

A Nona Árvore: colaboração e transformação nas HQs Mitológicas da Revista Eletrônica Mitologia Aberta

Larissa Dias

Resumo: Este artigo apresentará a seção de HQs Mitológicas denominada “Nona Árvore” da Revista Eletrônica Mitologia Aberta, com o objetivo de fazer-se conhecer a importância da apresentação das histórias em quadrinhos ao leitor de mitologia, de uma forma colaborativa e gratuita em um espaço dedicado somente a elas e, para isso, apresentará os participantes desta seção e suas HQs desde o início da revista, mostrando o processo evolutivo da mesma e seu potencial colaborativo e criativo.
Palavras-chave: HQs, Mitologia, Transformação, Colaboração.

**The Ninth Tree: collaboration and transformation
in the Mythological Comics of the Revista Eletrônica Mitologia Aberta**

Abstract: This article will present the Mythological Comics section called “Ninth Tree” of the Revista Eletrônica Mitologia Aberta, in order to make known the importance of presenting Comics to the mitology reader, in a collaborative and free way in a space dedicated only to them and, for this, it will present the participants of this section and their comics since the beginning of the magazine, showing its evolutionary

Larissa Dias é natural da cidade de São Paulo, psicoterapeuta, orientadora profissional e socióloga, editora e idealizadora da Revista Eletrônica Mitologia Aberta e autora dos livros “O Sopro de Vênus: contos eróticos-mitológicos” e “A Música do Universo: uma jornada mítica, musical e psicológica”. E-mail: larissa@larissadiaspsi.com.br

process and its collaborative and creative potential.

Keywords: Comics, Mythology, Transformation, Collaboration.

Introdução

Existem muitos tipos de ciência, mas a Mitologia é o tipo de ciência viva, pois embora ela trabalhe com um conteúdo do passado, sua influência sempre traz algo de transformador para o futuro.

Segundo Larsen (2001), isso ocorre porque o nosso padrão psíquico precisa de um componente estrutural, como assim são as histórias míticas, e de um componente de flexibilidade, que pode ser essa capacidade que temos de navegar nas estruturas criadas e integrar a elas parte de novos conteúdos.

Assim como na mitologia, as histórias em quadrinhos também atuam com o que é chamado de Jornada do Herói, um termo utilizado por Joseph Campbell no seu livro “O Herói de Mil Faces” para explicar a estrutura mítica existente nas histórias de deuses e heróis do mundo todo. Segundo Campbell (2007), essa estrutura se divide em doze partes, sendo uma das partes iniciais “O Chamado”, que se trata de um motivo com o qual o herói se depara e é por meio dele que ele começa a sua jornada.

Usando esta analogia, é possível explicar o caminho percorrido para que a Revista Mitologia Aberta pudesse ser criada e conseqüentemente, para que a seção das HQs Mitológicas pudesse existir.

O imaginário da criação

Conforme Vogler (2015) um chamado sempre ocorre quando menos esperamos e o chamado para criar a Revista Eletrônica Mitologia Aberta aconteceu de forma muito inesperada.

Em dezembro de 2020 (há exato um ano atrás), eu estava sentada no meu escritório e recebi uma mensagem do querido amigo Gazy Andraus, com a divulgação da revista *Imaginário!* nº 19, para a qual ele tinha feito uma belíssima capa. Começando a ler a revista, no mesmo momento, percebi que ela e todo seu campo do “imaginário” conectava-se ao meu imaginário pessoal e essa bela ponte, feita sem querer pelo Gazy, transformaria minha vida dali em diante!

Olhando para uma revista eletrônica que trazia a temática dos quadrinhos e que valorizava, assim, essa incrível arte e ainda de distribuição gratuita, pensei: “e se eu criasse uma revista eletrônica de mitologia de distribuição gratuita e completamente colaborativa?”

Mas segundo Campbell (2007), como toda jornada do herói, nunca o chamado vem sem uma recusa e deste modo, a primeira coisa que pensei foi: “não, isso não é possível!”. Mas ao tornar a olhar para a capa da revista, vi a representação de um homem que se joga no espaço sideral, sem medo, porque sabe que ele é feito da mesma matéria que compõe aquele espaço e que por isso, eles são apenas um. Junto a isso, tive a recordação do que a mitologia era capaz de representar para as jornadas pessoais do ser humano e isso foi o combustível necessário para dar andamento a esta história.

