

*Educar artístico:
o acontecer poético
nas narrativas
infantis, heroicas,
sagradas e
Fantásticas*

**EDUCAR ARTÍSTICO: O ACONTECER POÉTICO NAS
NARRATIVAS INFANTIS, HEROICAS, SAGRADAS E
FANTÁSTICAS**

Comissão Editorial

Ma. Juliana Aparecida dos Santos Miranda
Ma. Marcelise Lima de Assis

Conselho Editorial

Dr. André Rezende Benatti (UEMS*)
Dra. Andréa Mascarenhas (UNEB*)
Dra. Ayanne Larissa Almeida de Souza (UEPB)
Dr. Fabiano Tadeu Grazioli (URI) (FAE*)
Fernando Miramontes Forattini (Doutorando/PUC-SP)
Dra. Yls Rabelo Câmara (USC, Espanha)
M. Marcos dos Reis Batista (UNIFESSPA*)
Dr. Raimundo Expedito dos Santos Sousa (UFMG)
Ma. Suellen Cordovil da Silva (UNIFESSPA*)
Nathália Cristina Amorim Tamaio de Souza (Doutoranda/UNICAMP)
Dr. Washington Drummond (UNEB*)
Me. Sandro Adriano da Silva (UNESPAR*)

*Vínculo Institucional (docentes)

Felipe Hilan Guimarães Santos
Diogo Raimundo Rodrigues Santos
Organizadores

**EDUCAR ARTÍSTICO: O ACONTECER POÉTICO NAS
NARRATIVAS INFANTIS, HEROICAS, SAGRADAS E
FANTÁSTICAS**



Catu, Ba
2021

© 2021 by Editora Bordô-Grená
Copyright do Texto © 2021 Os autores
Copyright da Edição © 2021 Editora Bordô-Grená

TODOS OS DIREITOS GARANTIDOS. É PERMITIDO O DOWNLOAD DA OBRA, O COMPARTILHAMENTO E A REPRODUÇÃO DESDE QUE SEJAM ATRIBUÍDOS CRÉDITOS DAS AUTORAS E DOS AUTORES. NÃO É PERMITIDO ALTERÁ-LA DE NENHUMA FORMA OU UTILIZÁ-LA PARA FINS COMERCIAIS.

Editora Bordô-Grená
<https://www.editorabordogrena.com>
bordogrena@editorabordogrena.com

Projeto gráfico: Gislene Alves da Silva
Capa: Keila Lima de Assis
Editoração e revisão: Editora Bordô-Grená

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
CATALOGAÇÃO NA FONTE

Bibliotecário responsável: Roberto Gonçalves Freitas CRB-5/1549

E24

Educar artístico : [Recurso eletrônico]: o acontecer poético nas narrativas infantis, heroicas, sagradas e fantásticas / Organizadores Diogo Raimundo Rodrigues Santos; Felipe Hilan Guimarães Santos. – Catu: Bordô-Grená, 2021.

961kb, 102fls. il: color

Livro eletrônico
Modo de acesso: Word Wide Web
<www.editorabordogrena.com>
Incluem referências

ISBN: 978-65-87035-41-3 (e-book)

1. Artes. 2. Narrativa – infante juvenil. 3. Educação. I.
Título.

CDD 700.028
CDU 7

Os conteúdos dos capítulos são de absoluta e exclusiva responsabilidade dos autores.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	9
<i>Organizadores</i>	
A ESCUTA DA LINGUAGEM POR EMILY DICKINSON E MARTIN HEIDEGGER	11
<i>Filipe Brito de Oliveira</i>	
A TRADUÇÃO DE CONTOS CLÁSSICOS A PARTIR DA CULTURA SURDA: UM REVIDE SUBVERSIVO A PARTIR DA APROPRIAÇÃO?	27
<i>Carla Cristina Gaia dos Santos</i>	
O ENSINO DA ARTE – EDUCAÇÃO ATRAVÉS DO OLHAR: REVELANDO AS POÉTICAS PESSOAIS	44
<i>Gabriel Pereira Cunha</i>	
O MITO DO DUPLO EM CAVALEIROS DO ZODÍACO	52
<i>Ayanne Larissa Almeida de Souza</i>	
O HERÓI CRIANÇA NA TRAVESSIA DA ANTIGUIDADE À PÓS-MODERNIDADE E SUA BUSCA PELO SAGRADO	78
<i>Diogo Raimundo Rodrigues Santos e Felipe Hilan Guimarães Santos</i>	
SOBRE OS AUTORES E AS AUTORAS	97
SOBRE OS ORGANIZADORES	98

APRESENTAÇÃO

Ao nos debruçarmos sobre as narrativas vividas e registradas pelo ser humano, cabe-nos perceber que as questões que atravessaram, permanecem ou ainda irão nos atravessar, durante a jornada do próprio existir, podem ser transportadas para um fazer literário tecido no cerne de uma poética.

O que são os contos, poemas, epopeias e as diversas histórias fantásticas que compõem (ou não) a literatura e a arte brasileira e universal? Não há uma resposta definitiva, pois é uma questão. E tal abertura não poderia ser fechada pelos homens (talvez pelos deuses) e nem encerrada por uma era ou época.

A magia que existe no fantasiar criativo e nas narrativas heroicas de cavalaria, que entretém as crianças enquanto o sono não chega, falam sobre nossas origens, ancestralidade e sobre o que acreditamos, por isso quatro elementos são indispensáveis para enxergarmos, pelo menos, o vislumbre daquilo que nos é originário: a fantasia, o heroísmo, a infância e o sagrado.

Considerando tais elementos, este livro reúne estudos que dialogam com diversas áreas do conhecimento científico: letras, artes, teologia, educação e filosofia. Inundados pelo debate acerca da produção artístico-literária, os textos tematizam uma discussão necessária acerca do lugar da produção poética em nossos dias, a partir de diferentes abordagens e concepções teóricas.

No primeiro capítulo, escrito por Filipe Brito de Oliveira, faz-se um passeio pela escuta da linguagem, proposta por Heidegger e Dickinson, e em como a poesia vem a ser um importante lugar para a evocação da palavra.

O segundo capítulo, de Carla Cristina Gaia dos Santos, trata a questão da tradução de contos clássicos a partir da cultura surda, ao se buscar identidade e representatividade tão relevantes para a comunidade surda.

Já o terceiro capítulo, de Gabriel Pereira Cunha, propõe revisitar o que foi debatido sobre a educação em arte, sob a intenção de enfatizar a questão do olhar como modo de compreender uma poética mais pessoal.

Utilizando personagens do mangá/anime “Cavaleiros do Zodíaco”, o quarto capítulo, escrito por Ayanne Larissa Almeida de Souza, discute a questão do mito do duplo presente no enredo dessas narrativas, sob a perspectiva da Análise do Discurso.

No último capítulo, escrito por Diogo Raimundo Rodrigues Santos e Felipe Hilan Guimarães Santos, há o debate sobre os conceitos infância e herói, entrelaçados durante as eras do mundo, e a procura originária pelo sagrado que acentua a tendência da humanidade em navegar pela literatura, como modo de aproximação da questão primária, tendência marcante nos animes produzidos no século XX.

Por fim, deixamos nossos agradecimentos aos colaboradores deste volume, por terem partilhado conosco seus saberes e debates acerca do educar artístico, englobando diversas manifestações do acontecer poético. À editora, também nossos sinceros agradecimentos pela recepção, orientação e paciência com relação aos prazos. Ao leitor, desejamos uma jornada repleta de aventuras. O convite à leitura é proposto pelas narrativas acadêmicas e literárias que aqui esperam, em cada capítulo, pela vontade de serem descobertas.

Os organizadores

A ESCUTA DA LINGUAGEM POR EMILY DICKINSON E MARTIN HEIDEGGER

Filipe Brito de Oliveira

INTRODUÇÃO

Platão, na obra "A República", escrita no século IV a.C, se propôs a pensar em uma sociedade ideal. Dentre as diversas formulações, que vão desde a constituição até as instituições organizadoras de uma cidade-estado perfeita, o filósofo grego se dispôs a refletir no papel atribuído aos seus participantes.

Para ele, os filósofos seriam os mais aptos a governar a polis, haja vista que "o filósofo é o indivíduo capaz de apreender o ser eternamente imutável, e os demais não, por se perderem os não filósofos na esfera do múltiplo e variável" (PLATÃO, 2000, p. 277), o que os incapacitaria para buscar a verdade e a justiça.

Em um dado momento, utiliza uma curiosa parábola para justificar o papel desempenhado por ele e seus pares na direção das cidades. Segundo ele, o filósofo se assemelharia ao comandante de uma embarcação, o qual excederia em estatura e força toda a marinhagem. A tripulação, ignorando suas virtudes, gasta o tempo tentando tomar o leme, muito embora não tenha o conhecimento da arte da navegação ou possa apontar o professor que lhe ensinara ou ainda o tempo em que aprendera. A eles, lhes parece impensável que "para ser um piloto de verdade, o indivíduo deva estudar o tempo, as estações e o céu, bem como os astros e os ventos e tudo quanto cai no âmbito de sua arte" (PLATÃO, 2000, p. 284).

