossa inspirada no protagonista de uma história de literatura fantástica de um escritor gaúcho, César Alcázar. Vale a pena conferir no Spotify!!!

Em uma live que vi, fiquei extremamente empolgada e sai dançando! Pelo que pude perceber, isso não foi só comigo... O que representa a dança nas suas apresentações?

A dança faz parte de tudo que a gente faz, a gente toca para que as pessoas dançam livremente buscando suas origens ancestrais. O Zahira Razi Group, que faz dança tribal, geralmente nos acompanha em festivais, celebrações e nas nossas Feira Medievais. A gente vai com todas, tribal, circular, cigana, irish, russa e etc.



Além da dança, vocês trabalham com o teatro, a literatura e produtos especializados. Como funciona essa diversificação cultural para o Bando?

O BC sempre busca a universalidade da arte, claro que nossa vocação maior é a música. Eu sou arte-educador e já havia lançado títulos infantis. Em 2017 começamos a participar de eventos literários, como show de música, mas em uma trip entre Porto Alegre e Florianópolis criamos a estória Os Bardos de Erin, depois convidamos uma escritora, um revisor e diretor de teatro para nos ajudar. A gente adora tocar e se divertir com as crianças, e frequentemente participamos de eventos literários, seja com música, contação de histórias ou o teatro. O livro e a peça foram lançados em 2018.

Vocês estão com saudades das feiras medievais? O que elas representam para o Bando?

Muita saudade das Feiras Medievais, muita saudade da energia que a gente troca com o público, das dezenas de artesãos e artistas que participam nessas nossas produções. Já foram

mais de 20 Feiras medievais no RS desde 2016. A Feira é um evento maravilhoso, no qual estamos sendo aprimorados, e que sempre realizamos com muito amor. É um bem muito valioso para nós. Já trouxemos para o RS grupos emblemáticos, como Taberna Folk, Olan Ein Sof, Tuatha de Danann, entre outras.

Quais são os planos do Bando Celta para a volta dos shows e eventos presenciais?

Estamos ensaiando para fazermos super shows com a nova formação. Estamos muito empolgados e já estamos na estrada desde 8 de outubro. Esperamos seguir daqui pra frente. Por isso é bom que a galera se vacine!

*****NOTA DA EDITORA:** O Bando Celta tem um maravilhoso livro infantil, chamado "Os Bardos De Erin", à venda no Mercado Livre ([link na próxima página](#)), que inspira as crianças a gostarem da música, a conhecerem os instrumentos e a respeitarem a diversidade cultural, além de apresentar aos pequenos a cultura celta!

VITROLA DE ORFEU



SOCIAL MEDIA

SITE:

[HTTPS://WWW.BANDOCELTA.COM.BR/](https://www.bandoelta.com.br/)

SPOTIFY:

[HTTPS://OPEN.SPOTIFY.COM/ARTIST/
0MSBPCYK5WLLF67HJH0MCL](https://open.spotify.com/artist/0MSBPCYK5WLLF67HJH0MCL)

INSTAGRAM: @BANDOCELTA

FACEBOOK:

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/BANDOCE
LTA](https://www.facebook.com/bandoelta)

VENDA DE PRODUTOS:

LIVRO INFANTIL "OS BARDOS DE
ERIN":

[HTTPS://PRODUTO.MERCADOLIVRE.COM
.BR/MLB-2004886344-LIVRO-DO-
BANDO-CELTA-OS-BARDOS-DE-ERIN-
_JM](https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-2004886344-LIVRO-DO-BANDO-CELTA-OS-BARDOS-DE-ERIN-_JM)

HIDROMEL:

[HTTPS://ALEDAR.LOJAINTEGRADA.COM
.BR/HIDROMEL-BC-14934831?
SORT=%2BPRECO](https://aledar.lojaintegrada.com.br/hidromel-bc-14934831?sort=%2BPRECO)

VITROLA DE ORFEU



ARTISTA: Braia

MÍDIAS: CDs O Mundo de Lá e o Mundo de Cá

POR LUIS RIBEIRO – HELL YEAH!
COM COLABORAÇÕES DE LARISSA DIAS

Você se lembra do tempo em que bailávamos celebrando as estações? Nossa mãe lua sempre era honrada, nossos campos lindos eram um esplendor. Mas a beleza que em nós reluzia vem sendo esquecida por todos nós, e através da música, da cultura e da arte dos tempos idos, esperamos que uma aurora nova venha nos brindar com os velhos espíritos sedentos de paixão, deixando para trás todas as nossas convicções. Então venha, siga meus passos e minhas palavras por um passeio pela cultura de dois povos tão distintos. Junte-se a nós, deixe aqui seus medos e dance comigo sem a idéia do depois. Esqueça seu nome e abra seus olhos. A magia está feita.

"Siga meus passos, junte-se a nós, dance comigo sem a idéia do depois. Somos filhos das hostes imortais, estamos além da sua vaga percepção. Passamos a habitar seus sonhos, pois vocês perderam o segredo. Lembra-se do tempo em que bailávamos celebrando as estações? Nossa mãe lua



sempre era honrada, nossos campos lindos em esplendor. Esquecida foi por vocês a beleza que em nós reluzia. Aurora nova que nos vem brindar velhos espíritos sedentos de paixão. Deixe pra trás as suas convicções. Véus sucessivos que intercalam pelotões"
- Tempos Idos, Braia.

Quando falamos de Mitologia e Folk Metal no Brasil, provavelmente o primeiro nome que virá à sua mente será o do músico, produtor e multi instrumentista, Bruno Maia. Bruno é um dos fundadores do Tuatha de Danann, a mais clássica banda de

VITROLA DE ORFEU



Folk Metal brasileira é uma das mais importantes do mundo nesta vertente musical. Desde 2006 o músico também está à frente de seu projeto solo, o Braia, onde ele explora a cultura e a mitologia brasileira e a dos povos celtas e irlandeses tanto em suas composições quanto em suas letras.

O Braia nasceu em 2006, quando Bruno Maia resolveu criar um projeto paralelo a sua banda principal. Com o Tuatha, Bruno já havia explorado muitas das possibilidades musicais dentro do Rock e Heavy Metal, mesclando-o com outra de suas maiores inspirações artísticas: a música celta. Com o Braia o músico sondou outras influências na música brasileira, no clube da esquina e no rock progressivo, além de se aprofundar ainda mais na seara musical celta, principalmente a de origem irlandesa.

O primeiro disco, chamado “...e o mundo de lá”, foi lançado em 2007 com sua musicalidade única que propunha um diálogo profundo entre

o antigo e contemporâneo, o choro brasileiro e a reel irlandesa, a gaita de fole e o rock progressivo, fadas celtas e o sertão mineiro. Depois de alguns anos, o Braia retornou com seu segundo álbum, “...e o mundo de cá”, desta vez, uma experiência instrumental em que o artista diz explorar mais a fundo a riqueza dos ritmos brasileiros sem deixar a irlandesidade - marca indelével de sua identidade artística - de lado.

Os temas do álbum referenciam aspectos e fatos da memória e da história brasileira, principalmente do imaginário cultural mineiro, como a Guerra dos Emboabas, a Corrida do Ouro, entre outros. Ao seu lado nesta jornada estão os músicos Fabrício Altino (bateria), Anderson Silvério (contrabaixo), Alex Navar (gaita de fole irlandesa) e Rafael Castro (teclados), além de convidados como Nathan Viana, Daiana Mazza, Kane O'Rourke, Edgard Brito, Felipe Andreoli, Giovani Gomes, Nando Caselato, Julie Gonçalves e Arthur Guidugli.

