



MITOLOGIA,
FOLCLORE
E
ESTÉTICA





MITO DO HERÓI

Mundo comum

Chegada da aventura e sua recusa

Mentor

Desenvolvimento de habilidades

Desenrolar da história

Tensão – apótese

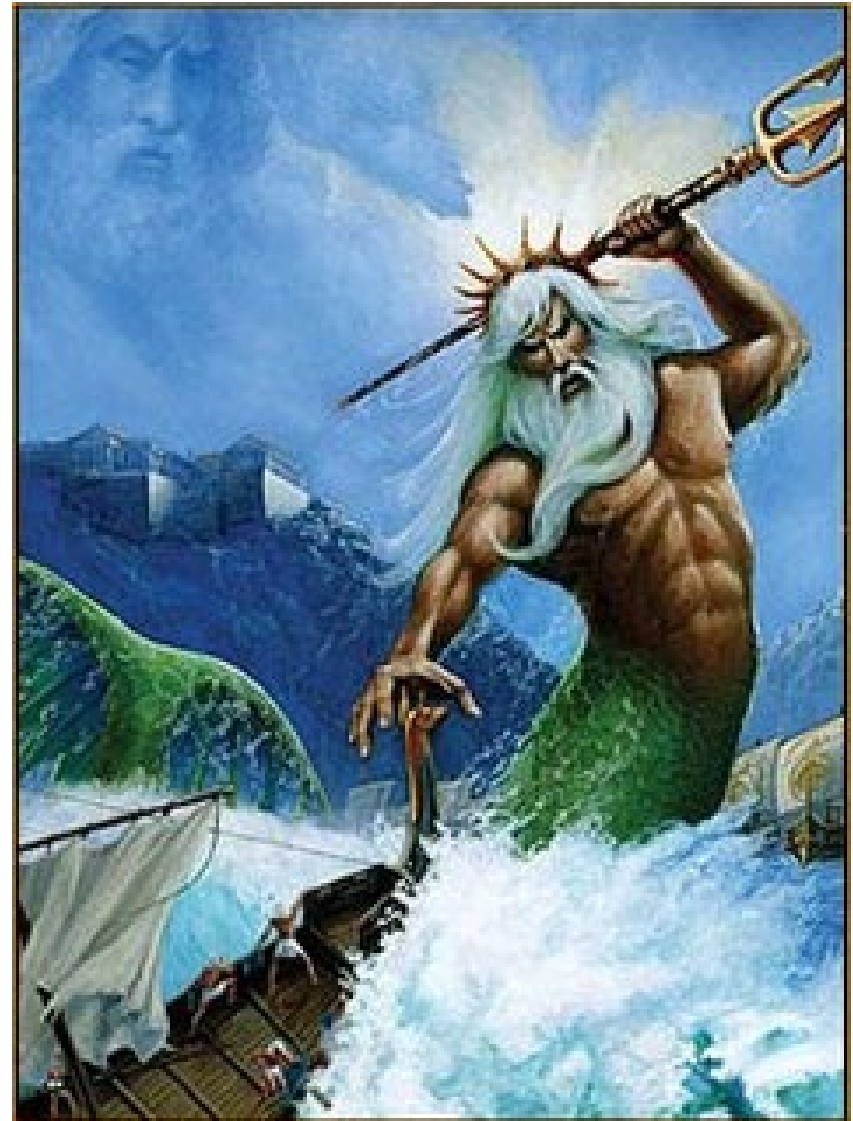
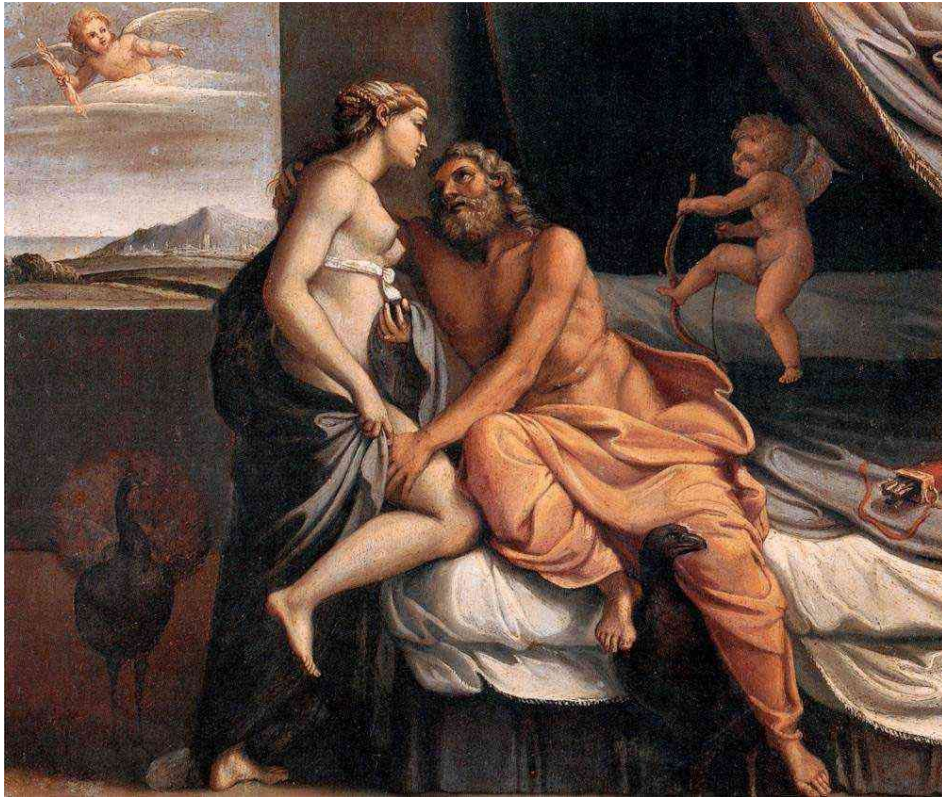
Confronto final

Retorno

Emancipação

Segundo a psicologia, o Herói é o “eu”. Se esse herói consegue superar suas dificuldades, eu também consigo.