Por outro lado, Platão faz sérias críticas aos poetas, contestando a autoridade de que gozavam na educação e na opinião pública. Diz ele em seu diálogo com Glauco:

Para falar-vos à puridade, pois decerto não ireis denunciar-me aos poetas trágicos e aos demais cultivadores da poesia imitativa, o que me parece é que

todas essas composições corrompem o claro entendimento dos ouvintes, a menos que estes disponham do antídoto adequado: o conhecimento de sua verdadeira natureza. (PLATÃO, 2000, p. 433)

Mais adiante, critica o maior de todos os poetas, Homero, figura central na formação do pensamento grego de seu tempo, decorado e declamado aos quatro cantos pelos jovens estudantes.

Sendo assim, firmemos desde logo este ponto: todos os poetas, a começar por Homero, não passam de imitadores de simulacros da virtude e de tudo o mais que constitui objeto de suas composições, sem nunca atingirem a verdade, o que também se dá com o pintor, a que já nos referimos, o qual, sem nada entender da arte de fazer sapatos, é capaz de pintar um sapateiro que lhe pareça bom e a quantos desconheçam esta profissão e só percebam as cores e o desenho. (PLATÃO, 2000, p. 441)

A partir desse momento, a filosofia e a literatura tomariam caminhos próprios e por muito tempo conflitantes, em que a primeira área era tida como campo da razão e a segunda, campo da emoção. À primeira caberia a utilização de métodos precisos, objetivos para a compreensão de fenômenos, a fim de que pudessem ser depurados em princípios e formulações claras e verdadeiras, ao passo que à segunda caberia a manipulação da palavra a fim de estimular sentimentos e sensações no interlocutor.

Houve alguns momentos em que, como forma de se afirmar como disciplina autônoma e distinta das demais humanidades, a Literatura flertou com o cientificismo, seja na escolha de seus temas, a exemplo da literatura naturalista, seja nos seus métodos de reflexão sobre a obra de arte literária, como atestam os estudos formalistas, obtendo, em muitos casos, resultados discutíveis.

Contudo, a obra dos grandes autores não nega a origem indissociável entre literatura e filosofia, evidenciada naquilo que possuem de mais essencial, que é a reflexão sobre as grandes questões.

Mas afinal, o que seriam *as grandes questões*? E porque gastam os poetas e filósofos tanto tempo com elas? Uma rápida olhada no dicionário nos fornece as seguintes definições para a palavra "questão": 1. pergunta para a obtenção de uma informação ou esclarecimento; (...) 3. assunto ou matéria a ser debatido ou examinado; sabatina; 4. ponto que suscita

discussão (FERREIRA, 2004). Assim sendo, a escolha do modelo econômico mais adequado a um país é uma *questão*. Igualmente, poderíamos chamar de *questão* o casamento entre pessoas do mesmo sexo. E o que seria, então, uma *grande* questão? Parece-nos apropriado afirmar que uma grande questão é aquela que perpassa os territórios e as eras e que, ao mesmo tempo que nos diz respeito, parece estar além de nós mesmos, tais como a vida, a morte, o tempo, o destino. Heidegger as resume em quatro elementos basilares: "céu e terra, os mortais e os divinos" (HEIDEGGER, 2003, p. 16).

Desde que o homem passou a fazer uso da linguagem e a associá-la ao pensamento, as grandes questões parecem assombrá-lo. Ele, em vão, se lança em uma busca obsessiva por respostas. Anda, contudo, em uma espécie de circularidade, correndo atrás da própria sombra, em que, a cada passo que dá em direção às respostas, elas parecem se recolher em seu mistério e velamento. Estaríamos então fadados a cumprir a sina de Sísifo, condenado a repetir eternamente a tarefa de empurrar a pedra ao topo da montanha, para ao final da empreitada observar melancolicamente a pedra rolar ao seu ponto de partida? Sobre isso, Ferraz (2010) nos fala:

A circularidade das questões não é algo nocivo, que devesse ser evitado. Ao contrário, a virtude das questões é mesmo a sua circularidade. Não o círculo vicioso, dentro do qual entra quem intenta definir o que não pode ser definido. *As questões propõem um círculo virtuoso, dentro do qual alarga seu horizonte existencial quem questiona. Virtus* quer dizer força, donde virtude. Por estarmos *dentro* das questões, a lógica com sua linearidade jamais pode esgotá-las. (p. 08)

Por isso, não foram raras as oportunidades em que filósofos como Diderot, Voltaire, Schlegel e Sartre se valeram da ficção para destilarem algumas de suas reflexões filosóficas, e escritores como Fernando Pessoa, Thomas Mann, Dostoiévski e Milan Kundera adornaram seus escritos com pensamentos que poderiam compor tratados filosóficos da mais alta qualidade.

Poderíamos facilmente incluir nesse rol de escritores dois grandes nomes que, ainda que tenham ignorado a existência um do outro, tocaram em questões profundamente importantes, chegando a conclusões que parecem trilhar a mesma direção: a poeta Emily Dickinson (1830-1886) e o filósofo Martin Heidegger. (1889-1976)

A NATUREZA DA LINGUAGEM EM DICKINSON E HEIDEGGER

De todas as grandes questões que pareceram preocupar Dickinson e Heidegger, a reflexão sobre a natureza da linguagem certamente ocupa um espaço importante dentro de suas obras.

Uma das coisas que chamam atenção de Heidegger é a presença onisciente da linguagem. Segundo ele:

Falamos quando acordados e em sonho. Falamos continuamente. Falamos mesmo quando não deixamos soar nenhuma palavra. Falamos quando ouvimos e lemos. Falamos igualmente quando não ouvimos e não lemos e, ao invés, realizamos um trabalho e ficamos à toa. Falamos sempre de um jeito ou de outro. Falamos porque falar nos é natural. (HEIDEGGER, 2003, p. 07)

De fato, não seria nenhum exagero afirmar que a linguagem é o que nos define enquanto homens. Portanto, para ele, entender a linguagem é também entender o modo de ser dos mortais.

Embora essa assertiva nos pareça verdadeira, ela ainda nos fala pouco sobre a essência da linguagem, isto é, aquilo que a põe em ação e a permite vigorar enquanto tal. Por isso, Heidegger parte em busca dessa resposta, tomando como ponto inicial as opiniões correntes sobre o que seria a linguagem.

A primeira delas é a de que linguagem é expressão. Assim sendo, a fala seria uma ideia interior que se exteriorizaria a partir da vontade do homem. A segunda opinião corrente acerca da linguagem é a de que ela é uma atividade humana. Nesse sentido, pressupõe-se que apenas o homem fala e de que sempre o faz por meio de uma língua. A terceira é a de que a linguagem é uma representação feita pelo homem do real e do irreal. Desse modo, o homem é colocado no centro do real e da verdade e é a partir de seu julgamento sobre o mundo e as coisas que a linguagem se constituiria. Há ainda uma quarta opinião, de que a linguagem tem origem divina. O prólogo do Evangelho de São João nos parece apontar esse caminho ao revelar que "no princípio era a Palavra e a Palavra estava em Deus" (JOÃO, 1:1-3). Sob essa perspectiva, a linguagem teria, sobretudo, um caráter figurativo e simbólico.

Ainda que, em algum grau, cada uma dessas proposições apresente algo verdadeiro sobre a linguagem, sua dimensão mais profunda nos parece escapar. Por isso, Heidegger propõe seguir um caminho alternativo: a escuta da linguagem por ela mesma. Sobre isso, ele nos fala:

Para pensar a linguagem é preciso penetrar na fala da linguagem a fim de conseguirmos morar na linguagem, isto é, na *sua* fala e não na nossa. Somente assim é possível alcançar o âmbito no qual pode ou não acontecer que, a partir desse âmbito, a linguagem nos confie seu modo de ser, a sua essência. (HEIDEGGER, 2003, p. 09)

A grande questão que se apresenta, desse modo, é onde devemos buscar a fala da linguagem. A resposta que nos surge imediatamente é no espaço onde ela se manifesta. Assim, conforme o próprio filósofo apontara no início de seu ensaio, teríamos um vasto campo de atuação da linguagem: desde os seus elementos simbólicos como os hieróglifos até a linguagem prosaica mais banal. Contudo, devemos reconhecer que ao tomarmos a linguagem enquanto instrumento de comunicação, deixamos novamente escapar aquilo que possui de mais genuíno, que é a plenitude do dizer. Por isso, para Heidegger, o local mais apropriado para a escuta da fala da linguagem é a poesia.

Em vista disso, a poesia permitiria à linguagem se apresentar em seu aspecto inaugural, apontando ao homem para aquilo que carrega de mais profundo e significativo sobre o real. Por isso, ela o despertaria da letargia causada pelo prolongado e irrestrito uso da linguagem cotidiana, que o faz enxergar a linguagem como "metáforas que se tomaram gastas e sem força sensível, moedas que perderam sua efígie e agora só entram em consideração como metal, não mais como moedas" (NIETZSCHE, 2009, p. 535).

