

COLEÇÃO FILOSOFIA E TRADIÇÃO

# ESTUDOS CLÁSSICOS

IV

PERCURSOS

GABRIELE CORNELLI  
LUCIANO COUTINHO

## Capítulo 21

### Do Olimpo ao Fuji: o valor pedagógico de “Os Cavaleiros do Zodíaco”

#### From Olympus to Fuji: the pedagogic worth of “Saint Seiya”

José de Arimathéia Cordeiro Custódio<sup>295</sup>

Gilmário Guerreiro da Costa<sup>296</sup>

**Resumo:** Este trabalho apresenta a recepção da mitologia grega na cultura contemporânea em um produto típico do entretenimento midiático: os desenhos animados. No caso, a mitologia apropriada pelo anime “Os Cavaleiros do Zodíaco”, criação japonesa de grande sucesso no Brasil desde a década de 1990, ainda acompanhada pelos fãs brasileiros, mesmo fora da TV. Trata-se de uma animação que se apropria de diversas mitologias, não apenas gregas, mas também nórdicas e outras. O objetivo deste artigo é analisar, especificamente, as referências mitológicas nos treze episódios que constituem a série “Saga de Hades (Inferno)” do desenho, relacionando-as às estratégias de recepção contemporânea para, assim, assinalar eventuais diferenças ou “adaptações” quanto ao mito original. Postula-se que, nesse caso, a recepção é positiva porque exalta os mitos e preserva grande parte de sua mensagem original, mesmo ao sitá-los em novos cenários, restando a tarefa de identificar os elementos divergentes. Por fim, defende-se o potencial pedagógico de produções culturais como essa, ao encará-la como rico material de apoio complementar para atividades de aprendizagem, inclusive com possibilidades interdisciplinares.

**Palavras-chave:** Mitologia; Desenhos animados; Cavaleiros do Zodíaco

**Abstract:** This work shows the reception of Greek mythology in contemporary culture in a typical product of mediatic entertainment: the cartoons. Here, the mythology appropriated by the *anime* Saint Seiya, a Japanese creation which has been very successful in Brazil since the 90's, and still followed by Brazilian fans, even off TV. It is a cartoon which appropriates several mythologies, not even Greek ones, but also Norse legends, among others. This paper analyses, in particular, the mythologic references of the thirteen episodes of “Saint Seiya: The Hades Chapter”. It exposes and articulate them with the strategies of the contemporary reception, thus marking eventual differences or “adaptations” related to the original myth. This study stands that, in this case, the reception is positive because it exalts the myths and preserve a great deal of the original message, nevertheless they are in new contexts. So, the task of identifying

---

295 Doutor em Estudos da Linguagem, mestre em Letras e especialista em História Social e Ensino de História pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). É professor universitário desde de 1994. Contato: <jotacustodio@uol.com.br>.

296 Professor da Universidade Católica de Brasília (UCB). Doutor em Teoria Literária pela Universidade de Brasília (UnB) e pós-doutor pela UnB (Cátedra UNESCO Archai) e pela Universidade de Coimbra (UC).

the difference remains. At last, this work defends the pedagogic potential of cultural products like this one, facing it up as a significant supporting material able to complement learning activities, even as interdisciplinary ways.

**Keywords:** Mythology; Cartoons; Saint Seiya.

## Introdução

A herança grega é inegável. Ela aparece no vocabulário, nas expressões idiomáticas, no olhar filosófico, nas ciências, na Arquitetura, na literatura e também nos bens culturais. E mais: não está circunscrita a oeste de Greenwich.

Este estudo se debruça sobre uma dessas manifestações culturais contemporâneas, que se apropria de parte do legado grego – sua mitologia – para reelaborar antigos personagens e narrativas, rendendo-lhe homenagem como fonte de cultura. Contrera, em sua obra, faz reflexão semelhante:

Procuramos demonstrar como esses conteúdos míticos são reelaborados pela Mídia, e como os processos de codificação dos textos da Mídia assemelham-se aos processos de representação e codificação das culturas tradicionais (míticos), por serem ambos códigos a partir dos quais constroem-se os textos imaginativos-criativos, culturais por excelência (CONTRERA, 1996, p. 19).

Trata-se da série “Os Cavaleiros do Zodíaco” (*Saint Seiya*, no original), desenho animado japonês produzido originalmente na década de 1990. Nessa época, foi exibido no Brasil e, de forma ímpar, voltou a fazer sucesso no Japão e aqui, de alguns anos para cá, com o lançamento de histórias inéditas.

O desenho animado (ou anime), assim como outras manifestações culturais, foi criado para vender produtos da indústria – normalmente, jogos (*videogames* para TV e/ou computador). Também são criados bonecos, mangás (revistas em quadrinhos) e uma infinidade de outros produtos, de materiais escolares a fantasias.

## O fato é que, como aponta Reblin:

Os super-heróis fazem parte da cultura em que vivemos. Eles são resultados dela. Fazem parte de nosso imaginário. Estão presentes na arte que contemplamos e nas mercadorias que consumimos. Como produto cultural, isto é, como expressão de nosso universo simbólico, de significados e de valores, os super-heróis trazem em suas narrativas tudo aquilo que nós conhecemos, acreditamos, pensamos, aspiramos, imaginamos e esperamos, ora de forma mais intensa, ora menos (REBLIN *apud* VIANA; REBLIN, 2011, p. 56).

Para sustentar os personagens e as tramas, os japoneses buscam elementos culturais de todos os povos, especialmente de sua mitologia. A segunda fase de “Os Cavaleiros do Zodíaco” (“Saga de Asgard”), por exemplo, foi toda baseada em “O anel dos nibelungos”, de Richard Wagner. Estão lá Hilda, Fenrir, Siegfried, entre outros. No entanto, por trás de toda a trama, desponta outro personagem mitológico grego: Poseidon.

Em outra animação, chamada “Yu Gi Oh”, um dos arcos (“Despertando os dragões”) foi inspirado em Platão: os três dragões do título eram Hermos, Crítias e Timaeus. Nomes que conhecemos dos *Diálogos* de Platão, que falam de Atlântida. Havia também um poder misterioso, emanado do raro metal chamado orichalco. No texto platônico, Crítias descreve o orichalco como um metal proveniente da Atlântida, tão valioso quanto o ouro. No desenho animado, esse elemento possui propriedades místicas.

Em “Yu Gi Oh”, há referências ao Monte Ararat (Arca de Noé), às Linhas de Nazca (Peru), a Iggdrasil (mitologia nórdica), a Golem (mitologia judaica), a Tiamat (mitologia babilônica) e especialmente ao antigo Egito, principal inspiração do desenho animado: Sekhmet, Hórus, Rá, Ísis. Da mitologia grega, pode-se citar Gaia, harpias, minotauros, ciclopes, sereias, centauros, amazonas e górgonas.