A mitologia sempre foi a paixão de quem vos escreve e foi através dela que foi possível a minha descoberta como ser humano e como profissional e por isso, sempre vi na mitologia uma ferramenta estrutural e mágica, capaz de nos fazer caminhar com segurança pela vida. Não apenas eu, mas Freud, Jung, Von Franz, Campbell e outros tantos nomes importantes das artes de transformar o mundo viram esse mesmo potencial em suas épocas e trabalhos específicos.

Embora a ideia parecesse maluca porque eu já tinha dois empregos (com a revista, agora são 3!), já havia acontecido aqueles fortes impulsos do destino que não te deixam desistir por nada, que segundo Vogler (2015), são a força motriz do chamado à aventura da jornada do herói. Então, o passo seguinte foi começar a convidar pessoas para tornar o projeto real. O que veio em mente foi que, quando eu falasse que era uma revista completamente colaborativa, ou seja, sem recursos materiais vinculados, as pessoas não aceitariam contribuir, mas esse foi um feliz engano, pois ao convidar inúmeras pessoas, todas aceitaram participar e quem não podia, sempre indicava alguém. Assim, no dia 1º de fevereiro de 2021, com menos de um mês de preparo, saía o Volume I da Revista Eletrônica Mitologia Aberta, com colaboradores fixos e duas edições quase prontas, além de vários interessados em participar deste trabalho. Depois disso, a jornada do herói foi se completando e ao passar pelo “umbral”, o projeto não poderia mais voltar atrás.

Quando as seções para a revista foram pensadas, o que pareceu foi que elas já estavam prontas em algum lugar, esperando apenas que alguém as organizasse. E assim, nasceram as seções da revista, descritas abaixo para que o leitor da Imaginário! conheça como funciona a dinâmica desta publicação:

- Ilustres Ilustradores: uma seção para divulgar os ilustradores que colaborariam para ilustrar a capa ou os artigos da revista. Para a primeira edição foi chamado um amigo ilustrador de HQs, o Andrés Bertachini, que já havia feito dois projetos literários comigo e que envolviam ilustrações mitológicas. Ele nos apresentou com um belo “Odin”, com uma força simbólica do deus nórdico chamado de “Pai de Todos”, aquela força que mostra que com os sacrifícios corretos sendo feitos, não tem como algo dar errado. Além dele, outros quadrinistas já ilustraram a capa da revista, como foi o caso de Guilherme Silveira, que enviou uma bela Hécate, a deusa poderosa das sombras e da magia, para a segunda edição e Maykon Moreno, que criou uma feroz Quimera para a capa da sétima edição;

- Artigos: artigos com temáticas da mitologia que poderiam ser escritos por qualquer apaixonado pelo tema, contanto que os mesmos respeitassem as regras de proteção de dados e citações conforme os parâmetros legais;

- Vitrola de Orfeu: uma seção onde trabalhos musicais relacionados à mitologia seriam expostos através de resenhas feitas por fãs ou pelos próprios artistas. Logo que a seção foi criada, houve um golpe de sorte que fez com que a revista tivesse um colaborador fixo, o Luis Ribeiro da produtora da Hell Yeah Music!

- Biblioteca de Thoth: resenhas para a apresentação de livros de mitologia, que poderiam ser livros de referência, ou lançamentos de livros com a temática mitológica de escritores brasileiros;

- Arquivos de Loki: uma seção que falaria sobre obras de ficção que envolvessem a mitologia, como séries, filmes, jogos etc.;

- Histórias da Vó Tiana: um lugar onde seriam trazidas histórias da mitologia familiar, aquelas contadas pelos nossos avós e que fazem parte do nosso imaginário, do início ao fim da vida. Para essa seção também houve a feliz oportunidade de ter um colaborador fixo, o escritor e astrólogo Luiz Júnior;

- Academia de Quíron: um lugar para expor cursos, palestras e eventos com a temática mitológica, sem nenhum tipo de cobrança monetária dos participantes;

- Panteão de Colaboradores: espaço de apresentação e divulgação de todos os colaboradores da revista.

