



## O MITO EM OS CAVALEIROS DO ZODÍACO

MAGI, Ademar (Fapesp – Unesp/Assis)\*

**RESUMO:** O Cinema, em sua existência, tem apresentado diversas formas. Uma delas é o cinema de animação. Esta vertente, geralmente vista com certo preconceito, é considerada infantil, e, portanto, incapaz de tratar de temas sérios. Porém um olhar mais atencioso mostrará que ela vai além deste ponto. Hoje temos grandes obras, como *O Conde de Monte Cristo*, de Alexandre Dumas, e *Romeu e Julieta*, de Shakespeare, adaptados para a animação. Em seus processos de transcodificação, eles não apenas recorrem ao mito como também vão além, criam, adaptam e transformam a obra literária tendo por objetivo reler obras originais. Uma das fontes mais usuais para os criadores no cinema é a mitologia greco-romana, da qual os produtos da animação se apropriam em diversos níveis. Em *Os Cavaleiros do Zodíaco: Prólogo do Céu*, constataremos este processo de reconstrução do mito, ao compararmos as ações das personagens apresentadas no texto animado com mitos aos quais se referem, e, neste processo, verificamos que existe uma grande diferença no tratamento dado a cada um, desde as personagens simplesmente alegóricas, como é o caso de Teseu e Odisseu, até aquelas que mantêm certos traços do mito como, Atena e Apolo, e os que mantêm os elementos essenciais do mito, como é o caso de Ícaro.

**PALAVRAS-CHAVE:** Transcodificação; Animação; Mitologia; Adaptação.

**RESUMEN:** El cine, en su existencia, ha presentado formas diversas. Uno de ellas es el cine de la animación. Esta vertiente, generalmente vista con cierto prejuicio, pues se considera infantil, y, por lo tanto incapaz ocuparse de los temas serios. Sin embargo una mirada más considerada demostrará que va más allá de este punto. Tenemos hoy grandes clásicos, como el *Conde de Monte Cristo*, de Alexandre Dumas, y *Romeu y Julieta*, de Shakespeare, adaptados para la animación. En sus procesos de la transcodificación, ellos no sólo que evocan al mito tan bien como van más allá, crean, adaptan y transforman la composición literaria que tiene con el objetivo de hacer una relectura de las obras originales. Una de las fuentes más generalmente para los creadores en el cine es la mitología greco-romana, de la cual los productos de la animación si es apropiado en niveles diversos. En *Los Caballeros del Zodíaco: Prólogo del cielo*, evidenciaremos este proceso de la reconstrucción del mito, cuando comparan las acciones de los personajes presentamos en el texto animado con los mitos que si relacionan, y, en este proceso, verificamos una gran diferencia en el tratamiento dado cada uno, desde simplemente los personajes alegóricos, pues es el caso de Teseo y Odiseo, hasta eso que guardan ciertos trazos del mito como, Atena y Apolo, y los que guardan los elementos esenciales del mito pues es el caso de Ícaro.

**PALABRAS CLAVE:** Transcodificación; Animación; Mitología; Adaptación.

O cinema em sua existência tem assumido diversas formas. Uma delas é o cinema de animação, o qual difere do cinema tradicional, em que o próprio objeto funciona como signo, enquanto nesta nova vertente os signos são desenhos. Esta distinção é básica: o cinema tradicional procura aproximar-se o máximo possível da realidade, enquanto o cinema animado é um convite à fantasia e a universos fantásticos. Por este motivo, muitas vezes, a animação é vista com preconceito, sendo considerada infantil, portanto incapaz de tratar de assuntos sérios, e, além disso, como mero produto comercial. Na verdade pode-se dizer que sua intenção inicial foi dirigir-se para um público infantil. Porém, observando-a com mais atenção, notamos que ela vai além deste ponto, e, para demonstrar isto, vamos conhecer um pouco mais, especificamente sobre as produções nipônicas que remetem aos clássicos da literatura mundial. Estabelecemos para um retrospecto os seguintes objetivos: observar o nível de proximidade entre as versões clássicas e as anímicas; observar o processo de absorção da cultura ocidental pela oriental, que, a adapta a sua própria cultura, e, neste novo meio, é reabsorvida pelos ocidentais; demonstrar que a animação não se restringe ao universo infanto-juvenil e ao cômico.