O poeta é aquele que nomeia as coisas, não mais como o primeiro legislador, mas como aquele indivíduo que revela aos demais aquilo que permanece na mudança. Os nomes, portanto, possuiriam um sentido conatural às coisas, apresentando-se como uma espécie de extensão de sua natureza, mesmo após sua transformação pela ação do tempo. Os antigos romanos pareciam compartilhar dessa ideia ao apontarem a estreita relação entre o *nomen* e o *numen*:

Ou seja, na essência de cada coisa entendiam os romanos encontrar-se um *numen* (traduza-se livremente: "o mistério", "o ignoto") - e Cícero dirá que "tudo está regido e governado pelo *numen* dos deuses" -, *numen* que se descobre mediante o proferimento do *nomen*. Por isso, conhecer o *nomen* de dada coisa, entre os romanos, é descobrir-lhe o *mysterium* (...). (DIP, 2015, p. 19)

Heidegger nos revela, igualmente, a vocação do ato de nomear, ao dizer que "nomear não é distribuir títulos, não é atribuir palavras. Nomear é evocar para a palavra. Nomear evoca. Nomear aproxima o que se evoca" (HEIDEGGER, 2003, p. 15).

Enganam-se os doutos ao pensar que a poesia é um modo mais elevado da linguagem cotidiana. Ao contrário, ela seria o raro caso no qual a poeticidade presente na linguagem ainda foi conservada. É através dela que a saga de um dizer próprio ainda se faz ecoar, trazendo aos ouvidos desgastados do homem a "intimidade de mundo e coisa" (HEIDEGGER, 2003, p. 22).

Caber-nos-ia perguntar: toda obra poética atenderia a esse propósito? Heidegger nos oferece uma convincente resposta a esta questão no seu ensaio "A origem da obra de arte", publicado originalmente em 1950.

Um dos primeiros princípios defendidos no ensaio supracitado é a capacidade da obra de arte (e conseqüentemente da poesia) de produzir o estranhamento naqueles que entram em contato com ela, provocando em seus apreciadores um olhar inaugural sobre as coisas. Heidegger resume esta ideia ao afirmar que:

O que nos aparece como natural é provavelmente apenas o habitual de um longo hábito que esqueceu o in-habitual do qual aquele se originou. Um dia, contudo, aquele in-habitual tomou de assalto, como um estranho, o homem e levou o pensar para a eclosão do admirar. (HEIDEGGER, 2010, p. 55)

Ao se despir do que lhe é familiar e adentrar no vazio aberto da obra, torna-se possível ao homem compreender a verdade do mundo e das coisas. Isto ocorre na medida em que ele silencia e contempla o desvelamento velante dos entes. Desvelam-se na medida em que revelam o seu mistério; velam-se, visto que nunca o expõem em sua totalidade, porquanto são fontes inesgotáveis de questões:

A obra de arte, à sua maneira, abre inauguralmente o ser do sendo. Na obra acontece esta abertura inaugural, ou seja, o revelar, a verdade do sendo. Na obra de arte a verdade do sendo se põs em obra. A arte é o pôr-se-em-obra da verdade. (HEIDEGGER, 2010, p. 96-7)

Não podemos negar a radicalidade do pensamento de Heidegger e sua ambiciosa tarefa de romper com uma tradição filosófica milenar, instaurada desde Platão, acerca do *logos* e da verdade. Não deixa de ser curioso pensar que parte do pensamento desse intelectual alemão já havia sido antecipado, quase um século antes, por uma jovem tímida, habitante de uma cidade interiorana do estado de Massachusetts, nos Estados Unidos. Seu nome? Emily Elizabeth Dickinson (1830-1886).

Completamente ignorada em vida por seus pares, a poeta estadunidense nos legou aproximadamente 1770 poemas e fragmentos, muitos dos quais impregnados de tamanha força e vigor, que ainda hoje confundem e perturbam muitos apreciadores de sua obra. Falar da poética de Emily Dickinson é entrar nos corredores escuros do labirinto de Minotauro, em que podemos permanecer presos para sempre sem encontrar uma saída ou a qualquer momento sermos devorados pelo monstro sobrenatural das questões que parecem sempre nos espreitar. Bloom (2001) situa bem o papel de Emily Dickinson como pensadora original ao dizer que:

Se se tomasse de empréstimo o título de *The playwright as Thinker* [O dramaturgo como pensador], de Eric Bentley, para um livro a intitular-se *The Poet as Thinker* [O poeta como pensador], Emily Dickinson teria de ser um dos temas particulares do volume. Tirando Shakespeare, é ela quem manifesta mais originalidade cognitiva do que qualquer outro poeta ocidental desde Dante. Seu rival mais próximo poderia ser Blake, que também reconceitualizou tudo para si. Mas Blake era um sistemático criador de mitos, e seu sistema ajuda a organizar suas especulações. Emily Dickinson repensou tudo para si, mas escreveu meditações líricas e não dramas para o palco ou épicos mitopoéticos. Shakespeare tem centenas de personas, e Blake dezenas do que ele chamou de Formas Gigantescas. Emily ateve-se à letra maiúscula *I* [eu], praticando ao mesmo tempo uma arte singular de economia. (p. 283)

De todas as suas meditações líricas é nas metáforas do vazio que Emily Dickinson sustenta mais vigorosamente o seu dizer poético. Um de seus poemas diz:

From Blank to Blank -
A Threadless Way
I pushed Mechanic feet -
To stop - or perish - or advance -
Alike indifferent -
If end I gained
It ends beyond
Indefinite disclosed -
I shut my eyes - and groped as well
'Twas lighter - to be Blind¹ -

No primeiro verso a poetisa parece percorrer um caminho pavimentado de vazios. Mas o que seria o vazio? Vazio é o não-ser. É o que não se constituiu como ente, o que lhe torna aberta a todas as possibilidades. Por isso, o vazio é a clareira onde a manifestação do ser pode se dar no jogo velador e desvelador, provocado pelo movimento do devir do ser. A própria poetisa reconhece que é uma estrada sem saída e, como tal, não a conduz a um destino. Mas não se percorre o vazio para se chegar a outro destino que não ao lugar em que já se está, pois é a circularidade do trajeto que permite que "permaneça nele a festa do pensar" (p. 09), conforme apontou Heidegger (2010). Mais adiante, no segundo verso, Emily Dickinson menciona:

I pushed Mechanic feet -
To stop - or perish - or advance -
Alike indifferent -

Esse caminho parece ser percorrido com "pés mecânicos". Ora, uma das possíveis acepções do vocábulo "mecânico", segundo FERREIRA (2004), é "maquinal, automático" (p. 544). Dizemos que um avião opera no piloto

¹ De Branco a Branco - / A Estrada sem Saída, / Mecânicos os pés - / Parar - é perecer - um passo à frente - / É indiferente - / Quando já finda / Mas ela se nega - / Sempre indefinida - / Fecho meus olhos - e tateio ainda - / Antes - ser Cega - *Tradução de Augusto de Campos (2015).*

automático, ou ainda que a resposta dada a alguém foi *automática*. Nesse sentido, automático sugere aquilo que é feito "sem a intervenção da vontade ou da inteligência, ou pela força do hábito"(p. 155). Esse ato parece ir contra a natureza racional do homem, que está sempre a planejar, premeditar e avaliar seu trajeto. Talvez por isso que tal ação seja feita com certo esforço, conforme indica o uso do verbo "*to push*", cujas traduções possíveis são "*empurrei*" ou "*impeli*".

Em seguida nos aparecem algumas possibilidades que podem surgir a partir dessa ação. Parar, perecer ou avançar são consequências possíveis àquele que se aventura no vazio. Parar, na medida em que não se descobre as respostas levantadas pelas questões do vazio; perecer, ao se ver consumido por respostas dolorosas, que abalam tudo aquilo que nos define; avançar, quando a obra revela ao homem respostas sobre o real e o verdadeiro, e o permite tomar consciência de seu lugar na terra e no mundo, ainda que nunca definitivamente. A incerteza do que possa surgir ao longo dessa misteriosa jornada não parece assustar a poeta, a quem os resultados "são indiferentes". E por que razão a poeta não estaria preocupada com o que está por vir? Porque, conforme já vimos anteriormente, a ela o que mais importa é o convite ao pensar, a reflexão que se manifesta por meio da ação das questões. Os três versos seguintes nos revelam o aspecto movediço de suas descobertas:

If end I gained
It ends beyond
Indefinite disclosed

Sempre que a poeta parece encontrar a solução definitiva às questões que se apresentam a ela na sua condição humana, a verdade dos entes parece escapar-lhe, a exemplo da criança que tenta, em vão, segurar a água com suas mãos. E por que isto acontece? Simplesmente porque a verdade não pertence aos homens, mas ao ser. Conforme lembrou Benedito Nunes, "o homem não tem o poder das chaves para abrir o verdadeiro e o não verdadeiro, e por isso, não lhe convém o papel de sujeito transcendental", isto é, a medida de todas as coisas (NUNES, 1999, p. 80). O poema encerra nos apresentando a reação da poeta diante desta constatação:

I shut my eyes - and groped as well
'Twas lighter - to be Blind -

Por isso, a poeta, em um gesto espontâneo, fecha seus olhos, privando-se do sentido que lhe serve como guia, para tatear no escuro, isto é, naquilo que se apresenta como desconhecido, não-familiar. O desconhecido nos pesa e inquieta e é por isso que o receamos. Seguir rumo ao desconhecido também é seguir rumo a outro lugar. Por isso, aquele que assim caminha permanece em travessia. Sua caminhada, porém, nunca é errante, mas sempre em busca da Terra e Mundo, para que um dia possa habitá-los poeticamente.