No volume I ainda não havia sido criada a sessão da Nona Árvore, pois essa foi uma brilhante ideia que o Gazy Andraus teve e nos contou após ver a primeira edição da “Nossa Revista”.

Assim, a partir do volume II, a sessão da Nona Árvore começou a existir:

- Nona Árvore: seção para apresentação de histórias em quadrinhos mitológicas, em trechos ou de forma integral.

E foi deste modo que iniciou a história da Nona Árvore na nossa revista de livres pensadores mitológicos!

As HQs mitológicas nas edições

Falando sobre o desenvolvimento do adulto, Oliveira (2009) nos traz que existe pouca exploração no que tange a psicologia deste tipo de desenvolvimento especificamente, pois alguns autores acreditam que nesta fase ocorre uma certa estabilidade e até mesmo ausência de movimento.

Pensando por este lado, podemos entender que a fase adulta é estática, mas isso não é bem verdade. Ocorre que formamos algumas bases internas e, a partir destas bases, podemos construir os nossos “edifícios”.

Aqui cabe um parêntese para falar das HQs poético-filosóficas, uma vez que elas fazem parte de uma mudança na forma de olhar para que a seção pudesse ser criada.

NETO (2013, p.17), traz que “o ser humano é construído de polaridades contraditórias que exigem dele um esforço de síntese: racional e irracional, consciente e inconsciente, utópico e histórico, material e espiritual, *sapiens* e *demens*...”

As HQs poético filosóficas são capazes de trazer este exato contexto, uma necessidade de sintetizar internamente aquilo que não parece caber. Neste caso, o que parecia inicialmente não caber nas limitações da minha própria mente há poucos anos atrás era exatamente os quadrinhos em uma publicação feita para adultos.

Ao conhecer como a imagem e os textos de conteúdos simbólicos e filosóficos puderam trazer uma riqueza imensa para a narrativa, foi possível perceber como seria realmente valioso se essa forma de arte pudesse trazer mais da mitologia para o público da revista.

Depois deste momento de percepção, ocorreu o momento da criação conceitual. Desde o primeiro pensamento, a questão da Nona Arte sempre esteve muito em evidência, mas esse não era um bom nome até que um amigo, Dante Salgado, sugeriu a imagem das árvores cósmicas. A ideia me pareceu tão boa, pois as árvores eram a matéria-prima de onde saía o papel para a produção das HQs, além de toda mitologia ter uma árvore assim, conforme Willis (2007). Aquele parecia mesmo mais um galho necessário para que a mitologia pudesse ser revelada e divulgada, atingindo outro tipo de público agora.

A Nona Árvore – Por Bertho Horn

Bertho Horn é um artista muito talentoso e capaz de dar vida às nossas ideias de uma forma extremamente inteligente. Suas HQs trazem um aspecto sombrio e profundo que mostra as nuances da alma humana, com seus sentimentos e ações, de uma forma quase que ritualizada, pois são especialmente envolventes.

Por este motivo, logo que a ideia da Nona Árvore surgiu, ele foi convidado a criar uma arte que mostrasse em uma única página a criação da seção. Ele conseguiu trazer justamente o espírito de junção da Nona Arte com a Árvore Cósmica, Yggdrasil. E por amar a Nona Arte, conseguiu trazer sentimento e espírito para a imagem, como se ela fosse uma musa mitológica sedutoramente aconchegante, assim como a perfeita junção de imagens e textos que existe em uma HQ deve ser ao olhar dos leitores que procuram nela um momento de acalento, distração, diversão, aprendizado, conhecimento e capacidade de lidar com o mal do mundo.



A Nona Árvore – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. II, p. 73

Muito é em Vão – Por Guilherme Silveira

Guilherme Silveira é um artista destes que consegue ser multi em muitas coisas! Professor na IFPR de Londrina, é quadrista, artista visual e compositor, produzindo em diversas frentes, atuando a partir da experimentação e da materialidade. Durante a pandemia, Guilherme desenvolveu alguns trabalhos para dar voz a uma população aflita com o descaso que o atual governo demonstrou com a pandemia de Covid-19 e assim, como em outros trabalhos, dava voz aos aspectos sociais para a transformação da realidade da qual pertence, pois essas eram as armas dele, as armas do artista.

