

A JORNADA ASTROLÓGICA E A MÍDIA: A PRESENÇA DA ASTROLOGIA NA MÍDIA

Ana Cristina Vidal de Castro Ortiz¹

Resumo:

Este artigo aborda a presença do mito na mídia, especialmente o monomito, também conhecido como jornada do herói, que inicialmente foi apresentado por Joseph Campbell. Também será abordada a presença da Astrologia na mídia, com foco na jornada astrológica, que possui grandes semelhanças com a jornada do herói, pela ideia de ciclo que ambas têm em comum. Como exemplo, será apresentada a saga astrológica na mídia presente no mangá *Os Cavaleiros do Zodíaco*, que deu origem também a livros, filmes e jogos. Para compreender a presença do mito na mídia, especialmente a jornada do herói e a jornada astrológica, serão utilizados os autores Carl Gustav Jung, Vladimir Propp, Beatriz Del Picchia, Cristina Balieiro, Mircea Eliade, Malena Contrera, Vilém Flusser e Christopher Vogler.

Palavras-chave: Mito. Mídia. Astrologia. Jornada do Herói. Cavaleiros do Zodíaco.

O mito hoje

O mundo em que vivemos nos coloca muito mais em contato com os assuntos cotidianos, as notícias do dia a dia e uma infinidade de coisas que tende a nos aproximar muito mais com o mundo externo do que com nosso próprio interior. No entanto, de acordo com o mitólogo Joseph Campbell, isso nos afasta da “literatura do espírito” e da “vida interior”, o que, para ele, é o que realmente “tem a ver com o centro de nossas vidas” (1992:03). Segundo Campbell, quando ficamos velhos e todas nossas necessidades são atendidas, nos voltamos “para a vida interior” e se não soubermos “o que é esse centro”, vamos sofrer. É aí que entram os mitos. De certa forma, eles servem para nos contar a nossa própria história. Por isso, de acordo com o mitólogo, os mitos e suas informações “têm a ver com os temas que sempre deram sustentação à vida humana, que construíram civilizações e

¹ Mestranda no Programa de Pós-Graduação da Faculdade Cásper Líbero. E-mail: titividal@gmail.com.

enformaram religiões através dos séculos”. Campbell continua, dizendo que os mitos tem a ver “com os profundos problemas interiores, com os profundos mistérios, com os profundos limiares da travessia”. Ele ainda complementa dizendo que “se você não souber o que dizem os sinais ao longo do caminho, terá de produzi-los por sua conta”. (1992:04)

Em resumo, os mitos, para Campbell, são pistas para as potencialidades espirituais da vida humana, são experiência de vida que nos ensinam a voltar para dentro e nos conectam com a experiência de estar vivo. Mais do que isso, para Campbell, “aquilo que os humanos têm em comum se revela nos mitos” (1992). Por isso, contamos e estudamos mitos, para compreender a nossa própria história, já que todos nós precisamos compreender e enfrentar a morte, assim como precisamos de ajuda em nossas passagens ao longo da vida. Assim, de acordo com Joseph Campbell, mitos são histórias sobre a sabedoria de vida”.

Apesar de aparentemente esquecido, o mito continua presente em nossas vidas, seja pelas histórias que ouvimos ou por sua presença, ainda que indireta, na mídia.

A jornada do herói

Campbell, em seu livro “O herói de mil faces”, apresenta a ideia de monomito, um mito comum a todos nós. Pensando no que Campbell (1992) definiu como a “função pedagógica do mito”, que nos ensina “como viver uma vida humana sob qualquer circunstância”, a jornada do herói nos ajuda a compreender cada etapa da nossa jornada, seja de nossa vida como um todo ou das pequenas e grandes jornadas pelas quais nos aventuramos durante nossa trajetória. Nesse sentido, a jornada do herói pode ser considerada “um modelo arquetípico que pode conter sentido e significado para pessoas reais e contemporâneas” (DEL PICCHIA e BALIEIRO, 2010:22).

Como bem resumem Beatriz Del Picchia e Cristina Balieiro, “o modelo da jornada do herói é composto de um ponto de partida – que, de certa forma, é também o ponto de chegada – chamado *mundo cotidiano* e de três fases: *ruptura*, *iniciação* e *retorno*” (2010:22). Cada uma dessas fases é composta por algumas etapas, sendo que, dependendo da jornada, algumas

delas podem ou não ser vividas. Em outras palavras, todo herói vive as três fases, que podem ser compostas de mais ou menos etapas.