Há um poema de Emily Dickinson que nos fala acerca da privação dos sentidos para se atingir o sentido originário das coisas, escrito provavelmente em 1865, dois anos depois da criação de "*From Blank to Blank*". Ele parece não apenas complementar os pensamentos apresentados neste poema, como também revela uma maturação da ideia da necessidade de evocação da palavra pela palavra:

I heard, as if I had no Ear
Until a Vital Word
Came all the way from Life to me
And then I knew I heard.
I saw, as if my Eye were on
Another; Till a Thing
And now I know 'twas Light, because
It fitted them, came in.
I dwelt, as if Myself were out,
My Body but within
Until a Might detected me
And set my kernel in.
And Spirit turned unto the Dust
"Old Friend, thou knowest me,"
And Time went out to tell the News
And met Eternity.²

² Ouvi , como que sem ouvido, / Até que uma palavra enfim / chegou da vida para mim / e eu ouvi o não ouvido. // Olhei, como sem perceber, / De um outro Olho, até que um dia / Algo que - a Luz - eu não sabia - / Veio e ensinou meu Olho a ver. // Vivi, como de Mim ausente, /

Vejamos agora, de maneira mais demorada, como essas ideias aparecem ao longo dos versos. A primeira linha do poema apresenta aos seus leitores uma revelação:

I heard, as if I had no Ear

Como pode alguém ouvir sem ouvido? Ouve-se sem ouvido, quando se capta a fala da linguagem de outra maneira que não pelos sentidos externos. E de que maneira seria essa captura? Habitando-a, fazendo dela sua morada.

Until a Vital Word
Came all the way from Life to me

Eis que então algo incomum ocorre: uma palavra chegou da Vida para a poeta. *Falamos o tempo todo, mesmo quando sonhamos*, já dizia Heidegger. O que haveria de diferente entre as palavras que usamos e essa palavra vital que chega à escritora? Parece-nos que as palavras que se fazem presente são, ao contrário desta, mortas, despidas de vida. Provavelmente afogadas sob o peso do "fato que os homens a fizeram usar", relembrando as palavras de Alberto Caeiro (PESSOA, 2008, p.b70). Elas estão afogadas no rio Lete, cujo encantamento é fazer com que todos aqueles que bebem sua água, ou mesmo a tocassem, experimentassem o completo esquecimento. Lete que também se encontra no núcleo da palavra Aleteia (desvelamento).

And then I knew I heard

Pela primeira vez, a poeta teve a certeza de que ouvira verdadeiramente. O que diferenciaria esse ato dos demais atos de escuta realizados anteriormente? A tradução nos sugere uma interessante possibilidade interpretativa: "ouvir o não ouvido". Ouvir o não ouvido é lançar uma escuta inaugural às palavras, permitindo-as manifestar a *poeisis* presente em cada unidade de sentido.

Só Corpo, sem ter Eu, / Até que alguma Ação potente / Meu cerne preencheu. // E o espírito se tornou Pó / "Amigo, agora me encontre." E o Tempo foi contar a Nova / E achou a Eternidade. Tradução de Augusto de Campos (2015).

I saw, as if my Eye were on
Another,

A escuta verdadeira guia os demais sentidos em direção a outro tipo de percepção das coisas. Dessa vez, a apreensão do real se dá por meio de um olhar distinto, que não é o seu. Precisariamos perguntar que outro olhar seria esse. Mais uma vez, a interpretação do tradutor nos fornece uma pista valiosa para o entendimento da passagem. Diz ele: "olhei, como sem perceber".

Como se olha sem perceber? A etimologia da palavra 'perceber' nos fornece a resposta. 'Perceber' deriva do latim *percipere* (*per* = de todo, completamente + *capere* = pegar, agarrar). Ora, perceber algo é tentar agarrá-lo em sua totalidade. Como bem sabemos, a verdade das coisas jamais será passível de ser apanhada pelo homem, uma vez que elas o antecedem e permanecerão em sua vigência, mesmo após sua partida. Sabiamente, a poeta compreende que a única maneira de acessar a fala da palavra é permitir a ela o seu livre fluir. Os versos seguintes nos revelam o desdobramento de tais ações:

till a Thing
And now I know 'twas Light, because
It fitted them, came in.

Alguma coisa chegou: a Luz. Como a poeta percebe a chegada da Luz? Certamente não pela sua presença física. Luz, aqui, passa a ser entendida como sinônimo de iluminação, esclarecimento, claridade que tira as coisas da escuridão. A luz clareia, aponta, e destaca a existência dos elementos ao seu redor, por meio de um duplo movimento. De um lado, pelo brilho emitido pelas suas ondas, e, por outro, pelo contraste que proporciona com a escuridão que a circunda. Heidegger encontra na imagem da clareira um perfeito paralelo às ideias apresentadas pela escritora norte-americana, embora, curiosamente, jamais tenham tomado conhecimento de si. Castro (2004) sintetiza esta metáfora na seguinte passagem:

Porque na clareira e só na clareira a luz da visão pode aparecer como luz e como visão. A luz não é a clareira. Pressupõe-na. Na clareira não há só luz, há também sombras. O raio que risca brilhando só o pode fazer porque

brilha no aberto livre da clareira. Não vemos a partir da visão, vemos com a visão a partir do aberto livre da clareira. (p. 33)

A luz é percebida pelos efeitos que ela trouxe às coisas. A poeta agora sabe o porquê a luz se ajustou nelas. A quem se refere o objeto deste verbo? Às palavras, que passam a se manifestar em toda a sua vitalidade.

Sigamos sem mais delongas à penúltima estrofe do poema:

I dwelt, as if Myself were out,
My Body but within
Until a Might detected me
And set my kernel in.

Dwell significa viver, embora também possa ser traduzido como "habitar", "residir". Como se vive ausente de si? A existência não pressupõe a necessidade de se ter "Eu"? A existência aqui se dá unicamente pelo corpo, parte material do homem, também presente nos animais. Entender o modo de viver dos animais na terra nos ajuda a entender a existência vivida pela poeta. Os animais vivem em um eterno presente, e seu contato com a Terra dá-se da maneira mais direta possível. A ausência de uma história pessoal ou de um constructo ideológico particular os permite habitar no paraíso do qual o homem fora, há tempos, expulso.

Eis que algo acontece: um movimento exterior a atinge e a preenche. É uma Ação Potente. Ação é aquilo que se põe em movimento. Ato que se realiza de maneira potente. A ação potente é aquela que se realiza com grande vigor, força. Aliás, o vocábulo *might*, quando empregado como substantivo, costuma ser associado ao poderio militar de uma nação. É por meio de um gesto violento, que se impõe ao ser que a transformação ocorre.

Essa ação potente atinge o cerne da poeta, "*where the meanings, are*" [onde os sentidos estão], conforme escrevera em outro poema³. A partir de então, o "pensar sobre o ser" é substituído pelo "pensar do próprio ser", isto é, o seu surgimento enquanto "chamando" ou "significando". (QUEIROZ, 2014, p. 03)

³ O poema a que me refiro é o "*There's a certain slant of Light*", cuja tradução para o nosso idioma foi feita por Paulo Henriques Britto (2014).

O poema encerra com a seguinte passagem:

And Spirit turned unto the Dust
"Old Friend, thou knowest me,"
And Time went out to tell the News
And met Eternity.

Aqui o espírito se torna pó. A compreensão da existência se realiza e há uma transcendência do homem sobre si e sobre o Mundo. Em outras palavras "o homem é chamado pela voz do ser a experimentar a maravilha de que o ente é" (QUEIROZ, 2004, p. 08). Há, assim, um encontro do Tempo e da Eternidade em que o ser "*cannot recollect/ When it begun - of if there were / A time when it was not*"⁴.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Poeta e o Filósofo. Separados no tempo e espaço, mas unidos por uma mesma ideia: a importância de permitir que a palavra se manifeste por si mesma. Quantas coisas seriam diferentes se não tivéssemos nos desensibilizado para aquilo que a palavra sempre carregou consigo. É bem possível que o nosso olhar sobre a literatura, em particular, e a arte, de um modo geral, fosse muito mais rico, verdadeiro e transformador, contrariamente ao que temos testemunhado nos últimos tempos. O caminho já nos foi sinalizado. É preciso que sigamos o exemplo do peregrino que, despido de tudo aquilo que lhe possa cansar em sua caminhada, apoia-se em seu cajado e segue firme o trajeto, sempre aberto para aquilo que o transcende, a fim de que, ao final, possamos encontrar a transformação necessária para agir na Terra e no Mundo.

⁴ Não sabe mais a Era/ Em que veio - ou se havia/ Um tempo em que não era - *Tradução de Augusto de Campos* (2015).

