



Projeto Xaoz

Liber Pop!

Autor:
Gabriel de Figueiredo da Costa

COSTA, G. F.; 2019.

Liber Pop! - 1ª edição. Rio de Janeiro: Projeto Xaoz.

Bibliografia

ISBN: **em tramitação**

1. Metafísica - Brasil. Liber Pop!

Análise de Obras Pop

A cultura Pop certamente influencia e é influenciada pelas correntes espirituais, filosóficas, mágicas e esotéricas com maior visibilidade nas sociedades a cada época. Todo grimório mágico bebe da cultura popular, abordando assuntos diretamente relacionados à magia folclórica (aquela realizada pelo povo e que já faz parte da cultura popular) ou relacionados à magia escolástica (aquela realizada pelos magistas em ordens fechadas ou grupos formais) que acaba sendo indiretamente influenciada pela cultura popular e pelo contexto do local e da época.

Algumas obras de cultura popular, por sua vez, tratam de forma mais explícitas sobre questões mágicas e espirituais. Estas obras podem dar uma roupagem diferenciada e atualizada às questões tratadas, ou podem trazer uma abordagem mais leve e mais adequada ao consumo de massa sobre tais aspectos.

Sendo assim, este livro tem como objetivo analisar algumas obras da cultura Pop que têm sinergias com correntes mágicas e conceitos espirituais, traçando paralelos e investigando a fundo as vertentes usadas como base para sua construção, bem como os arquétipos abordados.

Sumário

1. H.P. Lovecraft	6
Necronomicon	6
À procura de Kadath	7
Nas Montanhas da Loucura	7
O Chamado de Cthulhu	8
A Cor que Caiu do Espaço	9
Starcraft, Alien, Predador, Halo	9
A Coisa	10
O Segredo do Abismo e Guerra dos Mundos	10
Outras referências	11
2. J.R.R. Tolkien	13
Os Valar	14
Os Maiar	17
As Raças	18
3. FullMetal Alchemist	21
Alquimia	21
A Lei da Conservação	22
Solve et Coagula	23
Círculos de Magia	23

Homúnculos	24
Golem	26
Quimeras	26
A Porta	27
4. Avatar	30
As Tartarugas-Leão e a Origem da Vida	30
Elementos	31
Yin, Yang, Equilíbrio	33
Yggdrasil e Prometeu	34
Chakras	35
Os Planos Sutis	36
Magia para Influenciar Pessoas	38
A Biblioteca de Alexandria e a Torre de Babel	39
O Confronto com a Sombra e a Conexão com o Akasha	40
O Eu Superior	41
Ressurreição	42
5. Hora de Aventura	44
O Apocalipse	44
Cometas Catalisadores	45
Os Universos e os Planos	46

Os 4 Elementos	47
Baixa Magia	48
Alta Magia	48
TecnoMagia	49
Os vampiros	50
Reencarnações	51
O Caos	52
14. Referências	53

1. H.P. Lovecraft

Howard Phillips Lovecraft viveu de 1890 a 1937, e foi o precursor do gênero literário de terror cósmico, sendo referenciado até os dias atuais em diversas outras obras e apontado como o mais influente escritor nesta área.

Há indícios de que os personagens e entidades citados em seus livros, assim como os elementos locais e relíquias importantes descritos em suas obras, seriam adaptados de elementos reais com os quais Lovecraft teria entrado em contato em suas participações nos círculos da Golden Dawn. Segundo Kenneth Grant, Crowley teria, em seus diários, descrito Lovecraft como um participante dos cultos que era covarde a ponto de não suportar o vislumbre do abismo, e como alguém que não conseguiu atravessar o véu e aceitar o outro lado. *Após entrar em contato com algumas entidades poderosas do Cosmos, Lovecraft teria recuado, com medo, desistindo de participar dos cultos e transformando-as em personagens das suas obras.*

Vários elementos Lovecraftianos são utilizados em práticas de magia, principalmente da Magia do Caos ou Pop Magick, devido ao seu sucesso em explicar e personificar aspectos com os quais se entra em contato nestes sistemas. Estes aspectos são, primordialmente, relacionados aos caminhos “de mão esquerda” ou “escuras”, onde obtém-se grande quantidade de conhecimentos profundos e valiosos, porém cujo alto fluxo de energia corre o risco de levar seus praticantes à loucura, caso não haja a preparação necessária.

Necronomicon

Um dos principais elementos citados nas obras de Lovecraft é o Necronomicon, um livro que teria sido escrito por Abdul Alhazred, um poeta árabe que teria ficado louco ao entrar em contato com essas

divindades. Em árabe, o nome do livro é Al Azif, que por sua vez seria o nome dado ao barulho que os insetos fazem durante a noite, em alusão aos sussurros emitidos pelas entidades cósmicas aos humanos em sonhos. Ao longo de suas obras, os personagens de Lovecraft fazem associações entre as situações vividas e elementos que teriam lido no Necronomicon, o que faz deste livro fictício um elemento de coesão no universo Lovecraftiano.

À procura de Kadath

Em sua obra À procura de Kadath, Lovecraft descreve uma viagem pelo plano astral. Em um sonho lúcido, o personagem vê o planeta Terra por trás dos véus do plano físico, e também vai até a Lua, passando por lugares que teriam sido descritos no Necronomicon. O objetivo do personagem principal, em sua jornada, é chegar à cidade dourada de Kadath, que pode corresponder à Israel Celeste, Shambala ou Eldorado, lugares de perfeição descritos em diversas correntes mágicas.

O principal inimigo nesta viagem é Nyarlathotep, o Caos Rastejante, uma entidade que aguarda na escuridão e ameaça não permitir que o viajante Astral retorne em segurança. Em uma célebre frase, o Caos Rastejante pergunta ao protagonista: “Eu faço parte do seu sonho, ou você faz parte do meu?”, analogamente ao primeiro princípio Hermético: “O Todo é Mente”.

Nas Montanhas da Loucura

Em Nas Montanhas da Loucura, uma expedição científica vai até a Antártica e descobre coisas importantes sobre o surgimento da vida na Terra, que desafiam os conceitos científicos vigentes. Os primeiros habitantes da Terra teriam sido uma raça de alienígenas com formas semelhantes a anêmonas e dotados de asas, chamados de Antigos.

Os Antigos construíram seu império onde hoje é a Antártica, e para isto criaram seres-vivos chamados Shoggoth, que possuíam capacidade de se metamorfosear em várias formas e auxiliar nas obras. Paralelamente, os Antigos teriam criado formas unicelulares de vida, que evoluíram até os animais que temos hoje. Os Antigos teriam, então, sucumbido à sua própria criação, os Shoggoth, que saíram de controle, após terem sido enfraquecidos devido a combates contra outra raça, composta por gigantes alados com faces similares a polvos.

O Chamado de Cthulhu

Os Antigos, iniciadores da vida na Terra, travavam batalhas cósmicas com uma raça de gigantes alados com características répteis e de polvos. Esta raça possuía capacidades telepáticas e se comunicava com outros seres por meio de sonhos, além de produzir sons guturais que não são reprodutíveis com o aparato humano de fala. A transcrição mais próxima de um representante desta raça, em língua humana, seria “Cthulhu”.

A base utilizada por Cthulhu e sua raça durante a guerra contra os Antigos seria R’lyeh, uma ilha no Oceano Pacífico onde foi construído um império baseado em arquitetura não euclidiana e tortuosos pináculos. Após a guerra na Terra, e a derrota iminente pelos Antigos, Cthulhu foi aprisionado e a ilha foi submersa. A entidade continuou adormecida aguardando as estrelas se alinharem para retornar à superfície, e nesse meio tempo emanou mensagens enigmáticas para humanos na forma de sonhos, buscando angariar seguidores, que formaram um culto a Cthulhu.

No Chamado de Cthulhu, o protagonista entra em contato com um destes cultos, e viaja até a ilha, guiado pelos seus sonhos, assistindo ao evento do despertar do monstro. *A entidade Cthulhu pode ser associada aos poderes ctônicos e aos dragões, aos instintos e ao cérebro reptiliano que,*

embora adormecido, deve ser compreendido e controlado na busca do magista por transcendência.

A Cor que Caiu do Espaço

Em A Cor que Caiu do Espaço, Lovecraft descreve a chegada à Terra de uma entidade extraterrestre, na forma de um meteoro que cai em um poço de água e se desenvolve sob uma cidade inteira, desintegrando-a e vampirizando sua energia. Como no caso de Cthulhu, as pessoas têm sonhos estranhos, e, enquanto a energia extraterrestre se alastra pelo subsolo, as árvores e mesmo as pessoas perdem gradativamente sua energia vital. No final, entende-se que a Cor se tratava de um dispositivo de coleta de energia, emitida por extraterrestres para colher a energia de planetas e retornar posteriormente a eles.

Nesta e em outras obras Lovecraftianas, comenta-se sobre “sementes” alienígenas que se encontram adormecidas no subsolo de nosso planeta, apenas aguardando — como no caso de Cthulhu — a configuração cósmica perfeita para que possam cumprir seu intento. Em sua maioria, emitem uma energia que pode ser captada por meio de sonhos ou de viagem astral, e que influencia o inconsciente das pessoas próximas.

Starcraft, Alien, Predador, Halo

Um dos elementos marcantes nas obras de Lovecraft é a luta entre raças pela soberania de planetas. Algumas raças são inteligentes, como os Antigos, ou possuem força descomunal, como Cthulhu. Outras se reproduzem e sofrem mutação muito rápido, como os Shoggoth, e os humanos se encontram em meio à guerra, podendo apenas tentar se proteger da melhor forma possível.

Este modelo de “Raça inteligente”, “Raça que se reproduz rápido” e “Humanos” se apresenta em diversos filmes e jogos posteriores, principalmente em Starcraft (Protoss, Zergs, Humanos), Alien/Predador

(Predadores, Aliens, Humanos), e Halo (Covenant, The Flood, Humanos).