As etapas da jornada do herói ou aventura do herói, como Campbell chama, descritas em seu livro “O herói de mil faces” são:

I. A partida

1. o chamado da aventura
2. a recusa do chamado
3. o auxílio sobrenatural
4. a passagem pelo primeiro limiar
5. o ventre da baleia

II. A iniciação

1. o caminho de provas
2. o encontro com a deusa
3. a mulher como tentação
4. a sintonia com o pai
5. a apoteose
6. a última benção

III. O retorno

1. a recusa do retorno
2. a fuga mágica
3. o resgate com auxílio externo
4. a passagem pelo limiar do retorno
5. senhor de dois mundos
6. liberdade para viver

As pesquisadoras Beatriz Del Picchia e Cristina Balieiro, além de grandes estudosas de Campbell, pesquisaram a relação entre a jornada do herói e a vida de pessoas reais, tendo descrito a jornada com algumas diferenças em suas etapas. Para as autoras, é importante lembrar que “as etapas não acontecem de maneira linear como no mito” (2010:22). Segundo a

observação delas, nas vidas das pessoas “algumas dessas etapas acontecem para todas, são inerentes ao caminho”, enquanto “outras etapas podem ocorrer ou não”.

Para Christopher Vogler (2006), a jornada do herói também está dividida em doze estágios: mundo comum, chamado à aventura, recusa do chamado, encontro com o mentor, travessia do primeiro limiar, testes, aliados e inimigos, aproximação da caverna oculta, provação, recompensa (apenhando a espada), caminho de volta, ressurreição e retorno com o elixir.

Círculos e ciclos

Joseph Campbell, assim como C.G.Jung, pesquisaram sobre os acontecimentos circulares, especialmente os círculos e mandalas, que também possuem um conteúdo mítico. Também Mircea Eliade, ao falar do mito do eterno retorno, abordou esse tema.

Mandala é uma palavra em sânscrito que significa o círculo que é montado ou desenhado simbolicamente, adquirindo um significado de ordem cósmica. Quando alguém faz uma mandala, está tentando coordenar seu círculo pessoal com o universal. Muitas cerimônias e rituais indígenas, por exemplo, acontecem em formas circulares.

A própria jornada ou aventura do herói pode ser descrita de forma circular, considerando que o herói parte do mundo comum, para onde retorna. O mito, aliás, rompe com o tempo linear histórico e inclui os ritos e rituais que, de forma circular, “asseguram a continuidade da vida” (ELIADE, 1969:66).

Essa concepção cíclica ou circular de mundo está ligada aos movimentos celestes, especialmente aos ciclos de Sol e de Lua. Mircea Eliade nos lembra que as fases da Lua “desempenharam um papel importante na elaboração das concepções cíclicas” (1969:101).

Vilém Flusser (2007:69) lembra sobre a “roda do Sol, o círculo do tempo”, que “coloca tudo e todas as coisas de volta no lugar que lhes é devido”. Flusser ainda lembra que “os planetas descrevem órbitas circulares, epicíclicas ou elípticas”.

Nesse sentido, a base da Astrologia está relacionada a esses movimentos circulares e a ideia de ciclos que sempre se repetem. Apesar dos ciclos astrológicos possuírem diversos referenciais, todos eles são circulares e cíclicos. Considerando o homem na Terra como observador, a Astrologia considera o aparente movimento de Sol, Lua e dos planetas ao nosso redor. Além disso, tendo como base o local geográfico no qual está o observador, formam-se as doze casas astrológicas, diretamente ligadas ao movimento diário da Terra em seu próprio eixo, que faz com que tenhamos o tempo dividido em dia e noite.

A jornada astrológica: a narrativa do Sol pelo Zodíaco

A jornada do herói pode ser comparada aos diversos ciclos astrológicos existentes e suas narrativas. De acordo com Malena Contrera, a jornada do herói “em tudo é análoga ao Ciclo da Semente do Zodíaco (e ao mostrador das Casas Astrológicas)...em um percurso que se constrói a partir da relação homem/céu” (2000:34).