Na Revista Mitologia Aberta, volume III, ele trouxe o quadrinho “Muito é em Vão”, trazendo uma metáfora interessante sobre o mito de Prometeu. Prometeu foi um titã que roubou o fogo dos deuses e o trouxe para a humanidade, pagando um alto preço por isso, tendo seu fígado comido por uma águia durante o dia e durante a noite, ele se refazia só para ser devorado novamente (WILLIS, 2007).

No quadrinho, ele traz a nossa condição demasiada humana, do homem que, quando diante da grandeza do “fogo”, acaba desperdiçando sua maior capacidade e assim, desperdiça também todos os sacrifícios que fez para obtê-lo.

seu mundo, uma vez que nosso público-alvo são os apaixonados pelos mitos.

O interessante de conseguir apresentar uma história completa, mesmo que em poucas páginas, era justamente trazer ao leitor o início de uma familiaridade com o trabalho dos artistas das HQs e, ao mesmo tempo, mostrar que o leitor poderia ser protagonista e escritor da sua própria história.

A NONA ÁRVORE



A Jornada do Herói Quadrinista – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. IV, p. 81

No volume V da Revista Mitologia Aberta foi que comecei de fato a procurar por artistas que estavam com seus trabalhos em plena divulgação ou por estarem em fase de lançamento, relançamento ou em arrecadação de verba nos programas de financiamento coletivo. Quando iniciou-se o processo de busca por este tipo de projeto, foi possível perceber que essa seria uma forma interessante de auxiliar os artistas que tinham trabalhos mitológicos e que precisavam de ajuda na sua divulgação inicial.

E foi assim que encontramos o trabalho do Fábio e então foi que conhecemos também seu vastíssimo projeto de valorização dos saberes ancestrais, da natureza e da mitologia dos povos indígenas.

Recebemos as páginas de “Ancestrais da Terra” e elas inclusive se encaixavam com a árvore, símbolo da nossa seção. Poder divulgar um trabalho mitológico, no momento do seu financiamento foi uma experiência muito satisfatória para a Revista Mitologia Aberta, pois assim ela cumpria de fato sua missão de divulgar os artistas que atuavam com ela e, claro, a mitologia.

De modo geral, a HQ “Ancestrais da Terra” é uma jornada transformacional, pautada na ancestralidade do povo brasileiro e lê-la era navegar por águas desconhecidas em um barco completamente novo, cujo remo dependia de uma rede de relações: não éramos somente nós que remávamos, mas todos os deuses e deusas do panteão indígena brasileiro durante a sua leitura!

Deste modo, a transformação que ocorria na revista, levava no mesmo barco seus participantes e leitores.

A NONA ÁRVORE



Ancestrais da Terra – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. V, p. 86

Artemísia – Por Francélia Pereira

Tivemos uma interessante surpresa no volume VI da Revista Mitologia Aberta, pois sabíamos da pouca representatividade feminina no mundo das HQs, segundo alguns artigos que já tinha lido sobre o tema, ainda mais em um nicho específico de HQs Mitológicas como era o nosso foco. Porém, encontramos o trabalho da Francélia Pereira sendo divulgado naquele exato momento.

Ela trouxe até nós a história de Artemísia, uma guerreira que percorria a jornada da heroína do feminino, como a própria autora percorria sua jornada, divulgando seu trabalho artístico incrível.

Essa HQ passa por diversas mitologias e, trazendo o simbolismo diversificado, trazia até os leitores essa mistura mitológica, que já era própria da nossa revista, de um modo integrado com o propósito da seção.

Outro ponto interessante foi a possibilidade de abrirmos mais espaço para a divulgação de outros trabalhos da autora, de modo

que os leitores pudessem aumentar seu leque de oportunidades diante do mundo novo e sedutor da Nona Árvore.