Vários clássicos foram adaptados à linguagem anímica, adaptações nas quais, mais do que simplesmente reproduzir a trama em uma nova linguagem, criaram-se obras de arte independentes pela própria transposição de linguagens. Entre eles, temos *O Conde de Monte Cristo* (1844), de Alexandre Dumas, cuja versão anímica foi nomeada como *Gankutsuō* (2004) – que significa ‘o rei da caverna’ – com direção de Mahiro Maeda, o anime manterá a trama original (amor, traição e vingança), cuja ação se passa no futuro, em 5053, mesclando seus elementos – tecnologia avançada, viagens estelares, armaduras robóticas – aos do século XIX. Cada capítulo, que é chamado de ato – como no teatro – e dispõe de uma introdução em francês. Sua arte, ganhadora de prêmios, foi realizada com recursos gráficos, cores, e outros efeitos de computador utilizados com cuidado e suavidade que fazem com que o resultado final possua um visual inovador.

*Romeu e Julieta* (entre 1591 e 1595), de William Shakespeare, também foi recriado em versão anímica com o nome de *Romeo x Juliet* (2007), com direção de Fumitoshi Oizaki. Nesta versão, toda a relação entre os personagens é transformada, assim como o próprio mundo onde ela se passa. Neste novo universo ficcional, a família Montecchio domina ‘Neo’ Verona após eliminar a família real, que seriam os Capuletos. Porém, Julieta continua a viver e se esconde, em um teatro, disfarçada de rapaz, ao mesmo tempo em que se mascara e luta contra a tirania da família rival. Em um destes incidentes, ela conhece Romeu, e eles se apaixonam. Ao completar dezesseis anos, a verdade sobre sua família lhe é revelada. Assim Julieta se descobre inimiga de seu amor. É importante destacar a personagem ‘William Shakespeare’,

que além de cômico, no decorrer da história irá gerar um interessante efeito metalingüístico: o anime é baseado no clássico, porém, no decorrer da trama nós vemos William escrevendo Romeu e Julieta baseado nos fatos da narrativa anímica.

Além destas que recriam o universo das obras, há aquelas em que ocorre apenas a transposição de uma linguagem a outra, é o caso de *Agatha Christie no Meitantei Poirot to Marple* (CHRISTIE, 2004). Neste caso, as histórias são fiéis às obras da escritora, à exceção da criação de um parceiro para o detetive Hercule Poirot, que funcionará como elo de ligação com Miss Marple.

Um recurso normal na produção anímica é a reformulação de mitos, assim temos em *Os Cavaleiros do Zodíaco* (1986), de Masami Kurumada, a adoção dos mitos gregos; em *Hellsing* (1997), de Hirano Kouta, o mito do vampiro; em *Shurato* (1989), de Hiroshi Kawamoto, a mitologia indiana; em *Matantei Loki Ragnarok* (2002-2004), de Sakura Kinoshita, a mitologia nórdica; etc. E, de fato, há várias versões de cada uma delas.

*Os Cavaleiros do Zodíaco* estreou originalmente na revista japonesa *Shonen Jump*, um mangá – revista em quadrinhos japonesa –, com o título de *Saint Seiya*. O sucesso foi imediato, o que fez com que naquele mesmo ano estreasse sua versão anímica. No Brasil foi exibida a partir de setembro de 1994 na rede Manchete, tendo permanecido no ar até 1997, sendo exibido em dois horários simultaneamente. Vários produtos com a marca dos cavaleiros passam a ser comercializados aqui, tais como os bonecos da série, cuja vendagem chegou quase a um milhão de unidades, e o CD com a trilha sonora que ganhou o disco de ouro.

Nele é perceptível a inspiração no mito, porém estes mitos são trabalhados de formas bastante distintas de suas representações clássicas. Sendo assim, houve personagens que se aproximaram de seus mitos originais, enquanto outros apenas tiveram os mesmos nomes e/ou 'poderes'. É esta relação que desejamos demonstrar agora, por meio do estudo comparativo das funções dos mitos presentes na narrativa anímica com a sua origem.