O mito da criação da vida terrena por raças superiores é ainda citado no filme Prometeu, e tanto neste filme quanto em Starcraft e Halo há buscas posteriores por uma raça ainda mais antiga que os próprios humanos e que as outras raças. Estes seriam os Xel’Naga, em Starcraft, e Precursors e Forerunners, em Halo. Este conceito de Criadores mais antigos também é mencionado, embora não muito explorado, nas obras de Lovecraft, com o conceito de Azathoth.

A Coisa

O filme “The Thing”, de John Carpenter, segue um enredo muito próximo ao de Nas Montanhas da Loucura. Neste filme, pesquisadores encontram restos mortais de uma espécie desconhecida, em meio a uma vastidão congelada. Porém, ao ser descongelada, a espécie — metamorfa como os Shoggoth — mostra que não estava morta — assim como Os Antigos. A espécie, por sua vez, almeja apenas sobreviver no planeta onde sua nave caiu.

Já “It”, de Stephen King, segue enredo análogo ao A Cor que Caiu do Céu. Um alienígena cai com sua nave no planeta Terra e passa a viver no sistema de esgoto, atraindo crianças por meio de visões e sonhos — como Cthulhu. Nestas visões e sonhos, A Coisa aparece como um palhaço, além de outras formas possíveis. *O alienígena se alimenta do poder vital das pessoas, enquanto aguarda poder retornar ao Espaço.*

O Segredo do Abismo e Guerra dos Mundos

No filme O Segredo do Abismo de James Cameron, cientistas descobrem uma civilização alienígena avançada no fundo de fossas submarinas a grande profundidade. Já no livro A Guerra dos Mundos, depois adaptado para o cinema, há uma grande quantidade de máquinas

extraterrestres já enterradas no planeta, que são ativadas no momento desejado.

O conceito de vida extraterrestre aguardando no seio da Terra para ser descoberta ou despertada é muito explorado por Lovecraft, e o Necronomicon descreveria os locais onde estas civilizações se encontram. Os locais ficariam principalmente sob o oceano, como a ilha R'lyeh, e em regiões inóspitas como desertos ou planícies congeladas.

De acordo com Lovecraft, estes extraterrestres seriam os responsáveis pelo início do Apocalipse, quando se finalizaria um ciclo de vida orgânica no planeta para o início de outro. A data para a ocorrência, por sua vez, seria determinada por alinhamentos cósmicos específicos.

Outras referências

Muitas outras obras citam — em maior ou menor grau — conceitos Lovecraftianos. A série *Stranger Things*, por exemplo, apresenta em sua segunda temporada uma entidade que vive no plano astral e deseja ter acesso ao plano físico, utilizando para isso visões e sonhos. Esta entidade se assemelha muito a Nyarlathotep, citado em *A Procura de Kadath*.

Em uma das expansões do jogo *Skyrim*, por sua vez, apresenta-se um reino de geometria não euclidiana, onde vive o semideus Hermaeus Mora, incluindo tentáculos e um livro similar ao *Necronomicon*. Já no jogo *Castlevania*, o *Necronomicon* é utilizado em uma tentativa de reviver Drácula, o Rei dos Vampiros. Outras obras de Lovecraft foram adaptadas de forma mais direta, como é o caso do desenho animado de longa metragem “Howard Lovecraft e o Reino Congelado”, do filme “Dagon”, e do jogo “Prisoner of Ice”.

De qualquer forma, o universo Lovecraftiano é muito vasto, e o *principal aspecto que perpassa suas obras é a tensão energética sempre presente na atmosfera*, uma vez que há energias latentes influenciando o tempo todo

em nosso mundo, em sua maioria complexas, poderosas, altamente viscerais, e potencialmente hostis.

2. J.R.R. Tolkien

Eru, chamado pelos elfos de Ilúvatar, manifestou diversas entidades, correspondentes às suas diversas facetas. Esses eram os Ainur, a quem os elfos chamavam Valar. Todos se sentaram em torno de Ilúvatar, e juntos eles entoaram uma canção.

Um dos Valar tentava levar a canção para acordes menores, e adicionava notas dissonantes, mas os outros Valar cantavam mais alto e a canção retornava aos acordes maiores e às notas harmônicas. Algumas das vezes, este Valar quase conseguiu fazer a canção ir para uma harmonia lúgubre em acordes diminutos, mas os outros não permitiram, e a canção fluiu. Após o fim da canção, Ilúvatar disse que aquela música seria manifestada na forma de uma realidade física, e que tudo o que havia sido cantado seria transformado em matéria e movimento. Assim, criou Eä, o Cosmos, que ardia em um brilho intenso, e no Cosmos foi criada Arda, a Terra Média. Os Valar, então, desceram até a Terra, para vivenciarem a música que haviam criado.

Essa foi a criação do Cosmos no universo fictício de Tolkien, do qual fazem parte as histórias O Hobbit, O Senhor dos Anéis, entre outras. Esta cosmogonia é descrita no Silmarillion, uma espécie de Gênesis Tolkieniano que também descreve as raças e os lugares da Terra-Média, assim como os acontecimentos das primeiras Eras.

Os Deuses de Tolkien (Valar, no masculino, e Valier, no feminino), assim como os Semideuses (Maiar) e as Raças, correspondem a elementos da natureza e do inconsciente, e a traços de personalidade distintos. Possuem bastante semelhança com os deuses Nórdicos e com a própria escatologia Cristã, além dos seres descritos na Alquimia, mas também formam um panteão próprio, que pode ser utilizado em práticas mágicas ou como oráculo. As línguas e os alfabetos criados pelo autor, como o Élfico, o

Órcico e as runas dos anões, já vêm sendo extensamente usados para este fim.

Os Valar

- **Manwë, o Céu.** Esposo de Varda, comanda os céus e o ar de Arda. Por ser o Valar que melhor entendia os princípios e os pensamentos de Ilúvatar, foi declarado o Rei dos Valar, e o Senhor da Respiração da Terra. É um líder compreensivo, e evoca o arquétipo da liderança com sabedoria, além da leveza, da compreensão dos desígnios do Cosmos, e da clauriaudiência. Manwë consegue ver tudo o que se passa em Arda quando sua esposa, Varda, está próxima.

- **Varda, as Estrelas.** Esposa de Manwë, é a mais bela dentre os Valar, e também a mais temida pelo adversário de Manwë, Melkor. Sua luz é um reflexo da luz de Ilúvatar, e por isso os seres que agem contra a Ordem do Cosmos não suportam encará-la, sendo, por outro lado, reverenciada pelos elfos. Representa a justiça imparcial, e a clarividência. Varda consegue ouvir tudo o que se passa em Arda quando seu esposo, Manwë, está próximo.

- **Yavanna, Animais e Plantas.** Esposa de Aulë, plantou as primeiras sementes em Arda, que deram origem a musgos, samambaias, grama e árvores, atraindo animais que ali vieram morar. Evoca o aspecto de fertilidade e de frutificação, sendo a grande imperatriz.

- **Aulë, as Montanhas.** Esposo de Yavanna, foi responsável por forjar as lâmpadas Illuin (a Lua) e Ormal (o Sol), que foram cheios com a luz de Varda e levantados aos céus por Manwë, além de ter criado a corrente que aprisionou Melkor — a matéria que aprisiona o espírito. Também foi o criador dos anões, e os escondeu nas profundezas de seus domínios. Representa a matéria e a capacidade de moldá-la, além da resistência.

- Nienna, a Lamentação. Vive sozinha, nos Salões de Mandos, e possui lágrimas capazes de curar as dores daqueles que a procuram. Suas lágrimas também expurgam o mal e as infecções, permitindo que a vida surja novamente após a finalização de um ciclo.
- Lórien, os Sonhos. Casado com Estë, é irmão de Mandos e Senhor das florestas onde vivem os espíritos. Provê visões e sonhos, podendo por meio deles indicar o melhor caminho a seguir, ou comunicar profecias.
- Estë, a Cura. Casada com Lórien, vive junto a ele nas florestas, ajudando na restauração dos guerreiros que ali buscam ajuda. É associada ao aspecto de cura, e à restauração do corpo e da alma.
- Mandos, a Morte. Casado com Vairë, rege os submundos e os espíritos dos que foram assassinados. Não se esquece de nada, e sabe de todas as coisas que acontecerão no futuro, desde que já tenham sido cantadas na Canção Primal. É também o juiz dos Valar, e pronuncia os julgamentos que foram dados por Manwë. É o arquétipo do julgamento, trazendo a finalização de ciclos e a distribuição das merecidas recompensas ou reveses, e também está relacionado aos conhecimentos sobre o futuro.
- Vairë, a Tecedeira. Casada com Mandos, tece mortalhas com fios diáfanos, e também estandartes para os palácios dos Valar. Tece tapeçarias descrevendo todos os acontecimentos passados, que pendura nas paredes dos Salões de Mandos, o palácio que sempre aumenta com o passar dos anos. Está relacionada aos destinos, ao entrelaçamento das trajetórias e à escolha de caminhos, e também aos conhecimentos sobre o passado.
- Ulmo, as Águas. Vive sozinho, no oceano, mas pode também se mover pelos mares, lençóis freáticos e rios. É associado à arquitetura, com suas águas que esculpem a matéria, e à capacidade de adaptação. Melkor

não possui poderes nas águas, pois estas são mutáveis e inconstantes, sendo compreendidas em sua plenitude apenas por Ulmo.

- Oromë, o Trovão. Casado com Vána, possui uma trombeta poderosa para liderar tropas, e caça com a ajuda de seu lobo gigante Huan. É a iniciativa em sua forma mais pura, incisiva e tempestuosa. Ataca os inimigos com lampejos de sua poderosa razão, e os persegue caso seja necessário. Também associado à liderança racional, em batalhas.

- Vána, as Flores. Casada com Oromë, representa a força feminina se desabrochando de forma imperfeita e bela. Também associada à juventude, e à beleza intrínseca das formas de vida.