A NONA ÁRVORE



Artemisia – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. VI, p. 60

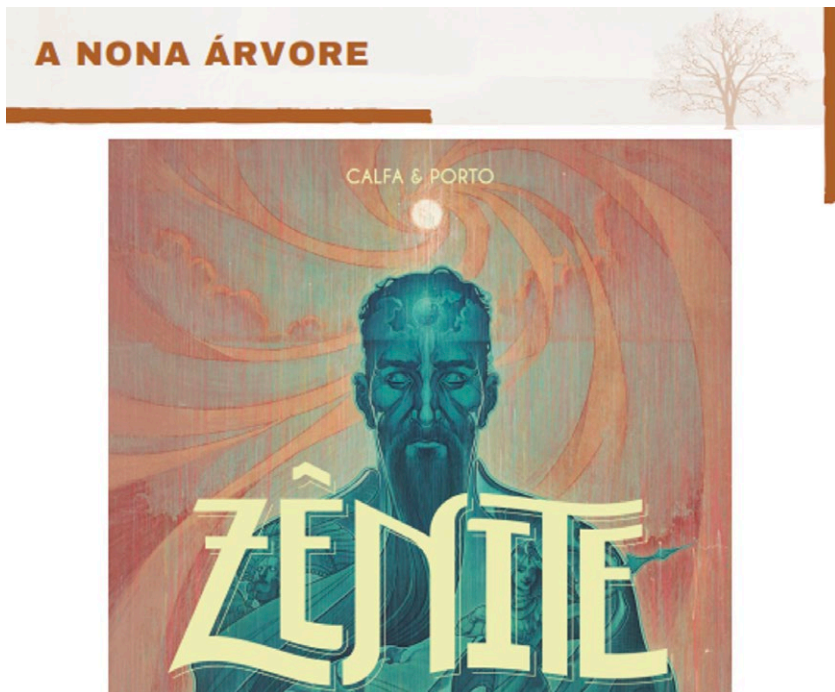
Zênite – Por Gabriel Calfa e Diego Porto

Para o volume VII da Revista Mitologia Aberta, surgiu a inquietante HQ Zênite, que trazia algo muito interessante: uma mistura de um poema profundo e penetrante de Gabriel Calfa em junção com uma arte assustadoramente bela de Diego Porto. Percebemos que encontramos um grande tesouro para apresentar aos leitores quando vimos como os caminhos destes dois se

encontraram nesta HQ, que era significativamente “exposta”, assim como os sentimentos que ela causa no leitor.

Gabriel Calfa tem outro trabalho mitológico, uma HQ chamada “Kairós”, que aborda uma jornada pelos labirintos interiores, onde a heroína precisa lidar com seu monstro que ora parece inimigo, ora parece aliado, ora se mostra como sua única defesa. Ali, a profundidade dos sentimentos expostos apareceu novamente em uma jornada mitológica, guiada por um lindo dragão que ajuda a personagem a descobrir os segredos da sua própria vida.

Com a Zênite sendo publicada na revista, foi possível perceber como era interessante buscar, pois sempre aparecia algo novo e inusitado para a próxima edição e isso demonstra que o processo transformacional se estendia mais ainda nos galhos da Nona Árvore.



Zênite – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. VII, p. 75

Tengu – Por Lucas Pereira

No volume VIII da *Revista Mitologia Aberta*, descobrimos uma das mitologias que tinha aparecido pouquíssimo nas edições anteriores: a mitologia japonesa. Encontramos a HQ “Tengu” de Lucas Pereira e, ao adquirir seus 3 volumes, conforme íamos lendo, a cada página percebíamos como os seres mitológicos estavam tão bem representados, além da base mitológica sobre a formação do universo e o senso de honra existentes. Uma curiosidade é que no volume III da Tengu, não havia texto na HQ, apenas imagens, mas isso não tirava nada do claro significado que ela trazia, muito pelo contrário, parecia que ela fazia com que os leitores pudessem se conectar mais ainda com as lições daquela jornada heroica cheia de altos e baixos.

Quando Lucas foi convidado e aceitou, ficamos felizes porque havíamos conseguido trazer uma mitologia pouco trabalhada na revista até então, com a esperança de estimular que estas mitologias, menos comuns do que a grega, a romana e a egípcia, por exemplo, pudessem ser apresentadas na seção da Nona Árvore, trazendo um caminho de transformação diversificado e inteligente.



Tengu – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. VIII, p. 60

Nesta mesma edição foi possível publicar outra HQ, desta vez da quadrinista Roberta Cirne.