MITOLOGIA GRECO - ROMANA



ZEUS (JÚPITER)

Deus do Céu e do Trovão.

Seus símbolos são o relâmpago, a águia, o touro e o carvalho.

Zeus sempre foi considerado um deus dos fenômenos naturais, com raios, trovões, chuvas e tempestades atribuídas a ele. Mais tarde, ele foi associado à justiça e à lei.



AFRODITE (VÊNUS)

Deusa do amor, da beleza e da sexualidade.

Diz a lenda que ela nasceu quando Cronos cortou os órgãos genitais de Urano e arremessou-os no mar; da espuma (aphros) surgida ergueu-se Afrodite.

Suas festas eram chamadas de afrodisíacas e eram celebradas por toda a Grécia, especialmente em Atenas e Corinto.

No templo de Corinto, praticava-se prostituição religiosa no templo da deusa. O sexo com as prostitutas, geralmente escravas, era considerado um meio de adoração e contato com a Deusa Afrodite.



POSEIDON (NETUNO)

Deus supremo do mar. Também é o Deus dos terremotos e dos cavalos. Seus símbolos são o tridente e o golfinho.

Comanda não apenas as ondas, correntes e marés, mas também as tempestades marinhas e costeiras, provocando nascentes e desmoronamentos costeiros com o seu tridente.

Os navegantes oravam a ele por ventos favoráveis e viagens seguras, mas seu humor era imprevisível. Apesar dos sacrifícios, que incluíam o afogamento de cavalos, ele podia provocar tempestades, maus ventos e terremotos por capricho.



HÉRCULES (HERACLES)

Famoso por sua coragem e força.

Filho de Zeus com uma mortal.

Destacam-se dentre estes mitos os famosos doze trabalhos de Hércules:

- 1 - matar o leão de Nemeia**
- 2 - matar a Hidra de Lerna
- 3 - capturar o javali de Erimanto**
- 4 - capturar a corça de Cerinéia
- 5 - expulsar as aves do lago Estínfalo**
- 6 - limpar as estrebarias de Aúgias
- 7 - capturar o touro de Creta**
- 8 - capturar os cavalos de Diómedes
- 9 - obter o cinturão de Hipólita, rainha das Amazonas**
- 10 - buscar os bois de Gerião
- 11 - buscar os pomos de ouro do jardim das Hespérides**
- 12 - capturar o cão Cérbero



HEFESTO (VULCANO)

Filho de Zeus.

Marido de Afrodite.

Era o deus da tecnologia, dos ferreiros, artesãos, escultores, metais, metalurgia, fogo e dos vulcões. Hefesto era manco, o que lhe dava uma aparência grotesca aos olhos dos antigos gregos. Trabalhava como ferreiro dos deuses.

Os símbolos de Hefesto são um martelo de ferreiro e uma bigorna, embora por vezes tenha sido retratado empunhando um machado.

Hefesto foi responsável, entre outras obras, pela égide, escudo usado por Zeus em sua batalha contra os titãs. Construiu para si um magnífico e brilhante palácio de bronze, equipado com muitos servos mecânicos. De suas forjas saiu Pandora, primeira mulher mortal.



HARPIAS

As harpias são criaturas representadas como aves de rapina com rosto de mulher e seios.

Representadas ora como mulheres sedutoras, ora como horríveis monstros, as Harpias traduzem as paixões obsessivas bem como o remorso que se segue a sua satisfação.

Procuravam sempre raptar o corpo dos mortos, para usufruir de seu amor. Por isso, aparecem sempre representadas nos túmulos, como se estivessem à espera do morto, sobretudo quando jovem, para arrebatá-lo.



MEDUSA

A Medusa era um monstro ctônico (designa ou refere-se aos deuses ou espíritos do mundo subterrâneo, por oposição às divindades olímpicas). Quem olhasse diretamente para ela era transformado em pedra.

Medusa teria sido originalmente uma bela donzela, "a aspiração ciumenta de muitos pretendentes", sacerdotisa do templo de Atena. Um dia ela teria cedido às investidas do "Senhor dos Mares", Poseidon, e deitado-se com ele no próprio templo da deusa Atena; a deusa então, enfurecida, transformou o belo cabelo da donzela em serpentes, e deixou seu rosto tão horrível de se contemplar que a mera visão dele transformaria todos que o olhassem em pedra.



HERMES (MERCÚRIO)

Deus da fertilidade, dos rebanhos, da magia, da divinação, das estradas e viagens, entre outros atributos.

Ao longo dos séculos seu mito foi extensamente ampliado, tornando-se o mensageiro dos deuses e patrono da ginástica, dos ladrões, dos diplomatas, dos comerciantes, da astronomia, da eloquência e de algumas formas de iniciação, além de ser o guia das almas dos mortos para o reino de Hades (deus do mundo inferior e dos mortos), apenas para citar-se algumas de suas funções mais conhecidas.