- Tulkas, a Guerra. Casado com Nessa, chegou a Arda em auxílio dos Valar, para derrotar Melkor em sua tentativa de tomar o controle da Terra Média. Ao vê-lo, Melkor fugiu para o Norte, onde começou a erigir um império que mais tarde se chamaria Mordor. Tulkas é associado à guerra e à bravura instintiva, lutando apenas com seus punhos para defender Arda.

- Nessa, a Luz. Casada com Tulkas, e irmã de Oromë, pode ser vista dançando nos gramados da morada dos Valar. É associada também à rapidez e à agilidade, e de forma geral à pureza, com seu caráter luminoso.

- Melkor, a Sombra. É o adversário, que observa o império construído pelos Valar somente para tentar destruí-lo. Após fugir de Tulkas, se escondeu no Norte, onde não podia ser visto pelos outros Valar, e começou a angariar servos e seguidores, além de ser informado constantemente dos acontecimentos por seus espíões. Apesar de encarnar o aspecto da Sombra, as maiores mudanças e evoluções que ocorrem em Arda são iniciadas por meio de sua ação transformadora. Suas investidas contra os Valar levaram à criação de diversas raças, além do surgimento de

vários reinos. Evoca o aspecto da mudança, além da parte do inconsciente que deve ser analisada, compreendida e absorvida na personalidade.

Os Maiar

- Ilmarë, a Serva. Cuida de Varda, sendo sua criada mais amada. Representa a humildade e a caridade, além do cuidado com o próximo.
- Eönwe, o Arauto. Carrega os estandartes de Manwë, sendo também seu mensageiro. Representa a comunicação e a iniciativa.
- Melian, a Jardineira. Cuida das flores de Vána e das plantas medicinais de Estë. Representa a semeadura de ideias e projetos que irão germinar.
- Olórin, o Sábio. Aprendiz de Nienna, representa a sabedoria silenciosa que busca em todos os acontecimentos — mesmo na lamentação e na morte— ensinamentos valiosos.
- Ossë, o Mar Revolto. É servo de Ulmo, e rege os mares revoltos e tempestuosos. Representa o estado mental de atribulação ou agitação.
- Uinen, as Águas Calmas. É serva de Ulmo, e também chamada a donzela do mar. Representa o estado mental de calma ou paz.
- Balrogs, os Instintos. São aliados de Melkor, representam forças instintivas que irrompem do inconsciente sem controle, mas que podem ser utilizadas de forma vantajosa, caso sejam controladas.
- Sauron, a Astúcia. Também se aliou a Melkor, e representa a sagacidade, a perspicácia e as estratégias. Caso seu poder seja controlado e utilizado corretamente, pode prover evolução e mudanças importantes.
- Istari, os Magos. Estão ligados a muitos acontecimentos importantes em Arda, e têm o papel de manter o equilíbrio, sendo

agentes ativos na máquina do Cosmos. Representam também as fases da evolução de uma pessoa que está passando por uma jornada de autoconhecimento. Radagast, o marrom, é a matéria bruta alquímica no início da jornada. Gandalf, o cinzento, é o mago que iniciou a transcendência e está em seu percurso (completando-o na Terceira Era e se tornando Gandalf, o branco). Saruman, o branco, é o mago que alcançou a transcendência, mas ainda está suscetível a ser traído pelo Ego e pelas promessas de grandeza (o que ocorre na Terceira Era, quando é derrotado e substituído por Gandalf). Alatar e Palando, os azuis, representam o arquétipo dos *Twins*, e evocam uma psiquê equilibrada — porém, não há muitas referências a estes últimos ao longo das obras de Tolkien.

As Raças

- Elfos, a Intuição e o Ar. Os elfos estavam presentes na primeira música cantada por Eru e pelos Valar, e foram a primeira raça de Arda, sendo imortais (a menos que assassinados), e tendo o direito de ir passar a velhice junto aos Valar em seus domínios. São os primogênitos da Terra Média. Prezam pela ordem natural e lutam para mantê-la, e buscam conhecimento em visões e profecia, adorando as estrelas. Estão relacionados à intuição e aos aspectos do ar, possuindo grande espiritualidade e respeito pelos elementos da natureza. Representam os aspectos mentais de transcendência e libertação do mundo material.
- Humanos, o Sentimento e a Água. Os humanos foram a segunda raça de Arda, também estando previstos na Canção Primordial, e sendo abençoados com a dádiva da mortalidade, quando podem descansar e seus espíritos vão para os Salões de Mandos. Embora sejam mais frágeis do que os elfos, desempenham um papel importante nos acontecimentos das diversas Eras. Representam os aspectos mentais

relacionados a sentimentos, e a água que se adapta e se molda ao ambiente.

Outra raça que vive perto de rios e se molda aos ambientes, migrando de tempos em tempos, é a dos Hobbits, porém na literatura de Tolkien não há maiores informações sobre sua genealogia, ou sobre quando surgiram em Arda.

Sabendo que os anões haviam sido criados, Yavanna criou os Ents para protegerem suas árvores, permitindo assim que o equilíbrio fosse restaurado em Arda após Aulë ter realizado algo que não estava previsto na Canção.

- Orcs, a Razão e o Fogo. Melkor aprisionou e torturou alguns elfos, no início da história de Arda, e assim eles se tornaram Orcs. São descritos como maus e cruéis, porém são mestres na manufatura de máquinas e engenhos, principalmente relacionados à guerra. Estão relacionados à conquista e à invasão de regiões inteiras, mas também consistem em um vetor de mudança, que permite a evolução e a ramificação das raças, além da expansão para novos territórios. Representam os aspectos mentais da lógica e da razão puras, que devem ser controladas para que não causem danos, e não sejam usadas de forma puramente maléfica.

Há ainda uma ramificação da raça dos Orcs chamada de Uruk-Hai, com maior estatura e mais inteligente. Os instintos e a razão descontrolados foram dominados e conseguem desenvolver estratégias mais elaboradas — porém ainda voltadas para a guerra, sobretudo devido ao controle de líderes perversos.

- Anões, a Sensação e a Terra. Criados e escondidos nas profundezas das montanhas por Aulë, os anões foram descobertos por Eru, que logo se zangou ao ver que um dos Valar havia criado formas de

vida, uma vez que esta tarefa era reservada a ele e somente poderia ocorrer mediante o planejamento da Música Primordial. Eru mandou que Aulë os esmagasse com seu martelo; porém, ao ver que eles haviam adquirido vida (entende-se que o próprio Eru teria lhes dado o sopro de vida), e que tinham aprendido a linguagem que Aulë desenvolveu para eles, ficou com pena, e permitiu que vivessem (esta passagem se assemelha à do Abraão bíblico, ao não sacrificar seu filho Isaque). Eles deveriam, porém, ficar adormecidos no subterrâneo até a chegada dos primeiros filhos em Arda, os elfos. Representam os aspectos físicos, como a saúde do corpo e os bens materiais, além dos metais e das riquezas ctônias. São decididos e intransigentes, porém firmes e seguros.

Além dos elementos citados, existem outros Maiar que são citados nas obras de Tolkien, além de outras raças, como os Trolls, as Aranhas, e diversas ramificações dos povos élficos. Há também descrições levemente diferentes dos Valar e Maiar ao longo das obras, porém o caráter geral de cada entidade é mantido.

Percebe-se também a grande similaridade com os arquétipos cristãos, o que pode ser explicado devido à grande devoção de Tolkien pelo Cristianismo. Os temas do inimigo (Melkor), da mãe (Galadriel) que expurga o mal e restaura a alma dos filhos, e das diferentes manifestações (Valar) de um Deus único (Eru) são alguns dos mais diretamente relacionáveis. Ao mesmo tempo, observa-se semelhança com as lendas Nórdicas, como no caso do guerreiro que enfrenta o dragão, e do anel da invisibilidade que instila cobiça na alma de seu usuário.

Em suma, pode ser observado que o Panteão de Tolkien é completo em si mesmo, e forma uma estrutura coerente para explicação da Terra (Média), podendo também ser utilizado para fins mágicos, ou interpretado na forma de alegorias remetendo a estados mentais e aspectos psicológicos.

3. FullMetal Alchemist

Edward e Alphonse Elric são os olhos pelos quais somos levados por um universo steampunk semi-mitológico, que usa cenários e contextos após a recente revolução industrial europeia, referências à cultura e ordenamento alemães, além de vários aspectos que fizeram parte do *Zeitgeist* (espírito da época) medieval e vitoriano. A maior parte da história se passa em Amestris, um país governado por militares capazes de transmutar e dominar parcialmente a matéria a nível atômico, com encantamentos e círculos de transmutação. A história é centrada nos irmãos Elric, que resolvem usar um complexo ritual para trazer de volta sua mãe falecida, o que acaba colocando Ed de frente com a verdade absoluta e fazendo-os pagar um alto preço.

Alquimia

A Alquimia é uma tradição baseada em elementos e processos químicos e físicos, em correlação com elementos processos psíquicos, mentais e espirituais, para alcançar a transcendência. Inicialmente Tebana e Mesopotâmica, e posteriormente aprimorada na Grécia e na Europa, usa elementos destas várias linguagens como metáforas intercambiáveis, explicando a mente pelos fenômenos do mundo físico, e vice-versa. Desta forma, este Sistema tem forte relação com o princípio Hermético da Correspondência — o que está em cima é como o que está embaixo.

Os principais elementos do sistema alquímico apresentados em Full Metal Alchemist são os processos pelos quais passa a matéria, além dos estágios pelos quais ela passa em suas diversas transformações. Os elementos básicos que formam a matéria também são citados, além de entidades físicas e espirituais que são geralmente citadas neste Sistema. Na história, existe uma tradição clássica de alquimia difundida em todo o mundo chamada alcahestría, e outra proveniente dos estudos

desenvolvidos em Amestris. Há ainda as tradições de ordens que misturam vários círculos mágicos para realizar as transmutações.