Evidentemente, entre os personagens de “Os Cavaleiros do Zodíaco”, o mote principal é grego. Os personagens são também conhecidos como cavaleiros de Atena, deusa da guerra, que porta um báculo de poder, manifestação da deusa da vitória, Nike. Pégaso é o cavaleiro protagonista. São, ao todo, 88 cavaleiros no Santuário da Grécia, incluindo um brasileiro: Aldebaran de Touro, um dos cavaleiros de ouro. Os exemplos são muitos.

Como em outras produções japonesas de super-heróis (“Changeman”, “Flashman”, “Power Rangers”), os protagonistas de “Os Cavaleiros do Zodíaco” são cinco, dos quais o principal, infalivelmente, possui a cor vermelha em seu traje. A ideia é que, por ser o mais forte, ele atrai a atenção dos inimigos para si. Reblin afirma que a “Irmandade” é um dos arquétipos mitológicos dos super-heróis. Citando Knowles, diz que “esse arquétipo tem suas raízes na mitologia antiga, sobretudo grega, a romana e a egípcia” (REBLIN *apud* VIANA; REBLIN, 2011, p. 69).

São muitos os aspectos apropriados dos personagens mitológicos, como seus atributos ou mesmo outras referências culturais deles originados. No caso do protagonista, um desses atributos é a velocidade. Na mitologia grega, Pégaso é o cavalo alado que ajudou Perseu. Bulfinch diz que ele também era o “cavalo das musas”, sempre a serviço dos poetas. E apresenta uma alusão a Pégaso feita por Shakespeare em “Henrique IV” (BULFINCH, 2001, p. 155): “tão destro quanto o alígero Mercúrio, e o corcel cavalgar airosamente, como se fosse um anjo que das nuvens caísse e um cavaleiro se fizesse, para um fogoso Pégaso domar”. Quando se prepara para desferir um golpe, o cavaleiro realiza com as mãos uma sequência de gestos que desenha sua constelação guardiã. Algo semelhante faz Cisne: seus movimentos de ataque vêm, em parte, da coreografia de “O Lago dos Cisnes”, de Tchaikovsky.

A corrente de Andrômeda, em posição defensiva, traça um desenho semelhante à galáxia homônima.

Além de Pégaso, os outros personagens principais são os cavaleiros Shiryu de Dragão, Shun de Andrômeda, Hiyoga de Cisne e Ikki de Fênix (irmão de Shun), que faz o estilo solitário, e só se une aos outros nos momentos mais tensos. Eles são cavaleiros de bronze.

Dos cinco, apenas Dragão tem origem na mitologia asiática – China. Pégaso foi o único que treinou na Grécia, no Santuário de Atena. Andrômeda e Fênix treinaram em ilhas diferentes, e Cisne treinou na Sibéria, onde aprendeu a técnica do “pó de diamante” – nome de um fenômeno climático das regiões polares em que os cristais de gelo no ar brilham com a luz do sol. A constelação de Cisne (Cygnus) é também conhecida como Cruz ou Cruzeiro do Norte. Coincidentemente (ou não), Hiyoga de Cisne é o único sabidamente cristão entre os cavaleiros principais.

Existem os cavaleiros de prata, mais fortes, e os cavaleiros de ouro, que guardam as 12 casas no Santuário de Atena, nas montanhas da Grécia. Para Contrera, que se apoia em Mircea Eliade

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, 1996, p. 96).

Em “A Saga de Hades – Fase Inferno”, os cavaleiros entram no submundo para resgatar a deusa Atena, a quem servem, e enfrentam muitos outros personagens míticos, como Orfeu e Pandora. É uma série ainda inédita na TV brasileira, mas disponível em DVD ou na internet já há alguns anos. São 12 capítulos (com cerca de 23 minutos cada), além de um “episódio zero” – estratégia mercadológica comum, que recapitula as aventuras dos personagens.

A saga tem episódios que preparam para essa jornada (“Hades: Santuário”) e também continua após o Inferno, então nos Campos Elísios e, mais tarde, em um longa metragem, “Prólogo do Céu”, exibido nos cinemas brasileiros anos atrás, muito antes de a “Saga de Hades” chegar ao Brasil.

Este trabalho analisa apenas os 12 episódios da “Saga de Hades – Inferno”, porque a fase precedente (Santuário), embora também rica em mitologia, é preparatória e retoma personagens originais, como os cavaleiros de ouro mortos no primeiro arco de histórias. Já a fase dos Campos Elísios não chegou completa ao Brasil até hoje e, portanto, não houve, para o público brasileiro, a ligação entre a saga e a história exibida no cinema.

A análise dos episódios demonstra as transformações dos mitos originais, um fenômeno natural considerando o tempo que nos separa da Grécia Antiga e as necessidades mercadológicas atuais. Logicamente, tais necessidades impõem adaptações e limites ao produto. Não se pode simplesmente transpor os mitos originais, pois as sociedades mudaram. Da mesma maneira, aparecem traços da cultura japonesa, como o a crença na reencarnação. Além disso, o próprio termo usado em português – cavaleiros – remete ao imaginário medieval.

Todavia, do ponto de vista cultural, não se pode afirmar que as releituras esvaziam o valor simbólico dos mitos. Elas podem causar transformações e até perda parcial dos sentidos, mas, se ocorre perda aqui, há acréscimo lá. Assim como os mitos gregos não se esvaziaram ao ser apropriados pelos romanos e ganharam igualmente novos sentidos ao serem apropriados por Dante Alighieri, da mesma forma eles se revestem de novos simbolismos quando se tornam um produto cultural contemporâneo e midiático.

Como tal, esse produto deve ser alvo da reflexão acadêmica e tem seu valor dentro das salas de aula. É justamente seu valor sim-

bólico que o torna interessante à educação e não apenas um mero produto de consumo. Comparado a outros desenhos animados, principalmente os norte-americanos, “Os Cavaleiros do Zodíaco” é capaz de proporcionar bons conteúdos para o processo de aprendizagem. Afinal, como dito, o desenho é muito conhecido e cultuado no Brasil. Além disso, entendemos que focar a dimensão pedagógica é a melhor maneira de multiplicar o conhecimento e disponibilizá-lo a outros professores e pesquisadores. Quanto ao momento em que o anime pode ser utilizado, dependerá do objetivo da atividade pedagógica. Da exibição de um episódio específico como tema gerador; passando por um trecho editado para apresentação de um conjunto de personagens; até o uso de toda uma temporada como fundamento para um seminário: todas essas estratégias são possíveis e legítimas, cabendo ao educador saber articular o conteúdo do desenho ao de seu curso ou disciplina, seja história, geografia, língua, filosofia, arte ou outras.