OCEÂNIDES (SEREIAS)

Personificações das fontes de água doce, incluindo os riachos, fontes e nuvens.

Eram as ninfas do grande oceano, as filhas de Oceano e Tétis.

Eram aproximadamente em número de quatro mil seres. Eram muitas vezes tímidas, mas outras vezes eram amantes passionais.

A maior parte do tempo as ninfas eram gentis com os mortais, mas muitas vezes puniam as pessoas que as maltratavam. Viviam por longo tempo, mas não eram consideradas imortais.



MITOLOGIA NÓRDICA



Mitologia nórdica, também chamada de mitologia germânica, mitologia viking ou mitologia escandinava, é o nome dado ao conjunto de religiões, crenças e lendas pré-cristãs dos povos escandinavos.



ODIN

Odin é considerado o deus principal da mitologia nórdica.

É o deus da sabedoria, da guerra e da morte. Também é considerado o Deus da magia, da poesia, da profecia, da vitória e da caça.

Odin é o criador da humanidade, detentor supremo do conhecimento, das fórmulas mágicas e das runas, invocado por ocasião das batalhas, durante os naufrágios e as doenças, na defesa contra o inimigo, e afinal em qualquer situação desesperadora.



THOR

Thor é o mais forte entre deuses e homens, é um deus de cabelos vermelhos e barba, de grande estatura, representando a força da natureza (trovão) no paganismo germânico, disparando relâmpagos com o seu poderoso martelo.

Thor adorava disputas de poder e era o principal campeão dos deuses contra seus inimigos, os gigantes de gelo. Os fazendeiros, que apreciavam sua honestidade simplória e repugnância contra o mal, veneravam Thor em vez de Odin, que era mais atraente para os que eram dotados de um espírito de ataque, ou que valorizavam a sabedoria.



LOKI

Deus do fogo, da trapaça e da travessura, também está ligado à magia e pode assumir formas de vários animais - exceto de aves - e de ambos os sexos.

É frequentemente considerado um símbolo da maldade, traiçoeiro, de pouca confiança; e, embora suas artimanhas geralmente causem problemas a curto prazo aos deuses, estes frequentemente se beneficiam, no fim, das travessuras de Loki.

Ele possui um grande senso de estratégia e usa suas habilidades para seus interesses, envolvendo intriga e mentiras complexas.

Sendo um misto de deus e gigante, sua relação com os outros deuses é conturbada.

É amigo de Thor.





MONSTROS E MITOS





CÉRBERO

Monstruoso cão de múltiplas cabeças e cobras ao redor do pescoço que guardava a entrada do Hades, o reino subterrâneo dos mortos, deixando as almas entrarem, mas jamais saírem e despedaçando os mortais que por lá se aventurassem.



CÍCLOPES

Os ciclopes eram, na mitologia grega, gigantes imortais com um só olho no meio da testa que trabalhavam com Hefesto como ferreiros, forjando os raios usados por Zeus.

Os ciclopes, como bons ferreiros, forjaram armas mágicas e poderosas para os irmãos: Zeus recebera raios e relâmpagos, Poseidon, um tridente capaz de provocar terríveis tempestades, e Hades, o Elmo do Terror, que lhe dava invisibilidade.

HYDRA DE LERNA

A Hidra tinha corpo de dragão e nove cabeças de serpente cujo hálito era venenoso e que podiam se regenerar.

A Hidra era tão venenosa que matava os homens apenas com o seu hálito; se alguém chegasse perto dela enquanto ela estava dormindo, apenas de cheirar o seu rastro a pessoa já morria em terrível tormento.

A Hidra foi derrotada por Hércules em seu segundo trabalho.





MINOTAURO

uma criatura imaginada com a cabeça de um touro sobre o corpo de um homem, que teria sido amaldiçoado pelos Deuses por sua aparência e suas ações violentas.



LOBISOMEM

Lobisomem ou licantropo é um ser lendário, com origem em tradições europeias, segundo as quais, um homem pode se transformar em lobo ou em algo semelhante a um lobo em noites de lua cheia, só voltando à forma humana ao amanhecer.



VAMPIRO

Lendas sobre seres sobrenaturais que se alimentam do sangue ou carne dos vivos têm sido encontradas em praticamente todas as culturas à volta do mundo desde há muitos séculos.

Hoje em dia associaríamos essas entidades a vampiros, mas na antiguidade esse termo não existia; o consumo de sangue e outras atividades semelhantes eram atribuídos a demônios ou espíritos comedores de carne e bebedores de sangue.



ZUMBIS OU MORTOS-VIVOS

Um zumbi é uma criatura fictícia que aparece nos livros e na cultura popular tipicamente como um morto reanimado ou um ser humano irracional. Histórias de zumbis têm origem no sistema de crenças espirituais do Vodou afro-caribenhos, que contam sobre pessoas controladas por um poderoso feiticeiro.

Por serem mortos vivos, sua aparência demonstra o efeito do tempo e da morte, possuindo a pele apodrecida e com roupas esfarrapadas, com um cheiro forte e horrível. Normalmente, perdem partes do corpo, como os dentes ou os dedos.



FOLCLORE BRASILEIRO





CURUPIRA

Ele é uma entidade das matas, um anão de cabelos compridos e vermelhos, cuja característica principal são os pés virados para trás.