A própria idéia das armaduras dos cavaleiros vem da cultura clássica, na qual heróis e deuses eram presenteados com elas. Apolo e Artemis ganham de Zeus arcos e flechas confeccionados por Hefesto; Atena, ao nascer já traça sua armadura enquanto desfere um brado de vitória. Mas a que mais se aproxima do que vemos no filme é a lenda de Aquiles. Quando a guerra de Tróia se aproxima do fim, Pátroclo se faz passar por Aquiles vestindo a sua armadura e acaba morto por Heitor. Assim, Aquiles se vê sem uma armadura para combater. Sua mãe, a deusa Tétis, procura pelo deus Hefesto, o ferreiro dos deuses, e pede a este que confeccione uma nova armadura para o seu filho. Ele executa a tarefa, como conta Homero na *Ilíada*:

Grande e maciço, primeiro, fabrica o admirável escudo com muito esmero, lançando-lhe à volta orla tríplice e clara, de imenso brilho. De prata, a seguir, fez o bálteo vistoso. Cinco camadas o escudo possuía, gravando na externa figuras de excelso traçado. Nela o ferreiro engenhoso insculpiu a ampla terra e o mar vasto, o firmamento, o sol claro e incansável, a lua redonda e as numerosas estrelas, que servem ao céu de coroa. Pôs nela as Pleíades todas, Orião robustíssimo, as Híades, e mais, ainda, a Ursa... (p. 294-295)

E segue, expondo a reação dos homens de Aquiles com a simples visão da armadura: “*Os valorosos Mirmídones içam tomados de medo, sem que nenhum se atrevesse a fixá-la, a tremor afastando-se.*” (p. 298). Tão grande era a importância do símbolo armadura como status, que demonstrava não se tratar de um simples guerreiro, mas de alguém abençoado pelos deuses, e será o meio para alcançar a glória destinada a ele nesta épica batalha. Sua armadura, após a sua morte, ainda será causa de cobiça. Em *Metamorfoses* (2003, p. 257-268), Ovídio nos narra a competição entre Ajax e Ulisses pela mesma, cada qual expõe os motivos segundo os quais é mais merecedor que outro de tamanha dádiva, mas é o mais eloquente quem a leva. Ajax, desgostoso, enfia “[...] *fundo a espada no peito que homem nenhum antes tinha ferido*” (p. 268), matando-se. Este é o valor dado pelos heróis às suas armaduras em *Os Cavaleiros do Zodíaco*. Além da semelhança originada pelo fato delas serem talhadas de significados, enquanto a de Aquiles possui Órion e a Ursa Maior entre outros símbolos, a de cada cavaleiro de Atena possui sua significação própria. Assim, temos Seiya com a armadura que simboliza Pégaso, Hyōga com a armadura de Cisne, Shun com a de Andrômeda etc. Elas são a prova de que eles são os defensores de Atena e de seu status e ascensão entre os demais cavaleiros.

Nota-se na história de Aquiles uma evolução, que ocorre quando o herói recebe a nova armadura que determina que seu status como protegido dos deuses se elevou. Este mesmo movimento é observável na saga dos cavaleiros de Atena. No primeiro episódio, assistimos ao momento em que Seiya conquista a armadura de bronze de Pégaso, na saga seguinte ele terá que conquistar a armadura de Odin para alcançar a vitória. Em seguida, utilizará a armadura de ouro de Sagitário, e, com ela, vence Poseidon, até que, na Saga de Hades – Campos Elíseos, os cavaleiros de Atena conquistam as armaduras divinas de bronze, e a própria Atena traça sua armadura divina. Hades é derrotado.

Antes de iniciar a discussão sobre o filme, vamos nos recordar de como surgiram os deuses olímpicos. Começaremos por Urano, o céu estrelado, e Gaia, a Terra. Da união dos dois surgiram os Titãs, mas Urano abominava os próprios filhos e ordenou a Gaia que os escondesse em seu ventre, e assim acontecia, até que ela

não pode mais suportar aquela situação e com Cronos, seu filho mais novo, armou uma emboscada, na qual Urano acaba castrado pelo filho, e esse se torna a principal figura. Cronos casa-se com Réia, sua irmã, mas como seu pai os próprios filhos, e devido ao exemplo de sua mãe, também não confia em sua esposa, e então decide comer ele mesmo os próprios filhos. Acontece que Réia também não suportou aquilo, e, por meio de um truque salva Zeus, que ao crescer se casa com Métis, deusa da sabedoria e da astúcia. Essa esposa lhe forneceu uma droga para que ele fosse capaz de libertar seus irmãos de Cronos. Quando Cronos tomou a droga, libertou os filhos e, assim, Zeus se tornou o senhor dos deuses ao vencer os Titãs.