REFERÊNCIAS

- BÍBLIA. *João 1: 1-3*. Traduzida por João Ferreira de Almeida. São Paulo e Barueri: Cultura Cristã e Sociedade Bíblica do Brasil, 1999.
- BLOOM, Harold. Emily Dickinson: vazios, arrebatamentos, as trevas. IN: *O cânone ocidental: os livros e a escola do tempo*. Tradução de Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- CASTRO, Manuel Antônio de. Poésis, sujeito e metafísica. IN: CASTRO, Manuel Antônio de (org.). *A construção poética do real*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2004.
- DICKINSON, Emily. *Emily Dickinson: não sou ninguém*. Tradução de Augusto de Campos. Segunda edição revista e ampliada. Campinas, SP. Editora da UNICAMP, 2015.
- DIP, Ricardo. Apresentação. IN: NOUGUÉ, Carlos. *Suma Gramatical da Língua Portuguesa: Gramática Geral e Avançada*. São Paulo: É-realizações, 2015.
- FERRAZ, Antônio Máximo. O que é uma questão? *Revista Litteris: Ciências humanas e Filosofia*. Número 06. novembro de 2010. 15 p.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Miniaurélio: o minidicionário da língua portuguesa*. 6ª edição revisada e atualizada. Curitiba: Positivo, 2004.
- HEIDEGGER, Martin. *A caminho da linguagem*. Tradução de Márcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2003.
- HEIDEGGER, Martin. *A origem da obra de arte*. Tradução de Idalina Azevedo e Manuel Antônio de Castro. São Paulo: Edições 70, 2010.
- NIETZSCHE, Friedrich. Sobre a verdade e mentira no sentido extra-moral. Tradução de Rubens Torres Filho. IN: MARÇAL, Jairo (org.). *Antologia de Textos Filosóficos*. SEED: Curitiba-PR, 2009, p. 530-541.
- NUNES, Benedito. Interpretação, discurso e verdade. IN: NUNES, Benedito; CAMPOS, Maria José (orgs.). *Hermenêutica e poesia: o pensamento poético*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1999.
- PESSOA, Fernando. *Poemas completos de Alberto Caetano*. São Paulo: Nobel, 2008.
- PLATÃO, 427 - 347a.C. *A República*. Tradução de Carlos Alberto Nunes. 3ª edição. Belém: EDUFPA, 2000.

QUEIROZ, Álvaro. Da angústia à transcendência: Heidegger e a condição existencial humana. *Psicologia & Saberes*, v.3, p. 1-10, 2014.

A TRADUÇÃO DE CONTOS CLÁSSICOS A PARTIR DA CULTURA SURDA: *UM REVIDE SUBVERSIVO POR MEIO DA APROPRIAÇÃO?*

Carla Cristina Gaia dos Santos

A tradução de histórias dos mais diversos gêneros é uma atividade tão antiga quanto à própria história da humanidade e nunca deixou de ser uma tarefa árdua. Traduzir implica adaptar para um novo contexto, um novo meio, na percepção de diferentes realidades regidas pelas mais diversas convenções culturais, realizada para e por novos agentes e que podem variar tanto quanto se transformem os propósitos narrativos. Além do mais, a tradução também implica em apropriação e transformação, apresentando sempre um novo texto, nem melhor nem pior do que aqueles que o antecederam, apenas diferentes, cumprindo propósitos distintos em diversos momentos de apropriação e condicionados aos jogos de poder de cada dado contexto. A tradução literária de contos clássicos popularizados na contemporaneidade, por sua vez, não é diferente.

Tatar, ao dialogar com os estudos de Updike, explica que os contos clássicos, em sua maioria, quando surgiram cumpriam o papel de entretenimento entre os adultos, eram “a televisão e a pornografia de seu tempo; a subliteratura que iluminava a vida dos povos pré-literários” (TATAR, 2004, p. 9). Hoje, entretanto, fazem parte do cânone universal e ao mesmo tempo local de cada comunidade, tornando-se elementos primordiais do capital cultural dos mais variados grupos. São ainda hoje recontados a partir dos mais diversos contextos de apropriação, dizendo-se e sendo ditos em meio às mais diferentes culturas. As traduções de tais histórias, entretanto, evidenciam marcas de cada momento social e histórico no qual se desenvolvem, deixando à mostra as formas pelas quais nos apropriamos de tal capital cultural e de toda simbologia que carregam. Ao traduzir um texto, o transformamos em algo novo, perpassado por nossas próprias vivências e percepções do mundo.

Assim, Cinderela, Rapunzel e o Patinho, que aqui não é mais feio, foram mais uma vez reinventados, mas a partir de uma percepção visual do mundo. As narrativas recontadas a partir da cultura surda, assim como as demais, recontam o clássico, mas partindo de seu ponto de vista, ou seja, da experiência visual do sujeito surdo e trazem elementos dessa identidade a partir da qual são traduzidas. O objetivo de tais publicações é o de registrar os contos clássicos sob o reflexo da identidade surda, ao mesmo tempo em que contribuem para o fortalecimento de uma chamada literatura surda.

Dessa forma, partindo do objetivo de recontar as clássicas histórias da Cinderela, Rapunzel e do Patinho, títulos como *Cinderela Surda* (HESSEL; KARNOPP; ROSA, 2003), *Rapunzel Surda* (KARNOPP; ROSA; SILVEIRA, 2003) e *Patinho Surdo* (KARNOPP; ROSA, 2005) – doravante CS, RS e PS – destinam à literatura o papel de importante ferramenta de empoderamento identitário, sociopolítico e educacional dos sujeitos surdos. A busca aos clássicos populares, inevitavelmente, remete à necessidade sentida de se estabelecer raízes culturais e a recriação de textos advindos das tradições orais acaba ganhando nesse meio uma dimensão de resistência literária e de questionamento dos padrões que se impõem. Assim sendo, acredito que CS, RS e PS enveredam-se ao atual contexto contribuindo com a afirmação de uma identidade linguística e cultural própria dos surdos via meio impresso.

Percebo, entretanto, que os textos atualizados polarizam de maneira latente as identidades surda e ouvinte e, por conta das escolhas feitas no processo de atualização desses contos, estabelecem aquilo que Venuti, em *Escândalos da Tradução* (2002), identifica como estereótipos das *identidades culturais* envolvidas, as quais acabam por inscrever nas narrativas valores linguísticos e culturais partilhados pelos próprios surdos. Nesse sentido, busco auxílio na dialética da construção dos sujeitos das teorias pós-coloniais representada pelo binarismo *Outro/outro*, para compreender essa contraposição criada pelas escolhas no processo de atualização da narrativa nesse novo contexto e com base em seu novo propósito de apropriação. Vale lembrar que essa diferenciação é comumente utilizada na separação entre colonizador e colonizado, como forma de definir a posição central e hierárquica do primeiro em relação à posição

periférica e objetificada do segundo (ASHCROFT et al., 1991). Sendo essa a base do discurso imperial, Spivak (1985) denomina outremização – *othering*, em inglês – esse processo dialético que fabrica a representação do grupo minorizado pelo viés discursivo do Império.

Dessa forma, proponho no presente artigo um olhar atento à representação das *identidades culturais* que se estabelecem nas narrativas de CS, RS e PS ao traduzir os clássicos populares a partir da cultura surda.¹

Adentrando as traduções: da dicotomia surdos versus ouvintes

Venuti, em *Escândalos da Tradução* (2002), lembra-nos que a própria escolha do texto a ser traduzido atende, inevitavelmente, a interesses próprios de cada momento tradutório, interesses esses que são reforçados pelas escolhas das estratégias utilizadas durante todo o processo de atualização. Nessa perspectiva, ao reescrever um texto estrangeiro, segundo o autor, discursos e valores domésticos são reinscritos no produto final. Esse jogo dialético que perpassa o processo de atualização de textos em novos contextos, segundo Venuti (2002), cria as identidades culturais, ou seja, fixa uma espécie de representação estereotipada tanto da cultura de partida quanto da cultura de chegada. Trata-se, portanto, de um processo cujos resultados ambíguos têm o poder de “vincular respeito ou estigma a grupos étnicos, raciais e nacionais específicos, gerando respeito pela diferença cultural ou aversão baseada no etnocentrismo, racismo ou patriotismo” (VENUTI, 2002, p. 130), assim como pode “manter ou revisar a hierarquia de valores na língua-alvo” (idem, p. 131). O fato é que, ao contribuir diretamente com a formação de identidades culturais, o texto traduzido possibilita o que o pesquisador chama de:

¹ O artigo aqui apresentado configura um recorte da pesquisa de mestrado intitulada *A tradução de contos populares clássicos com escopos definidos: um passeio pelas versões impressas de Cinderela Surda (2003), Rapunzel Surda (2003) e Patinho Surdo (2005)*, desenvolvida junto ao Programa de Pós-Graduação em Letras na Universidade Estadual de Maringá (PLE/UEM), na área de concentração em Estudos Literários, orientada pela Professora Doutora Vera Helena Gomes Wielewicky, com dissertação defendida em 2016.

um processo de ‘espelhamento’ ou auto-reconhecimento: o texto estrangeiro torna-se inteligível quando o leitor ou a leitora se reconhece na tradução, identificando valores domésticos que motivaram a seleção daquele texto estrangeiro em particular, e que nele estão inscritos por meio de uma estratégia discursiva específica”. (VENUTI, 2002, p. 148)