Para que os círculos funcionem, eles utilizam também o que chamam de runas, símbolos que funcionam como canalizadores ou catalisadores dos elementos a serem transmutados. Pela tradição da alcahestria, os processos alquímicos são: **Compreensão** (entender o mecanismo dos elementos químicos) — **Decomposição** (separar os átomos, o processo chamado Solve na alquimia clássica europeia) — **Reestruturação** (reconectar os átomos na nova composição elementar, o processo chamado Coagula). Por fim, para que todos os processos se completem, é necessária a **Lei da Troca Equivalente**, que assegura que o processo tenha o sucesso pleno e requerido pelo alquimista, e requer para isso todos os ingredientes necessários, por vezes tomando posse de ingredientes adicionais para completar o balanço.

A Lei da Conservação

“A alquimia é uma ciência de compreensão, decomposição e recomposição da matéria. Contudo, não é uma técnica onipotente, pois não é possível criar algo do nada. Se você deseja obter alguma coisa, é preciso pagar um preço, e este é o fundamento da alquimia, a chamada troca equivalente. Existe um tabu na alquimia que não pode ser quebrado por ninguém, a chamada transmutação humana.” — Abertura da série.

O Princípio Alquímico da Conservação da Matéria, postulado por Lavoisier, diz que “Em uma reação química feita em recipiente fechado, a soma das massas dos reagentes é igual à soma das massas dos produtos”. Isso é verdade para reações onde não há transferência de matéria para o ambiente, e onde não há conversão de energia em matéria (ou vice versa), o que só ocorreria em reações de fissão ou fusão nuclear.

Este princípio é muito importante na química como ciência, pois indica que para a sintetização de substâncias é necessária a inclusão, na forma de reagentes, de todos os átomos que farão parte do produto final. Já no sentido mental, indica que os conteúdos mentais se transformam, mas a informação não surge de nenhum lugar, apenas é moldada e toma forma. Sendo assim, é necessário, antes de qualquer trabalho intelectual ou espiritual, que o autor reconheça em sua mente os ingredientes necessários ao trabalho. Só então os metais e conteúdos psíquicos menos nobres poderão ser convertidos em outros, de maior valor.

Solve et Coagula

Em Full Metal Alchemist, os processos alquímicos são realizados mediante três etapas: a compreensão, decomposição e reestruturação. Na Arte Alquímica, as reações são pensadas também em etapas. Primeiramente, na etapa Solve, os elementos se dissolvem. Posteriormente, se reorganizam, e se cristalizam formando os produtos, na etapa Coagula. Da mesma forma, para misturas metálicas, há uma bateria de procedimentos para dissolver e separar os metais, a purificação de cada um deles, e uma etapa de coagulação, onde são formuladas novas ligas metálicas.

Quanto a conteúdos mentais, a etapa Solve corresponde a separar todos os aspectos de uma questão que precisa ser resolvida. Em seguida, cada aspecto é analisado e purificado em separado, e o conjunto é Coagulado em um novo Todo coerente. A Psiquê é, então, reconstruída e cada um de seus elementos (incluindo a Sombra) é integrado aos outros.

Círculos de Magia

Em Fullmetal, a forma mais eficiente de realizar as manipulações alquímicas é o uso de círculos de transmutação. Esses círculos têm a

função tanto de encerrar o espaço de atuação da técnica, quanto manifestá-lo no mundo real.

Os Círculos de Magia também são utilizados extensamente na Magia Árabe, e posteriormente por diversos outros Sistemas. Um dos tratados mais famosos de utilização de Círculos de Magia é o **Lemegeton**, e esta técnica é utilizada em todas as 5 vertentes da Magia Salomônica apresentadas nesta compilação.

De forma geral, os Círculos de Magia são Sigilos: selos que encerram em si intenções ou evocam energias, sendo elas planetárias, elementais ou relacionadas a entidades já existentes.

No plano mental, os Círculos de Magia ou Mandalas são usadas para representar a totalidade da psiquê, ou ainda trazer o foco para aspectos específicos da personalidade. Os Círculos devem ser compostos usando símbolos que possuem relação com a intenção visada, e que podem vir de várias linguagens: Runas, Pontos Riscados de Pemba, Tarot, Astrologia, Alfabeto Tebano, entre várias outras. A Transmutação, neste caso, refere-se à conversão de um sentimento em outro auxiliada pelos círculos e pelas mandalas, o que pode ser útil na transcendência do magista.

Homúnculos

Na Alquimia de Fullmetal existe um tabu que é a transmutação humana. Mesmo não havendo registros de seu sucesso, é considerado algo proibido, mas, baseado no conceito milenar dessa operação no ocultismo clássico, existem algumas “exceções”. Os Homúnculos na série são criaturas humanoides com consciência geradas por meio da alquimia e do uso da pedra filosofal, e existem sete, relacionados com os pecados capitais. Ao mesmo tempo, são encarnações desses arquétipos e

emanações das próprias características de seu criador, o antagonista principal da série chamado de Pai, o homúnculo primordial.

No sistema Alquímico, um Homúnculo é uma intenção personificada na forma de uma entidade, se assemelhando bastante aos Servidores utilizados em Magia do Caos. Esta entidade vive geralmente no plano astral, e surge mediante forte intenção do adepto, ou mesmo no caso de uma fecundação que não ocorreu no plano físico. A intenção do magista nasceria em outro plano, na forma de um homúnculo, assim como os 7 Pecados capitais nascem em Full Metal Alchemist. No último episódio do desenho, é entendido porque os homúnculos vivem no mesmo plano que os irmãos Elric — se trata do plano Astral propriamente dito.

O conceito do homúnculo parece ter sido usado pela primeira vez pelo alquimista Paracelso, no Século XIV, para nomear uma criatura que tinha cerca de 12 polegadas de altura e que, segundo ele, poderia ser criada por meio de sêmen humano posto em um recipiente hermeticamente fechado e aquecida em esterco de cavalo durante 40 dias. Então, segundo ele, se formaria o embrião.

Porém, paralelamente a isso, era comum em diversas Ordens mágicas o carregamento de sigilos por magistas homens utilizando sêmen, o que não levaria a uma fecundação física, porém a uma fecundação astral. Para isto, podiam ser usados instrumentos específicos, como um canal estreito feito de pedra para encaixe do pênis e do sigilo a ser energizado na outra ponta.

No Século XVII, com o surgimento dos microscópios, e a observação de germes e de espermatozoides de animais e de humanos, os conceitos de Animúnculo e Homúnculo passaram a ser usados para descrever pequenos animais presentes na água de um lago, ou animais e humanos minúsculos contidos nos espermatozoides, que viriam a se desenvolver em animais e humanos dentro do útero, após a fecundação. Ainda não se

tinha conhecimento sobre a existência do óvulo, o que dava ao Macho o monopólio sobre o poder criativo de uma nova vida.

Golem

Após o ritual de transmutação que dá errado, Alphonse perde totalmente seu corpo, mas seu irmão consegue gerar um sigilo ancorando sua alma a um corpo artificial, que se torna sua casca enquanto busca uma forma de retornar à sua forma original. Quando ele é obrigado a viver nessa condição quase robótica, sem sentir dor, nem fome, nem sono, nem tendo nenhuma função biológica como a dos humanos, ele se transforma também numa nova criatura, uma consciência vagando num veículo rústico como aquela armadura. Al se torna um Golem.

Na Bíblia, no Salmo 139:16, a palavra **Golem** é utilizada para se referir a um corpo sem alma, o homem “cru” que ainda não teria sido terminado, aos olhos de Deus. Esta definição de um corpo sem vida já era usado desde muito anteriormente, no Talmude judaico. Além disso, no livro *Sodei Razayya*, escrito no Século XII, são descritos os procedimentos para a criação de um Golem.

De forma geral, um Golem seria um corpo físico criado de forma artificial por um magista, e posteriormente associado ou não a uma alma. Também pode se referir, metaforicamente, ao homem que se deixa levar pelos seus instintos, e se encontra dissociado de sua alma e de seu intelecto, agindo de forma automática e impensada, não buscando a transcendência e seu propósito divino.

Quimeras

Quimeras são geradas o tempo todo em Fullmetal mesmo utilizando a lei da troca equivalente, mas os resultados geralmente são seres disformes, reunindo características não bem ordenadas de cada animal da mistura, e

na maioria das vezes são criados com objetos ruins, para serem monstros ou experimentos militares.

As Quimeras geralmente representam os instintos, ou os sentimentos não diferenciados da psiquê, que se apresentam em estados animalescos exatamente por não serem compreendidos pela pessoa que os sente. Desta forma, se apresentam de forma exagerada, ou extremamente reprimida, com aparência animalesca ou disforme.

Quando os magistas tentam criar vida em Full Metal Alchemist, é o que geralmente acontece. E geralmente é o que acontece a nível mental quando há uma tentativa de manipular sentimentos de forma equivocada e sem a devida prática ou direcionamento.

A Porta

“Eu sou o que você chama de Mundo, ou então Universo, ou então Deus, ou então a Verdade, ou então Tudo, ou então Um. Eu também sou Você” — A entidade na Porta.

A ideia de um universo dividido em planos é descrita em várias vertentes filosóficas e ocultistas, como por exemplo o Platonismo, o Gnosticismo e o próprio **Caóismo**. Geralmente, são descritos pelo menos dois planos, um correspondente ao mundo físico e outro ao mundo astral. Entre estes dois mundos, que convivem no mesmo espaço-tempo, porém em frequências diferentes, haveria um véu, porta ou portal, e os magistas com maior treino poderiam ver através dessa abertura, ou mesmo atravessá-la.

Em Fullmetal, existe uma porta análoga, fisicamente visitável, que simboliza o limiar entre a limitada compreensão humana, e o infinito do conhecimento universal, a consciência plena. Na série, algumas das pessoas que tentam realizar a transmutação humana são lançadas nessa Porta, de onde não saem sem pagar um preço alto. Porém, se estiverem

dispostas a pagar o preço, essas pessoas adquirem compreensão plena (que é uma das etapas alquímicas da série) e perdem a necessidade de usarem um círculo de transmutação para o restante do processo. Dentro desta porta, existe uma entidade que pode ser compreendida como o Sagrado Anjo Guardião, mônada, essência, Deus ou Eu Superior de cada um que ali entra, sendo que as experiências variam e sua forma é neutra, podendo adotar uma interpretação diferente para cada consciência que se comunica com Ele.