A Lenda do Palhaço no Coqueiro – Por Roberta Cirne

A quadrinista Roberta Cirne sempre atuou com a mitologia nacional por meio das lendas do folclore brasileiro, tendo já trabalhado também com a mitologia dos orixás. Inclusive, ela criou um Tarô do Folclore com suas artes e foi através dele que conhecemos seu trabalho, embora seu projeto mais premiado tenha sido a revista “Sombras do Recife”, que traz o universo fantástico, principalmente as assombrações, do Nordeste brasileiro em lendas, mitos e personagens do folclore.

O público da revista já estava acostumado com lendas assustadoras porque na revista existe a seção intitulada “Histórias da Vó Tiana”, que sempre traz histórias interessantes, recolhidas pelo colaborador Luiz Júnior. Deste modo, esta HQ veio para, literalmente, ilustrar a seção das histórias da mitologia nacional, provando que os galhos da Nona Árvore não somente crescem através das seções da revista, mas também cruzando mitologias de um e de outro lado do mundo de modo que assim os leitores possam aproveitar todo o conteúdo que a mitologia tem a oferecer.

A NONA ÁRVORE



O Palhaço do Coqueiro – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. VIII, p. 66

Conclusão

Ao fazer esse trabalho de apresentar todas as HQs que neste um ano já passaram pela nossa revista, foi possível recordar cada momento, cada convite feito e como as pessoas reagem: “Nossa, uma revista de mitologia?”; “Uma seção de HQs Mitológicas, sé-

rio?"; "Gente, quero muito participar!". Isso fazia lembrar o deslumbramento que eu mesma tive ao ler pela primeira vez os quadrinhos poético-filosóficos e que foram as HQs do Edgar Franco (Ciberpajé) que, inclusive, fizeram a ponte para que eu conhecesse o trabalho do Gazy Andraus. O trabalho destes dois pioneiros, os "Irmãos Siameses" como eles se chamaram em uma das HQs que fizeram em conjunto, trouxe a nós uma inovadora forma de fazer HQ e de sentir e pensar a nona arte.

A Revista nunca teve a pretensão de ser pioneira em nada, mas acabou sendo em muitas coisas, principalmente em promover essa junção de um coletivo que estava sedento de conhecimento mitológico, mas que não tinha um lugar para acontecer. A revista foi e é esse lugar, onde cada um pode dar sua contribuição ao campo do conhecimento e de forma abrangente, apaixonada, respeitosa e colaborativa, seja na área da escrita, da música, das histórias, das ilustrações, das histórias em quadrinhos, das resenhas cinematográficas ou literárias para divulgar a mitologia e os profissionais que atuam com ela.

Como a mitologia é essa ciência viva, aquela que acontece enquanto a vida também acontece, podemos concluir que foi através das teias das Moiras, as deusas do destino da mitologia grega, que todos esses fios se cruzaram, assim como os galhos e as raízes da Nona Árvore se uniram a outras raízes criando assim uma floresta de possibilidades transformacionais para muita gente.

Por fim, deixo meus mais sinceros agradecimentos ao Gazy Andraus, a todos os participantes da Nona Árvore citados aqui, assim como aos participantes da revista (que neste momento já passam de sessenta pessoas) e, claro, à revista Imaginário! por

inspirar a Revista Eletrônica Mitologia Aberta, ao alcance de todos, de existir!

Bibliografia

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

LARSEN, S. *Imaginação Mítica: a busca de significado através da mitologia pessoal*. Tradução de Waltersin Dutra. Rio de Janeiro: Campus, 1991.

NETO, E. S. *Os quadrinhos poéticos-filosóficos de Gazy Andraus: 25 anos de quadrinhos e fanzinatos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

OLIVEIRA, M. K., *Cultura e Psicologia: questões sobre o desenvolvimento do adulto*. São Paulo: Hucitec Editora, 2009.

VOGLER, C. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. São Paulo: Aleph, 2015.

WILLIS, R. *Mitologias: deuses, heróis, xamãs nas tradições e lendas de todo mundo*. São Paulo: Publifolha, 2007.

Site da Revista Eletrônica Mitologia Aberta, onde poderão ser encontradas todas as edições, disponíveis para baixar em PDF gratuitamente:

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