O Curupira solta assovios agudos para assustar e confundir caçadores e lenhadores, além de criar ilusões, até que os malfeitores se percam ou enlouqueçam, no meio da mata.

Seus pés virados para trás servem para despistar os caçadores, que ao irem atrás das pegadas, vão na direção errada.



SACI

O Saci é menino de uma perna só, portador de uma carapuça sobre a cabeça que lhe concede poderes mágicos.

Considerado uma figura brincalhona, que se diverte com os animais e pessoas, fazendo pequenas travessuras que criam dificuldades domésticas, ou assustando viajantes noturnos com seus assobios - bastante agudos e impossíveis de serem localizados.

Assim é que faz tranças nos cabelos dos animais, depois de deixá-los cansados com correrias; faz as cozinheiras queimarem as comidas; ou aos viajantes se perderem nas estradas.

MULA SEM CABEÇA

Assombração de uma mulher que foi amaldiçoada por seus pecados, por ter se apaixonado por um padre católico. A maldição a transformou em uma criatura descrita como tendo a forma de um equino sem a cabeça, que vomita fogo, galopando pelo campo do entardecer de quinta-feira ao amanhecer de sexta-feira.





CHUPACABRA

É uma suposta criatura responsável por ataques sistemáticos a animais rurais em várias regiões da América Latina, incluindo Brasil. O nome da criatura deve-se à descoberta de várias cabras mortas com marcas de dentadas no pescoço e o seu sangue drenado.



ET DE VARGINHA

Extraterrestre que supostamente apareceu na cidade de Varginha (MG) em 1996.

Conforme as “testemunhas”, a criatura possui as seguintes características:

Cabeça grande e careca;
Olhos grandes, vermelhos e sem pupila.

Três pequenas saliências na cabeça parecidas com chifres, um no meio e dois ao lado.

