

# Mitologia



Prometeu (1868 por Gustave Moreau)

O termo **mitologia** pode referir-se tanto ao estudo de mitos ou a um conjunto de mitos<sup>[1]</sup> Por exemplo, mitologia comparada é o estudo das conexões entre os mitos de diferentes culturas,<sup>[2]</sup> ao passo que mitologia grega é o conjunto de mitos originários da Grécia Antiga. O termo “mito” é frequentemente utilizado coloquialmente para se referir a uma história falsa,<sup>[3][4]</sup> mas o uso acadêmico do termo não denota geralmente um julgamento quanto à verdade ou falsidade.<sup>[4][5]</sup> No estudo de folclore, um mito é uma narrativa sagrada que explica como o mundo e a humanidade veio a ser da forma que é atualmente.<sup>[5][6][7]</sup> Muitos estudiosos em outros campos usam o termo “mito” de forma um pouco diferente.<sup>[7][8][9]</sup> Em um sentido muito amplo, a palavra pode se referir a qualquer história tradicional.<sup>[10]</sup>

Os mitos são, geralmente, histórias baseadas em tradições e lendas feitas para explicar o universo, a criação do

mundo, fenômenos naturais e qualquer outra coisa a que explicações simples não são atribuíveis. Mas nem todos os mitos têm esse propósito explicativo. Em comum, a maioria dos mitos envolvem uma força sobrenatural ou uma divindade, mas alguns são apenas lendas passadas oralmente de geração em geração.

Figuras mitológicas são proeminentes na maioria das religiões e a maior parte das mitologias estão atadas a pelo menos uma religião. Alguns usam a palavra mito e mitologia para desacreditar as histórias de uma ou mais religiões.

O termo é frequentemente associado às descrições de religiões fundadas por sociedade antigas como mitologia romana, mitologia grega, mitologia egípcia e mitologia nórdica, que foram quase extintas. No entanto, é importante ter em mente que enquanto alguns vêem os panteões nórdicos e céltico como meras fábulas outros os têm como religião (ver Neo paganismo).

Alguns religiosos tomam como ofensa a caracterização de sua fé como um conjunto de mitos, pois isso implicaria em afirmar tacitamente que sua religião não passa de folclore. De qualquer forma, parece haver um consenso que cada religião possui um grupo de mitos que desenvolveram-se em conjunto com suas escrituras. Esse tipo de postura é particularmente recorrente em países cuja maior parte da população adere à uma religião específica, como é o caso do Brasil ou México.

## 1 Natureza dos mitos

### 1.1 Características típicas

Os personagens principais nos mitos são geralmente deuses ou heróis sobrenaturais.<sup>[11][12][13]</sup> Como histórias sagradas, os mitos, e também, pode ser considerados as fábulas, são muitas vezes endossados pelos governantes e sacerdotes e intimamente ligados à religião.<sup>[11]</sup> Na sociedade em que é divulgado, um mito é geralmente considerado como um relato verdadeiro de um passado remoto.<sup>[11][12][14][15]</sup> Na verdade, muitas sociedades têm duas categorias de narrativas tradicionais: “histórias verdadeiras” ou mitos, e as “histórias falsas” ou fábulas.<sup>[16]</sup> Mitos geralmente estão ambientados em uma época antiga, quando o mundo ainda não tinha atingido sua forma atual,<sup>[11]</sup> e explicam como o mundo atingiu sua forma atual<sup>[5][6][7][17]</sup> e como os costumes, instituições e tabus foram estabelecidos. Os mitos são também encontrados

“in illo tempore” ou seja, num tempo indefinido e intemporal, ajustando-se assim ao pensamento de qualquer sociedade. <sup>[11][17]</sup>

## 2 Religião e mitologia

Os termos mito e mitologia são comumente empregados para ilustrar histórias de uma ou mais religiões como algo falso ou duvidoso - e muito embora quase todos os dicionários incluam essa definição, a palavra “mito” nem sempre implica uma história falsa, nem uma história verdadeira. O termo é constantemente utilizado nesse sentido de descrever religiões criadas pelas sociedades antigas, cujos ritos estão quase extintos. Muitas pessoas não consideram as histórias sobre a origem e acontecidos, como contadores de mitos; eles vêem seus textos sagrados como possuindo verdades religiosas, inspiradas divinamente, mas não repassadas em linguagens humanas. Outros separam suas crenças de histórias similares de outras culturas e se referem a estas como história. Essas pessoas se opõem ao uso da palavra “mito” para descrever suas crenças.