Na parte seguinte desta história dos deuses, quando Zeus vence Cronos, Gaia faz uma profecia: segundo ela, o filho que Zeus tivesse com Métis seria aquele que o destronaria. Zeus alerta pelo fato de Urano e Cronos terem sido traídos por suas esposas, engole a própria Métis quando esta engravida, evitando o nascimento da criança e absorvendo os seus dons únicos. Algum tempo depois de fazê-lo, Zeus sente terríveis dores de cabeça, e a dor foi tamanha que ele chama a Hefesto para que este lhe abra a cabeça. Da fenda aberta surge Atena.

Quanto ao filme *Os Cavaleiros do Zodíaco: Prólogo do Céu* sua trama consiste no ataque dos deuses olímpicos Artemis e Apolo à Atena e seus cavaleiros. Inicia-se com os Cavaleiros Celestiais, grupo formado por Teseu, Odisseu, também chamados 'Anjos', e Ícaro, o único mortal a servir a Deusa da Lua atacando os cavaleiros de Atena. Seu alvo é Seiya, o Cavaleiro de Pégasus, porém este é protegido por Atena, o que faz com que não tenham sucesso. Neste instante, surge Artemis que explica a razão daqueles eventos: os cavaleiros pecaram contra os deuses ao vencer Poseidon e Hades e deveriam ser punidos por isso. Para tanto, Atena deveria entregar a Terra ao seu domínio. A deusa da Terra concorda, com a condição de que seus cavaleiros e a humanidade fossem poupados. No entanto, os deuses decidem destruir a humanidade de qualquer forma, uma vez que estão receosos pelo fato de mortais terem conseguido vencer a Poseidon e Hades, temendo que a era deles pudesse chegar ao fim, como profetizou Gaia. Em outras palavras, da guerra entre as gerações dos deuses olímpicos vem a trama que gera a Saga Céu. A partir deste ponto, tem início as batalhas entre os cavaleiros da Deusa da Terra e os Anjos de Artemis.

Enquanto isso, Atena oferece seu sangue para impedir a destruição da humanidade. Seiya segue para o santuário dela quando depara com Ícaro, por estar sob o efeito de uma maldição de Hades – no final da Saga de Hades o cavaleiro é amaldiçoado pelo senhor do mundo dos mortos – Seiya não consegue defender-se, sendo salvo por sua mestra Marin. Neste momento, descobrimos que Ícaro é, na

verdade, o irmão desaparecido de Marin, embora a renegue, pois acredita que as pessoas se tornam fortes quando deixam os sentimentos de lado. Ainda assim, não consegue matar Marin, que o avisa de que, caso Seiya consiga chegar a Atena, ele não conseguiria vencê-lo. Ícaro, que inicialmente desejava apenas enfrentar Seiya, o jovem que venceu deuses para, ao derrotá-lo, tornar-se um deus, fica com dúvidas, mas segue cumprindo as ordens de Artemis, que ordena que mate Seiya diante de Atena. E assim acontece. Seiya chega à presença de Atena, porém, diferente do que se espera a própria deusa diz que vai matá-lo, e pede a Artemis o seu báculo para fazê-lo. É quando descobrimos que, na verdade, Atena o estava purificando da maldição de Hades. Seiya, agora purificado, vence Ícaro. Este percebe que a força se origina dos sentimentos, e, como sua última ação, salva Atena da flecha da Deusa da Lua. Neste momento, Seiya se volta contra Artemis e a ataca. Porém seu ataque se desfaz em pleno ar. Surge Apolo, e tem início a batalha final, durante a qual a armadura do cavaleiro é completamente destruída. Ocorrem, então, os últimos ataques entre Seiya e Apolo, quando o filme termina – como indica o nome do filme, *Prólogo do Céu*, trata-se de uma introdução a Saga Céu, o que justifica este final em aberto.