A porta também tem uma analogia poderosa com a tradição esotérica, ao demonstrar os desenhos das árvores cabalísticas Sephirótica e Qliphótica, sendo o portal que protege a consciência dos reinos de grande expansão e evolução, e abismo e involução, estados que experimentamos em vida com nossas mentes, e nos mundos sutis com nossos corpos astrais e espirituais.

Ao fim da série são deixadas duas mensagens principais. Uma sobre o mau uso da alquimia para realização de desejos vaidosos, que mesmo trazendo conquistas e controle sobre a realidade, trazem também arrogância e prepotência. **A entidade deixa bem claro: “Eu trago desespero para os prepotentes”.**

Esse desespero é o próprio Abismo, o contato com a grandeza do universo que nos faz ver realmente o lugar que ocupamos, e é necessário agir sempre com sensatez e humildade, independente de seus ganhos.

A segunda mensagem é sobre o verdadeiro preço a se pagar por uma vida. A troca equivalente final, o retorno do Portão pelo corpo de seu irmão, simboliza a dissolução, a abertura de mão dos conceitos racionais e intensos controles aos quais nos colocamos o tempo todo, por uma atitude de agir conforme à naturalidade, se mesclar com o fluxo das coisas, estar realmente conectado, para se viver uma vida plena. Ed abre mão de seus poderes alquímicos para ser a alquimia perfeita, o ser

humano mais nobre, evoluído e alinhado com sua verdadeira vontade possível. Recupera a vida que sempre desejou e cessa a dor de sempre lutar contra aquilo que não pode mudar.

Pode-se dizer que Fullmetal é uma obra alinhada ao Caoísmo, por trazer elementos da Alquimia clássica e redimensioná-la numa noção fantástica onde a intenção de manipulação é expressa em sua forma mais hiperbólica, mostrando as consequências do uso mal intencionado ou irresponsável do poder que a magia dá. Influenciou a cultura pop contemporânea em vários níveis, sendo inclusive um dos artifícios usados por Bruno Borges no evento do Acre, e sendo uma das maiores referências de uma mensagem modificadora na mente de milhares de fãs ao redor do mundo. Hoje pode muito bem ser usado como referência para a criação de sistemas mágicos próprios e variados usos de círculos mágicos e sigilos, sendo fonte de uma egrégora poderosa de cultuadores da série pelo mundo, além de uma base para alquimia transcendental que reside na História de incontáveis homens como o sonho de transmutar chumbo em ouro. **Do sonho de transmutar o homem inferior em um ser humano de excelência.**

4. Avatar

Aang e Korra são os aprendizes que nos levam a entender a história por trás do mundo de Avatar (e, indiretamente, a História da Ásia), em duas épocas diferentes, uma delas feudal, e outra republicana. Ambos são reencarnações de Wan, o primeiro humano com poder de manipular os quatro elementos, e têm como missão de vida (Verdadeira Vontade) estabelecer o equilíbrio entre as Nações, bem como entre os mundos Físico e Espiritual.

Mas, antes de começarmos, é sempre bom lembrar que o texto segue uma ordem temática, e pode ter spoilers das duas temporadas de Avatar. Sendo assim, continue a ler por sua conta e risco.

As Tartarugas-Leão e a Origem da Vida

Inicialmente, os espíritos viviam livres sobre a Terra. Seu caráter era dúbio, e embora muitas vezes fossem benéficos, ao verem humanos interferindo no Planeta estes espíritos se tornavam raivosos, atacando os humanos e buscando re-estabelecer o equilíbrio. Por este motivo, *os humanos viviam em cidades construídas no casco de gigantescas Tartarugas-Leão*, que os protegiam e manipulavam os elementos a seu favor.

Cada Tartaruga-Leão manipulava apenas um elemento, até que Wan solicitou à Tartaruga do Fogo que lhe ensinasse este poder, para que ele pudesse se proteger de espíritos enquanto saía em busca de alimento. Aos poucos, encontrou outras Tartarugas-Leão e com elas aprendeu a manipular mais elementos, até dominar os quatro. *Assim, Wan foi o primeiro Avatar, um humano com a capacidade de dobrar ou dominar os elementos terra, água, fogo, ar.*

As “tartarugas do mundo” são citadas em diversas mitologias, dentre elas a Hindu e a Chinesa, além de povos indígenas das Américas. Na

mitologia Hindu, a tartaruga Akupāra (em Sânscrito: अकूपार) suporta o universo, por vezes tendo quatro elefantes sobre seu casco, que suportam o céu. Já entre os chineses, as pernas da tartaruga Ao (em Chinês: 鳌) são cortadas e utilizadas para suportar o céu. Para os povos americanos Lenape, os terremotos são causados por movimentos da Tartaruga do Mundo. Neste sentido, *as tartarugas são tidas em diversas culturas como exemplos de longevidade, resistência e suporte*, e podem ensinar aspectos primordiais do Cosmos para os humanos (como na lenda Árabe da tartaruga que trouxe as 9 principais letras do alfabeto em seu casco), bem como de isolamento para meditação (quando se recolhem dentro de seu casco).

Elementos

Wan aprende a controlar os 4 elementos, e sabemos depois que os humanos que viviam em Tartarugas-Leão fundaram Reinos, sempre sob a proteção dos dominadores de suas tribos. *As Nações da Terra, Água, Fogo e Ar viveram em paz por milênios, até que a Nação do Fogo, com desejo de dominar territórios além de suas fronteiras, invadiu outros reinos.* Assim, a Tribo da Água ficou dividida entre dois Pólos de resistência, no Norte e no Sul, e a Tribo do Ar foi dizimada (Aang foi o último sobrevivente). Após a abertura do véu do mundo dos espíritos por Korra, os poderes de dominação de Ar voltam à Terra, e o equilíbrio é recuperado.

Ao longo das temporadas, vemos que existem outros tipos de dominação além dos 4 principais. Dentre os tipos de dominação existentes, há 8 principais, que se relacionam com os 8 trigramas do iChing:

- Terra (☷): o trígama da Terra, O RECEPTIVO, traz aspectos de materialização e provimento, alimento, gestação, forma física, e também da inércia; é o trígama da Mãe.

- Água (☵): o trígama da Água, O ABISMO, trata dos sentimentos e do inconsciente, da mutabilidade, da fluidez, e por vezes da imprevisibilidade; é o trígama do Filho do Meio.
- Fogo (☲): o trígama do Fogo, A LUMINOSIDADE, a luz que a todos ilumina, a clareza mental e a dissolução de sombras e da nebulosidade sobre as questões mais complexas; é o trígama da Filha do Meio.
- Céu (☰): o trígama do Céu ou do Ar, O CRIATIVO, é o espírito que habita a matéria, trazendo a ideia que será depois materializada. Liberdade e desprendimento são seus aspectos principais; é o trígama do Pai.
- Montanha (☶): o trígama da Montanha, A QUIETUDE, regendo também o Metal, traz aspectos de paciência, parada, repouso, resiliência; é o trígama do Filho mais Novo.
- Lago (☱): o trígama do Lago, A SUAVIDADE, regendo também o Gelo (água calma ou com a superfície congelada) traz o reflexo do que existe, e a justiça, com imparcialidade; é o trígama da Filha mais Nova.
- Trovão (☳): o trígama do Trovão ou da Eletricidade, O INCITAR, é a semente que germina dentro da terra e, após acumular energia, ganha o mundo com sua iniciativa; é o trígama do Filho mais Velho.
- Vento (☴): o trígama do Vento, A SERENIDADE, tem contribuições pontuais e cirúrgicas no mundo, atuando com incisividade e certeza do que faz. Na maioria do tempo, porém, passa despercebido; é o trígama da Filha mais Velha.

Yin, Yang, Equilíbrio

Em suas andanças, Wan encontrou Raava e Vaatu, dois espíritos que lutavam entre si, e assim mantinham o equilíbrio entre Luz e Trevas no mundo. Ao encontrá-los, porém, Wan fez com que Vaatu conseguisse fugir, e o Mal ficou livre pelo mundo, incitando os espíritos a atacarem os humanos. Raava, então, se funde com Wan para que possam buscar Vaatu e aprisioná-lo novamente. Raava e Vatu representam a Luz e as Trevas que lutam desde o mundo primordial, e de cuja luta deriva o eterno devir do Cosmos.

Raava possui o princípio de Vaatu dentro de si, e Vaatu possui o princípio de Raava dentro de si, de forma que, no caso de um dos dois morrer, renascerá do interior do outro. Esta é uma alegoria para a explicação do Tao, e do próprio Yin e Yang, onde luz e trevas estão em tensão constante e contêm a semente uma do outra.

Na Lenda de Aang, nos deparamos com uma manifestação mais mundana e mais direta do Yin e do Yang, relacionada com a própria vida. Tui (branco) e La (preto) são espíritos que resolveram abrir mão de sua vida astral e se manifestaram como peixes, vivendo em um lago na Tribo da Água do Norte. Representam a Lua e o Mar, em uma constante dança, controlando marés e os ciclos vitais na Terra.

O aspecto de equilíbrio é visto também quando Aang e Zuko encontram os primeiros dobradores de fogo. Aprendem que a raiva deve ser controlada e direcionada para que possa levar a resultados proveitosos, e que isso é possível de ser alcançado aprendendo sobre os fluxos energéticos e se sincronizando com a dança da vida. Os dragões adormecidos representam este potencial, e somente por meio do equilíbrio entre severidade e misericórdia (abordado, por exemplo, na Cabala) ele será desbloqueado. *Seu despertar é análogo ao despertar da*

Kundalini, que em algumas vertentes esotéricas é representada por dois tramos em forma de hélice.