Para o propósito desse artigo a palavra mitologia é usada para se referir a histórias, que, enquanto podem ou não serem factuais, revelam verdades fundamentais e pensamentos sobre a natureza humana, através do freqüente uso de arquétipos. Também é necessário frisar que as histórias discutidas expressam pontos de vista e crenças de um país, um período no tempo, cultura e/ou religião a qual lhes deu à luz. Uma pessoa pode falar de mitologia Judaica, mitologia Cristã ou mesmo mitologia Islâmica, onde cada uma descreve os elementos míticos nessas religiões sem se referir à veracidade sobre a sua história.

## 3 Mitologia moderna

Muitos fatos e personagens de jogos são inspirados em mitologias. Jogos de RPG como *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda*, *The Elder Scrolls*, *Ragnarok*, *Lineage II*, *Age of Empires* (I, II e III), *God of War*, *Rise of the Argonauts*, *WAR: Batalhas Mitológicas*, *Age Of Mithology*, recebem muitas criaturas provenientes de mitologias.

Séries de televisão e de livros como *Star Trek*, ou as série literárias *Harry Potter* e *Percy Jackson* por exemplo, têm aspectos mitológicos marcantes que algumas vezes desenvolvem-se em sistemas filosóficos profundos e intrincados. Essas séries não são mitologia, mas contêm temas míticos que, para alguns, atendem às mesmas necessidades psicológicas. Um ótimo exemplo são as obras *O Silmarillion* e *O Senhor dos Anéis* de J.R.R. Tolkien, bem como a série de filmes *Star Wars* (*Guerra nas Estrelas*) de George Lucas. Outra série é *Supernatural*, que ressalta muitos pontos da cultura espalhadas pelo mundo, já que se utilizam de muitos recursos, como as de algumas

culturas que já se extinguíram. O jogo *Age of Mythology* também trata do assunto.

As leis de direitos autorais, no entanto, limitam os autores independentes de estender em um ciclo das histórias modernas. Alguns críticos acreditam que o fato de os principais personagens dos ciclos das histórias modernas não estarem no domínio público previne esses ciclos de emprestarem vários aspectos essenciais das mitologias. O *Fan fiction* atenua esse problema.

Ficção, porém, não atinge o nível de mitologia enquanto as pessoas não acreditam que aquilo realmente aconteceu. Por exemplo, alguns acreditam que as histórias de Clive Barker, como "Candyman", foram baseadas em fatos reais. O mesmo pode ser dito da *Bruxa de Blair* e muitas outras histórias.

A mitologia sobrevive no mundo moderno através de lendas urbanas, mitologia científica e muitas outras maneiras.

O anime e a série de mangás, *Os Cavaleiros do Zodíaco* (*Saint Seiya*, no original), por exemplo, é considerada a que mais se baseia nas histórias das mitologias antigas (com exceção de *O Senhor dos Anéis*), como a mitologia grega, nórdica e diversas outras. A história não é uma mitologia; ela conta a história das mitologias tradicionais, onde guerreiros representam constelações e têm como objetivo enfrentar os deuses que se opuserem a Atena (deusa grega da sabedoria). Vários personagens e monstros mitológicos como o Orfeu e o Cérbero estão presentes no nosso cotidiano. E também o anime e mangá *Naruto*, em algumas partes aborda, isto é, trata de temas da mitologia japonesa, Susano'o (deus do mar), Amaterasu (deusa do sol) e Tsukuyomi (o deus da lua), que no mangá, são tipos de Hijutsus do clã Uchiha. A história também não é uma mitologia.