CS, RS e OS, ao recontarem os clássicos, optam por protagonistas surdos como uma estratégia de espelhamento, a qual se justifica também pelo escopo de tais traduções, ou seja, recontar a partir da cultura surda. Em CS, por exemplo, cronologicamente a primeira das três publicações aqui abordadas, a protagonista e o príncipe são surdos, já a madrasta e as irmãs, ouvintes. Essa polarização cria contraposições ao longo da história entre bem e mal, bonito e feio, simbolizando também a desarmonia histórica e secular da repressão cultural ouvinte em relação aos surdos. Assim como as demais Cinderelas recriadas ao longo dos séculos, nessa narrativa ela também possui um temperamento dócil, gentil e submisso que acaba por contrapor-se ao temperamento impiedoso e detestável das irmãs postiças e da madrasta a quem servia com obediência após a morte de seu pai. Nessa versão, entretanto, esse contraste ganha novos significados, pois não apenas se refere à incansável rivalidade fraterna e ao desligamento da criança para com seus primeiros protetores, como estudos psicanalíticos fazem questão de frisar (vide BETTELHEIM, 1980). Nesse contexto, essa contraposição metaforiza as relações de poder e as forças de opressão que interagem assimetricamente nos espaços onde convivem surdos e ouvintes, criando polos representativos evidentes do simbólico processo de colonização sócio e histórica pelo qual passam os surdos.

Cinderela é, de fato, uma borralheira em CS: limpa, cozinha, faz os trabalhos mais difíceis e mesmo fazendo-os bem, não é aceita como membro da família, é rebaixada, humilhada e menosprezada. Contudo, em contraposição às diferentes versões existentes, a verdadeira beleza de Cinderela não é apenas encoberta pela poeira dos serviços domésticos, pois sua maior dificuldade se encontra na falta de comunicação, já que a madrasta e as irmãs não utilizam a língua de sinais e Cinderela não pode ouvi-las. Desde seu início, a narrativa evidencia o maior impasse de uma pessoa surda, ou seja, habitar uma zona de contato cujo ambiente linguístico

não é o seu, onde a maioria não reconhece devidamente os aspectos culturais de sua individualidade e lhe julga inferior, incapaz, por não se comunicar como os outros. Depreendo que nessa narrativa a inferiorização inicial de Cinderela pela madrasta e as irmãs não se dá apenas pela fuligem, mas principalmente por sua condição de surda.

A história conta que Cinderela aprendeu a língua de sinais nas ruas e se comunicava com os amigos que também utilizavam essa forma de comunicação, sendo essa passagem uma clara alusão às associações de surdos e demais ambientes onde geralmente os surdos se reúnem. Já o príncipe adquiriu a língua de sinais através do mestre LeEpee², um professor particular contratado pelo rei e pela rainha para lhe ensinar a língua de sinais francesa. A referência ao professor resgata o momento histórico dos primórdios do século XVIII, por volta da década de 1750, quando o abade francês Charles Michel de L'Épée voltou os olhos para os indivíduos surdos de sua localidade e começou a notar características linguísticas próprias daqueles gestos e expressões. Essa referência, além de nos dar uma possível ideia de localização e do momento no qual essa narrativa de Cinderela se passa, também evidencia aos leitores as relações entre a língua brasileira de sinais e a língua de sinais francesa, que, de acordo com pesquisadores como Sousa (2012), vão muito além de meras referências linguísticas, explorando, principalmente, afinidades históricas e culturais. Talvez por isso seja tão condizente a aproximação entre CS, de Hessel, Karnopp e Rosa, e a Cinderela de Perrault, diferindo veementemente da versão alemã dos irmãos Grimm. A versão surda burla todo e qualquer conteúdo que possa remeter à violência ou vulgaridade, distanciando-se, nesse ponto, também, das histórias advindas das antigas tradições nórdicas³.

² A grafia “LeEpee” como referência ao abade francês Charles Michel de L'Épée é utilizada no texto em português de CS, enquanto a escrita de sinais apresenta o sinal e o nome.



³ Há diversas narrativas nórdicas que recontam Cinderelas, um exemplo de circulação no Brasil é a narrativa *Sapatinho Dourado*, do russo Afanas'Ev, publicado pela Landy Editora (2 ed., 2003), além dessa, ainda encontramos referências em textos como *Katie Woodenloak*,

Em CS, Cinderela é uma menina curiosa e rapidamente se interessa em saber o que dizia a carta real, com o convite para o baile no qual o príncipe escolheria sua esposa. Quando toma conhecimento do conteúdo da mensagem, implora para a madrasta deixá-la ir à festa, mas é mais uma vez humilhada por não ter roupas bonitas o suficiente para a ocasião. Em muitas versões, as Cinderelas encontram ajuda em elementos da natureza, por vezes um peixe, uma castanheira, um búfalo pardo, ou mesmo em passarinhos. Em CS, entretanto, assim como em Perrault, os autores utilizam-se das artimanhas do conto maravilhoso e subitamente aparece uma fada madrinha para magicamente amparar Cinderela com um lindo vestido e luvas cor de rosa. Contudo, diferentemente da fada madrinha de Perrault, que em troca da ajuda faz Cinderela prometer ser uma boa menina, a fada em CS não pede nada em troca, ela apenas ajuda Cinderela em seu momento de necessidade. Fato esse que se justificaria pelo contexto sociohistórico de afirmação burguesa no qual se encontrava Perrault e que, segundo Tatar (2004, p. 42), estava “imbuído da ideia de que contos de fadas recompensam a virtude”.

A essencialista rivalidade fraterna e a recorrente vitória da pequena heroína humilhada pelas irmãs megeras e a madrasta cruel perpassam a trama de CS, assim como em demais versões da narrativa. Segundo Bettelheim (1980), “Cinderela” é talvez um dos contos de fadas mais conhecidos e seus primeiros registros datam do século IX d.C., na China, o que explicaria a exaltação do pequeno pezinho, o único a vestir com perfeição o sapatinho da futura princesa. Contudo, na narrativa surda Cinderela não perde o sapatinho, mas sim sua luva. As mãos simbolizam o maior meio de expressão desses indivíduos, sendo elemento fundamental em sua caracterização identitária. Perder a luva ganha uma dimensão tão grande para essa comunidade interpretativa que pode ser equiparada à importância do pequeno sapatinho para as antigas chinesas, consideradas tão belas quanto menores fossem os seus pés.

de Asbjørnsen e Moe, traduzida para o inglês e publicada em 1859 por George Webbe Dasent, e *A donzela na colina de vidro*, dos mesmos autores.

Como se pode notar pela rápida síntese, CS apresenta dois planos narrativos que contribuem claramente com a formação de *identidades culturais*. No primeiro, cria-se uma espécie de polarização dicotômica entre surdos e ouvintes. A escolha por recriar um príncipe e uma dócil Cinderela se contrapõe de maneira gritante à imagem da madrasta e das irmãs exploradoras, suscitando uma construção binária das identidades envolvidas na narrativa: de um lado Cinderela, explorada e inferiorizada por sua condição de surda que se une ao príncipe, galante e apaixonado; de outro, as irmãs e a madrasta, ouvintes, mesquinhas, megeras e vaidosas. Como vimos, essa polarização cria contraposições caricatas ao longo da história simbolizando – porque não – a desarmonia secular de repressão cultural ouvinte em relação aos surdos, que por séculos são socialmente silenciados devido à compreensão de surdez como deficiência quando comparada à normatividade ouvinte.

Essa representação estereotipada é ainda mais acentuada pela escolha dos animais que foram transformados pela fada para ajudar Cinderela a ir ao baile, nesse caso, o gato e o rato. Enquanto a versão de Perrault utiliza camundongos, ratos e lagartos para serem transformados em cocheiros, lacaios e cavalos, em CS a fada transforma um gato e um rato. A própria escolha dos animais contribui para a manutenção da polarização criada anteriormente entre a madrasta e as irmãs ouvintes em contraposição à Cinderela e ao príncipe surdo, ou seja, o perseguido *versus* aquele que persegue. Essa passagem é fundamental e funciona na narrativa como um prenúncio à inversão de papéis que finalizará a história. Pois se o gato, animal de força superior ao rato e seu predador natural na cadeia alimentar, é transformado em um cavalo, o rato, pequeno e desfavorecido biologicamente, é transformado em um cavaleiro. Há a inversão do pequeno sobre o grande, do desfavorecido sobre o privilegiado, remetendo-nos a uma situação análoga à transformação da pequena borralheira em mulher, digna da realeza. A realeza, nesse caso, não simboliza meramente uma ascensão social ou a maturação biológica da personagem como na versão de Perrault, mas a superação de sua condição inicial, enquanto identidade minorizada e explorada. Ou seja, durante o encontro com o príncipe, que também era surdo, Cinderela ascende de sua posição minorizada para uma

posição idealizada, na qual a condição de surda não mais a submete aos descasos da madrasta e das irmãs ouvintes. Dessa forma, a surdez não era mais um problema, mas uma característica dessa personagem, é sua identidade.