Os personagens de destaque no filme são Atena, Apolo, Artemis, Seiya de Pégasus e Ícaro. A eles daremos atenção especial. Os demais, Odisseu, Teseu, Shun de Andrômeda, Hyóga de Cisne, Shiryu de Dragão, etc. são transformados em alegoria relacionadas aos mitos que evocam. Exemplo disso é a escolha de Teseu e Odisseu que nada tem a ver com os mitos originais, sendo escolhidos por serem heróis proeminentes na mitologia. Nossa comparação se inicia, então, pela deusa Atena, que é uma das personagens que traz consigo apenas algumas das características do mito. Filha predileta de Zeus, é a deusa da guerra e da sabedoria, guia de heróis como Ulisses, Aquiles e Perseu. Ao contrário de seu violento meio irmão Ares, o deus da guerra, que tinha prazer na carnificina, Atena acreditava que a guerra era a oportunidade para usar a inteligência, exercendo, assim, a função de deusa da estratégia e da tática. Ela imaginava as artimanhas que levariam à vitória e inventava novas armas. Fora da época de batalhas, ajudava os homens a viver, ensinava-os a domar cavalos, ensinava a arte de tecer e fazer potes, sendo uma deusa bondosa. Porém, na concepção de Atena, cada um tinha o seu lugar. Os mortais, por mais bem dotados que fossem, não deveriam se comparar aos deuses. Assim, temos o castigo de Aracne que ousou dizer que era melhor tecelã que a Deusa da Terra, desafiando-a. Como castigo, foi transformada em uma aranha.

Atena empenhou-se na guerra de Tróia para se vingar de Páris, que, em um momento anterior, foi escolhido para decidir qual a mais bela das deusas entre Hera, Atena e Afrodite. Cada uma delas ofereceu-lhe grandes dádivas caso fosse a

escolhida, mas a deusa do amor soube tocar mais fundo os desejos do jovem príncipe troiano, sendo a sua escolhida.

No texto fílmico, Atena, como deusa da Terra, ama a humanidade. Por toda a série ela desafia situações de risco em prol dos mortais, mas mantém outras características do mito, como a engenhosidade. Logo no início da série, por exemplo, Atena precisa convencer Seiya o Cavaleiro de Pégasus a participar do Torneio Galáctico, e, em troca, ela lhe oferece os meios para encontrar sua irmã desaparecida. Durante a Saga de Hades, Atena, a fim de encerrar o conflito em definitivo, usa de artimanhas para chegar até ele, enquanto seus cavaleiros levam a sua armadura até ela por outro percurso. Assim, consegue vencer o deus do reino dos mortos.

No filme "*Prólogo do Céu*", ela se oferece para pagar pelos pecados dos cavaleiros (voltar-se contra os deuses). Ainda assim, os deuses decretam a destruição da humanidade, quando então ela oferece o seu próprio sangue para salvá-los. Em seguida, Atena enganará Artemis, dizendo que matará Seiya, apenas para poder reaver o seu báculo, mas, ao invés de matar o cavaleiro, ela utiliza o báculo para purificá-lo da maldição de Hades, que o impedia de utilizar seu poder. A batalha chega a tal ponto que, novamente para proteger os seus cavaleiros, ela desafia seu irmão Apolo.

Apolo é filho de Zeus com Leto, irmão gêmeo de Artemis, ele é o deus da luz solar e da inteligência, o deus da música e da poesia. Ganha de seu pai um carro puxado por cisnes e oferece aos irmãos arcos e flechas confeccionados por Hefesto. Os mitos a respeito de Apolo são os mais diversos. Cabe recordar aqui um dos primeiros episódios atribuídos a ele, quando após passar algum tempo na região dos hiperbóreos, volta para a Grécia, para se instalar no lugar em que desejava, Delfos. Ele precisou enfrentar Píton, que era a guardiã de cultos muito antigos prestados aos deuses ctonianos. Apolo a venceu, e assim os ritos ctonianos foram substituídos por ritos aos deuses olímpicos, em especial a ele. Apolo é um deus poderoso e um músico notável. Seu poder de profecia fez dele o deus dos poetas e adivinhos, a quem ele inspirava. Mas suas cóleras e vinganças também eram grandiosas. Quando desafiado por Marsias, que acreditava ser melhor músico que o deus. Apolo não só o venceu, como esfolou o desafiante e Midas, o único que havia preferido o mortal; fez crescer nele orelhas de burro. Conta-se, também, que certa vez Hércules foi consultar o oráculo e a Pítia se recusou a responder. Ele, em ataque de fúria, ameaçou saquear o templo, matar seus sacerdotes e tomá-lo para si. Apolo saltou imediatamente sobre ele e apenas Zeus foi capaz de separar os dois combatentes. Segundo Gandon:

Deus músico com sua lira, deus arqueiro com suas flechas, Apolo era de certo modo o deus diapasão, que dava a nota certa na confusão ruidosa do mundo. Lembrava a partitura que cada um devia tocar, lembrava que os mortais deviam morrer e que não deviam querer ocupar o lugar dos deuses e, também, que os deuses não deviam interferir muito nos assuntos dos homens. (2000, p. 51).