## 4 Referências

- [1] Kirk, p. 8; “myth”, *Encyclopædia Britannica*
- [2] Littleton, p. 32
- [3] Armstrong, p. 7
- [4] Eliade, *Myth and Reality*, p. 1
- [5] Dundes, Introduction, p. 1
- [6] Dundes, “Binary”, p. 45
- [7] Dundes, “Madness”, p. 147
- [8] Doty, p. 11-12
- [9] Segal, p. 5
- [10] Kirk, “Defining”, p. 57; Kirk, *Myth*, p. 74; Simpson, p. 3
- [11] Bascom, p. 9
- [12] “myths”, *A Dictionary of English Folklore*

- [13] O'Flaherty, p.19: "Acho que é possível eficazmente argumentar como uma questão de princípio que, assim como 'biografia é sobre sujeitos', assim mitologia é sobre deuses".
- [14] Eliade, *Myths, Dreams and Mysteries*, p. 23
- [15] Pettazzoni, p. 102
- [16] Eliade, *Myth and Reality*, p. 10-11; Pettazzoni, p. 99-101
- [17] Eliade, *Myth and Reality*, p. 6

## 5 Referências bibliográficas

- Armstrong, Karen. "A Short History of Myth". Knopf Canada, 2006.
- Bascom, William. "The Forms of Folklore: Prose Narratives". *Sacred Narrative: Readings in the Theory of Myth*. Ed. Alan Dundes. Berkeley: University of California Press, 1984. 5-29.
- Doty, William. *Myth: A Handbook*. Westport: Greenwood, 2004.
- Dundes, Alan. "Binary Opposition in Myth: The Propp/Levi-Strauss Debate in Retrospect". *Western Folklore* 56 (Winter, 1997): 39-50.
- Dunes, Alan. "Madness in Method Plus a Plea for Projective Inversion in Myth". *Myth and Method*. Ed. Laurie Patton and Wendy Doniger. Charlottesville: University of Virginia Press, 1996.
- Dundes, Alan. Introduction. *Sacred Narrative: Readings in the Theory of Myth*. Ed. Alan Dundes. Berkeley: University of California Press, 1984. 1-3.
- Eliade, Mircea. *Myths, Dreams and Mysteries*. Trans. Philip Mairet. New York: Harper & Row, 1967.
- Kirk, G.S. *Myth: Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures*. Berkeley: Cambridge University Press, 1973.
- Kirk, G.S. "On Defining Myths". *Sacred Narrative: Readings in the Theory of Myth*. Ed. Alan Dundes. Berkeley: University of California Press, 1984. 53-61.
- "myth." *Encyclopædia Britannica*. 2009. [Encyclopædia Britannica Online](#), 21 de março de 2009
- "myths". *A Dictionary of English Folklore*. Jacqueline Simpson and Steve Roud. Oxford University Press, 2000. [Oxford Reference Online](#). Oxford University Press. UC - Berkeley Library. 20 de março de 2009 [Oxfordreference.com](#)

- O'Flaherty, Wendy. *Hindu Myths: A Sourcebook*. London: Penguin, 1975.
- Segal, Robert. *Myth: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford UP, 2004.
- Pettazzoni, Raffaele. "The Truth of Myth". *Sacred Narrative: Readings in the Theory of Myth*. Ed. Alan Dundes. Berkeley: University of California Press, 1984. 98-109.
- Simpson, Michael. Introduction. Apollodorus. *Gods and Heroes of the Greeks*. Trad. Michael Simpson. Amherst: University of Massachusetts Press, 1976. 1-9.

## 6 Ver também

- [Lista de mitologias](#)