Yggdrasil e Prometeu

Em A Lenda de Korra, somos apresentados ao plano espiritual. Neste plano, acessível por meio de dois (ou mais) portais no mundo físico, há feixes energéticos que de tempos em tempos formam uma ponte sobre a enorme Árvore do Tempo que ali se localiza.

Yggdrasil, a árvore nórdica dos mundos, está relacionada à conexão entre os Planos. A ponte Bifrost é o modal pelo qual ocorre o transporte, representada aqui pelos feixes energéticos.

O momento da Convergência Harmônica, por sua vez, pode ser associado com alinhamentos planetários e solstícios que são citados em diversas vertentes mágicas. Neste sentido, alguns portais se abrem em momentos específicos, e nestes momentos os magistas podem acessar mais facilmente outros reinos.

No interior da Árvore, com ajuda de Raava, o Avatar Wan aprisionou Vaatu, controlando o Mal no mundo. *Este aprisionamento de Vaatu remete ao poder que, solto no mundo, sai de controle e por isso precisa ser mitigado.*

Tal arquétipo encontra analogias no Livro de Enoque (quando Deus resolve causar um Dilúvio e aprisionar os Anjos que deram conhecimento aos homens), no mito de Prometeu (que entrega o fogo aos homens e por isso é aprisionado com uma águia eternamente comendo seu fígado), no mito de Sísifo (que rapta a filha de um Deus e por isso é condenado a empurrar eternamente uma pedra subindo uma montanha) e no mito de Loki (que, após denunciar abertamente defeitos dos deuses em um jantar,

foi acorrentado no subterrâneo com uma serpente derramando veneno sobre seus olhos).

Chakras

No caminho para desbloquear seu potencial completo, Aang encontra um guru que o ensina a abrir seus chakras, e posteriormente a conversar com seu Homem Superior, Homem Cósmico, Self ou SAG. Para isso, *explica sobre os Chakras como se fossem os poços onde uma corrente energética que perpassa pelo corpo humano se acumula e rodopia*. Quando há muito acúmulo de resíduos nestes poços, a água se torna turva e não pode fluir — por isso, é necessária a purificação e a remoção dos impedimentos das correntes energéticas.

As explicações dos Chakras, embora muito simplificadas, encontram eco em várias vertentes esotéricas Orientais e Ocidentais (como as da Golden Dawn, que se utilizam de princípios Orientais):

- Muladhara, o Chakra da sobrevivência: do que você tem medo? Faça seus medos se renderem. O Chakra da sobrevivência convida a reviver momentos onde se teve momento de perder a vida, para que os medos sejam combatidos.
- Swadhistana, o Chakra do prazer: do que você se culpa? Perdoe a si mesmo. No Chakra do prazer, aprende-se que não é possível seguir uma vida leve e prazerosa caso haja culpas acumuladas, e peso na consciência.
- Manipura, o Chakra da força de vontade: do que você tem vergonha? Aceite esta parte da sua vida. Aqui, as vontades não podem ser alcançadas se a pessoa se envergonhar de feito o que queria, no passado.

- Anahata, o Chakra do amor: do que você tem pesar? Deixe a dor ir embora. Neste caso, a dor impede que o amor aflore, exatamente por medo de sentir dor caso haja uma nova separação.
- Vishuddha, o Chakra da verdade: quais as mentiras que contamos a nós mesmos? Você não pode mentir sobre a sua própria natureza. A verdade aparece mediante a comunicação, mostrando as verdadeiras intenções.
- Ajña, o Chakra do discernimento: quais as ilusões que ainda nos afetam? A maior ilusão é a da separação. Coisas que achamos que são diferentes são na realidade uma só. Tudo está ligado. O discernimento ajuda a analisar separadamente (Solve), e depois entender as relações entre os elementos (Coagula). Também é o Chakra da vidência, permitindo visualizar e navegar pelo éter, onde tudo está imerso.
- Sahashara, o Chakra do pensamento: o que o liga a este mundo? Se liberte das amarras terrenas. Deixe que todas as ligações vão embora. Deixe a energia cósmica fluir diretamente para você. No Chakra do pensamento, a Mente se conecta com o Cosmos, e as informações são recebidas diretamente. É desbloqueando-se este Chakra que será possível a comunicação com o seu eu interior.

Os Planos Sutis

O plano espiritual e o plano astral são abordados de forma magistral em Avatar. O primeiro é mais simbólico e arquetípico, enquanto o segundo (embora também chamado de plano espiritual) seria sobreposto ao nosso. *Na Lenda de Korra, há diversas passagens de um mundo ao outro, e o véu entre os mundos é rompido, permitindo que os espíritos se manifestem livremente no mundo físico, em Cidade República.* Posteriormente, o poder espiritual é usado por Kuvira na elaboração de uma arma de

destruição em massa, que ela usa para tentar estabelecer uma ditadura militar.

De forma geral, o plano espiritual é utilizado também na série para explorar aspectos inconscientes dos personagens. Em uma passagem, ao procurar sua filha neste plano, o mestre do Ar Tenzin se encontra em um Abismo nebuloso, onde as pessoas tendem a enlouquecer. Para não se perderem, Tenzin e seus irmãos amarram fios entre si, o que acaba não dando muito certo.

Os fios-guia para auxiliar na exploração do inconsciente são citados, por exemplo, no mito do Minotauro, quando Ariadne entrega a Teseu um novelo de lã para que ele encontre o caminho de volta no Labirinto. Os fios das deusas-aranhas também representam este aspecto de cura e de guia, e em algumas práticas de projeção astral é recomendado conjurar um fio prateado que possa trazer a pessoa de volta ilesa.

Ironicamente, Tenzin e seus irmãos são jogados no Abismo por um espírito na forma de aranha, e ali enfrentam suas questões familiares, revolvendo o passado e evoluindo enquanto pessoas e como família.

No plano espiritual, conforme explicado pelo Tio Iroh, as energias se manifestam da forma que as entendemos. *Em um primeiro contato com elementos desconhecidos, é normal sentir medo, ou entender estas energias como nocivas e maléficas.* Porém, os conceitos de Bem e Mal, e as próprias energias espirituais, podem ser compreendidos e ressignificados, e assim se apresentam de forma muito mais amigável. Se um magista tem medos, mesmo que inconscientes, não seria muito indicado que ele penetrasse em camadas mais profundas da psiquê, pois ali poderia encontrar e ter que enfrentar tais medos sem o preparo adequado. *Por outro lado, se houver compreensão das energias, equilíbrio próprio, e confiança em seu*

potencial, até os mais poderosos espíritos podem ser contactados sem perigo algum.

Magia para Influenciar Pessoas

Ao longo das temporadas, são apresentadas diversas aplicações das dominações, como por exemplo a dobra de Água sendo utilizada para dobrar Sangue e controlar pessoas. Este tipo de dobra foi desenvolvido com o intuito de proteção de inimigos, e é utilizado por uma bruxa da Tribo da Água que foi capturada pela Nação do Fogo e precisava encontrar meios de sair da prisão, onde não havia água (pelo menos não água pura). *O poder da dobra de água ganha poder máximo na Lua Cheia, o que tem muita relação com os feitiços de bruxaria natural, que atingiam seu epíteto nesta fase da Lua.*

Esta prática é um tabu entre os dominadores, e sua prática é proibida de forma oficial, mas isto não impediu que mestres com sede de poder a treinassem, e em A Lenda de Korra conhecemos Amon, um vilão que utiliza a Dobra de Sangue para impedir os fluxos energéticos no corpo de dominadores, retirando assim sua capacidade de dobra. Retirando o poder de todos os dominadores, Amon deseja tornar o mundo mais igualitário. Porém, percebe-se que ele realiza isso por meio de técnicas de dominação, o que por si só é uma incoerência, e o leva a ser desmascarado.

Em sua equipe, Amon possui Chi-Bloqueadores, soldados equipados com dispositivos elétricos que permitem bloquear temporariamente os fluxos energéticos de uma pessoa ao serem ativados em pontos notáveis no corpo. O bloqueio de Chi utilizado na Lenda de Korra, por sua vez, foi aprimorado a partir da técnica de Ty Lee, uma contorcionista circense da Nação do Fogo que utilizava (na época de Aang) suas mãos para

golpear rapidamente pontos de acupuntura e músculos de seus oponentes.

A Biblioteca de Alexandria e a Torre de Babel

Na Lenda de Aang e na Lenda de Korra, somos apresentados a uma grande Biblioteca que se localiza no subterrâneo, no deserto, e que possui conhecimento acumulado por muitos milênios. Para entrar e consultar algum conhecimento, é necessário levar um conhecimento novo. De fato, na mitologia, algo precisa ser deixado no submundo quando ele é visitado em busca de conhecimento, como já foi descoberto por diversos heróis Gregos, e esse “algo” pode ser Perséfone, ou Eurídice na forma de uma estátua.

O guardião deste mundo, que toma a forma de um espírito com face de *coruja (arquétipo da sabedoria)*, é quem zela pela segurança das informações, cuidado para que os Homens não as usem de forma descontrolada como fizeram no passado. Suas *raposas (arquétipo da sagacidade)* organizam os livros e coletam novas informações pelo mundo afora, à medida que elas são geradas. É aqui que Aang descobre sobre um Eclipse vindouro que permitiria que enfrentasse o Senhor do Fogo em seu momento de maior vulnerabilidade.

Diversos locais no Mundo Antigo tiveram esse papel de repositório de informações. O Império do Rei Salomão era um deles, unindo o conhecimento de muitos povos que era trazido pelas suas esposas. Outro era a Biblioteca de Alexandria, com muitos manuscritos que dizem-se ter perecido em um incêndio de grandes proporções. Na Torre de Babel, construtores de muitos povos se reuniram em prol de um objetivo comum, e posteriormente se desentenderam devido à barreira linguística (presumidamente gerada por Deus para puni-los por sua soberba).