“Braia... e o mundo de lá”, foi gravado no Brasil, Irlanda e na Bretanha francesa e apresentou uma

VITROLA DE ORFEU



música cantada em português, majoritariamente por vocais femininos e repleta de passagens instrumentais. Flautas, violinos, bouzoukis e gaitas de fole fundiam-se a guitarras, moogs e baterias. Entre as canções havia homenagens a James Joyce, W.B Yeats, Nietzsche e o título do disco aludia a um conto de Guimarães Rosa, evidenciando o caráter intertextual e literário do disco. O álbum ainda contou com a participação especial do compositor e multi-instrumentista Marcus Viana e foi lançado no Brasil e na França. Ao lançamento seguiu-se uma turnê que gerou o DVD “Braia...ao vivo”, lançado em 2010.

Trazendo em suas canções do “mundo de lá” as figuras dos chamados seres elementais, o Braia nos faz um convite a um mundo diferente do mundo real, um convite para um passeio pelo mundo do imaginário. Uma de suas canções mais populares, “A Pinga do Duende Maluco”, traz em seu tema a figura do duende, criaturas cheias de vida e perspicácia que na mitologia celta irlandesa eram conhecidos como seres da floresta capazes de realizar tarefas muitas vezes impossíveis aos humanos, sem-

pre, no entanto, em troca de algo. Em um dos contos dos Irmãos Grimm, “O Anão Saltador”, a personagem Rumpelstichen é um duende capaz de transformar palha em ouro para que uma simples aldeã possa provar seu valor e se casar com o príncipe, mas em troca, Rumpelstichen pede nada mais nada menos que o primogênito da futura princesa. Ela concorda, mas quando a criança nasce, decide não entregá-la, oferecendo toda a sua riqueza ao duende, se este a deixasse ficar com a criança. O duende inicialmente recusa, mas por fim aceita fazer uma troca: ela poderia ficar com a criança se conseguisse adivinhar o nome dele no prazo de três dias, o que, por fim, ela acaba conseguindo.

Outra imagem que se assemelha aos duendes é a figura do Leprechaun, um homem de estatura pequena ou um duende que aparece no folclore e na mitologia irlandesa, ligado ao ouro e aos benefícios que ele pode trazer. Tendo cabelos e barba ruivos, ele possui um tesouro infinito, mas quando os humanos tentam obter benefícios, ele sempre cobrará algo em troca. Essa música do Braia traz essa necessidade que o ser humano tem de querer fugir do

VITROLA DE ORFEU



seu mundo e de sua realidade e, muitas vezes, cometer excessos para realizar isso. No fundo, a música acaba sendo um alerta que o duende faz para que a responsabilidade esteja sempre presente nas nossas escolhas e naquilo que desejamos.

Outras duas canções do primeiro álbum, “Brunebriante Papoula Dançante” e “Falalafada”, nos apresentam mais um elemental da floresta, a Fada. Na mitologia celta as fadas eram muito diferentes do que nos mostram os desenhos da Disney e, conforme Black (2012), tinham ligação com os chamados *Sídh*, que seriam o povo do outro mundo e estavam sempre ligados à natureza. Nesta perspectiva, eles seriam o “povo das fadas” e não gostavam muito dos humanos por degradarem o meio ambiente e não protegerem a natureza. Normalmente, as fadas estavam ligadas a esta esfera mágica que aparecia, inclusive nas canções e poesias encantadas, entoadas por esses elementais para encantar os humanos. Nas canções, Braia traz o poder das fadas de nos prender no mundo da fantasia com sua beleza e

magia. Existem inúmeras histórias onde heróis partem para outro mundo, para um mundo encantado, guiados por um ser mágico, como uma fada e, ao permanecerem lá, deixam para trás suas vidas e seus familiares e, quando retornam, já se passou tempo demais e todos que ele conheciam morreram, pois o tempo era diferente no mundo onde ele estava. Essas músicas trazem esse delírio causado por essa fuga para outro mundo, um mundo de prazeres inebriantes, onde os desejos serão atendidos, muito embora sempre exista um preço a se pagar ao aceitar a sedução dos seres encantados.

Uma outra música que referencia uma figura conhecida em várias mitologias como divindade é a canção “Lua”, que aborda em sua letra a adoração à Lua como deusa, como mãe e como guia. A canção mostra a necessidade que os humanos têm de olhar para a lua, de buscá-la e de respeitar suas fases e compreender que estas fases também refletem nos nossos próprios ciclos de existência. Na mitologia grega a Lua ela era Selene e estava relacionada a Hécate



ou Artemis, deusas fortes, poderosas e cíclicas. Na mitologia chinesa, era conhecida como Chang'e. Na mitologia africana era Mawú. Na mitologia Tupi ela é chamada Jaci e na mitologia celta ela era chamada de Erin (Squire, 2004). Ver a lua como deusa é uma forma de honrar e compreender o papel importante e necessário que ela tem diante dos ciclos da nossa existência ao reger os nascimentos, as marés, os ciclos da vegetação, entre outros.

Além disso, nota-se que todas as músicas do Braia trabalham com um profundo respeito a natureza, a necessidade do ser humano de acordar para salvar o mundo no qual vive, assim como bem diz Matthews (2002, p. 1), ao falar sobre o xamanismo celta, quando ele cita que *“Todos os que nasceram sobre o solo desta terra são hoje nativos, e devem aprender a viver em harmonia e equilíbrio”*.

Seu segundo álbum, “Braia...e o mundo de cá”, teve seu embrião as-

sim que Bruno Maia montou o Braia Studios, entre 2013 e 2014, em parceria com Fabrício Altino nas gravações e produções. Sempre inquieto em seus processos criativos e sabendo que Fabrício era um grande baterista, Bruno um dia pediu pra ele lhe sugerir uns ritmos e acompanhamentos percussivos para uma ideia que teve, algo bem brasileiro, mas que tocava no banjo com ornamentos da música irlandesa.

O resultado ficou incrível e os músicos passaram a trabalhar com outras ideias, ritmos e coisas que surgiam na cabeça entre uma produção e outra. Isso já era 2015. Nessa mesma época, o Braia Studios já estava produzindo alguns artistas de sua região e um dos músicos que utilizava o estúdio era o Anderson Silvério, baixista. Tudo que ele fazia impressionava Bruno, sua fluidez por diversos estilos e linguagens, sua camaradagem, e principalmente sua disposição, motivando o convite para fazer um som mais abasileirado, instrumental, e que teria o nome de Tupi na Gael, já que não tiraria um dos pés da velha Irlanda que sempre foi um dos motes inspiradores da

VITROLA DE ORFEU



obra de Bruno Maia.

Pela questão irlandesa, Alex Navar, do Braia, Kernunna e Tuatha de Danann, foi convidado para fazer a gaita de fole e deixar aquele sotaque celta mais evidente na música e, como o Rafael, também da velha guarda do Braia e do Tuatha, estava pelo Brasil e adora esses lances instrumentais, também foi convidado, o resultado final teve baião, teve samba, ijexá, uns arrancados de viola caipira, muita mineiridade bucólica em alguns acordes típicos do Clube da Esquina. Enfim, tem muito do Brasil, do mundo de cá, mas sem desprender do fantasma céltico irlandês do mundo de lá.

Porém, com outras prioridades em vista, esse projeto acabou ficando um tempo de lado e os músicos tiveram de focar em suas atividades mais imediatas e tangíveis, até que veio a pandemia que desestruturou o mundo todo e minou quase todas as atividades do meio artístico. Graças ao apoio de muitas pessoas que acreditaram e incentivaram este trabalho diretamente e depois ao aporte recebido da Lei Aldir Blanc, de Minas Gerais, o Braia conseguiu os re-

ursos para finalizar o álbum de forma digna e com a maior qualidade que se poderia imaginar. Vale ressaltar a participação de grandes nomes da velha guarda do Braia e mesmo do Tuatha como Edgard Brito e Giovani Gomes, o Nathan Viana também do Tuatha, a Daiana Mazza que foi do Braia, o guitarrista Kiko Shred, além do músico irlandês Kane O'Rourke e do grande Felipe Andreoli, baixista do Angra.