Este estudo é uma reflexão teórica. Sustenta-se em conhecimento heurístico, referências teóricas e na análise do desenho animado, sem aplicá-lo em sala de aula. Os episódios foram assistidos várias vezes, com o objetivo de fazer um levantamento completo dos elementos da mitologia grega apropriados e reelaborados pela história. Todos são identificados e descritos, bem como comparados com os mitos originais.

Precedendo à observação dos episódios, é apresentada uma fundamentação em torno do conceito de mitologia (antiga), suas principais características e da força do pensamento mítico até a contemporaneidade – fazendo, assim, uma ponte com a apropriação dessa mitologia pela cultura atual, midiática. Dessa forma, alguns conceitos de comunicação aparecem de forma subsidiária e apontam para o aspecto final do estudo: o potencial pedagógico do desenho animado para atividades de aprendizagem.

Para este estudo, os fundamentos históricos alicerçam uma pesquisa que tem em seu âmbito o objeto, mas cuja abordagem – embora de certa forma integrada a um movimento histórico – tangencia a comunicação e a arte em suas manifestações contemporâneas e midiáticas. Daí a necessidade de emprestar desses saberes alguns conceitos e fundamentos, porque são eles que vão demonstrar o que houve com os antigos mitos na contemporaneidade. Mostram também que, embora a apropriação seja inevitável, ela mantém os mitos vivos e presentes no imaginário de todos os povos em contato com essas produções culturais – que não são poucas. Não existe necessariamente uma “degeneração” (ou algum tipo de “sacrilégio”) na reelaboração dos mitos gregos. No caso em foco, inclina-se fortemente a constatar um respeito aos mitos originais, apesar das adaptações.

Como uma reflexão teórica ensimesmada não parece útil, e parece também desprovida de propósito, encontra-se no potencial pedagógico um complemento adequado para este artigo.

### **De um monte ao outro**

Contrera sentencia: “[...] certos fenômenos da mídia, embora apresentados como a última novidade, no fundo não passam de uma reciclagem infundável de textos arcaicos” (CONTRERA, 1996, p. 12). A autora está absolutamente correta e o desenho dos “Cavaleiros do Zodíaco” é uma prova cabal da ideia. A animação surgiu no Japão ainda na década de 1980, na forma de mangá (quadrinhos), mas chegou ao Brasil em meados da década de 1990, pela extinta TV Manchete, que exibia vários heróis do país do sol nascente na época, em animação ou *live action*. Foi um fenômeno cultural: tudo o que se relacionava aos personagens era objeto de desejo de crianças e jovens. Bonecos, cadernos, álbuns de figurinhas, filmes, revistas e muitos outros produtos

foram disponibilizados para consumo e consumidos. Os personagens emplacaram ainda um sucesso musical.

Quando a Manchete fechou, em 1999, os Cavaleiros sumiram. Mas voltaram alguns anos depois, na Bandeirantes e no Cartoon Network. Curiosamente, reviveu seu sucesso, não se importando com outros animes surgidos no intervalo de tempo, como “Pokemon” e “Digimon”. Contrera observa que “o mito e a astrologia são um dos mais antigos tipos de formalização da cultura, como já apontou E. Morin”. Cíclica por natureza, parece ter influenciado mesmo o desenho, que retornou com sucesso.

Contrera vai além:

A linguagem astrológica tem apresentado um forte poder de sobrevivência exatamente por sua capacidade de representar questões antropológicas arquetípicas, atualizando estas questões num movimento verdadeiramente reorganizacional de seus símbolos (Contrera, 1996, p. 27).

Exemplo disso está em outros animes baseados nos astros surgidos depois de “Os Cavaleiros do Zodíaco”, como “Sailor Moon”. Ela é a líder de outro quinteto, formado também pelas “sailors” (referência aos uniformes escolares japoneses) Mercúrio, Marte, Júpiter e Vênus. Cada uma, logicamente, com um poder relacionado ao mito original, como o trovão de Júpiter e o fogo de Marte.

Para Reblin, “os mitos sempre visam preservar valores, dar um sentido e manter a identidade de um grupo ou de uma sociedade” (REBLIN *apud* Reblin VIANA; REBLIN, 2011, p. 59). Assim, segundo o autor, toda história de super-heróis é, no fundo, uma história de nós mesmos e do mundo que nos cerca. Além disso, acrescenta: “Não é à toa que as ciências humanas e as ciências sociais aplicadas têm-se voltado ao tema atualmente” (REBLIN *apud* Reblin VIANA; REBLIN, 2011, p. 59), embora assinala que o interesse ainda é parcial e recente.

Já Tardelli (VIANA; REBLIN, 2011, p. 122), destaca que os super-heróis estimulam a criatividade e a imaginação, enriquecem os valores culturais e desenvolvem projeções dos papéis sociais. Ajudam a desenvolver a capacidade intelectual e a trabalhar com emoções. E mais:

Como criações das indústrias culturais, os super-heróis contêm elementos arquetípicos, como a força e o reconhecimento à justiça que defendem e restauram com afinco. Os super-heróis encarnam medos e ideais das sociedades contemporâneas, pois retomam formas míticas.

São esses elementos arquetípicos que garantem que, apesar das releituras, os personagens mantêm sua ligação com o passado, com os mitos originais e com sua força primeva. Mesmo com traços de uma personalidade fragmentada, típica de personagens contemporâneos, os super-heróis resgatam uma espécie de força interior que se reveste de natureza mítica.

Os valores adquirem um *status* importante nesse contexto mítico, segundo a autora:

No final, o que possibilita seu triunfo não é a força física, mas o vigor de seus sentimentos, aquilo que paradoxalmente o deixa vulnerável: o amor, o sentido de lealdade, a superação pessoal, a honestidade, a inclinação pelos mais fracos. Estes são valores, os quais as sociedades contemporâneas, industrializadas, urbanas e individualistas tomam como essenciais para o psiquismo e a proteção da espécie (REBLIN *apud* Reblin VIANA; REBLIN, 2011, p. 135).

Assim, embora os superpoderes pirotécnicos e fantásticos sejam um elemento atrativo, no final, o fator decisivo do heroísmo não é a força bruta, a destreza com uma arma ou a velocidade sobre-humana. Em última análise, trata-se do triunfo do bem, da virtude, da amizade. O moralismo presente nas histórias, evidentemente, não é de origem grega antiga diretamente, mas uma herança histórica, que faz parte da releitura do mito na contemporaneidade. Tudo isso integra o con-

teúdo do desenho animado e convida pesquisadores e educadores à reflexão.