Pele marrom ou castanho e escura, coberta por uma oleosidade brilhante

Três dedos nas mãos e pés grandes com dois dedos e sem unhas

Produzia um som parecido com zumbido de abelha



ESTÉTICA



BARROCA







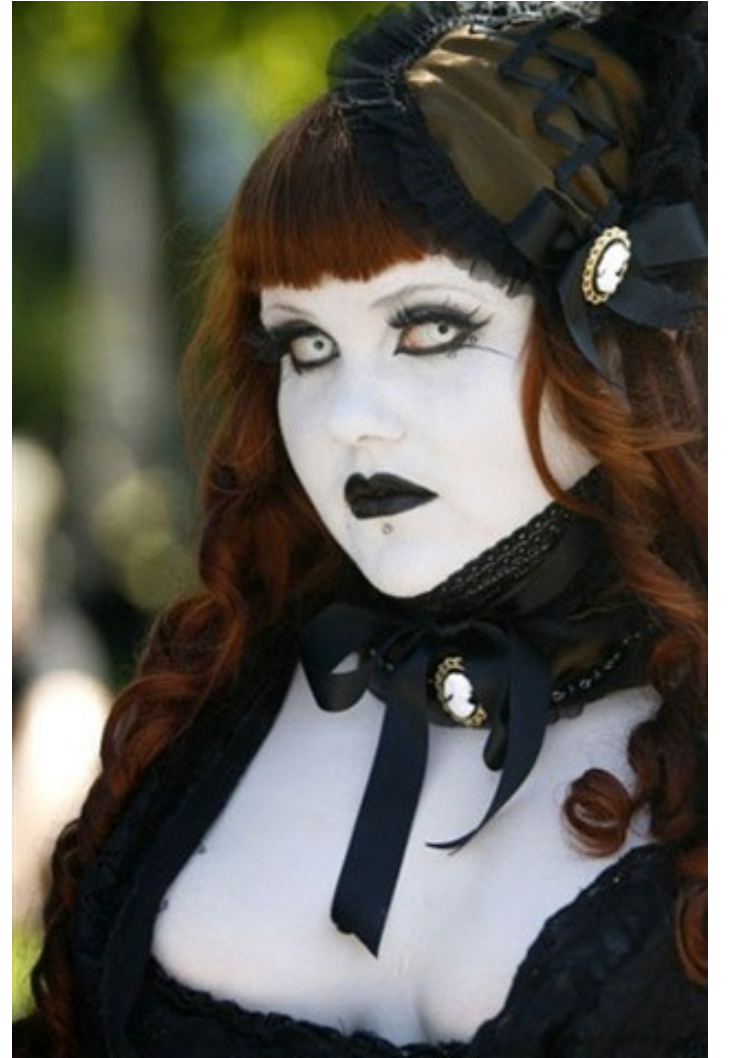




DARK E GÓTICO









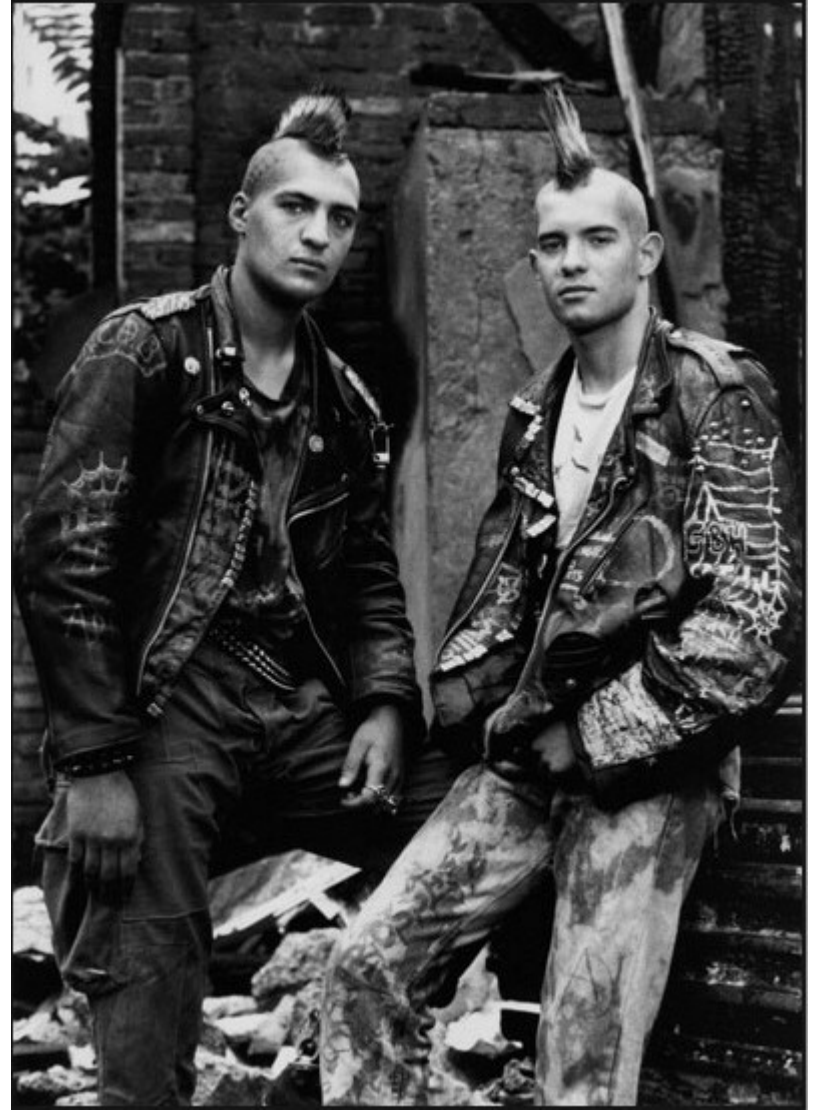