Foi aí que Bruno Maia viu que este era um disco do Braia, porém, um Braia despalavrado, uma outra faceta da musicalidade deste projeto lançado em 2007, já que mantinha aquela mesma ideia de fundir a música celta e a música brasileira ao rock progressivo. Se o primeiro álbum tinha em suas letras referências a W.B. Yeats, James Joyce e motes do imaginário feérico celta, neste segundo trabalho os temas aludem a fatos, motes e figuras históricas e simbólicas do imaginário cultural brasileiro e principalmente mineiro, numa verdadeira ode à música brasileira e à música celta.

Mesmo sem dizer uma única palavra, o álbum faz algumas referências nos

VITROLA DE ORFEU



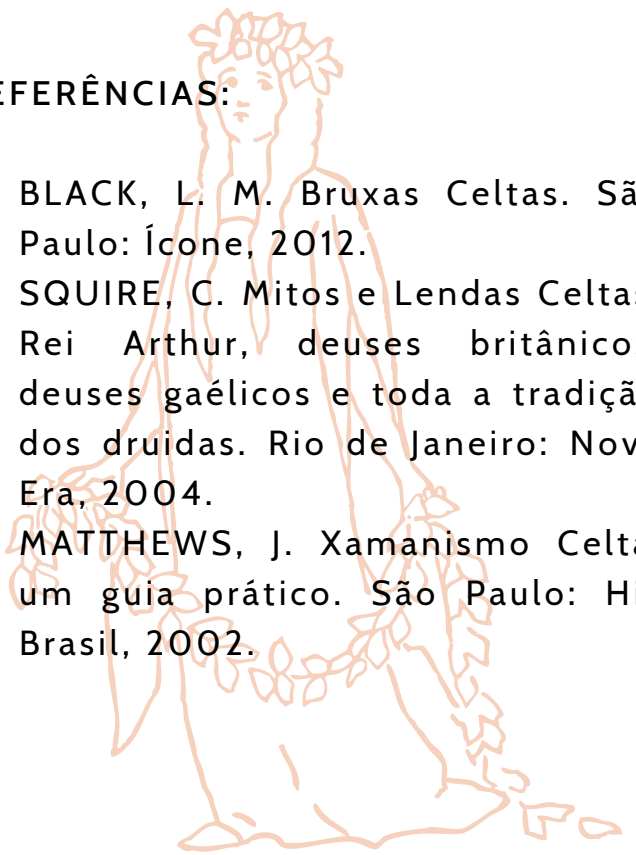
nomes de suas canções e melodias inúmeras passagens das mitologias celta e mineira, como por exemplo, em sua faixa de abertura. “Subaruçu” era o nome que os índios davam a uma suposta montanha repleta de esmeraldas, que se tornaria uma obsessão entre os sertanistas nos fins do século XVII, especialmente Fernão Dias. No imaginário bandeirante, a serra era formada por ouro e prata e, quando avistaram a Serra da Piedade (Caeté/MG) com seu pico reluzente graças ao minério de ferro, julgaram ter encontrado a tal Sabarabuçu, pois pensavam que aquele brilho era ouro. O mito de Sabarabuçu se associa às descobertas das minas de ouro nos sertões montanhosos que vieram a ser Minas Gerais. Esta faixa é um set, uma junção de temas diversos, tocados um seguido do outro, coisa muito comum na música tradicional irlandesa.

Eu poderia continuar falando por várias horas e através de muitas páginas, pois cada frase e cada melodia dos álbuns do Braia são de uma profundidade e de um conteúdo

riquíssimos. Convido o leitor então a fazer isso por si mesmo a partir de agora. Desconecte-se deste mundo por um momento e mergulhe nesta viagem pelo desconhecido e pelo imaginário. Bem vindo ao mundo de lá! Bem vindo ao mundo de cá! *“Bem vindo ao mundo onde se pode sonhar”...*

REFERÊNCIAS:

- BLACK, L. M. Bruxas Celtas. São Paulo: Ícone, 2012.
- SQUIRE, C. Mitos e Lendas Celtas: Rei Arthur, deuses britânicos, deuses gaélicos e toda a tradição dos druidas. Rio de Janeiro: Nova Era, 2004.
- MATTHEWS, J. Xamanismo Celta: um guia prático. São Paulo: Hi-Brasil, 2002.



VITROLA DE ORFEU



SOCIAL MEDIA – BRAIA

SITE:

[HTTPS://WWW.BRAIA.NET.BR/](https://www.braia.net.br/)

BANDCAMP:

[HTTPS://BRAIA.BANDCAMP.COM/ALBUM
/BRAIA-E-O-MUNDO-DE-C](https://braia.bandcamp.com/album/braia-e-o-mundo-de-c)

FACWEBOOK:

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/BRAIABAN
DA](https://www.facebook.com/braiabanda)

YOUTUBE:

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/CHANNEL/
UCBRSCHDFI_8J6HAP3NP3XCG](https://www.youtube.com/channel/UCBRSCHDFI_8J6HAP3NP3XCG)

E-MAIL: CONTATO@BRAIA.NET.BR

SOCIAL MEDIA – HELLYEAH MUSIC COMPANY:

INSTAGRAM:

@HELLYEAH_MUSIC

LINKTR.EE:

[HTTPS://LINKTR.EE/HELLYEAHMUSICC
OMPANY](https://linktr.ee/hellyeahmusiccompany)

HISTÓRIAS DA VÓ TIANA



HISTÓRIA: O Bradador

CONTADOR: Luiz Júnior

Típico da Região Sudeste do Brasil – onde as estradas cortam de norte a sul e de leste a oeste, o Bradador é visto de diversas formas. As cruces nas estradas mostram pontos onde acidentes ceifaram vidas, e é muito comum entre caminhoneiros e viajante o relato de vultos e aparições próximas a estas cruces.

Uma delas é a história do Bradador. É uma alma penada, proibida de entrar no céu, e que assombra as estradas de Minas Gerais, Santa Catarina, Paraná, São Paulo e Mato Grosso do Sul. Seus fortes gritos (por isso, o nome) são ouvidos, acompanhados pelo vulto que se ilumina. Segundo consta, o Bradador irá permanecer assim até encontrar sete Marias, que, enfim, irão encaminhá-lo para seu local de descanso. Em São Paulo, é conhecido como Bicho Barulhento – 40 almas de 40 garimpeiros que se mataram por ambição e cobiça, e que agora vagam esperando pelo perdão divino.

Outras histórias contam que um marido enlouquecido matou a esposa e seus três filhos, e até hoje ela grita para poder salvar suas crianças.

Abaixo, um trecho do conto O Bradador, presente na coletânea Corpo Seco e Outras Histórias:

“Ele se aproximou e leu com dificuldade o que estava escrito, pois a tinta já envelhecida estava quase desaparecendo do papel. Havia uma foto de uma casa muito parecida com a que estavam. A foto era datada de 1962. Na reportagem, diziam que havia ocorrido um atropelamento às margens da Rodovia, e os dois filhos de uma mulher que vivia naquele casebre morreram. Ela, em desespero, suicidou-se ateando fogo ao seu próprio corpo. Ainda segundo a reportagem, ela teve que ser enterrada com o corpo coberto de faixas, tamanhas as queimaduras. Deixou um filho, que passou algum tempo atormentado. Ao que parece, ele havia montado aquelas memórias antes de desaparecer.”

Gostou?

ESTE E OUTROS CONTOS ESTÃO NA COLETÂNEA CORPO SECO E OUTRAS HISTÓRIAS, DISPONÍVEL EM E-BOOK NA WWW.AMAZON.COM.BR.