## 7 Fontes, contribuidores e licenças de texto e imagem

### 7.1 Texto

- **Mitologia** *Fonte:* <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mitologia?oldid=45517134> *Contribuidores:* Sistema428, Jorge~ptwiki, Plataformista, JMGM, Cdang, GuiRC, Parakalo, Mschindwein, Rui Silva, Hagen Kennedy, Rodrigo Santos, E2mb0t, LeonardoRob0t, Diotti, Ligia, Campani, Whooligan, Nuno Tavares, Get It, NTBot, Killian, RobotQuistnix, Gil mnogueira, Epinheiro, 333~ptwiki, João Carvalho, André Koehne, Agil, OS2Warp, Bozonildo, 7thPanzer, Adailton, Lijealso, JLCA, Porantim, FlaBot, Perseu rs, MalafayaBot, Gabrielt4e, PatríciaR, Chlewb0t, Dantadd, FSogumo, Master, Marcelo Victor, Thijs!bot, Rei~bot, GRS73, Jerbbson, Belanidia, MiMKe50135, JAnD~bot, Alchimista, Orlando K, MarceloB, Bisbis, BetBot~ptwiki, Barão de Itararé, Celiahelena, Augusto Reynaldo Caetano Shereiber, Jack Bauer00, Acscosta, Idioma~bot, Der kenner, Luckas Blade, Carlos28, TXiKiBoT, Tumnus, VolkovBot, SieBot, Synthebot, Livre info, YonaBot, Teles, Vini 175, Mário Henrique, GOE, Gerakibot, Chronus, Amats, Heiligenfeld, Floryann, DragonBot, Georgez, RafaAzevedo, BOTarate, RadiX, Pietro Roveri, Vitor Mazuco, SpBot, ChristianH, Numbo3~bot, Lena chaves, Nallimbot, LuanSP, Higor Douglas, Vanthorn, Salebot, ArthurBot, RamissesBot, Matheus~sma, Xqbot, GhalyBot, Gean, Rubinbot, Hyju, RibotBOT, Faustino.F, TobeBot, Marcos Elias de Oliveira Júnior, KamikazeBot, HVL, Viniciusmc, Zoranildo santos, Rodrigo72lopes, Aleph Bot, EmausBot, Jadofo, ZéroBot, HROestBot, Érico, Braswiki, Jbribeiro1, Rafaeleluis, Stuckkey, WikitanvirBot, Carlos Miketio, CocuBot, Bruno Meireles, Simone.silvagoncalves, Colaborador Z, MerIlwBot, Ictiossauro, DARIO SEVERI, Zoldyick, Dexbot, Alaiyo, Leon saudanha, Önni, Legobot, Benevidesth1, Jackgba, Marcos dias de oliveira, Nakinn, AlvoMaia, O revolucionário aliado, LeonardoWilliam, Muriel Philio, Julia Cida e Anônimo: 230

### 7.2 Imagens

- **Ficheiro:Douris\_cup\_Jason\_Vatican\_16545.jpg** *Fonte:* [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/33/Douris\\_cup\\_Jason\\_Vatican\\_16545.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/33/Douris_cup_Jason_Vatican_16545.jpg) *Licença:* Public domain *Contribuidores:* Shii, 2006-03-20 *Artista original:* Douris
- **Ficheiro:Gustave\_Moreau\_006.jpg** *Fonte:* [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6e/Gustave\\_Moreau\\_006.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6e/Gustave_Moreau_006.jpg) *Licença:* Public domain *Contribuidores:* The Yorck Project: *10.000 Meisterwerke der Malerei*. DVD-ROM, 2002. ISBN 3936122202. Distributed by DIRECTMEDIA Publishing GmbH. *Artista original:* Gustave Moreau
- **Ficheiro:NoFonti.svg** *Fonte:* <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/NoFonti.svg> *Licença:* CC BY-SA 2.5 *Contribuidores:* Image:Emblem-important.svg *Artista original:* RaminusFalcon
- **Ficheiro:Nuvola\_apps\_bookcase.png** *Fonte:* [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/33/Nuvola\\_apps\\_bookcase.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/33/Nuvola_apps_bookcase.png) *Licença:* LGPL *Contribuidores:* <http://icon-king.com> *Artista original:* David Vignoni / ICON KING
- **Ficheiro:Roaring\_Pegasus.jpg** *Fonte:* [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/35/Roaring\\_Pegasus.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/35/Roaring_Pegasus.jpg) *Licença:* CC BY-SA 3.0 *Contribuidores:* Obra do próprio
  - Dessiné à la tablette numérique en juin 2008 avec le logiciel the GIMP à Paris, France
  - Made with the GIMP in Paris, France.

*Artista original:* Tsaag Valren

### 7.3 Licença

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0