E, nesse sentido, “Os Cavaleiros do Zodíaco” são exatamente assim: representam exatamente estes valores, e ainda outros, como a amizade, a perseverança e a esperança. Na “Saga de Hades”, várias vezes são lembrados como “cavaleiros da esperança”. Repetidamente, os personagens exaltam a perseverança, a união, o compromisso com a humanidade. Esses valores superam cansaço, dor e a aparente inferioridade de poder frente aos inimigos, que, na verdade, representam o contrário de tudo isso: o egoísmo, a tirania, a dor e a morte.

Por outro lado, Dante escreveu que, ao adentrar o inferno, deve-se abandonar toda a esperança. Como reagem a isso os cavaleiros da esperança? A resposta vem a seguir.

### **Cavaleiros de Atena**

Como mencionado, o episódio zero que antecede a “Fase Inferno” é uma recapitulação das aventuras dos personagens principais que antecedem a “Saga de Hades”. Ele vem junto no box da saga vendido nas lojas, como material extra. Para esse estudo, ele vale pela narração inicial, útil para contextualizar o tema. Logo no início do desenho, o narrador diz:

Nos antigos tempos mitológicos, o mundo era regido pelos deuses. Atena, a deusa da guerra, era a governante da Terra. O regente do mundo dos mortos era o Imperador Hades. O céu era dominado pelo todo poderoso Zeus. E nos mares, Poseidon era o grande monarca. Dizem que estas divindades lutaram inúmeras vezes entre si pela soberania do planeta. Durante os colossais combates entre os deuses, jovens arriscavam a própria vida, lutando para defender Atena, a guardiã da Terra. Eles eram chamados de cavaleiros, os guerreiros da esperança, e enfrentaram as terríveis entidades que ameaçavam a Terra desde a era mitológica. Nos tempos atuais,

Atena reencarnou como Saori Kido, e jovens de verdadeira força e coragem se reuniram novamente para protegê-la (*Op. Cit.*, 2002).

Na série animada, Atena se destaca como deusa da guerra, menos do que como deusa da sabedoria. Pela mitologia original, Zeus também governa a Terra, ou seja, é mais uma adaptação da trama. As denominadas “guerras mitológicas” do anime não existem na mitologia grega original, muito menos os cavaleiros de Atena. De qualquer forma, essa é a premissa do enredo de “Os Cavaleiros do Zodíaco”.

Já em Magalhães, Atena é chamada de “símbolo da sabedoria” e “protetora da cidade de Atenas”. No entanto, por ter lutado ao lado de Zeus contra os Gigantes, é também uma deusa da guerra. O autor acrescenta: “porém, mais do que belicosa, é uma grande estrategista” (MAGALHÃES, 2007, p. 386). Embora não fale de uma guerra pela guarda do planeta, o autor menciona uma disputa entre Atena e Poseidon pelo direito de patrocinar a cidade de Atenas. E se na mitologia grega “real” não existem cavaleiros, sabe-se que a deusa tinha seus protegidos, guerreiros como Odisseu (Ulisses).

Magalhães informa também sobre Hades, que lutou ao lado do irmão Zeus contra os Titãs e possuía um elmo que o tornava invisível – daí seu nome (*Haidēs* = invisível). Após a vitória, recebeu o reino subterrâneo, onde se tornou soberano. Curiosamente, Perséfone – que na mitologia se tornou sua companheira – não aparece no anime. Por fim, o autor complementa: “Seus colaboradores eram Caronte, que transportava as almas para o Tártaro pelo rio Aqueronte, e o terrível Cérbero, cão de três cabeças que vigiava a entrada do inferno” (MAGALHÃES, 2007, p. 422). Cabe ressaltar que Bulfinch (2001) só usa o nome romano de Hades em sua obra – Plutão, assim como Minerva no lugar de Atena.

O episódio 1 da “Saga de Hades – Inferno” intitula-se “Cruzem o Rio Aqueronte!”, numa referência direta ao rio do mundo inferior.

Aliás, a estrutura do inferno de “Os Cavaleiros do Zodíaco” é claramente de inspiração dantesca, como se verá logo a seguir. Entretanto, a “A divina comédia” é, por sua vez, uma obra que se apropriou livremente da mitologia grega, misturando seus elementos com a doutrina cristã. A contribuição de Dante para o imaginário cristão da vida além da morte é inegável, mas ela também bebeu nas fontes mitológicas gregas.

Quanto a Aqueronte, na mitologia há várias versões, inclusive uma que diz que, em tamanho, o rio perde apenas para o mar. Na “Saga de Hades”, ele é representado tão grande que somente Caronte saberia atravessá-lo. Na mitologia antiga, ele seria um rio grego, ou turco, ou italiano. Virgílio (2003) cita-o na *Eneida*, e Platão (2002) em *Fédon*.

Os primeiros cavaleiros a chegarem à entrada do inferno, Pégaso e Andrômeda, deparam-se com um monumento semelhante ao Arco do Triunfo de Paris, onde se lê, em grego, a inscrição “Aqueles que aqui entrarem devem perder toda a esperança” (ΟΠΟΙΟΣ ΜΠΑΙΝΕΙ ΕΔΩ ΝΑ ΠΑΡΑΤΑ ΚΑΘΕ ΕΑΠΙΔΑ) – referência direta ao Canto III de “Inferno” de *A Divina Comédia* (ALIGHIERI, 1998, p. 37).

O inferno se mostra um lugar escuro e desolado. Próximo ao Rio Aqueronte, Pégaso e Andrômeda veem almas em agonia, vagando sem rumo. É mais uma referência a Dante, nesse caso ao limbo descrito pelo autor, onde ficam as almas dos “mornos”, aqueles cujas vidas foram tão sem sentido que nem o céu nem o inferno as querem.

Aparece, então, Caronte, que se identifica com a estrela de Hiato e barqueiro do inferno. O nome da estrela é simbólico em função da travessia que o personagem faz entre mundos, sem pertencer a nenhum deles. Ele exige um pagamento pela travessia e Andrômeda lhe oferece um pingente que havia sido de sua mãe. É Caronte que dá a primeira descrição da estrutura do mundo subterrâneo: são oito prisões, três vales, dez fossos e quatro esferas, até chegar ao imperador Hades. Em Bulfinch, Caronte é mencionado duas vezes. Primeiro, na

história de Eros e Psique (BULFINCH, 2001, p. 108), e depois na jornada de Eneias e Sibila às regiões infernais. Ali, o barqueiro é descrito como um

velho e esquelético, mas forte e vigoroso, que recebia em seu barco passageiros de todas as espécies, heróis, magnânimos, jovens e virgens, tão numerosos quanto as folhas de outono ou os bandos de aves que voam para o sul quando se aproxima o inverno (BULFINCH, 2001, p. 318).