ARQUIVOS DE LOKI



SÉRIE: O Mito de Sísifo

AUTOR: Jeon Chan-Ho, Lee Je-In

POR LARISSA DIAS

Série Sul-Coreana

A Netflix tem trazido muitas séries inusitadas para o público, e uma delas foi a série sul-coreana "O Mito de Sísifo".

Antes de falar da série, falaremos sobre Sísifo, já conhecido da nossa revista, por ter protagonizado dois artigos, além de ter sido tema da nossa #Live4.

Sísifo era um mortal que desafiou e enganou a morte duas vezes. Mais detalhes de como ele fez isso podem ser vistos tanto nos artigos quanto na live, mas, como resultado, ele foi condenado pelos deuses a rolar uma enorme pedra montanha acima, e quando ela quase... quase chegava lá, rolava novamente para baixo. Isso fez com que Sísifo protagonizasse "a lei do eterno retorno", que diz que quando algo não é resolvido, sempre voltará, e repetiremos eternamente até que consigamos lidar com aquela situação da forma adequada.



Agora, entrando de fato na série, temos alguns personagens interessantes. O primeiro deles é o protagonista Han Tae Sul, que é um engenheiro de computação extremamente habilidoso, que está mudando a forma como as pessoas enxergam o mundo, através da tecnologia. Logo no início da série, ele protagoniza uma cena na qual salva um avião em queda livre apenas com suas habilidades de "Mac Gyver". Ele é um grande gênio e CEO da empresa Quantum and Time Company, onde ocorrem a maior parte das cenas iniciais da série.

ARQUIVOS DE LOKI



Porém, a jornada dele começa de fato quando ele recebe novas informações sobre a morte do seu irmão mais velho, que morrera 10 anos antes. Han Tae Sul é assombrado pelo fantasma do irmão, pois carrega uma grande culpa de não ter dado o real valor a ele quando este sempre o apoiou e o ajudou a chegar onde estava.

No meio dessa descoberta, ele começa uma nova busca sobre o paradeiro do irmão, que talvez não tenha de fato morrido.

Assim, surge a segunda personagem, a guerreira do futuro catastrófico Kang Seo Hae. O que ela está fazendo no passado não pode ser dito aqui, porque isso seria um spoiler homérico desta série.

Mas o fato mais importante para esta resenha é que os personagens passam a série toda repetindo e repetindo ações, possibilidades em uma incrível mistura entre passado, presente e futuro.

Nessa jornada, surge uma organiza-

ção misteriosa chamada Sigma, em um mundo de mortes e vingança sem limites, com personagens chamados de "viajantes", que viajam no tempo fugindo de um mundo apocalíptico. Além disso, existem outros personagens que transitam entre o bem e o mal nesta história, sempre buscando estar do lado vencedor.

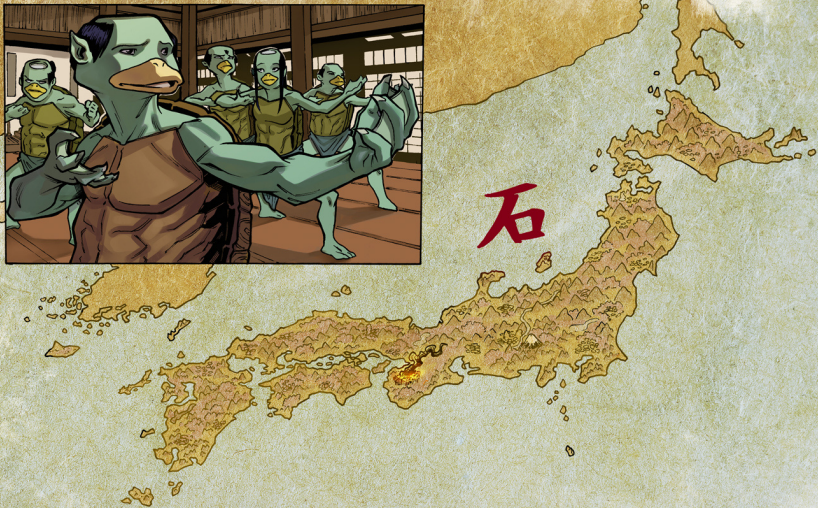
Conforme Kang Seo Hae vai descobrindo seus poderes (pois ela não é uma humana comum), ela acaba despertando paixões de um amigo que a ajuda o tempo todo e do próprio Han Tae Sul, quem ela precisa a todo custo salvar de um perigo que ela acredita que conhece, mas que, ao longo da série, descobre que ela precisa estar na mesma busca que ele.

Mensagens deixadas pelos próprios personagens trazem essa versão sul-coreana do mito grego de Sísifo, mostrando como seria a eterna repetição nos tempos modernos, em um mundo onde, assim como Sísifo, não conseguimos enganar a morte!

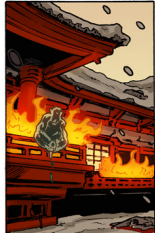
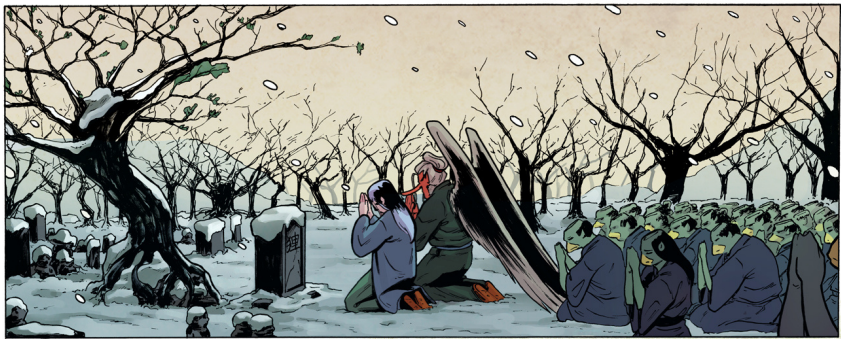
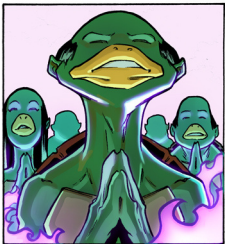
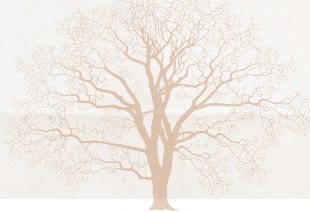
A NONA ÁRVORE



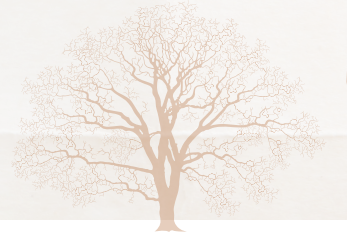
A NONA ÁRVORE



A NONA ÁRVORE



A NONA ÁRVORE



LUCAS PEREIRA - NELSON ZOZETTO



“Tengu - Ataque Surpresa (奇襲 “Kishū”) é um quadrinho sem falas sobre a mitologia japonesa que acompanha a história de dois youkais, Tengu, um monge xintoísta que é um ser meio homem meio corvo e Yuki-Onna, também monja que domina o clima e o gelo, que são Guardiões do Templo de Yamabushi Taisha no vilarejo de Izuno, interior do Japão.

Tengu e Yuki-Onna foram treinados por Tanuki, o antigo Guardião de Izuno, que desertou da cidade após um grande combate.

A história é ambientada na era dos samurais e conta sobre o embate dos dois Guardiões de Izuno contra Oni, um ser monstruoso vindo das profundezas de Tokatsu, um dos oito infernos japoneses.

Oni deseja tomar o Japão para si, unindo todas as relíquias dos youkais e formando sua própria Hyakki Yako, a procissão dos cem demônios.