Somos levados a analisar esse segundo plano narrativo e questionar a relação do príncipe com seu ambiente de vivência bilíngue. Apesar de sua identidade surda, a narrativa não menciona que seja inferiorizado por sua condição, assim como era Cinderela. Talvez porque ocupe a posição de príncipe, ou talvez porque a narrativa evoque uma forma de constituição identitária que mire a surdez enquanto marca idiossincrática própria de indivíduos marcados pela experiência visual, pelo uso da língua de sinais e pela construção de uma subjetividade que prescindia ao som.

Verifica-se, portanto, três estereótipos de identidades culturais em CS: de um lado a identidade ouvinte, inicialmente tida superior, completa, cuja representação caricata se manifesta nas irmãs e na madrasta megera, mas que é subvertida ao final da narrativa pela ascensão de Cinderela, a qual se contrapõe, por sua vez, à identidade minorizada pela condição da surdez, totalizada na figura da protagonista; por último, a identidade surda idealizada, compreendida não como a falta de algo, mas enquanto marca idiossincrática, representada na figura do príncipe. Percebemos, portanto, que não apenas a identidade surda é outremizada em relação à identidade ouvinte, como também a própria identidade surda se contrapõe a ela mesma, contrastando a condição do que poderíamos denominar de surdo versus Surdo, ou seja, deficiência versus traço identitário.

Assim sendo, os textos atualizados de acordo com a cultura surda contrapõem, em primeiro plano o binarismo *Outro/outro* e em segundo posicionam, de um lado, a utopia do sujeito cujo direito de ser surdo e se desenvolver de acordo com suas particularidades linguísticas é garantido e, de outro, a realidade do sujeito inferiorizado em sua própria zona de vivência híbrida e fronteira. Contudo, o caminho percorrido por Cinderela na narrativa deixa claro que, apesar da escolha de representá-la por meio da simbologia do sujeito surdo inferiorizado, ou seja, do *outro*, o faz com o objetivo de transcendência dessa condição, por meio do casamento com o príncipe - o que acaba, evidentemente, por não romper

com os padrões patriarcais que assombram as Cinderelas desde a China antiga em suas mais diversas versões e atualizações.

A contraposição dessas três *identidades culturais* por meio dos dois planos narrativos também permeia as narrativas seguintes. Em RS, a única personagem a qual a narrativa descreve explicitamente como sendo surda é Rapunzel, a linda menina que nasce de um casal muito apaixonado, mas que acaba sendo criada pela bruxa. Durante a gravidez, a mãe de Rapunzel sente um desejo enorme de comer os rabanetes da horta vizinha. Mesmo sabendo que pertenciam à bruxa, o marido, muito bondoso, vai apanhá-los e é então surpreendido. O homem tenta se explicar, mas a bruxa impiedosa e furiosa com o acontecido exige o bebê que vai nascer em troca do roubo cometido.

Em RS, a bruxa leva a garota logo após o nascimento e, conforme a menina vai crescendo, percebe que é uma jovem surda. Rapunzel não tem contato externo, o que acaba fazendo com que ela e a bruxa desenvolvam gestos caseiros para comunicação. Ao perceber que estava se tornando uma moça muito bonita, a bruxa decide prendê-la numa torre para que ninguém a roube, o que acaba por afastá-la ainda mais do contato com o mundo ao redor. A menina passa os dias lá no alto, longe de tudo, penteando e trançando os enormes cabelos enquanto espera pela visita da bruxa todas as manhãs lhe trazendo comida. Certo dia, ao caminhar pelo bosque, um príncipe encontra a torre, avista as duas conversando por meio de gestos e se interessa por Rapunzel. Quando a bruxa parte, ele rapidamente sinaliza para a moça, que se intriga com aqueles sinais desconhecidos e joga suas tranças para o príncipe subir. O rapaz passa a visitá-la com frequência e a bela moça começa a aprender aquela nova forma de comunicação. Tudo vai bem até o momento no qual a bruxa percebe a grande quantidade de sinais diferenciados utilizados por Rapunzel e desconfia de sua traição. Diante da desconfiança a menina acaba confessando tudo, deixando a bruxa muito irritada.

Mostra-se relevante, nesse ponto, a contraposição com narrativas anteriores de nossa tão conhecida “donzela da torre”: na versão francesa setecentista de La Force, traduzida para o inglês como *Persinette, the maiden in the tower* (1698), a menina engravida e a fada a descobre por conta de seu aumento de peso; já na versão dos Grimm, preocupados com a

moral destinada ao público infantil, uma Rapunzel desatenta deixa escapar como era mais fácil puxar o príncipe para o alto da torre do que era a feiticeira. Em RS, entretanto, a menina se entrega por conta da aquisição linguística que se diferenciava, e muito, dos poucos gestos caseiros que desenvolvera junto à bruxa. Dessa forma, se as versões de La Force e dos Grimm nos apresentam uma protagonista ingênua e desavisada, RS marca, contrariamente às versões anteriores, o momento principal de empoderamento da personagem por meio da aquisição da língua de sinais após uma vida toda de comunicação via gestos caseiros. Esse é o ápice de desenvolvimento daquela personagem que se via, até então, enclausurada pela bruxa.

Dessa maneira, se a bruxa é a figuração de um laço guardião, protetor, funcionando na narrativa como um espelho para as figuras paternas, a atitude de Rapunzel, ao começar a se relacionar com o príncipe simbolicamente, representa uma ruptura do cordão umbilical. Trata-se do inevitável momento no qual a torre não é mais o limite para a personagem e a bruxa se vê incapaz de protegê-la. Essa perda de controle é dolorosa e por não aceitar o fato de Rapunzel crescer e se desenvolver, a guardiã corta suas tranças e a manda para longe.

Novamente as *identidades culturais* se contrapõem: vemos a construção do *Outro* representado pela bruxa ouvinte, que apesar de desejar proteger Rapunzel dos olhos alheios não consegue lhe oferecer um ambiente linguístico propício ao seu desenvolvimento e acaba utilizando seu poder hierárquico de guardiã para enclausurar a menina do contato com o mundo surdo; vemos ainda o *outro* representado na figura de Rapunzel, a figura surda marginalizada, inicialmente impotente, enclausurada por aquele ambiente repressor. Por fim, o príncipe, que mais uma vez é representado como a identidade idealizada para o contexto cultural surdo, como o caminho para o empoderamento.

PS, por último, mas não menos importante, narra a história do patinho que transcende sua condição inicial de personagem minorizada. Contudo, enquanto o conto clássico de Andersen narra um cisne nascido em um ninho de patos, PS narra um patinho surdo que nasce em um ninho de cisnes ouvintes. Na história do autor dinamarquês, por ser diferente das

demais personagens, o patinho que se descobre cisne é tido como muito feio e desajeitado. Após muitas ofensas físicas e verbais, o patinho se afasta do grupo, passa por diversos perigos e o tempo vai-se indo, até que um dia, já crescido, depara-se com um bando de lindos cisnes brancos. Só então percebe sua semelhança com aqueles magníficos seres e o patinho, antes feio, vê-se agora um formoso cisne. A partir da imagem de dois animais cotidianos, a história de Andersen (1843) contrapõe ideias e valores: o pato é um animal biologicamente menor que o cisne, mas o pequenino cisne é quem era humilhado e minorizado no início. Porém, ao final, o pequeno se torna o grande. O cisne representa, em Andersen (1843), uma ave nobre, majestosa e a transformação da personagem proporciona que ela cresça psicológica e subjetivamente. O patinho feio se descobre de outra espécie, mais bela e imponente. Essa superioridade estética acaba por agregar-lhe valor e dignidade que antes não se conhecia, pois, como analisa Tatar (2004), Andersen hierarquiza a relação entre “cisnes majestáticos *versus* ‘a rale do terreiro’” (TATAR, 2004, p. 299).

Já a narrativa surda trilha um caminho em sentido inverso. O patinho nascido no ninho de cisnes, leia-se aqui toda a simbologia já comentada no parágrafo anterior, por sentir-se muito diferente do restante da família e não conseguir se comunicar nem cantar como seus irmãos, acaba sozinho, excluído. Não se sente parte daquela família e, ao se afastar do grupo, acaba encontrando um bando de patos muito parecidos com ele que, surpreendentemente, também sinalizam. O patinho fica encantado por encontrar outros animaizinhos com os quais consegue se comunicar e sente-se bem com eles, sente-se em casa. A mamãe pata, que também é surda, reconhece seu filhote perdido e trata logo de esclarecer toda a história com a mamãe cisne, contratando um sapo intérprete para mediar a conversa.

Encontrar outros patos que sinalizam desperta no patinho um sentimento de pertença, o qual é ainda mais enfatizado pela passagem a seguir:

Ele se aproximou de alguns patinhos e sinalizou: “Oi!”. Os patinhos responderam: “Oi!”. Começou a observar que eles tinham o seu jeito, as suas

cores, o mesmo bico, o mesmo olhar! Aos poucos, o patinho surdo começou a aprender a Língua de Sinais da Lagoa (LSL).