O episódio da Píton representa o fim do antigo sistema religioso e o advento de uma era de ordem representada pela ascensão dos deuses olímpicos. Na narrativa fílmica é este movimento que o deus deseja impedir, ou seja, que a era dos deuses olímpicos se acabe sendo substituída por uma nova, que seria representada pela ascensão de Atena. E é exatamente neste ponto que o Apolo do mito e o da narrativa fílmica se encontra. Ele tem a missão de manter a tradição olímpica, que está ameaçada pela ascensão de Atena e seus cavaleiros.

Artemis é irmã gêmea de Apolo, a deusa da luz lunar, do arco e flecha de ouro, deusa casta. Deusa caçadora, tal qual seu irmão era uma divindade do equilíbrio e da harmonia. Ao mesmo tempo em que semeava a morte com suas flechas certeiras, também protegia vida, presidia aos nascimentos, curava os doentes e feridos. O único incidente em que, por analogia, podemos tecer um paralelo com a narrativa fílmica é a história dela com Órion. Apesar de ser uma deusa casta, Artemis se viu atraída pelo caçador, Apolo, com ciúmes da irmã, propõe um desafio: quem conseguiria acertar determinado alvo a uma grande distância, ela aceita o desafio, dispara sua flecha, e acerta o alvo. É quando ela descobre que aquele ponto no oceano era a cabeça de Órion. Em homenagem ao caçador, ela o transformará em uma constelação. Na narrativa fílmica a personagem tem uma relação parecida com Ícaro e acaba matando-o como no mito sem saber que aquilo ocorreria. Ocorre por causa de Apolo, que está por trás dos acontecimentos na narrativa fílmica.

Seiya de Pégasus traz pouco em comum com a mitologia, mas ele é importante como contraponto a Ícaro. Por este motivo, falaremos um pouco a respeito dele. Pégasus era um cavalo alado, filho de Poseidon e Górgona, e teria nascido no momento em que Perseu a mata. Mal nasceu, ficou a serviço de Zeus, levando-lhe o raio. Porém, segundo outra versão, seria um cavalo selvagem, domado apenas pela deusa Atena, e, ficando a seu serviço até ser presenteado por ela às musas. Esta segunda versão é a mais adequada ao personagem que, na série, era extremamente rebelde e não desejava servir a Atena, mas ela pacientemente foi conquistando o cavaleiro até que se tornasse o seu maior defensor. No filme, tal qual Ulisses e Enéias em suas jornadas, o herói precisou passar por um processo de purificação para cumprir o seu destino. Há vários elementos cuja simbologia remete à purificação como a água, à luz, a cor branca e o momento em que Atena o purifica da maldição

de Hades, que se assemelha ao batismo cristão, pela quase imersão na água que simbolizaria a morte e o renascimento. É visível a intenção de valorizar o ser humano na narrativa pelo fato de, na batalha final, Seiya não utilizar uma armadura. Essa imagem refere ao poder mortal, que por si, enfrentará os deuses.

O mito de Ícaro, segundo Ovídio, conta a história de como ele e Dédalo, seu pai, presos pelo rei de Creta, Minos, escaparam de sua prisão. Dédalo confeccionou asas para ele e o filho e as juntou utilizando cera. Explicou ao filho que ele não deveria voar baixo demais para não molhar as asas e nem muito perto do sol, pois a cera derreteria, e, chorando, colocou-as no filho. Assim, alçaram vôo. Ícaro ignorou os avisos do pai voando cada vez mais próximo do sol o que fez com que a cera derretesse e ele morresse. A moral desta história era a de que os mortais não deveriam desejar a glória dos deuses, mas se manter humildes em seu lugar, como meros mortais. Na narrativa anímica, Ícaro é um mortal que deseja se tornar um deus, e acredita que o meio para isso seja vencer Seiya, o jovem que derrotou deuses. Como no mito há o presságio: Marin o avisa que ele perderia para Seiya, e o sol, é o próprio Apolo, é o deus que causa a sua morte, ainda que indiretamente, uma vez que fica claro que é ele o responsável pelos acontecimentos. Porém a moral do mito é quebrada, já que o vemos perder para o cavaleiro de Atena, o seu pensamento que antes consistia em abandonar os seus sentimentos para assim tornar-se verdadeiramente forte é, de fato, rompido, e ele percebe, que são os sentimentos que fazem com que alguém realmente se torne forte. A moral deixa de ser a 'divisão de classes' e se volta para o potencial do ser humano, capaz de ultrapassar limites.