Lucas Pereira é quadrinhista e ilustrador guarulhense, criador e desenhista da HQ Tengu. Amante da cultura japonesa, tolkien e heavy metal, Atuou no mercado de sketch cards, ilustrando cartões colecionáveis para Marvel; Autor da História ‘Clhithmaek’ Tyvh’, 2016, da coletânea Cthulhu Verde; e desenhista da da web comic Justiça Sideral - Erídhia.

Nelson Zozetto é colorista, ilustrador e Flatter, atuando junto do renomado artista Marcelo Maiolo. Nelson também participou da HQ Scar, que foi lançada na CCXP 2016 em parceria com Bill Scarpiti, e da HQ ZineBox.

*** **NOTA DA EDITORA:** Lucas cedeu gentilmente partes da HQ Tengu, que atualmente conta com o Vol I, II e III. Caso queiram adquirir, é só contatar pelo intagram @lucaspereiraart.

A NONA ÁRVORE



"PESSOAS COSTUMAM DIZER QUE AS ÁGUAS DO MAR VEM E VÃO, LEVAM E TRAZEM COISAS DE LUGARES DISTANTES, NA SUA INCONSTÂNCIA... MAS EU SEI QUE ESTA INCONSTÂNCIA É ENGANOSA: NAS ÁGUAS DO MAR SEMPRE SE REFLETE O ROSTO DO FIRMAMENTO. E NELE ESTÁ VOCÊ, MINHA ÚNICA AMIGA."



A LENDA DO PALHAÇO DO COQUEIRO POR ROBERTA CIRNE

"TODAS AS NOITES TINHA FUNÇÃO NO CIRCO JANGA. AS PESSOAS DO ENTÃO VILAREJO PARA LÁ CORRIAM."



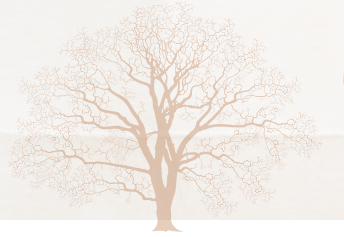
"AGUARDAVAM ANSIOSAS PELA APRESENTAÇÃO DO PALHAÇO PAÇOCA. QUANDO ELE ENTRAVA NO PICADEIRO, A MULTIDÃO VIBRAVA, RIA, APLAUDIA... PARA MIM, PAÇOCA ERA MAIS QUE UM PALHAÇO..."



"EU ASSISTIA NOITE APÓS NOITE O SHOW DELE, SONHANDO COM O DIA EM QUE PODERIA ESTAR LÁ, ATUANDO, E TAMBÉM RECEBER APLAUSOS."



A NONA ÁRVORE



"ATÉ QUE CHEGOU O DIA. PAPAI SE APOSENTOU, E EU ASSUMI. O NOVO PALHAÇO COCADA, HERDEIRO DA TRADIÇÃO DO PALHAÇO PAÇOCA."



"MÁS EU ESTAVA NERVOSO, MINHA AMIGA. CONSEGUE IMAGINAR? TODA A VILA DO JANGA ESTAVA LÁ PARA ME VER. EU TREMIA."



BUUU! SAI!!

VÁ EMBORA!
VOCÊ É SEM GRAÇA!



"TANTO ESFORÇO E ENSAIO. ME SENTI MISERÁVEL. SAÍ CORRENDO DO PALCO, DO CIRCO, NA DIREÇÃO DA PRAIA. PARA LONGE DAQUELES QUE ME HUMILHAVAM."

"O NERVOSISMO COBROU SEU PREÇO. NADA DEU CERTO, E FUI VAIADO. EU NÃO ERA BOM, NÃO ERA ENGRAÇADO COMO O MEU PAI."



"LÁGRIMAS BORRAVAM A MINHA MAQUIAGEM. EU NUNCA SERIA UM BOM PALHAÇO."



QUEM NASCEU PARA COCADA NUNCA CHEGARÁ A PAÇOCA!

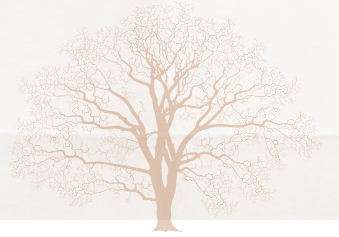
"NAQUELE MOMENTO DE TOTAL DESESPERO, EU TE VI."



"LINDA, MINHA AMIGA. VOCÊ SORRIA PARA MIM."



A NONA ÁRVORE



"SUA VOZ SUSURRAVA PARA A MINHA ALMA, PEDIA PARA CONTAR MINHAS HISTÓRIAS. SUBI EM UM COQUEIRO PARA FICAR MAIS PERTO DE SEU SORRISO."

"EU FALAVA, VOCE OUVIA. DÉCADAS SE PASSARAM, ASSIM COMOMINHA VIDA HUMANA. MEU ESPÍRITO FICOU NO COQUEIRO. DE LÁ, VI O BAIRRO CRESCEER."

"DE VEZ EM QUANDO, AVISTAVA MORTAIS E PENSAVA EM CONTAR PIADAS, DE NOVO."



VAMOS NAMORAR NA PRAIA, É MAIS ROMÂNTICO, AMOR!



OLÁAI! QUEREM SABER POR QUE A GALINHA ATRAVESSOU A RUA?

NÃO NOS ASSALTE! PODE LEVAR A CARTEIRA!



"MAS ERAM SEMPRE OS MESMOS ROSTOS : RAIVA, MEDO. NENHUM SORRISO PARA MINHAS ANEDOTAS. ISTO IRRITA MUITO, AMIGA MINHA, ME ENLOUQUECE!"

O QUÊ? NÃO VÃO RIR????

A NONA ÁRVORE



"ENTÃO, SOU OBRIGADO
A MATAR."



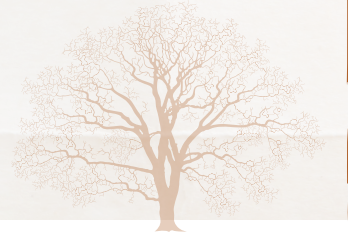
"POR QUE, OH, POR QUE? QUANDO FOI
QUE ME TORNEI ISTO QUE SOU?"

"NÃO ME IMPORTA MAIS."



"POIS, QUANDO MATO, VOCÊ SORRI. E O
SEU SORRISO NO CÉU É TUDO QUE ME
IMPORTA, POR TODA A ETERNIDADE."

Roberta
Cirne 05/19



ROBERTA CIRNE



“O PALHAÇO DO COQUEIRO DO JANGA

Dizem assim que havia um palhaço muito famoso e engraçado na região. Arrancava risos até do mais sério morador do Janga. O seu filho, conseqüentemente, lhe admirava muito e sonhava em ser um palhaço também de sucesso. Na sua primeira aparição sucedendo o pai, foi um fracasso. Para a surpresa de todos, a performance daquele herdeiro do cargo foi terrível... Ele não conseguia fazer ninguém rir de suas piadas e palhaçadas.

A lenda narra então que quando o palhaço frustrado encontrava alguém, queria fazê-lo rir igual à lua. Fazia algumas palhaçadas, certamente sem graça.

Vendo que a pessoa não esboçava sorriso, o palhaço se tornava em algo

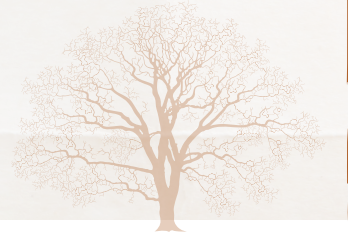
perverso. Espancava a pessoa, obrigando-a a sorrir para ele. Alguns populares contam que ouviram até falar em casos de vítimas que morreram agredidas pelo palhaço. E assim, ele seguiu até o fim de sua vida. E mesmo no além, pois continua lá. Procurando vítimas.

Roberta Cirne é pernambucana e recifense raiz. Sempre gostou e fez quadrinhos. Estimulada pelos pais e por uma tia também artista, desde criança costumava adaptar desenhos animados que gostava para HQs .