A principal jornada astrológica acontece a partir da narrativa do Sol e demais astros pelo zodíaco, uma faixa aparente que circunda a Terra, por onde temos a impressão de assistir o movimento do Sol, da Lua e de todos os planetas. Essa faixa é dividida em doze partes iguais, conhecidas como os doze signos.

Os doze signos estão intimamente ligados às quatro estações do ano, cada uma delas sub-dividida em três partes iguais, o início, o auge da estação, e a transição para a próxima. Astrologicamente, cada estação do ano tem início com um signo cardinal, tem seu ápice em um signo fixo e sua transição para a próxima em um signo mutável. Este ciclo também tem relação com a agricultura e os ciclos de plantio. De acordo com Malena Contrera, esse percurso do Sol pelo zodíaco “tem suas origens em narrativas míticas de sociedades arcaicas predominantemente agrícolas, que relacionam o percurso do Sol pelo fundo projetivo do céu ao ciclo da plantação, seus mitos e ritos” (2000:34).

A jornada do herói astrológico – as casas astrológicas

Outra jornada astrológica importante é a das doze casas astrológicas que, em um mapa astral, representam áreas e assuntos, mas também falam da nossa própria jornada e experiência de vida. Por exemplo, a primeira casa, que inicia com o chamado Ascendente, fala do nascimento do dono do mapa, inclusive apresentando as condições do parto. Narrando a vida de alguém a partir das casas astrológicas, podemos imaginar a jornada de toda uma vida, incluindo todas as fases e desafios.

Se a narrativa do Sol pelo zodíaco tem a ver com o movimento da Terra em torno do Sol, responsável pelas estações do ano, a narrativa através das casas astrológicas tem a ver com o movimento da Terra em torno de si mesma, responsável pelo dia e pela noite. Astrologicamente, ambos os sistemas são utilizados concomitantemente, sendo que ambos, aparentemente, são movimentos opostos, já que o trânsito do Sol, da Lua e dos planetas pelo zodíaco acontece no sentido anti-horário, enquanto que o movimento do Sol, da Lua e dos planetas pelas casas acontece no sentido horário.

Assim, o chamado Ascendente, que é o início da primeira casa e representa o nascimento, a própria pessoa, incluindo seu corpo físico, seu comportamento e atitudes perante a vida, é o signo que está ascendendo no horizonte naquele momento. Portanto, os planetas próximos ao Ascendente estão para nascer, ou acabaram de nascer. Assim, quem nasce junto com o Sol terá este conjunto ao seu Ascendente. Por volta do meio dia, o Sol, que está à pino no céu, está no chamado Meio do Céu, início da décima casa astrológica, que representa o pai, a carreira, o destino, a vida pública e imagem social. Quando o Sol está se pondo, está no chamado descendente, que abre a sétima casa, considerada a área dos relacionamentos e dos contratos. Por volta de meia noite, quando o Sol está do outro lado, à pino no hemisfério oposto, ele está na chamada quarta casa, considerada a casa da família, entre outros assuntos, o momento mais noturno do mapa, quando, em geral, estamos dormindo.

Um aspecto levantado por Malena Contrera em seu livro é a relação entre a Saga do Herói Astrológico, abordando as casas astrológicas. Segundo Contrera,

as casas astrológicas se propõem a representar um percurso típico do desenvolvimento do ego (herói), estabelecendo fronteiras para definição de uma identidade, num percurso que conta uma história bastante arquetípica, presente sobretudo em sua própria estrutura narrativa (CONTRERA, 2000:87).

Ao falar das doze casas, Malena Contreta compara sua estrutura narrativa aos conceitos de monomito, apresentado por Joseph Campbell, às estruturas apresentadas por V. Propp sobre os contos maravilhosos (2000:87). Cada uma das doze casas está associada a um dos doze signos, possuindo alguns significados análogos.