Registra-se, ainda, uma aparição rápida de Pandora, que na saga é a mais fiel serva de Hades, sempre a seu lado. Sua força e verdadeiro papel apenas se revelam no decorrer da história. Na mitologia grega, Pandora, “a que tudo dá”, é equivalente à Eva bíblica: a primeira mulher, criada por Hefesto e Atena, por ordem de Zeus. Porém, sua criação foi uma punição à humanidade pelo ato de Prometeu, que roubara o fogo dos deuses para dá-lo aos homens, uma alegoria semelhante à da árvore do conhecimento do Éden veterotestamentário. A semelhança é destacada por Bulfinch:

A comparação de Eva com Pandora é muito óbvia para ter escapado a [John] Milton, que a apresenta no Livro IV do ‘Paraíso Perdido’:

*Mais bela que Pandora a quem os deuses*

*Cumularam de todos os seus bens*

*E, ah! bem semelhante na desgraça,*

*Quando ao insensato filho de Jafete*

*Por Hermes conduzido, a humanidade*

*Tomou, com sua esplêndida beleza,*

*E caiu a vingança sobre aquele*

*Que de Júpiter furtou o sacro fogo* (BULFINCH, 2001, p. 25).

O segundo episódio, intitulado “O julgamento silencioso”, mostra Seiya e Shun chegando à primeira prisão. É um prédio de arquitetura grega, com colunas coríntias e escadaria larga. Sobre o frontispício há uma inscrição: ΔΙΚΑΣΤΗΡ ΙΟΝ ΟΥ ΤΟ, que Seiya traduz por “Casa do julgamento”. Lá dentro, Minus, um dos juizes do inferno de Hades,

julga os mortos e os envia ao devido lugar no submundo. Esse atributo de Minus (Minos) é citado rapidamente em Bulfinch, na história de Eneias e Sibila, que encontraram na entrada do inferno as almas dos que morreram em consequência de falsas acusações: “Minos os ouvia como juiz e examinava as ações de cada um” (BULFINCH, 2001, p. 319).

Contudo, na animação, Minus não está, e quem aparece como substituto é Lune de Balron, que não parece ser de origem grega. Muito provavelmente, ele se refere ao Balrog, demônio de *O senhor dos anéis* e *Silmarillion*, de Tolkien, porque Lune usa um chicote, assim como a criatura da Terra Média. À semelhança da cauda de Minos, na obra de Dante, o número de voltas do chicote em torno do morto define a quantidade de pecados e o lugar para onde ela irá no Inferno.

*Lune* é “lua” em francês e este é o idioma do livro em que o juiz procura os pecados de Pégaso e Andrômeda. Como estão vivos, não encontra nada. Ele decide lançar Pégaso na sexta prisão do primeiro vale, onde um mar de fogo pune os violentos em vida. Andrômeda, porém, salva o amigo do destino. Então, aparece Radamanthys, que na mitologia grega era filho de Zeus e Europa e efetivamente um dos juízes do inferno. Conta-se que ele criou as leis de Creta, que serviram de base para todo o sistema jurídico da Grécia. Platão disse que Radamantis, ou Radamanto, julgava as almas procedentes do Oriente, enquanto seu irmão, Éaco (Aiacos em “Os Cavaleiros do Zodíaco”), julgava os mortos do Ocidente. A Minos cabia um voto decisivo. Na obra de Bulfinch, Radamanto é aquele “que desvenda os crimes praticados em vida que o criminoso pensou esconder, em vão”. Ali, é Tisífone, a “Fúria da Vingança”, que usa um chicote de escorpiões e entrega o criminoso às irmãs (BULFINCH, 2001, p. 320).

Outro personagem que aparece rapidamente é Kanon de Gêmeos, que também se dirige ao templo de Hades. Ele é o cavaleiro de

ouro mais poderoso, mas já foi servo de Poseidon, o que é lembrado nesse episódio.

Uma última referência é feita sobre um local: Cocytos. Em *A divina comédia* de Dante, é Cocito, um rio congelado no fundo do inferno, onde ficam os traidores e o próprio Lúcifer. Na saga, é toda uma área de gelo que abrange as quatro esferas do reino de Hades, onde penam aqueles que se voltaram contra Deus.

O terceiro capítulo – “Orfeu, o cavaleiro lendário” – mostra Seiya e Shun chegando à segunda prisão, na aparência uma réplica do templo de Abu Simbel, no Egito. Lá eles encontram Cérbero, o cão de três cabeças, devorando almas de avaros. O guardião da casa é um espectro de penteado egípcio chamado Faraó de Esfinge, que porta uma harpa. É com ela que desfere seu golpe, chamado “balança da maldição” – arranca o coração do inimigo e o joga na balança de Anúbis. Somente é possível sobreviver se o coração for mais leve que uma pluma, ou seja, sem pecados.

No entanto, surge Orfeu de Lira, vivo no Hades, depois de anos desaparecido do Santuário de Atena. É, porém, Eurídice, parcialmente transformada em pedra, que conta sua história. Ela e Orfeu viviam felizes até que ela foi morta pela picada de uma cobra. Orfeu foi ao mundo dos mortos e pediu a Hades que devolvesse Eurídice aos vivos, com a promessa de que tocaria para ele para sempre. O deus infernal consentiu, mas Pandora exigiu uma condição: que a levasse para fora do Hades sem olhar para ela. Secretamente, pediu a Faraó de Esfinge que impedisse o sucesso de Orfeu. Quase fora do inferno, Faraó fez brilhar o espelho de Pandora e enganou Orfeu, que pensou já ter avistado a luz do sol. Virou-se para Eurídice e ela imediatamente se transformou em pedra do ombro para baixo. Desde então, Orfeu toca para ela nos fundos da segunda prisão, e para Hades em todo dia 13 de cada mês.

Como se vê, há personagens a mais em comparação com o mito original. Além disso, na antiga narrativa, Eurídice se transforma em uma sombra (alma apenas), não em pedra. Magalhães cita um trecho de Apolodoro ao lado de uma figura dos dois amantes: “[...] com seu canto fazia moverem-se até as pedras, até as árvores, um dia sua esposa Eurídice foi mordida por uma serpente e morreu. Então Orfeu desceu ao Hades, decidido a recuperá-la, e convenceu Plutão a devolvê-la à Terra” (MAGALHÃES, 2007, p. 708). Adiante, ao lado de esculturas do casal, no trágico momento em que ele a perde, Magalhães colocou um texto de Ovídio:

E já não estavam longe da superfície quando, temendo que ela desaparecesse outra vez, e ansioso por revê-la, cheio de amor, ele voltou-se. E de repente ela de novo deslizou para trás. E estendendo os braços tentou convulsivamente segurar-se a ele e ser de novo agarrada, mas nada abraçou. Infeliz. Além do mar fugidio (*Metamorfoses*, Livro X, vv. 55-59).