Ao crescer, fez disso a sua profissão. Licenciada em Educação e Artes Plásticas, é pesquisadora histórica, ilustradora e apaixonada por todas as artes. Participou da FIQ 1999, e todas as edições do FIHQ de Pernambuco, sendo selecionada em todas as edições. Além de desenhar suas histórias, ela também roteiriza, e tem a sua preferência no campo do horror e da fantasia.

Em 2006 participou do projeto "Passos Perdidos, História Desenhada" em 4 volumes, e foi premiada em 2007 com o troféu HQ MIX de

A NONA ÁRVORE



maior contribuição para os quadrinhos daquele ano. Também publicou outras obras com o grupo, entre elas "Heróis da Restauração Pernambucana" (também indicado ao HQ MIX 2008), versando sobre a Invasão Holandesa de Pernambuco, e "Afro HQ", que narra a saga yorubá do ponto de vista dos orixás.

Atualmente Roberta se ocupa do projeto SOMBRAS DO RECIFE, um universo expandido das lendas, folclore e história Pernambucana em quadrinhos e literatura. O projeto tem o próprio domínio, com HQS online, livro, podcast, vídeos de análise literária e sociológica, textos e pesquisa histórica anexos.

Vencedora do ANGELO AGOSTINI 2019 e do HQMIX 2019 MELHOR vencedora do HQ MIX 2020 pelo GIBI DE MENININHA 2. Participou de algumas coletâneas tais como o livro "Mulheres e Quadrinhos", OPART (intercambio com artistas e roteiristas Brasileiros e Irlandeses), a coletânea Não ligue, Isso é coisa de Mulher (vencedor do PROAC 2020), Dossiê Bizarro 2- Diabo e a Café Espacial 19.

PRIMEIRA ARTISTA DE HQS a lançar

um quadrinho na história da ACADEMIA PERNAMBUCANA DE LETRAS e a PRIMEIRA ESCRITORA de um livro de realidade fantástica reunindo todas as assombrações de Recife e Pernambuco contando suas próprias histórias.

SITES E PÁGINAS DA ARTISTA

Site oficial:

<http://sombrasdorecife.com.br>

Sombras do Recife (Facebook):

<https://www.facebook.com/sombrasdorecife/>

Instagram:

<https://www.instagram.com/roberta.cirne/>

Twitter:

<https://twitter.com/robycirne1>

*** **NOTA DA EDITORA:** Roberta Cirne gentilmente cedeu páginas desta HQ incrível que traz de forma única lendas nacionais do nordeste Brasileiro!



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

NOV_DEZ 2021

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**



NOV 2021

Lançamento de Livro!

LARISSA DIAS ÉRICA HOTTIS ANGELA RIBEIRO

LANÇAMENTO

A MÚSICA DO UNIVERSO: UMA JORNADA MÍTICA, MUSICAL E PSICOLÓGICA

LIVRARIA MARTINS FONTES

DATA: 15/11/2021
HORÁRIO: DAS 17H AS 20H
LOCAL: MARTINS FONTES PAULISTA
ENDEREÇO: AV. PAULISTA, 509 - BELA VISTA, SÃO PAULO - SP, 01311-910





NOV 2021

CURSO "ODISSEIA, JORNADA INTERIOR" AULA ABERTA GRATUITA

Um convite para aqueles que desejam conhecer esta grande obra de maneira profunda, com base na análise dos símbolos presentes e sua comparação com a nossa jornada interior de autoconhecimento. Indicados para aqueles que buscam:

- ✓ Conhecer a mitologia grega e a obra de Homero;
- ✓ Entender o método de análise dos símbolos e sua utilização na clínica;
- ✓ Perceber os caminhos subjetivos de crescimento que o mito aponta;

Para se inscrever e saber mais informações acesse o link:
<https://forms.gle/szf1zixsWgzR6zNV6>

@felipecortes_eneagrama

"É com destino certo, ou vagueais à deriva pelo mar como piratas, que pões suas vidas em risco e trazem desgraças para os homens de outras terras?" (Canto III 72-4)



ODISSEIA JORNADA INTERIOR

Aula aberta
Gratuita

📅 25/10

🕒 20hrs



Felipe Côrtes
& Hugo Moraes

Inscrições na bio
[@felipecortes_eneagrama](https://www.instagram.com/felipecortes_eneagrama)



NOV 2021



ARTE E XAMANISMO



ÁRVORE DA VIDA



Workshop
20 de novembro
Sábado das 14h às 17h
Valor de troca R\$60

Local: Estúdio Flor de Lótus
Rua Professora Maria Assumpção,
1581 - Curitiba - PR
Reservas e informações:
41 99642-8461 Fabio

Um mergulho em sua árvore
da vida, conduzido pela arte,
orientado pelos saberes
ancestrais e compartilhado
com as ciências do tempo
presente - das raízes às
mais altas folhas.





NOV 2021



O MITO EM NÓS

O RECONHECIMENTO DA INTEGRIDADE HUMANA

ANIMA/ANIMUS



MITOLOGIA EGÍPCIA

“ISIS e OSÍRIS”

Data: 06/11/21

Das 10 às 12:30

Inscrições: 99132-9228



NOV_DEZ/2021

Campanha no Catarse!



O LIVRO JÁ ESTÁ PRONTO E ILUSTRADO

Neste primeiro volume são 62 histórias curtas e viscerais em 170 páginas, que mostram o terror ao longo de duzentos anos de casos. Já possuo o registro de 250 casos. Cada um dos volumes terá mais ou menos a mesma quantidade, representando a primeira e mais completa compilação e registro de casos de assombramentos, contos e folclore de terror pernambucano.



NOV_DEZ/2021

14/11

14:00

AULA ONLINE - SKYPE

IÐUNN

A DEUSA NUTRIDORA DA VIDA



COM O ESCRITOR E TRADUTOR **ALLAN MARANTE**
AUTOR DE LIVROS SOBRE PAGANISMO NÓRDICO E RUNOLOGIA
INICIATIVA CAMINHO NÓRDICO - GRUPO DE ESTUDOS



14 de Novembro - 14h - R\$30,00
Transmissão ao vivo via Skype
www.facebook.com/caminhonordico



12/12

14:00

PALESTRA ONLINE - SKYPE

ÁLFAR

OS ESPÍRITOS ANCESTRAIS ILUMINADOS



COM O ESCRITOR E TRADUTOR **ALLAN MARANTE**
AUTOR DE LIVROS SOBRE PAGANISMO NÓRDICO E RUNOLOGIA
INICIATIVA CAMINHO NÓRDICO - GRUPO DE ESTUDOS



12 de Dezembro - 14h - R\$30,00
Transmissão ao vivo via Skype
www.facebook.com/caminhonordico






NOV_DEZ/2021

Graphite
apresenta



HABITANTES DO COSMOS 1
de FRANCÉLIA PEREIRA

até 15/12 no
catarse 



<https://www.catarse.me/hdcl>



NOV_DEZ/2021



- FORMATO 11X16,5cm
- 300 PÁGINAS
- PAPEL PÓLEN BOLD 90g
- CAPA DURA, LAMINAÇÃO FOSCA COM SOFT TOUCH, VERNIZ LOCALIZADO E FITILHO.



ACADEMIA DE QUÍRON



DEZ 2021

Show!

Manifesto

MANIFESTO
SÃO PAULO - BRASIL

INGRESSOS:
bilheto

12/12 - DOMINGO - ABERTURA 17H

RESERVAS: <https://t.me/ManifestoTheTempleOfRock>
11 94557-0228 / IN BOX / info@ManifestoBar.com.br

Artes: www.fuertedesign.com

TAMA **santo angelo** **audio-technica** **LINE 6** **EVANS** **SABIAN** **ORANGE** **FREAK ASE**

ACADEMIA DE QUÍRON



Hidromel Bando Celta: <https://bit.ly/GarantaSeuHidromel>

**Bom
Proveito!**

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.