Assim, o “herói (ego) nascente encontra no Ascendente seu batismo de identidade” (CONTRERA, 2000:96), lida com seus valores pessoais na casa 2, conhece seu ambiente próximo na casa 3 e, na casa 4, encontra suas raízes familiares e sua estrutura emocional. Um dos grandes desafios do herói é sair da casa 4, seu mundo comum e confortável, para desenvolver seu próprio ego e individualidade na casa 5. Na casa 6, o herói precisa aprender a lidar com os desafios do cotidiano, trabalhar e cuidar de si mesmo, para, então, poder se relacionar com os outros, na casa 7. Quando o herói se relaciona, sendo a casa 7 a casa dos parceiros e também dos inimigos, aprende a lidar com os valores do outro e ganha intimidade com seus companheiros, assuntos estes da casa 8, que também representa as grandes perdas e os ganhos, as mortes e os processos de mudança. Na casa 9 o herói aprende a expandir suas fronteiras e ir além de seus horizontes. Cria sua filosofia de vida a partir de tudo que já viveu. Na casa 10 o herói tem o desafio de assumir seu papel social e desenvolver uma carreira, encontrando sua vocação e destino. Na casa 11 o herói encontra seu grupo e compartilha suas ideias. É a casa que fala dos grupos a que pertencemos e das comunidades das quais fazemos parte. Na casa 12 podemos dissolver nossa identidade individual e, neste caso, encerramos o ciclo em uma “grande re-união do indivíduo com o Cosmos” (CONTRERA, 2000:96).

Segundo Malena Contrera, a partir deste momento, “o ciclo recomeça com um novo nascimento, o nascimento de um outro herói (ou o mesmo transformado?) ou de um novo dia após esse ciclo de 24 horas” (2000:96).

Essa narrativa pelas doze casas também pode representar fases e idades específicas da vida ou, ainda, pode ser comparada mais objetivamente com a própria jornada do herói descrita por Joseph Campbell.

A saga astrológica na mídia

O mito, muitas vezes na forma de jornada do herói, está presente na mídia. Como diz Christopher Vogler, “as ideias que Campbell expressa em seu livro (O herói de mil faces) estão tendo grande impacto nas narrativas” (2006:47). Segundo ele, “era inevitável que Hollywood se aproveitasse da utilidade da obra de Campbell”.

A narrativa astrológica pode ser encontrada de forma objetiva e/ou subjetiva na mídia. Malena Contrera (2000), por exemplo, relacionou a saga das doze casas astrológicas com a narrativa presente no filme O Rei Leão.

Um outro exemplo é o caso dos “Cavaleiros do Zodíaco”, nascido sob a forma de Mangá, em 1985, mas que já ganhou outros formatos na televisão, no cinema, em livro e em games. Na saga, alguns dos personagens possuem nomes dos signos ou constelações astrológicas. São cinco heróis (cavaleiros) que usam armaduras sagradas baseadas nos signos astrológicos e têm como missão defender a reencarnação da deusa grega Atena.

Em um dos episódios, chamado “A Saga do Santuário”, considerado uma das principais passagens do mangá, dez cavaleiros são enviados ao santuário para proteger Atena. A trama contém vários acontecimentos, entre eles o roubo da armadura de ouro do cavaleiro de Sagitário, nono signo do zodíaco, que é dividida justamente em nove partes, que serão buscadas pelos cavaleiros de bronze.

A saga é dividida em seis partes, o que equivale aos seis eixos astrológicos que se referem tanto aos doze signos como às doze casas. Em um determinado momento do episódio, acontece a Batalha das Doze Casas, que tem como enredo principal a tentativa de purificação do santuário, Saori (reencarnação da Deusa Atena) e os cavaleiros de Bronze. Para garantir seus desejos maléficos, o Grande Mestre convoca os lendários cavaleiros de ouro, os mais

poderosos Cavaleiros de Atena. Cada um deles possui um nome e pertence a um dos doze signos astrológicos, na sequência do zodíaco: Mu de Áries, Aldebaran de Touro, Saga de Gêmeos (Falso Grande Mestre), Máscara da Morte de Câncer, Aiolia de Leão, Shaka de Virgem, Mestre Ancião de Libra (seu verdadeiro nome é Dohki), Milo de Escorpião, Aiolos de Sagitário, Shura de Capricórnio, Camus de Aquário e Afrodite de Peixes.

Na primeira casa Mu concerta as armaduras de bronze dos quatro cavaleiros que queriam ser rápidos e tentam passar pela casa de áries. É interessante pensar que o signo de Áries está associado às guerras, às lutas e armaduras. Assim como a Casa 1, representa os inícios, inclusive o começo de qualquer jornada ou aventura. É um signo associado à velocidade, à rapidez.