Lady Kim Lilit
Mestica Civil Fairy

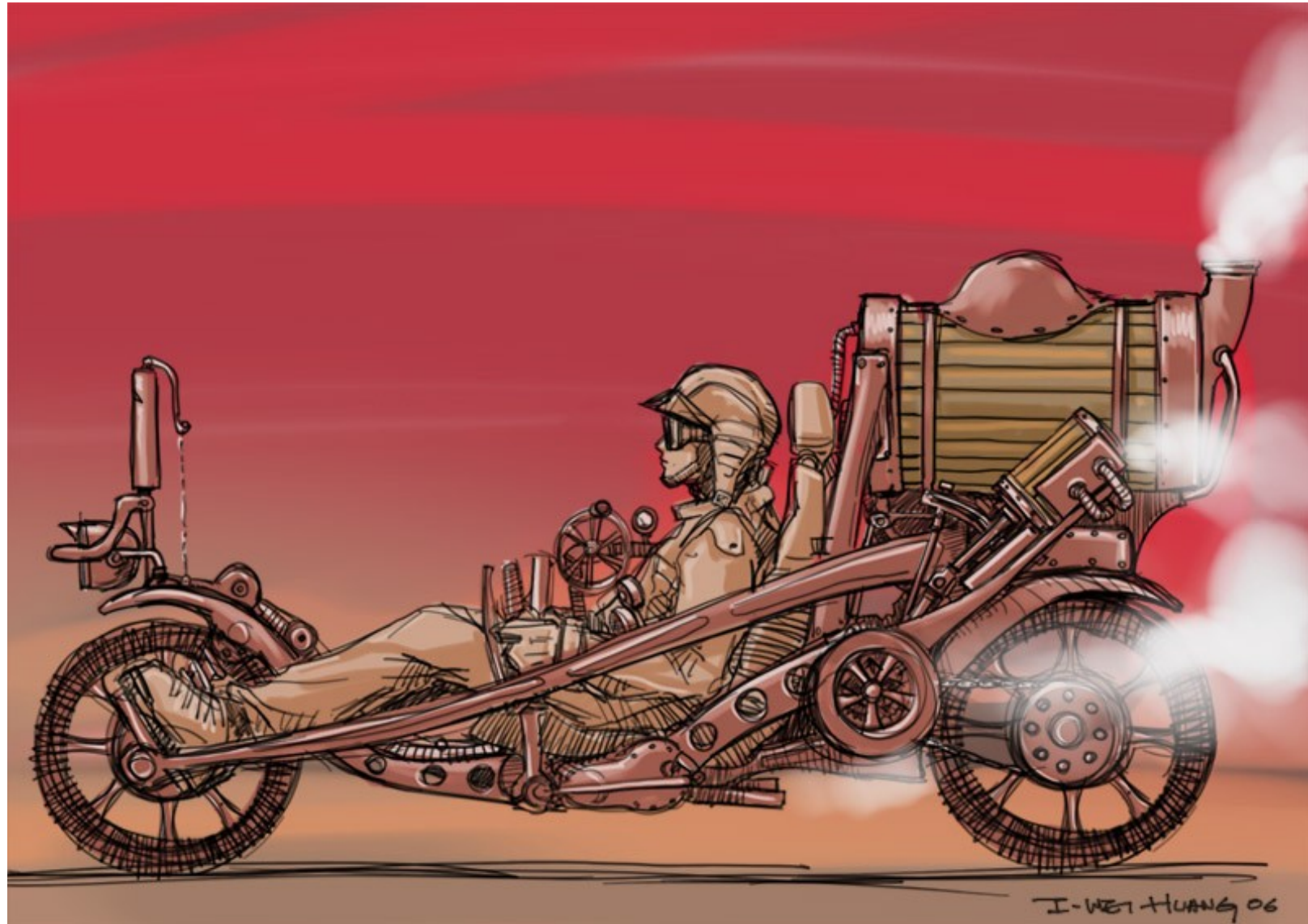
PUNK







STEAMPUNK E VERTENTES

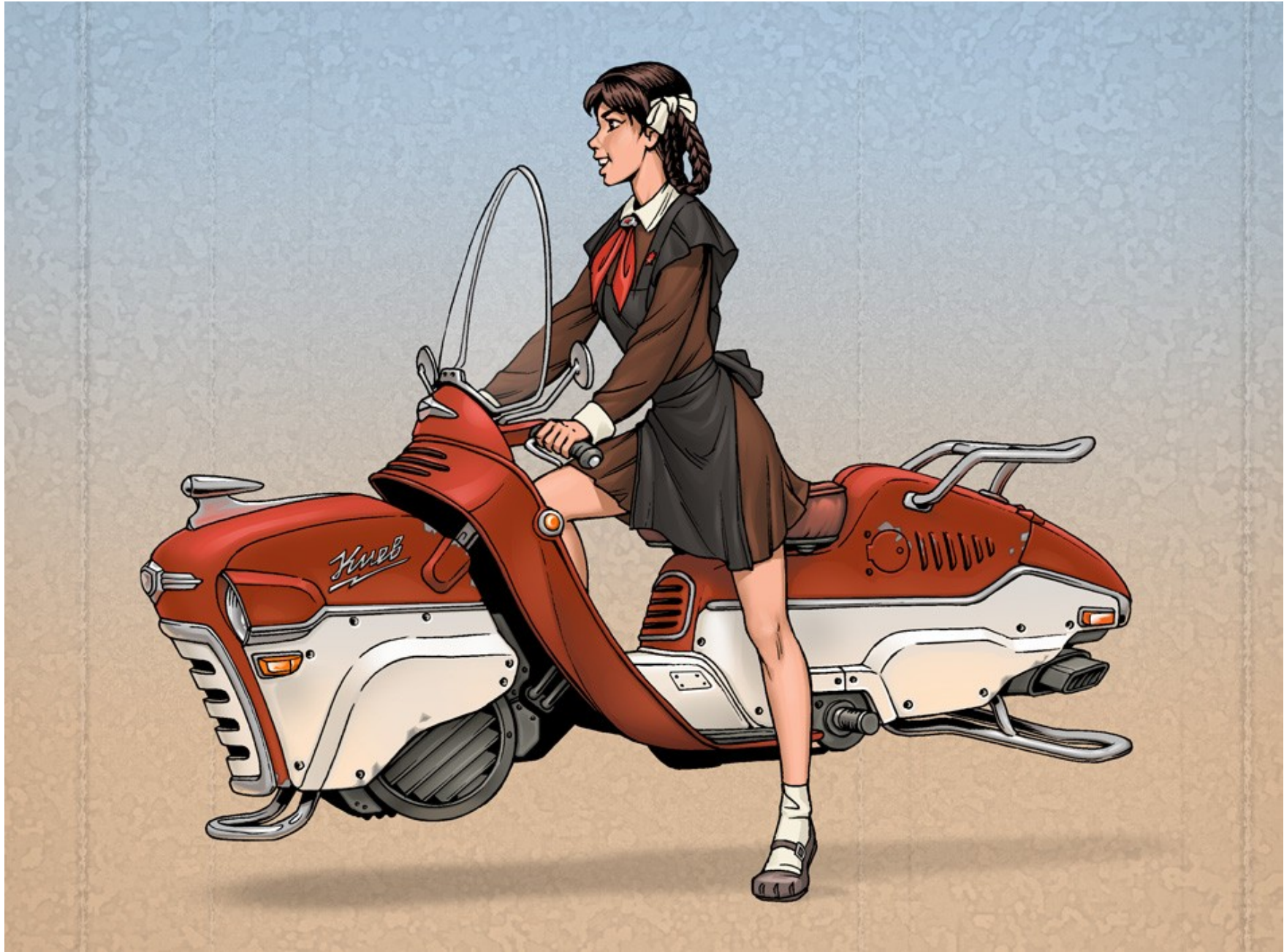






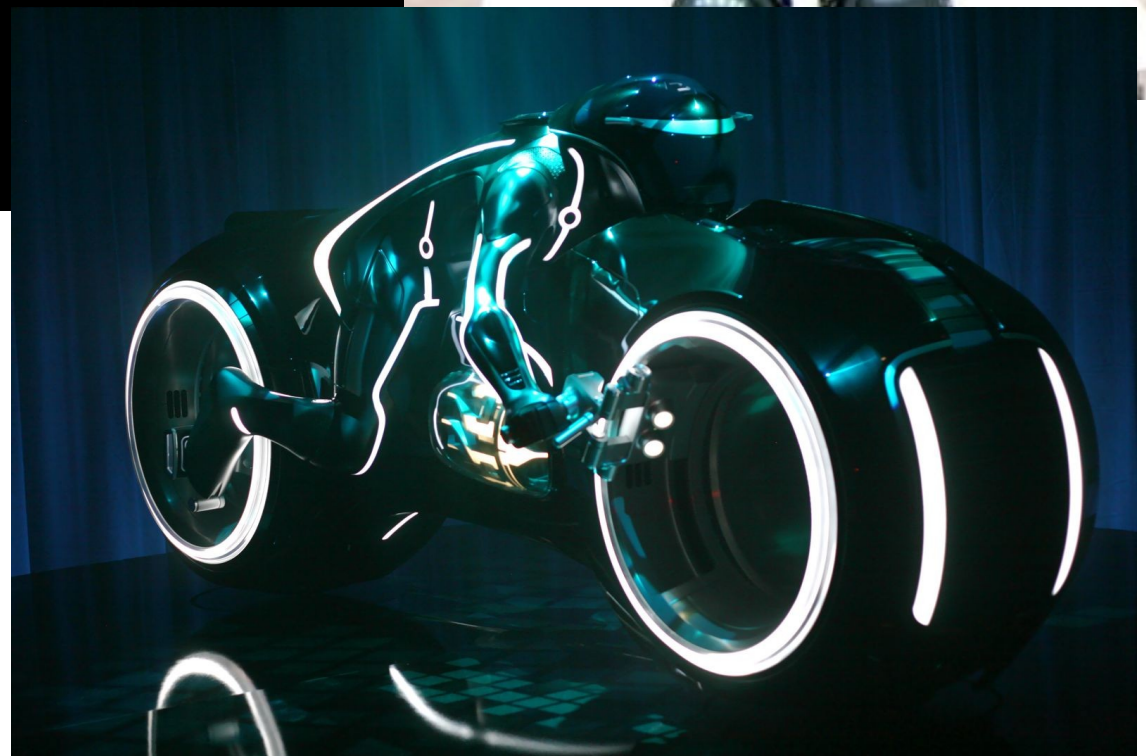






FUTURISTA









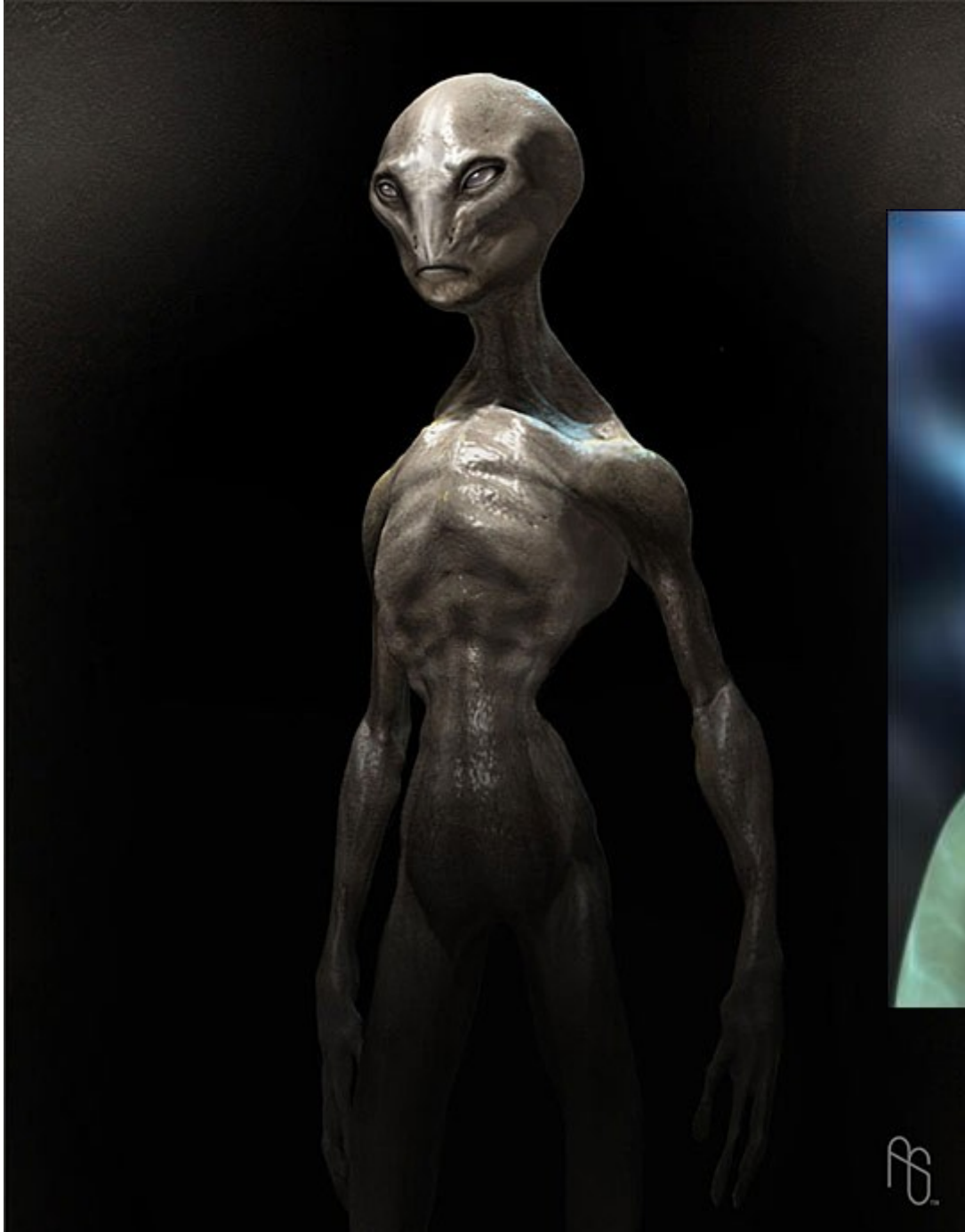


NASA/The Boeing Co NASA

ALIEN













VIKINGS