Autora dos Livros: "O Sopro de Vênus - Contos Eróticos-Mitológicos" e "A Música do Universo - Uma Jornada Mítica, Musical e Psicológica".



www.larissadiaspsi.com.br

larissa@larissadiaspsi.com.br

FÁBIA LUCAS

REVISORA DE TEXTO

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

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

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

E-mail: facaroli@yahoo.com.br

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



PANTEÃO DE COLABORADORES



VITOR FILIPPO COLABORADOR DE ARTIGOS



Graduado em História pela FMU. No transcorrer do curso produzi uma iniciação científica com o seguinte tema “A Influência Cultural Mesopotâmica na Religião Judaico-Cristã”. O trabalho aborda e compara mitos babilônicos e sumérios com passagens bíblicas, principalmente o Pentateuco. A partir desse trabalho desenvolvi grande interesse no estudo voltado para o Oriente Próximo, mais especificamente para a Mesopotâmia Antiga. Também sou palestrante de mitologia do Instituto de Arteterapia de Guaratinguetá/SP (IAGUA). O principal mister da instituição são Atividades de práticas integrativas e complementares em saúde humana. Na minha pesquisa atual, estou desenvolvendo um estudo de uma suposta ascensão do deus babilônio Marduk ao topo do panteão durante a hegemonia da Segunda Dinastia de Isin, mais notadamente no decorrer do reinado de Nabucodonosor I (1125 – 1104 ac).

E-mail: vitorvfd@outlook.com

BRUNO FEITOSA COLABORADOR DE ARTIGOS



Possui graduação em Letras - Português e Inglês pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (2018) Mestrando em Letras - Programa de Pós Graduação - pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (2020), cuja a linha de pesquisa é Análise do Discurso Francesa e Quadrinhos. É professor contratado da rede de ensino Estadual de Goiás - Colégio Estadual Coelho Neto - Itarumã - GO. E pesquisador do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (NuPeQ-UEMS), e Membro do ASPAS - Associação dos Pesquisadores em arte Sequencial. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Língua Portuguesa e Literatura.

E-mail: bruno.feitosa@outlook.com

PANTEÃO DE COLABORADORES



ADRIANA GONÇALVES DE FREITAS COLABORADORA DE ARTIGOS



Nasceu em São Paulo, Zona Leste, é contadora de histórias e Professora de filosofia na rede estadual de São Paulo.

Cientista da Religião pelas Faculdades Integradas Claretiana de São Paulo e licenciada em Filosofia pela UNIFAI - Vila Mariana. Pós graduada em Educação pela PUC-SP e em Mitologia Criativa, Contos de Fadas e Psicologia analítica pela UNIP- Vergueiro. Trabalha com Contação de mitos, contos e histórias em suas aulas de filosofia e ama mitologia. Criadora da página Café Filosófico, no Facebook, que aborda a filosofia por meio de contação de histórias e mitos para interessados no tema:

<https://www.facebook.com/groups/265668807998921/about>
freitas2020agf@gmail.com

FREDERICO CARVALHO FELIPE COLABORADOR ARTÍSTICO



Frederico Carvalho Felipe: Artista multimídia (a.k.a. Fredé CF) goianiense. Doutorando em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Graduado em Relações Internacionais pela PUC-GO (2004). Especialista em Cinema pela Faculdade Cambury (2007). Mestre em Arte e Cultura Visual pela UFG (2015). Professor de Fotografia, Audiovisual e L.I.V. (Laboratório Inteligência de Vida). Tem experiência prática na área de artes, audiovisual, fotografia, música e eventos.

Facebook: <https://www.facebook.com/fredcfelipe>
Blog: <https://mealuganao.blogspot.com/>
Bandcamp: www.fredefoak.bandcamp.com

PANTEÃO DE COLABORADORES



ROBERTA CIRNE COLABORADOR ARTISTO



Roberta Cirne é pernambucana e recifense com mais de 20 obras. Faz quadrinho desde criança e publica desde 2005. Foi premiada em 2007 com o troféu HQ MIX de maior contribuição para os quadrinhos daquele ano por "Passos Perdidos (4 vol)". Possui o projeto SOMBRAS DO RECIFE, que fala dos terrores e crimes da cidade. Vencedora do ANGELO AGOSTINI 2019 e do HQMIX 2019 MELHOR PUBLICAÇÃO EM QUADRINHOS DO ANO - (Gibi de Menininha volume 1) HQ MIX 2020 - Gibi de Menininha 2. PRIMEIRA ARTISTA DE HQS a lançar um quadrinho na história da ACADEMIA PERNAMBUCANA DE LETRAS

Site: <http://sombrasdorecife.com.br>

LUCAS PEREIRA COLABORADOR ARTÍSTICO



Lucas Pereira, 23 anos, é criador e desenhista da HQ Tengu. Quadrinhista e Ilustrador guarulhense, que atua no mercado de sketch cards, ilustrando cartões colecionáveis para Marvel, além de já ter publicado quadrinho com a Editora Draco, onde ele escreveu e desenhou a História Clhithmaek' Tyvh, da coletânea Cthulhu Verde.

Instagram: @lucaspereiraart

Linktree: <https://linktr.ee/LucasPereiraArt>

NELSON ZORZETTO COLABORADOR ARTÍSTICO



Nelson Zorzetto é colorista, ilustrador e Flatter, atuando junto do renomado artista Marcelo Maiolo. Nelson também participou da HQ Scar, que foi lançada na CCXP 2016 em parceria com Bill Scarpiti, e da HQ ZineBox.

Instagram: nelsonzorzetto

Site: <https://zorzetto.carbonmade.com/>

PANTEÃO DE COLABORADORES



RENATO VELHO - BANDO CELTA COLABORADOR MUSICAL



Prêmio Açorianos de Melhor Instrumentista Pop Rock de 2005 e Melhor Interpretador Instrumental 2013, Renato Velho é multi-instrumentista, arranjador, produtor musical, com dois cds autorais lançados, um cd infantil e um livro infantil. Produziu e tocou banjo na Banda Trem 27, prêmio Açorianos de Melhor Grupo em 2003. Sua formação musical e técnica se deram por meio de vários cursos realizados no Brasil e no exterior. Em 1997, residiu em Londres, onde realizou cursos de inglês no London Study Center e de Gravação e Produção musical no The Recording Workshop. Entre 1998 e 1999, participou de cursos e seminários, entre eles, o Curso de Extensão "Oficina de Teoria e Percepção Musical", no Instituto de Artes da Ufrgs. Possui diversos cursos de Regência Corale também destacam-se os cursos de Extensão "Tecnologia Aplicada a Música" e "Programação de Computadores para a Música", ambos ministrados por Eloi Fritsch no Instituto de Artes da Ufrgs. Iniciou no ano de 1997 como professor de música em Escolas de Educação Infantil de Porto Alegre e região metropolitana. Renato criou e produziu o CD infantil "O Corvo e o Espantalho", agraciado com Prêmio Açorianos de "Melhor CD Infantil 2002". Entre o ano de 1998 e 2008, produziu 30 Cd's infantis pelo "Projeto Gravação na Escola" e produziu o CD "Conversa de Bicho" da professora de musicalização Kitty Driemeyer, lançado em maio de 2004, prêmio Açorianos de Revelação 2004. Em 2013, o inquieto Renato Velho, lançou seu primeiro livro infantil, Gritolândia, e o CD de Blues Rural 50 Tons de Blues, vencedor do Açorianos de melhor intérprete instrumentista. Sua busca por sonoridades inusitadas renderam nos últimos cinco anos, produções e participações com renomados artistas do cenário brasileiro, como: Elba Ramalho, Zezé Mota, Sérgio Reis, Sandra de Sá, Rosa Maria, OSPA (Orquestra Sinfônica de Porto Alegre), Paulinho Pires, TNT, Papas da Língua, Pata de Elefante, The Travelers, Jimi Joe, Astronauta Pingüim, Paulinho Pires, Quartchêto, Marcelo Delacroix, Adriana Deffenti e muitos outros. Além de coordenar uma oficina semanal de música folclórica, chamada "Grupo Tradisons" na sala 505 da Usina do Gasômetro, onde também coordena atividades de teatro, dança e música, entre 2006 e 2009. Em 2018 Renato lança um novo livro infantil, dessa vez em parceria com seus colegas do Bando Celta e com ilustrações de Marcelo Mascarello, Os Bardos de Erin.