Na segunda casa, a casa de Touro, os cavaleiros têm dificuldades ao tentar entrar, pois percebem uma “muralha” que mais tarde se descobre que era o corpo do próprio gigante cavaleiro de touro. Curiosamente, Touro é o signo que rege o corpo. É um signo muito mais denso do que Áries, por ser de terra. A casa 2 tem a ver com consolidação e matéria e na jornada do herói pode representar, também, a recusa ao chamado, pois em Touro ou na Casa 2, sempre parece mais fácil manter tudo como está, ficando em sua zona de conforto. Ainda na Casa de Touro, o cavaleiro Seiya corta o chifre de Aldebaran, fazendo também referência ao próprio signo.

Na terceira casa, de gêmeos, os cavaleiros se deparam com duas casas, com dois caminhos, fazendo analogia ao próprio signo que é representado, mitologicamente, pelos irmãos Castor e Polux. Aliás, o signo de Gêmeos está relacionado ao duplo e às múltiplas possibilidades. Cada um dos cavaleiros segue por um dos dois caminhos. O cavaleiro cego percebe a ilusão de ótica que esconde a saída, mas o outro cavaleiro é atingido por um golpe e é enviado para outra dimensão, diretamente para a casa de Libra que, astrologicamente, possui relação direta com o signo de Gêmeos, por serem ambos signos de ar, conectados por um aspecto harmônico. Outra curiosidade sobre o cavaleiro de Gêmeos, na trama, é ser ele o falso grande mestre, já que este signo também tem como característica a facilidade de se fazer passar por outra pessoa.

Na quarta casa, de Câncer, os cavaleiros se deparam com várias cabeças sofrimento, justamente na casa relacionada ao signo do sentimento e, de certa forma, do sofrimento e do drama. Além disso, se deparam com cabeças de crianças e mulheres, também em referencia ao signo que rege a mãe e a maternidade. O cavaleiro responsável pela casa é o Máscara da Morte, que se encontra justamente na casa na qual o herói astrológico precisa se confrontar com suas raízes e matar certos aspetos de sua personalidade para poder seguir adiante e assumir sua própria individualidade (ego) na casa seguinte. Além disso, nesta quarta casa um dos cavaleiros é jogado de uma cachoeira, justamente a água que faz referencia ao signo de Câncer (a água cardinal e, portanto, a água dos rios e das cachoeiras).

Na casa cinco, a de Leão, encontra-se Aiolia de Leão, o mais poderoso cavaleiro, uma alusão ao signo regido pelo Sol, que tem fama de querer sempre ser o melhor. Na sexta casa, de Virgem, um dos cavaleiros tem seus cinco sentidos retirados, sendo que, astrologicamente, Mercúrio, regente do signo de Virgem, é também o regente desses sentidos. Os cavaleiros são enviados para outra dimensão, talvez uma alusão ao signo de Peixes, signo oposto e pertencente ao mesmo eixo de Virgem.

Na sétima casa um dos cavaleiros é tirado do gelo com as armas de Libra. Este cavaleiro é aquecido com calor humano, justamente no signo e casa que regem os relacionamentos e encontros. O cavaleiro recuperado abraça seu companheiro, que salvou sua vida, e o carrega no colo até a próxima casa, demonstrando a troca existente no signo de Libra e na sétima casa, a dos relacionamentos.

Na oitava casa, a de Escorpião, vários desafios são vividos, na área que, astrologicamente, rege as situações mais extremas e os riscos de vida. Nesta casa é utilizado um turbilhão de gelo e, em contra ataque, agulhas. Em um ato de desespero, o cavaleiro atingido desperta seu sétimo sentido, justamente na casa que rege o que está além, a intuição e a mediunidade. Nesta casa acontecem situações-limite, provas de resistência e coragem. Também nesta casa, a casa da morte, do renascimento e da reencarnação, um dos cavaleiros percebe que Saori é a reencarnação de Atena.

Na nona casa, a de Sagitário, é disparada uma flecha, um dos símbolos que representa o signo astrológico. Nesta casa, que astrológicamente rege os ideias e planos futuros, os cavaleiros confabulam e encontram, juntos, saídas e formas de seguir para a próxima casa.