Segundo Bulfinch, Orfeu era filho de Apolo e da musa Calíope. O autor confirma o talento do jovem: “As árvores ajuntavam-se ao redor de Orfeu e as rochas perdiam algo de sua dureza, amaciadas pelas notas de sua lira”. Depois de perder Eurídice pela segunda vez, acabou morrendo desgostoso. Sua lira, presente do pai, foi colocada no céu por Zeus e patrocinou o cavaleiro da “Saga de Hades” (BULFINCH, 2001, p. 224).

No quarto episódio – “A triste melodia de Orfeu” – o embuste é descoberto e o antigo cavaleiro de Atena trava uma batalha de melodias com Faraó. Este rompe a corda sol da lira de Orfeu, tida como a mais poderosa. Não é à toa: num mundo subterrâneo, longe da luz do dia, sol seria a maior força. Ao final, no entanto, Orfeu vence. Ele cita a oitava prisão e um lugar chamado Giudecca, onde Hades está. Trata-se de uma das quatro esferas do inferno de Dante. São elas: Caína, Antenor, Ptolomeia e Judeca.

Enquanto isso, outros cavaleiros passam pela terceira prisão, onde os mortos pagam pela ganância em vida, rolando pedras enormes para lá e para cá, sem nunca cessar. O espectro guardião do lugar é Rock de Golem. O nome se liga ao castigo das almas, as pedras. Golem é da mitologia judaica – um homem de pedra que obedece a quem o cria.

Ainda nesse episódio, Pandora aparece com um tridente e finalmente são vistos juntos os três juízes do inferno: Aiacos, Minus e Radamanthys. Eles foram convidados a ouvir a música que Orfeu tocará para Hades. É mostrado o edifício onde estão, um largo prédio com colunas jônicas em toda a fachada frontal. Aiacos (Éaco) é mencionado muito rapidamente em Bulfinch, como rei da Ilha de Egina (nome de sua mãe), em guerra com Minos, de Creta (BULFINCH, 2001, p. 116).

No quinto capítulo, “Possessão demoníaca”, descobre-se que o imperador do inferno existia apenas como espírito, mas tomara o corpo de Andrômeda. Enquanto isso, outros cavaleiros chegam ao pântano das trevas, a quarta prisão. Lá, enfrentam o espectro guardião, Flégias de Lycaon. Flégias vem da mitologia grega: era filho de Ares (deus da guerra) e Chryse (filha de Sísifo), além de avô de Asclépio (deus da Medicina). Uma das versões diz que Flégias foi lançado ao Tártaro (um dos nomes do mundo inferior) como punição por ter atacado e incendiado o Templo de Delfos. Em “Cavaleiros do Zodíaco”, Flégias veste a armadura de Lycaon, ou seja, de Lobo – daí seu golpe ser o “uivo infernal”. No final do capítulo, Pandora revela ser irmã de Hades – aspecto muito diferente da mitologia grega.

O episódio 6, “O caminho para Giudecca”, mostra Pégaso preso literalmente até o pescoço no gelo do Cocytos. Outros cavaleiros chegam à quinta prisão, onde encontram as almas queimando dentro de túmulos. Na obra de Dante, são os heréticos que têm esse destino, como descrito nos cantos IX e X de “Inferno”.

Somente neste episódio aparece o Cavaleiro de Fênix, para ajudar Kanon de Gêmeos contra Aiacos de Garuda e Minus de Griffon. Garuda e Grifo são seres alados lendários. A primeira é como uma águia de fogo, da mitologia hindu. O segundo surgiu nas civilizações meso-orientais, mesopotâmicas, mas foi apropriado pelos gregos. O filósofo e escritor Flávio Filóstrato fala de grifos da Índia.

Como curiosidade, vale observar que esses dois seres mitológicos patrocinam outros heróis das criações japonesas. Entre os “Changeman”, precursores dos quintetos heroicos, existe o Changeman Griffon (uniforme preto). E no anime “Digimon”, primeira fase, um dos monstros digitais se chama Garudamon – uma gigantesca águia que surge em meio a labaredas.

Já a fênix, em Bulfinch, aparece como um dos “monstros modernos”, ou seja, que “continuaram a existir na crença popular depois do advento do cristianismo. Podem ser mencionados pelos escritores clássicos, mas sua popularidade é maior nos tempos modernos”. O autor, então, cita Ovídio, que descreveu a fênix como uma espécie que se reproduz sozinha e que recebeu seu nome dos assírios:

Depois de ter vivido quinhentos anos, faz um ninho nos ramos de um carvalho ou no alto de uma palmeira. Nele junta cinamomo, nardo e mirra, e com essas essências constrói uma pira sobre a qual se coloca, e morre, exalando o último suspiro entre os aromas (BULFINCH, 2001, p. 362).

Como se sabe, uma nova fênix ressurgiu, para viver mais cinco séculos. Bulfinch ainda cita outros que falaram do pássaro, como Tácito e Heródoto, na Antiguidade, e Thomas Browne e Alexander Ross, no século XVII.

No sétimo episódio, “O grande eclipse”, Fênix mostra aos inimigos a razão de seu nome: cada vez que é derrubado, retorna para combater novamente, à semelhança do pássaro da mitologia grega, que

renasce das cinzas. Contudo, Pandora interrompe a luta, usando seu tridente para transportar Fênix para Giudecca. Enquanto isso, Hades põe em curso um alinhamento de planetas e um grande eclipse total do sol, para mergulhar a Terra em uma escuridão glacial permanente.

Em “A dura decisão de Ikki”, o oitavo capítulo, revela-se que Andrômeda permitiu que Hades se apossasse de seu corpo com o intuito de se sacrificar. O sacrifício é marca desse cavaleiro, que já tentou isso antes em várias ocasiões anteriores, imitando a Andrômeda original, que se sacrificou ao Kraken para salvar sua cidade e seu povo. De fato, foi assim que Shun conquistou sua armadura: acorrentando numa ilha, enfrentando um monstro marinho, como prova final. Depois disso, as correntes de sua armadura se tornaram uma poderosa arma de ataque e defesa.

Enquanto isso, o cavaleiro de ouro de Virgem (Shaka) se apresenta diante de Hades, explicando que demorou a chegar porque inicialmente pensou que o deus dos mortos estaria nos Campos Elísios, o paradisíaco lugar para os mortos virtuosos. Em seguida, chega Atena. Também aparece Valentine de Harpia. Harpias são seres mitológicos, parte águia, parte mulher. Ferozes e carnívoras, aparecem na história de Jasão e de Eneias (BULFINCH, 2001, p. 327).