Instagram: @bandocelta

Link: <https://www.instagram.com/bandocelta/?hl=pt-br>

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

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

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.

Além disso, este mês a empresa Alpha Centauri contribuiu com a criação do site da Revista Eletrônica Mitologia Aberta e mensalmente contribuirá com a sua manutenção para que as novas edições sempre estejam disponíveis para que os leitores apreciem.



E-mail: jessica@alphacentauritecnologia.com.br

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

AGRADECIMENTOS

Prezado Leitor Mitológico,

Começaremos os agradecimentos às deusas da fortuna, afinal, são elas que mexem o caldeirão mágico e trazem colaboradores tão diversificados para a nossa revista!

Nesta edição a calma e a tranquilidade estavam presentes o tempo todo e talvez isso demonstre como o trabalho duro, árduo e feito com amor é capaz de sempre colocar as coisas nos eixos, trazendo um caminhar suave e cheio de possibilidades!

Agora, agradeço ao Vitor por nos brindar com suas pesquisas incríveis e compartilhar conosco seu conhecimento sem tamanho sobre a Suméria. Além disso, agradeço a ele por ter participado da #Live3 do nosso canal do Youtube!

Agradeço novamente ao Bruno, por ter compartilhado conosco seus conhecimentos sobre o poderoso Thor e por sempre estar disposto a contribuir com a nossa revista. Agradeço também à querida Adriana, que em suas navegações filosóficas/mitológicas, sempre traz tesouros para a nossa revista, uma verdadeira capitã do pensamento humano! E claro, agradeço à Érica, por trazer parte dos seus estudos sobre a teoria das vibrações sonoras e por tê-los compartilhado conosco no seu artigo tão especial!

Agradeço ao Luiz Júnior, por trazer mais um personagem muito interessante da nossa cultura nacional para as Histórias da Vó Tiana. Agradeço ao Luis, da Hell Yeah, pela incrível parceria de sempre e que mesmo em um momento difícil nunca deixou de cumprir seus compromissos com a nossa revista. Por isso amamos essa produtora musical e agradeço por nos ter trazido essa banda incrível, que é o Braia!

Agradeço ao Renato Velho, pela sua incrível disponibilidade de nos conceder essa entrevista e pela empolgação e carinho com nosso trabalho, assim como tivemos com o trabalho do Bando Celta, pois a mitologia que dança nas notas musicais é a mesma que dança nas imagens, palavras e tantas outras formas que a arte traz para alimentar a nossa alma!

AGRADECIMENTOS

Agradeço à querida Gabi Moura, uma ilustradora talentosíssima e que trouxe esta capa magnífica, criada especialmente para a nossa revista. A Gabi é uma ilustradora incrível, e admiramos cada dia mais os profissionais que despendem seu tempo para criar suas artes para uma revista como a nossa, colaborativa e completamente gratuita!

Agradeço ao Lucas Pereira, por ter aceitado participar da nossa revista. Quando comprei sua HQ, percebi que seu amor pela mitologia ia muito além das suas belas e perfeitas artes, pois cada uma das HQs da Tengu tocou de forma especial no amor que tenho pela mitologia, em uma leitura mágica e repleta de magnetismo ancestral.

Agradeço à querida Roberta Cirne, que, mesmo estando em viagem, nos enviou todo o material de sua HQ no prazo apertado que tínhamos e nos presenteou com partes da nossa mitologia nacional em belíssimas ilustrações e histórias, além de ter um trabalho incrível de resgate da cultura brasileira por meio das suas artes.

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 de agradecer ao Luiz Santos, da Alpha Centauri, pela criação do site da revista e pela sua manutenção mensal!

Agradeço ao amigo Frederico (Fredé), por sempre ser tão empolgado com os trabalhos da Mitologia Aberta e por ter contribuído com a arte e texto belíssimos da contracapa da nossa edição, no seu trabalho inovador!

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!

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: Larissa Dias e Jéssica Dias

Ilustração da Capa: "Sereia", Gabi Moura

Ilustração da Contracapa: "Lobo Ancestral", Fredé

Colaborador Literário: Luiz Júnior

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

Responsável pelo Site da Revista: Luiz Santos - Alpha Centauri

Edição Original: 2021, Novembro, World Wild Web

Periodicidade: Bimestral

Colaboram Nesta Edição:

Vitor Filippo, Bruno Feitosa, Adriana Gonçalves, Érica Dias, Roberta Cirne, Lucas Pereira, Nelson Zorzetto, Renato Velho (Bando Celta), 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

O ESPELHO DE OBSIDIANA

QUEM É VOCÊ?

JÁ NEM SEI MAIS EM QUAL DE MIM ME APEGO
AO FOGO

OU À SOMBRA QUE NEGO
NÃO REFLETIDA GANHA VIDA
EM MEIO À SOLIDÃO (MULTIDÃO).

QUEM É VOCÊ?

VOCÊ, SOU EU NO ESPELHO
TALVEZ COM UM CERTO NÍVEL DE EXAGERO
UMA POSSÍVEL PEÇA DA IMAGINAÇÃO
E O QUE NÃO É?

INFINITO ARMAZENAMENTO DE DADOS
NO INFERNO DO IGUAL, DERROTADOS
PRESOS EM NARRATIVAS DE ALGUÉM, EM VÃO.

QUEM É VOCÊ?

NAS CHAMAS DO ESPELHO QUE CLAMA
NO UIVO À LUA QUE CHAMA
O EROS SEMPRE VENCE A DEPRESSÃO.

MAS, QUEM É VOCÊ?

UM OLHAR AO OUTRO, CONSIGO
UM MERGULHO EM SI MESMO, SENTIDO
TRANSFORMA A CULPA EM PERDÃO.

QUEM É VOCÊ?

QUANDO O INSTANTE CEDE LUGAR AO CLIQUE
INDEPENDENTE DE AZAR OU SORTE
DANÇANDO ENTRE A VIDA E A MORTE
DEIXAR IR A DOR EM AMOR E GRATIDÃO.

QUEM É VOCÊ?

QUE SONHA EM PAZ COM SUA GUERRA
DESTILA O ÓDIO EM QUEM ERRA
NEM O QUE FOI, NEM O QUE SE ESPERA
O PRESENTE A GENTE É QUEM FAZ.

QUEM É VOCÊ?

SELVAGEM E VIBRANTE
SERENO E INQUIETANTE
THE BLACK DOG WALKS AT NIGHT.

QUEM MAIS?

“O ESPELHO DE OBSIDIANA (LOBO ULHOA FCF ANCESTRAL)” – FREDÉ CF.
23/AGOSTO/2021. EXPERIMENTAÇÃO EM FOTO-DESENHO-POEMA HÍBRIDO (LÁPIS
+ FOTOGRAFIA + REDE NEURAL) NARRATIVO ANTI-MEKHANTRÓPICO TRANSMÍDIA
TRANSMUTACIONAL.

OUÇA E BAIXE GRATUITAMENTE O EP “ESPELHO DE OBSIDIANA” DE FREDÉ CF
EM: [HTTPS://FREDEFOAK.BANDCAMP.COM/RELEASES](https://fredefoak.bandcamp.com/releases)