Yandy.com



ANIME E MANGÁ















FANTASIA









THE
LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING™

IN THEATERS DECEMBER 17TH

W i t c h k i n g



WWW.LORDOFTHERINGS.NET

KEYWORD: LORD OF THE RINGS

© MMIII NEW LINE PRODUCTIONS, INC. THE LORD OF THE RINGS, THE TWO TOWERS, AND THE CHARACTERS, EVENTS, ITEMS, AND PLACES THEREIN ARE TRADEMARKS OF THE SAUL ZAENTZ COMPANY D/B/A TOLKIEN ENTERPRISES UNDER LICENSE TO NEW LINE PRODUCTIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.





URBAN

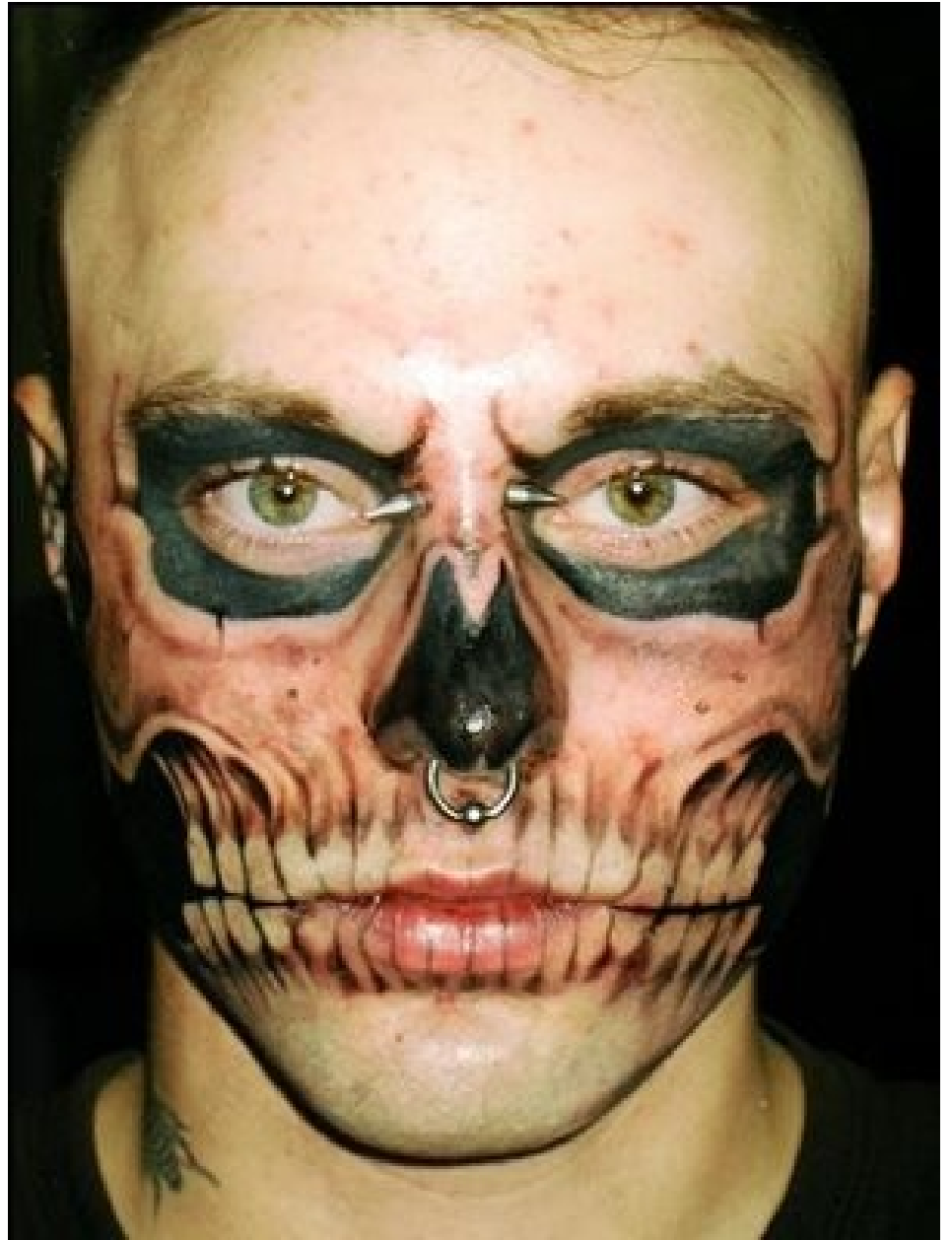




EA
www.skate.ea.com









GROTESCO











WAR















Super Heróis