Concluimos que a animação é um campo bastante fértil para a pesquisa. Este campo, entretanto, tem sido pouco explorado, já que são poucos os estudos sobre esta arte no Brasil. Conhecemos algumas animações diferentes do que normalmente a TV aberta nos oferece, e durante este processo observamos a assimilação da cultura ocidental pela oriental, sua adaptação para um sistema de signos próprio, e a reabsorção da obra pela cultura ocidental. Em *Gankutsuo*, *Romeu e Julieta*, *Agatha Christie no Meitantei Poirot to Marple*, e em nosso objeto de estudo observamos o processo de transcodificação que ocorre em diversos níveis. Evidenciamos, também, que o anime não é apenas 'coisa de criança', sendo capaz de tratar dos mais diversos temas, transpondo em uma nova linguagem questões que foram e são tratadas em outras esferas, como, por exemplo, na Literatura.

Data de recebimento: 30/11/2009

Data de aceite para a publicação: 08/10/2010.

## NOTAS

Discente da Faculdade de Ciências e Letras de Assis – UNESP, e bolsista FAPESP. ademarmagi@hotmail.com

## REFERÊNCIAS

KURUMADA, Masami. *Os Cavaleiros do Zodíaco*. Direção de Kozo Murishita e Yasuhiro Kikuchi. Japão: Toei Animation, 1986-1989. Disponível em <http://www.cavzodiaco.com.br/> acesso em 20 agos. 2009.

MAEDA, Mahiro. *Gankutsuō*. Direção de Mahiro Maeda. Japão: Gonzo, 2004. Disponível em <http://www.meikaianimes.net/mediagetsimple.php2media=4>

OOHASHI, Yukuyoshi. *Agatha Christie no Meitantei Poirot to Marple*. Direção de Naohito Takahashi. Japão: Oriental Light and Magic, 2004-2005. Disponível em <http://www.meikaianimes.net/mediagetsimple.php2media=4>

KOUTA, Hirano. *Hellsing*. Japão: Gonzo, 2001-2002. Disponível em <http://www.meikaianimes.net/mediagetsimple.php2media=4>

KAWAMATO, Takao. *Shurato*. Direção de Takao Koyama Japão: Tatsunako Productions, 1989-1990. Disponível em <http://www.meikaianimes.com> Disponível em <http://www.meikaianimes.net/mediagetsimple.php2media=4>

KINOSHITA, Sakura. *Matantei Loki Ragnarok*. Direção de Hiroshi Watanabe. Japão: Studio DEEN, 2003. Disponível em <http://www.meikaianimes.net/mediagetsimple.php2media=4>

OVÍDIO. *Metamorfoses*. Tradução de Vera Lucia Leitão Magyar. São Paulo: Madras, 2003.

HOMERO. *Ilíada*. Tradução de Carlos Alberto Nunes. São Paulo: Ediouro.

GANDON, Odile. *Deuses e heróis da mitologia grega e latina*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

MASAMI, Kurumada. *Os Cavaleiros do Zodíaco: Prólogo do céu*. Produzido pela Toei Animation Ltda. Legendado pelos estúdios Álamo. Japão, 2004.

HESÍODO. *Teogonia: a origem dos deuses*. Estudo e tradução de Jaá Torrano. São Paulo: Iluminuras, 1995.

VERGILÍO. *Eneida*. Tradução de Tassilo Orpheu Spalding. São Paulo: Cultrix, 2007.

## SOBRE O AUTOR:

Ademar Magi atualmente é aluno pesquisador da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Teoria Literária e Literatura Comparada, atuando principalmente nos seguintes temas: mimese, linguagem cinematográfica e anime, aproximando os universos da Literatura 'escrita' da Literatura fílmica e anímica.