O capítulo 9 intitula-se “O sacrifício da deusa” e se refere a uma atitude de Atena. Antes disso, Pégaso luta com Valentine no Cocytus. Atena enfrenta Hades, liberta Shun, mas desaparece do inferno junto com o deus dos mortos. Uma discussão entre Hades e Atena expõe as diferenças de caráter de cada um, o que lembra a afirmação de Reblin: “Os deuses do universo da superaventura e do mundo mitológico antigo são marcados majoritariamente por aspectos humanos. Eles possuem sentimentos e feições humanas. Mais ainda, eles são dominados por esses sentimentos” (REBLIN *apud* VIANA; REBLIN, 2011, p. 85).

No episódio 10, “O muro das lamentações”, Pégaso chega a Giudecca e encontra Shun. Aparecem outros cavaleiros de bronze, responsáveis pela proteção do Santuário da Grécia: Unicórnio, Cão Menor e Hidra. Como nos animes japoneses dificilmente algo é aleatório, logo se descobre porque esses três estão juntos – porque suas respectivas constelações são vizinhas no céu setentrional. Unicórnio é conhecida como Monoceros.

Na mitologia, o Unicórnio (ou Licórnio) é um cavalo com chifre único que simboliza a pureza e a docilidade. Hidra é um cavaleiro que, a exemplo da Hidra de Lerna, tem poder de regeneração. No caso do cavaleiro, sua armadura produz chifres venenosos que se soltam, mas logo são substituídos por outros. A Hidra mitológica foi derrotada por Hércules, em um dos seus doze trabalhos e havia hidras também no caminho de Eneias (BULFINCH, 2001, p. 318 e 362).

Bulfinch dedica vários parágrafos para tratar do unicórnio, inclusive mencionando Plínio, cuja descrição do animal “serve de base à maior parte das descrições feitas pelos modernos” (BULFINCH, 2001, p. 366-367). O romano havia afirmado que o unicórnio não poderia ser apanhado vivo, o que explicaria não haver registro de nenhum nas arenas dos anfiteatros.

Muro das Lamentações é uma conhecida construção de Jerusalém, resto do templo de Herodes. No desenho dos “Cavaleiros do Zodíaco”, há uma figura de rostos e asas de estilo assírio/babilônico. Atrás dele, estão os Campos Elísios, por isso, apenas os deuses podem atravessá-lo. Na obra de Bulfinch, conta-se que, no mundo dos mortos, Eneias deparou-se com um caminho bifurcado, que de um lado levava aos Elísios, mas onde havia enormes muralhas e uma porta de bronze “que nem os deuses nem os homens conseguiram arrombar”, diante da qual ficava a Fúria Tisífone (BULFINCH, 2001, P. 320).

Libertados do Cocytos pela energia de Atena, os cavaleiros de Áries, Leão e Escorpião vão até o Muro, onde encontram Virgem, Libra, Pégaso e Andrômeda. É revelado que a luz do sol pode destruir o muro. A ideia é bastante simbólica. De um lado, existe a força mítica solar, criadora da vida, aquela que afugenta as sombras, a morte e o sono, em sua concepção arquetípica. Nada mais oposto ao Hades do que o sol. Um segundo conceito está no fato de que, para gerar luz solar, é preciso reunir os doze cavaleiros de ouro, representantes das doze casas do zodíaco. Os próprios cavaleiros dourados comentam que suas casas acumulam luz solar, porque são o caminho da estrela durante o ano. Numa outra leitura, novamente está lá a exaltação da união, da força do trabalho em conjunto, do poder que vem da totalidade e da plenitude.

No episódio 11 – “Reúnam-se, cavaleiros de ouro!” – Cisne e Dragão passam pela oitava prisão e finalmente chegam a Giudecca. Enquanto isso, as armaduras de ouro no Santuário voam para o Muro das Lamentações. Mais personagens secundários aparecem na Grécia: Shina de Cobra, Marin de Águia e Kiki, aprendiz do cavaleiro de Áries.

No último episódio, intitulado “Adeus, cavaleiros de ouro!”, os cavaleiros de ouro mortos retornam às suas armaduras e unem seus poderes para energizar a flecha de Sagitário. Sacrificam-se para abrir uma passagem pelo Muro das Lamentações. Pandora assiste a tudo de longe. Minus reaparece, mas é derrubado pela força da explosão causada pela flecha ao atingir o Muro. O episódio termina com Andrômeda, Dragão, Cisne e Pégaso entrando no túnel, enquanto Fênix chega logo atrás, para segui-los.

## Considerações finais

Por que ainda falar de mitologia antiga? Bulfinch lembra:

As religiões da Grécia e da Roma antigas desapareceram. As chamadas divindades do Olimpo não têm mais um só homem que as cultue, entre os vivos. Já não pertencem à teologia, mas à literatura e ao bom gosto. Ainda persistem, e persistirão, pois estão demasiadamente vinculadas às mais notáveis produções da poesia e das belas artes, antigas e modernas, para caírem no esquecimento (BULFINCH, 2001, p. 6).

Diante dessa ideia, pode-se dizer que os mitos vivem, mesmo que “modernizados”. Vivem porque é isso que fazem melhor: sobrevivem à passagem do tempo e da história. Foram recepcionados pela cultura contemporânea. Esta não escapa de suas origens. Não pode negar a herança histórica, e a afirma mesmo quando tenta remodelar arquétipos e personagens. Como afirma Contrera:

o próprio caráter cíclico do mito assegura sua atualidade, já que o universo simbólico deste, entre outras coisas, promove o que Eliade chama de ‘abolição do tempo histórico’, pela imersão no que ele chama de tempo sagrado, ou seja, tempo criativo (CONTRERA 1996, P. 43).

A ideia de ciclo (nascimento, vida, morte e renascimento) é o mito primordial, do qual todos os outros derivaram. É justamente essa a característica do mito, em si mesmo, que garante que ele sobreviva, que nunca tenha seus sentidos esvaziados. O que Eliade chama de “tempo sagrado” tem equivalente bíblico e um termo grego: o *kayrós*, em oposição ao *kronos*. Este é medido pelo relógio, pela ampulheta, pelo movimento dos astros, mas *kayrós* é um tempo divino, das coisas sem início nem fim.

Os mitos são imortais porque é praticamente impossível ficar um único dia sem proferir alguma palavra que remeta a algum mito grego antigo. Falar de cereais, do arco-íris, de aracnídeos, de erotismo, do

eco, do tempo cronológico, das luas de Júpiter... Freud não nos deixa esquecer da mitologia grega.

O cinema tampouco, em sua redobrada fúria titânica. Tal é a força dos mitos gregos que a antiga produção “Fúria de Titãs” (1981) ganhou um *remake* (2010) e uma continuação (2012). Entre um e outro, foi lançado “Imortais” (2011). Não quer dizer que todas as produções sejam de alta qualidade, a exemplo de “O Minotauro” (2006). A literatura juvenil, igualmente, com seus ladrões de raios e monstros marinhos – a série de Percy Jackson, escrita por Rick Riordan, que também já chegou às telas. Destacam-se também as expressões proverbiais, como “cavalo de Troia” e “fio de Ariadne”. De Chico Buarque (“Mulheres de Atenas”) a Monteiro Lobato (“O Minotauro”), a cultura brasileira também rende homenagens à herança grega. Não é diferente com os desenhos animados.