Na obra do poeta Borges, temos a Biblioteca de Babel, um edifício grandioso com salões hexagonais onde se encontram todos os livros de todas as línguas que já foram escritos e que serão escritos até o fim dos tempos. *Esta biblioteca serviu de inspiração para um projeto na internet, que consiste em combinações de caracteres geradas por um algoritmo*, e que com tempo suficiente de processamento conseguirá formar todas as palavras, frases e livros existentes na História ou que ainda possam vir a existir (serve também como instrumento de divinação para os Tecnomagistas mais inovadores).

O Confronto com a Sombra e a Conexão com o Akasha

Na Lenda de Aang, o inicialmente vilão Zuko passa por um momento onde enfrenta sua própria sombra e seus erros do passado. Já na Lenda de Korra, é ela própria que enfrenta suas inseguranças, na forma de uma manifestação de seu Eu que diz: “você não será mais capaz de dominar os elementos”.

A luta contra a Sombra, e a própria desconstrução do Ego, são passos importantes na jornada mágica. Somente enxergando as nossas partes que não queremos ver podemos começar a compreendê-las e absorvê-las, aproveitando suas características para nossa própria evolução, quando possível. O Ego, aquilo que sabemos que somos, vai sendo moldado, e se aproximando cada vez mais do Self, aquilo que somos. A conexão com o Todo, a Mente Cósmica, o campo eletromagnético, o Akasha, o Éter ou o Plano Astral é possível, então, pois já não estamos presos à matéria e reféns dos nossos instintos e medos internos.

Não por acaso, é no pântano (área obscura e pegajosa da psiquê) que Korra finalmente enfrenta sua gêmea hostil (sua Sombra), encontra uma árvore que sobe em direção aos céus (a árvore é o símbolo do Self), se conecta com uma grande rede global de plantas interligadas

(representando o Éter), e assim compreende melhor as características de seu *Eu Superior*.

O Eu Superior

Em diversas vertentes Orientais e Ocidentais, encontramos conceitos similares quanto ao Eu Superior, o Grande Homem, o Homem Cósmico, o Self, o Sagrado Anjo Guardião (SAG). *Seriam uma parte de nossa psiquê mais profunda, conectada com o Destino e o nosso papel no Cosmos, de onde também emana nossa Verdadeira Vontade* (em contraposição às vontades mundanas, do Ego).

Aang e Korra acessam esta parte aprendendo a transcender, se conectar ao Todo, abrindo os chakras e deixando a inspiração vir diretamente do Cosmos. *Isso seria análogo, também, ao conceito de Gnose, quando o Conhecimento Verdadeiro pode ser acessado em seu estado puro*, sem as interpretações muitas vezes enviesadas de nossa mente Consciente. No caso dos dois Avatares, o encontro com Verdadeiro Eu possibilita o controle da dominação dos quatro elementos, e a entrada em Estado Avatar, desbloqueando-se assim seu potencial completo.

Nas correntes mágicas e espirituais onde é citado, o conceito de Self está ligado ao propósito na vida, a saber qual caminho seguir para chegar onde se precisa estar. Este caminho está ligado a planos mais elevados, e não necessariamente está de acordo com o que a pessoa Quer, mas sim ao que ela Precisa. Neste sentido, *o sucesso no caminho Mágico pode ser alcançado quando a vontade do Ego se sintoniza com a vontade do Self*, e o magista se sente realizado em seguir o caminho que percebe que é o melhor para si, maximizando concomitantemente sua contribuição para o Todo e o impacto de sua atual passagem pela Terra.

Ressurreição

Como já foi comentado, em Avatar o conceito de Ressurreição é muito utilizado, principalmente para traçar-se a evolução do próprio Avatar em suas diferentes vidas. Korra recebe conselhos de Aang, e ambos se comunicam com suas vidas passadas em busca de um caminho a seguir.

No caso de Aang, os monges do Povo do Ar descobrem que ele se trata da próxima encarnação do Avatar colocando-o ainda criança em meio a centenas de brinquedos, e permitindo que escolha os preferidos. Ao escolher os quatro brinquedos que caracterizam o Avatar, os sábios se preparam para prover a ele o treinamento adequado à sua missão no mundo. *Esta técnica era usada em algumas vertentes do hinduísmo, e, devido ao imenso número de brinquedos disponibilizados, as possibilidades de duas crianças em diferentes épocas escolherem exatamente os mesmos eram mínimas, o que comprovaria se tratarem de um mesmo espírito reencarnado.*

Porém, há um preço a se pagar em termos de ressurreição, como descoberto por Korra, quando se é o Avatar. A morte (ou ferimentos graves) em Estado Avatar quebra o ciclo, as vidas anteriores não podem ser mais acessadas, e as vidas posteriores não existirão. O Avatar sai do ciclo do Samsara, e não mais participa da Roda das Reencarnações. *Este é um conceito bem importante no Budismo Tibetano, embora nesta vertente a quebra do ciclo seja alcançada mais frequentemente pela transcendência total do que pela morte absoluta.*

Como conclusão, podemos perceber que Avatar encontra muita inspiração nas correntes mágicas e religiosas Orientais, assim como conceitos que foram posteriormente adaptados e trazidos para o Ocidente pela Golden Dawn, em suas diversas vertentes. *Sabendo-se*

analisar o anime em suas muitas camadas de interpretação, o potencial de uso em Pop Magick fica muito claro.

5. Hora de Aventura

Com algumas historinhas passageiras e sem conexão direta entre si, estilo de desenho simples e piadas aparentemente inocentes, em Hora de Aventura somos transportados para a Terra de Ooo, e acompanhamos as aventuras de Finn, o Humano, e Jake, o Cão. Com o passar das temporadas, porém, é percebido um fio condutor por trás das aventuras aparentemente desconexas, com tramas muito complexas e misturas de sentimentos que poderiam muito bem fazer parte de uma obra niilista ou de um livro de teorias metafísicas.

Porém, antes de começarmos a navegar pela história da Terra de Ooo, é preciso dar um alerta: as informações contidas neste texto seguem uma ordem temática, e abordam todos os episódios lançados até hoje. Portanto, se não quiser receber spoilers, pare de ler aqui, ou peça para um amigo filtrar as informações para você.

O Apocalipse

No passado distante, havia dinossauros e outros seres (alguns deles humanoides e inteligentes) convivendo em harmonia, e os magos eram muito poderosos, manipulando os elementos e moldando a realidade. Porém, um meteoro caiu no planeta, e os últimos magos foram enterrados para sempre, assim como a vida pujante que cobria as terras. Após a queda do meteoro, a vida teve um intenso trabalho para voltar a florescer, até que surgiram novos animais, os mamíferos proliferaram sobre o Planeta, e a evolução seguiu em frente, até o surgimento dos humanos como os conhecemos hoje.

Nesta época, o planeta era como o que vivemos agora. Surgiram cidades, maravilhas tecnológicas, e o progresso tornou tudo mais organizado e até certo ponto mais civilizado. Os elementos e a magia foram enterrados (para sempre, pelo que parecia), e a interface entre o plano físico e os

planos astral, elementais e espirituais se enrijeceu. Os humanos perderam completamente o contato com estes mundos.

Até que uma guerra de proporções globais eclodiu. Países batalhavam uns contra os outros, enviando bombardeios e tropas para destruir aqueles que antes da chamada *Guerra dos Cogumelos* eram seus irmãos ou parceiros comerciais. Neste contexto, desenvolveu-se uma bomba com altíssimo potencial mutagênico, que foi detonada, liberando o mal sobre a Terra.

Esta bomba foi construída por um cientista que ouvia sussurros ao seu ouvido, e sua detonação foi encomendada por uma força muito Antiga, a mesma força que havia chegado à Terra na forma do meteoro que destruiu os dinossauros, e que almejava obter controle sobre o Mundo. O Lich se levantou do local onde a bomba havia explodido, e começou a angariar seus exércitos de mutantes. *Com a explosão da bomba, as barreiras entre os planos foram enfraquecidas*, e seres e energias começaram a passar de um plano para outro. A magia, então, voltou à Terra, assim como os magos e outros seres. Os humanos, muito frágeis neste novo mundo, foram sendo extintos aos poucos, e os últimos deles migraram para terras distantes. O grande continente central passou a ser chamado de Terra de Ooo, e o último humano restante neste continente era Finn.

Cometas Catalisadores

Ao longo da história do Universo de Hora de Aventura, a cada 1.000 anos, chega à Terra um cometa catalisador, trazendo agentes de mudança que irão moldar os acontecimentos de forma drástica.

São citados quatro meteoros principais:

- O meteoro laranja, onde chega o Orgalorg, uma entidade cósmica que deseja absorver o poder de um cometa catalisador e posteriormente se disfarça como o pinguim Gunther;
- O meteoro verde, trazendo o Lich, responsável pela destruição dos dinossauros e posterior retorno da magia ao mundo, que deseja mesclar as realidades do multiverso;
- O meteoro azul, trazendo ao planeta uma energia benéfica que reencarna de várias formas, dentre elas uma borboleta, uma guerreira, e Finn, o humano;
- O meteoro violeta, contendo uma entidade de muita sabedoria que mostra para Finn que há escolhas, e que ele pode escolher não impedir o fim do mundo — as pessoas que ele ama morreriam, mas o universo encontraria um novo equilíbrio, e não necessariamente isso seria pior.

Esta questão da data-limite e de horizontes de tempo onde ocorrem eventos disruptivos é abordada em diversas vertentes filosóficas, tendo inclusive semelhança com o cronograma de eventos de extinção em massa que é amplamente aceito pela ciência e que ocorreu na história de nosso planeta. *Em Hora de Aventura, tais eventos criam linhas do tempo próprias*, e são sempre incitados direta ou indiretamente pelos seres que chegaram em cometas catalisadores.

Os Universos e os Planos

Vários universos e planos coexistem na Terra de Ooo, e alguns ocupam o mesmo espaço, em faixas de vibração diferentes. *Um desses planos é o plano astral ou etérico, que pode ser visto com “olhos de mago”*. Em alguns casos, também, Finn e Jake fazem viagens extra-corpóreas para este plano, sendo ajudados pelo Rei Gelado, que consegue vê-los. No plano astral habitam diversos elementais, demônios e outras criaturas, que não têm

efeito tão direto sobre os humanos em geral, mas afetam psicologicamente os magos que podem vê-los.