Na décima casa, de Capricórnio, os cavaleiros encontram uma estátua de Atena, que pode ser vista como uma referência ao sólido signo que rege a imagem social. Também se assustam com a abertura de uma fenda no chão, no signo que rege a terra. Há uma luta contra um dragão e uma vitória, na casa que fica no alto do céu astrológico e que fala dos resultados finais. Também é interessante o fato de que o cavaleiro de Capricórnio tinha uma honra incomparável, mais uma analogia com o signo.

Na décima primeira casa, a de Aquário, signo de ar fixo, o gelo, os heróis da saga encontram gelo, em uma temperatura próxima do zero. Nesta casa, eles encontram o ar frio que estava concentrado.

Por fim, na décima segunda casa, a de Peixes, os heróis encontram uma rosa e se deparam com Afrodite que, astrológicamente é Vênus, planeta que fica muito bem posicionado em Peixes, por ter uma semelhança essencial. Nesta casa os heróis também correm riscos de intoxicação e de enfrentar uma tempestade nebulosa, ambos referências aos riscos e desafios piscianos. Nesta casa também é encontrado um caminho secreto e Seiya é salva.

Algumas considerações sobre mito, Astrologia e mídia

Por serem informações importantes sobre a vida e as potencialidades humanas, os mitos também estão presentes na mídia, seja de forma direta e objetiva, ou de forma indireta e subjetiva. Isso vale especialmente para a jornada do herói, ou o monomito, como chamou Campbell, já que a aventura ou jornada mitológica reflete aspectos importantes e essenciais da vida humana. O mesmo vale para a jornada astrológica, cujo zodíaco representa a própria história do homem e seus ciclos.

Campbell alertou sobre a necessidade de conhecer nosso centro, aquilo que realmente faz sentido dentro de nós. Também apresentou o mito como um caminho para chegar a este centro. Segundo ele, ao conhecer um mito e ter essa história em mente, ajudar a perceber “sua relevância para com aquilo que esteja acontecendo em sua vida” (CAMPBELL, 1992:04). Por isso contar histórias é tão importante. Especialmente histórias repletas de significados, como é o caso do mito, especialmente a jornada do herói, que tem tanta relação com a trajetória de uma vida.

Isso vale especialmente para a jornada do herói astrológico, contada há muitos séculos, seja pela narrativa do Sol pelo zodíaco ou por todos outros ciclos celestes que possuem relação direta com a vida na Terra.

Quando esses conteúdos são inseridos na mídia, sua conexão com o público é imediata, pela ressonância entre interior e exterior, entre o ser humano e a história que está sendo contada. No caso da Astrologia e dos ciclos celestes, essa ressonância vem de longa data, já que foram esses os primeiros ciclos e narrativas com os quais o homem teve contato. Para os antigos, conhecer o céu era questão de sobrevivência, já que dependiam desses ciclos para plantar e lidar com as mudanças climáticas. A partir daí foram criando narrativas que até hoje estão presentes no imaginário e na vida humana e, talvez por estarem tão inseridas no homem, estão também fortemente presentes na mídia.

Referências

CAMPBELL, Joseph (entrevista com Bill Moyers). **O poder do mito**. São Paulo: Associação Palas Atenas, 1992.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2013.

CONTRERA, Malena Segura. **O mito na mídia**. São Paulo: Annablume, 2000.

DEL PICHIA, Beatriz. BALIEIRO, Cristina. **O feminino e o sagrado: a mulher na jornada do herói**. São Paulo: Ágora, 2010.

ELIADE, Mircea. **O mito do eterno retorno**. Lisboa: Edições 70, 1969.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação.** São Paulo: Cosac Naify, 2007.

JUNG, Carl Gustav. **O homem e seus símbolos.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

_____. WILHELM, Richard. **O segredo da flor de ouro: um livro de vida chinês.** Petrópolis: Vozes, 2012.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso.** Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária Ltda, 2010.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Revista

Almanaque curioso das sagas: segredos das maiores aventuras de todos os tempos. Coleção Mundo Estranho. São Paulo: Abril, 2013.

Sites

www.wikipedia.org/wiki/Os_Cavaleiros_do_Zodíaco

pt.saintseiya.wikia.com/wiki/Saga_do_Santuário