Magalhães confirma essa recepção pela modernidade e pela contemporaneidade:

Desde então [século XV], os mitos gregos, com sua inexaurível riqueza de histórias, imagens e conceitos, não pararam de frequentar os ambientes do chamado mundo ocidental, tanto sob a forma daquelas fontes literárias remanescentes quanto sob a de novas produções literárias, artísticas, teatrais ou cinematográficas (MAGALHÃES, 2007, p. 14).

Os exemplos são muitos. A modernidade, ao buscar referências greco-romanas desde o Renascimento (e mais tarde no movimento neoclássico), revitalizou a mitologia grega, agregando-a aos novos tempos. Já foram dados exemplos na literatura e no cinema. No teatro, Édipo e Medeia ganham adaptações continuamente – apenas para uma rápida menção ilustrativa. E não é apenas na arte. Somente para dar um exemplo: os nomes das luas de Júpiter, inspirados na mitologia.

Quando uma criança chega à escola no Brasil, ela certamente já passou incontáveis horas diante da televisão e provavelmente assistiu a muitos desenhos animados.

No Brasil, apesar da forte presença cultural norte-americana, são os desenhos japoneses (animes) os senhores da audiência e da influência. As animações japonesas são feitas, na maioria das vezes, para vender um produto, como um videogame. São exemplos “Dragon Ball”, “Pokemon” e “Digimon”. Outros produtos, como miniaturas, são vendidos aos milhões no país.

Alguns fazem sucesso muito além da mais otimista das expectativas. É o caso de “Os Cavaleiros do Zodíaco”, uma febre dos anos 1990 que voltou com o mesmo vigor há cerca de uma década. Isso significa que há muitos fãs hoje na faixa dos 30 anos ou até acima, o que pode ser um fator de aproximação etária.

Entre tantos outros méritos de “Os Cavaleiros do Zodíaco”, no campo do imaginário, da comunicação, da história, da arte e da educação – além de representação contemporânea de aspectos culturais que alicerçam nosso modo de ver o mundo – eles acumulam mais um, igualmente importante: uma ferramenta para vislumbrar o futuro. Pois, como afirma Irwin, “as melhores histórias de super-heróis abordam temas que sempre nortearam os seres humanos, mas alguns implicam perguntas de uma nova natureza, que poderemos fazer no futuro próximo” (IRWIN, 2005, p. 11).

Tanta riqueza não pode deixar de ser percebida, não importa a idade. Os adultos – pais ou educadores – podem apontar as referências e incentivar crianças e jovens a buscar mais conhecimento a partir desse primeiro contato. Além disso, é possível mencionar outros aspectos do desenho, como as relações de amizade, as escolhas morais e as virtudes como lealdade, altruísmo, assim como seus opostos – egoísmo, ganância, cobiça pelo poder.

Particularmente, os personagens e a trama se revelam muito interessantes para a psicologia, a filosofia (ética, moral), história, arte, pois lida com arquétipos e forças fundamentais. Não é objetivo desse estudo elaborar planos de aula ou elencar, exaustivamente, temas passíveis de serem trabalhados. Porém, basta assistir aos episódios, de qualquer temporada, para facilmente identificar temas e conteúdos pertinentes a todas essas e outras áreas do conhecimento, da astrologia (óbvio!) à estética; e da astronomia à mitologia.

As reações dos personagens frente à violência, à morte e à dor são alguns dos temas que podem ser tratados pela psicologia. A personalidade de cada um – e são muitos – já serve para balizar estudos psicológicos. Da aparente passividade de Shun de Andrômeda ao temperamento colérico de Ikki de Fênix, muito pode ser explorado.

As discussões entre Atena e Hades envolvem moralidade e valores como liberdade, autonomia e justiça. Eles desenvolvem um debate moral e filosófico sobre a humanidade, como deuses que são. Hades, por exemplo, defende que o poder lhe dá a razão.

O estudo da história se articula com o da geografia e a própria mitologia, quando se trata de analisar cada mito que patrocina um personagem e observar as modificações produzidas para o desenho.

Na qualidade de desenho, a produção em si já é artística, e tanto pode ser trabalhada no processo de aprendizagem como tal quanto pode motivar novas produções, como quadrinhos. Os animes possuem seu correspondente impresso, os mangás. Mauricio de Sousa, criador da Turma da Mônica, aderiu ao estilo. As revistas da turma já adolescente são publicadas em estilo mangá. Em certa instância, é uma recepção da cultura nipônica no Brasil.

“Os Cavaleiros do Zodíaco” são menos um mero entretenimento ou propaganda de um jogo e mais um rico potencial recurso pedagógico, dentro e fora das escolas. Ainda que possam ter sido concebidos

como estratégia para ajudar a vender brinquedos e jogos, possuem valor cultural e pedagógico porque foram concebidos levando em conta conhecimentos históricos, e foram construídos com inteligência, de modo a propiciar essa oportunidade de considerá-los não apenas um passatempo ou mero programa de TV, mas como uma produção cultural capaz de contribuir para o processo de aprendizagem. Essa capacidade existe em potência e deve, portanto, ser explorada pelos educadores e investigada a fundo pelos pesquisadores, cada um em sua área, mas sem ignorar a interdisciplinaridade, pois o desenho é complexo e exige um estudo responsável, para apenas assim fazer jus ao seu potencial como material pedagógico.

### **Referências bibliográficas**

- ALIGHIERI, Dante. *Inferno. A divina comédia*. Edição bilíngue. São Paulo: Editora 34, 1998.
- BULFINCH, Thomas. *O livro de ouro da mitologia*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1999.
- OS CAVALEIROS do Zodíaco: Episódio Zero. São Paulo, Playarte Pictures Entretenimento Ltda., 2002.
- CONTRERA, Malena Segura. *O mito na mídia: a presença de conteúdos arcaicos nos meios de comunicação*. São Paulo: Annablume, 1996.
- MAGALHÃES, Roberto Carvalho de. *O grande livro da mitologia*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.
- MORRIS, Tom; Morris, Matt. *Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho sócrático*. São Paulo: Madras, 2009.
- PEREIRA, Kátia Helena. *Como usar artes visuais em sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2007.
- PLATÃO. *Fédon*. São Paulo: Martin Claret, 2002.
- VIANA, Nildo; Reblin, Iuri Andréas (Orgs.). *Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos*. Aparecida: Ideias & Letras, 2011.
- VIRGÍLIO. *Eneida*. São Paulo: Nova Cultural, 2003.