De forma geral, o Cosmos abordado no desenho usa um conceito de Multiverso, incluindo alguns universos com características diferentes, mas também alguns com as mesmas características do que contém a Terra de Ooo, e linhas do tempo diferentes. Em diversos momentos, as realidades se mesclam, ou se separam, dependendo de acontecimentos importantes na linha do tempo principal do desenho.

Neste sentido, o plano do vilão Lich é destruir as barreiras entre as realidades, para que os Deuses Antigos tenham acesso a todas elas, e possam assim se alimentar de almas e destruir os Mundos. Finn, enquanto encarnação de um cometa catalisador com missão de combater o mal, se esforça ao máximo para impedir que o Lich consiga esta proeza.

Alguns dos acontecimentos mais importantes são previstos em sonhos por meio de profecias. Porém, os habitantes de Ooo sabem que *um sonho somente é profético se houver nele a presença da Coruja Cósmica*. Mesmo quando ela surge, muitas vezes os acontecimentos previstos ocorrem de forma totalmente diferente do esperado, ou então uma sequência inesperada de eventos leva os sonhos a se realizarem.

Este conceito de uma certa classe de sonhos proféticos ou arquetípicos é discutida por Jung em algumas de suas obras, e era considerado por diversas culturas primitivas, sendo geralmente sonhados e comunicados ao povo por um líder espiritual ou Xamã.

Os 4 Elementos

Ao longo de toda a história da Terra de Ooo, há seres que possuem os aspectos mais primordiais dos 4 elementos: *Doce, Gelo, Fogo e Gosma*. Estes elementais tentam por milênios se manter à paisana, acompanhando os acontecimentos sem interferir diretamente. Porém, na

minissérie Elemental, a atual elemental do Gelo, Paciência St. Pim, acorda depois de sua hibernação com o desejo de despertar o poder máximo dos elementos. Sendo assim, traz à tona o poder elemental da Princesa Jujuba, da Princesa de Fogo e da Princesa Gosminha, que conjuram seus reinos na superfície de Ooo, dividindo-o em quatro regiões.

Os quatro elementos, que chegam a seu epíteto na minissérie Elemental, são apresentados repetidamente durante todas as temporadas. *Também correspondem a sentimentos específicos*, e os Seres Elementais possuem estes sentimentos mais aflorados. Assim:

Fogo: está relacionado à Raiva, e seus cidadãos têm constantes acessos;
Doce: tem como foco o sentimento de Alegria, sempre fazendo festas;
Gelo: seus cidadãos possuem aspecto de Tristeza e melancolia;
Gosma: tem relação com Inveja, e seus cidadãos tendem a ser pedantes.

Baixa Magia

Após a explosão da grande bomba na Guerra dos Cogumelos, a magia voltou a fluir para a Terra de Ooo. Nasceram magos que utilizam os mais diversos tipos de elementos e poderes, e estes vivem em sua maioria na Cidadela dos Magos, realizando também torneios periódicos para testar seus poderes.

Esta classe de magos utiliza a magia de forma intuitiva, no estilo do que seria a Baixa Magia, como poderes que fluem de suas varinhas ou de suas mãos, e são considerados raças diversas da humana. Alguns se organizam em covens, com vertentes e métodos específicos de preferência.

Alta Magia

Porém, há outros cidadãos da Terra de Ooo que não nasceram magos, e aprenderam a usar a magia por meio de rituais e cerimônias, algo próximo do que seriam as vertentes de Alta Magia. Este é o caso, por exemplo, do

Mordomo Menta, que, utilizando magia cerimonial *em um paradigma muito próximo ao Salomônico*, conseguiu se tornar amigo da Morte, também ajudando Finn e Jake em assuntos de ocultismo em diversos episódios.

Jermaine, irmão de Jake, herdou instrumentos mágicos e conhecimentos de ocultismo de seu pai, Joshua, e sua mãe, Margaret. Os pais dos dois cachorros tinham uma empresa de investigação de fenômenos paranormais, e por isso sua casa é repleta de itens curiosos, como por exemplo um tapete com ilustração da árvore da Cabala e uma espada feita de sangue de demônio. Devido a possíveis retaliações pelas lutas de seus pais contra diversas entidades, Jermaine precisou fazer um círculo de sal em torno de sua casa, que é destruído por Jake quando este precisa temperar sua comida.

Neste sentido, observa-se que na Terra de Ooo há uma convivência entre dois tipos de magia: uma delas mais instintiva, e outra mais cerimonial. Há também referências específicas a muitas vertentes mágicas Orientais e Ocidentais ao longo dos episódios, assim como rituais específicos.

TecnoMagia

Outras personagens da Terra de Ooo possuem menos afinidade com magia e mais afinidade com tecnologias, o que é o caso da Princesa Jujuba e de Betty Grof, ex-namorada de Simon (que posteriormente se tornou o Rei Gelado). Mesmo nesse caso, as tecnologias apresentadas são tão evoluídas que é feito um paralelo com a magia, entendendo-se que *tecnologias suficientemente avançadas são indissociáveis de magia para quem não as compreende*.

Neste sentido, observa-se uma aplicação do conceito da Tecnomagia enquanto uma forma de magia que busca mesclar elementos tecnológicos

às teorias e aos paradigmas mágico-espirituais, no sentido de não haver hierarquia entre ambos e permitir-se seu uso conjunto e harmônico.

Os vampiros

Marceline é a vampira mais famosa de Hora de Aventura. Porém, ao decorrer das temporadas, é explicado que ela era apenas um meio-demônio, filha de uma humana com o demônio Hunson Abadeer. Explica-se então que *o poder original de Marceline é absorver almas* (poder do qual ela abre mão quando passa a sugar apenas a cor vermelha das coisas), e que às vezes este poder faz com que absorva poderes extras.

Marceline, abandonada pelo pai demônio, fica perdida nos destroços do mundo pós-apocalíptico, e é encontrada por Simon, que enlouquece após utilizar por muito tempo a coroa do Gelo e precisa partir. Em suas jornadas solitárias pelo mundo destruído, Marceline encontra um acampamento de humanos, e descobre que eles são constantemente atacados por vampiros, correndo risco de extinção. Sendo assim, decide ir atrás dos vampiros, matando-os e absorvendo seus poderes: *voou, regeneração, metamorfose, controle mental e telecinese*.

Os nomes dos 5 vampiros originais são os de cinco cartas de Tarô, e suas personalidades também são análogas aos significados das cartas:

- O Louco: é apresentado como totalmente aleatório, indiferente e desprezado, e tem o poder de voar;
- A Lua: faz jogos de terror mental com as vítimas, e desperta somente à noite, possuindo poder de regeneração;
- O Hierofante: é extremamente conservador, seguindo todas as regras de etiqueta atribuídas aos vampiros, e possui poder de metamorfose;

- A Imperatriz: extremamente orgulhosa, busca um súdito que a sirva, e para isso usa o controle mental;
- O Imperador: comanda os outros vampiros, e também comanda objetos e pessoas com seus poderes de telecinese.

Na minissérie *Stakes*, Marceline enfrenta novamente estes cinco vampiros, que voltam à vida após a Princesa Jujuba retirar todo seu fluido vampírico, curando-a do vampirismo. Porém, ao matá-los, Marceline absorve novamente seus poderes e volta a ser uma vampira, mostrando assim que *o Universo tende sempre a encontrar um equilíbrio baseado na Lei do Retorno e em balanceamentos quando busca-se mudar a realidade.*

Reencarnações

Além de todos os aspectos levantados, um assunto que permeia em *Hora de Aventura* é a questão da reencarnação. Diversas energias reencarnam na forma de minerais, vegetais, animais e humanos ao longo da História, e tendem a seguir caminhos que refletem ou compensam suas encarnações anteriores. *Porém, às vezes, conseguem mudar seu destino, e suplantar tais tendências.*

Este é o caso do Lich, que veio à Terra na forma de um meteoro, mas depois é curado e se torna um bebê (mas que ainda tem pesadelos de Lich). Já Finn tem uma tendência recorrente a perder um dos braços, e esta tendência permeia muitos dos episódios das últimas temporadas. Além disso, uma de suas encarnações foi um meteoro, e outra foi uma borboleta. *De forma geral, observa-se que Hora de Aventura lida muito com a questão do livre-arbítrio, e mesmo no caso de um Ser possuir uma tendência específica, suas escolhas definirão se suas atitudes serão nocivas ou benéficas para aqueles à sua volta.*

O Caos

No episódio final, somos apresentados ao Caos, na forma da poderosa divindade Golb, que vem ao mundo evocada por Betty usando o poder da bruxa Maja. É mencionado que *seria muito poderoso, e geraria consequências catastróficas, caso alguém trouxesse todo o poder do Caos para o mundo físico*. Porém, o Caos é derrotado com Harmonia (no caso específico, usando a música), e somente pela existência da Ordem tudo não se dissolve em Desordem.

Sendo assim, da próxima vez que te disserem que Hora de Aventura é um desenho para crianças, explique que a pessoa não interpretou corretamente os episódios. Por trás das entrelinhas e dos personagens coloridos, há aspectos filosóficos e ocultistas muito profundos, e a Terra de Ooo é apenas o palco para uma representação lúdica de conceitos científicos e espirituais complexos.

14. Referências

- Carl Jung — O Homem e Seus Símbolos
Carl Jung — Os Fundamentos da Psicologia Analítica
H.P. Lovecraft — A cor que caiu do céu
H.P. Lovecraft — À procura de Kadath
H.P. Lovecraft — Nas Montanhas da Loucura
H.P. Lovecraft — O Chamado de Cthulhu
Kenneth Grant — O Renascer da Magia
O Silmarillion — J.R.R. Tolkien
Peter Carroll — Liber Null e Psiconauta
Skinner e Rankine — Dr Rudd's Goetia