O patinho voltou para sua casa. Durante aquela noite, só pensava: “A gente consegue se comunicar! Eles parecem meus irmãos, minha família!” (KARNOPP; ROSA, 2005, s/n)

Diferentemente da narrativa de Andersen (1843) na qual a identificação com seus pares revela a transformação de sua identidade (antes pato, agora cisne; antes feio, agora belo), o reconhecimento gerado no patinho de PS gera um sentimento de pertença que é possível apenas pela manutenção de sua identidade enquanto pato e enquanto surdo. Dessa forma, se a narrativa de Andersen (1843) acaba por perpetuar uma espécie de culto estético, muito recorrente também em outros contos clássicos, a narrativa de PS o desconstrói. Enquanto o patinho que se descobre cisne desperta uma espécie de orgulho e glória por sua ascensão transformadora, o patinho que continua pato encontra o alívio por descobrir um ambiente no qual não se sentia mais o excluído, justamente por continuar pato e se reconhecer.

Em outras palavras, na narrativa de Andersen (1843), a personagem inicia-se pato e, após um tempo de crescimento e de desenvolvimento, percebe-se cisne. Até mesmo o nome, o jeito pelo qual a personagem era denominada no decorrer da trama, muda. A transformação do pato em cisne na história de Andersen representa a maturação da personagem, no sentido de superação, mas por ser de uma espécie diferente. Já na versão de Karnopp e Rosa (2005), a ideia de superação e maturação da personagem se dá justamente pela afirmação do pato em ser pato e aprender a conviver com isso em um ambiente de muitos patos iguais a ele, ambiente no qual ele é aceito sendo pato. A personagem inicia-se minorizada devido à sua condição de pato surdo, mas ao procurar novos caminhos, cresce e se desenvolve justamente por continuar um patinho surdo. Através do contato com seus pares, a personagem percebe que não há nada de errado com sua condição inicial, nem em se comunicar diferentemente dos irmãos cisnes. Justamente por continuar sendo pato, aceitando-se enquanto tal e buscando meios de se relacionar com outros patos, é que essa personagem atinge a maturação e passa a não mais se sentir excluída. No campo metafórico, essa

narrativa retrata inevitavelmente a luta por autoafirmação das identidades surdas, aquelas que não querem se adequar ao modelo padrão dos cisnes, mas sim terem o direito de desenvolverem suas identidades e subjetividades próprias. Apesar de frisar quão deslocado o patinho se sentia em meio aos cisnes ouvintes, sua surdez não é tratada como a falta de algo ao final da narrativa, mas como uma diferença não compreendida pelos cisnes.

Da mesma forma, em PS a narrativa representa o *Outro* nas figuras dos majestosos cisnes ouvintes, contraposto pelo *outro*, o patinho surdo, em primeiro plano. Em segundo, o contraste entre o patinho surdo que vivia em meio aos cisnes ouvintes se opõe aos demais patinhos surdos, representações da identidade idealizada. Nos três contos, CS, RS e PS, o *outro* transcende até a posição das identidades idealizadas, ou seja, atingindo uma posição na qual a existência do *Outro* não mais interfere em sua vivência e essas personagens podem simplesmente ser como são.

Se por anos a crítica pós-colonial vem apresentando a estreita relação do sujeito objetificado como aquele que não possui voz (SPIVAK, 1995), em CS, RS e PS presenciamos a ascensão dos *outros* até a condição idealizada justamente por meio de um modo de comunicação que não é a fala oral, ou seja, justamente por escolher não fazer uso da voz. Assim, a compreensão desses textos recriados e atualizados de acordo com a cultura surda, quando compreendidos em seu momento de metafórica descolonização, desconstruem simbolicamente a histórica relação do sujeito objetificado como aquele que não fala por meio da voz, pois as personagens surdas em CS, RS e PS transcendem suas condições de inferiorização justamente por meio da apropriação da língua de sinais, não da língua oralizada. Trata-se, portanto, do caminho subversivo traçado por aqueles que historicamente foram socialmente silenciados pela condição de surdos e pela concepção dominante de associação da fala como único meio de expressão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: SERIA A TRADUÇÃO DE CONTOS POPULARES CLÁSSICOS PELOS SURDOS UM REVIDE SUBVERSIVO POR MEIO DA APROPRIAÇÃO?

Como afirma Venuti (2002), na história da humanidade muitos foram os casos nos quais a apropriação de textos de outras culturas e as traduções contribuíram para a construção de *identidades culturais* específicas, atuando como ferramenta ativa do processo de colonização e operando como arma de imposição cultural das partes dominantes. Contudo, quando penso sobre o papel assumido pelas traduções dos clássicos no contexto das lutas e das reivindicações surdas, percebo que a tradução de tais histórias solidifica um caminho contrário, atuando não apenas como arma de subversão da cultura minorizada em relação à cultura que minoriza, mas, principalmente, como estratégia de empoderamento, visto que são produzidas em um momento de afirmação sociohistórica dessas identidades por meio da legitimação também no campo literário impresso. É perceptível que, assim como nas sociedades colonizadas nas quais as literaturas pós-coloniais originavam-se “da experiência de colonização, afirmando a tensão com o poder imperial e enfatizando suas diferenças dos pressupostos do centro imperial” (ASHCROFT et al, 1991, p. 2), as atualizações dos contos populares clássicos circunscritos na esfera de circulação contemporânea, nesse caso CS, RS e PS, atuam no sentido de resposta e desconstrução da normatividade repressora ouvinte/surdo. Trata-se, portanto, da apropriação para subversão. As narrativas reconstruídas partindo da cultura surda são desenvolvidas ao redor de temas controversos que abordam tanto a brutalidade com a qual a hierarquia ouvinte lhes é imposta, como a tentativa de exaltação das identidades surdas e de suas formas de percepção do mundo a partir da visualidade. As narrativas de CS, RS e PS surgem em meio a contemporaneidade como forma de construção de uma expressão literária surda impressa e de afirmação de seus valores por meio do estabelecimento das respectivas *identidades culturais*.

Como se sabe, as identidades surdas brasileiras da qual partem as recriações passam por um período de emancipação linguística e identitária, pois, após séculos de silenciamento social e de proibição da utilização das

línguas de sinais, as lutas dessas comunidades começam a surtir efeitos: a língua de sinais é oficializada, políticas públicas passam a ser repensadas e esses indivíduos, por mais complexos e contraditórios que ainda se encontre o atual contexto político, iniciam uma longa jornada em direção à conquista do direito de se desenvolverem enquanto surdos. A tomada de posição e a busca por autoafirmação são características explícitas e, no contexto atual, a recriação dos contos clássicos a partir de uma cultura e de uma identidade surda ganham uma dimensão tão política quanto interventiva e questionadora dos padrões dominantes. É, inevitavelmente, de um processo de recriação literária opositora em relação à imposição cultural ouvinte. Em meio a esse metafórico movimento de descolonização linguística e sociocultural, a atualização dos contos clássicos nas narrativas CS, RS e PS atuam retroativamente no campo discursivo, atingindo uma dimensão de revide, de resistência literária.

Se inicialmente os termos resistência e revide eram usados como referência às lutas armadas e às brigas por posse de território nas colônias, no campo literário discursivo podem, muitas vezes, referirem-se à subversão em favor do contexto colonial por meio da apropriação dos textos próprios da cultura dominante (ASHCROFT et al, 1991; BONNICI, 2000; ALVES, 2006). Ou seja, a tradução atua nesse contexto como arma de subversão, por meio da apropriação de material simbólico que, embora não saibamos bem onde ou quando, sabemos que surgiram das tradições de narrativas orais. É justamente por meio da apropriação de tais textos que a resistência se define como forma de denúncia das consequências acarretadas por esse processo metafórico de colonização e de afirmação de uma identidade surda. Dessa forma, se no âmbito interno das narrativas as personagens transcendem à posição inicial de inferioridade pela apropriação da língua de sinais, no âmbito de descolonização sociopolítica e educativa, os surdos se apropriam dos textos de tradição oral e da forma escrita da língua portuguesa – hoje definida oficialmente como sua segunda língua – utilizando-as como ferramenta de subversão da ordem dominante.

Vale ressaltar que o presente artigo não buscou um levantamento referente às perdas ou ganhos, adições ou subtrações, mas sim a investigação das narrativas em seu novo tempo de circulação. CS, RS e PS partem de um

porquê claro e bem definido: recontar os clássicos populares a partir da cultura surda e, conseqüentemente, de uma forma visual de apreensão do mundo. Sendo assim, as escolhas feitas por seus autores para a reconstrução das narrativas são justificadas pelo objetivo das mesmas, bem como pelo momento e o espaço contextual da recriação, contribuindo ativamente para a ressignificação e a reformulação dos contos de tradições passadas por entre espaços sociais contemporâneos. Não cabe nesse contexto, portanto, a concepção de tradução literária enquanto mera conversão de termos entre línguas distintas, pois, traduzir um texto de acordo com um novo propósito e, partindo de uma nova realidade em um novo contexto, implica a assimilação de que diferentes textos surgirão.

REFERÊNCIAS

- AFANAS'EV, A. *Contos de fadas russos*. Tradução: AZEVEDO, D. A. São Paulo: Landy Editora, 2003.
- ALVES, E. R. F. *Outremização e revide de colonizado e colonizador em The Narrative of Jacobus Coetzee (1974), de J. M. Coetzee*. 2006. 192 f. Dissertação de Mestrado – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2006.
- ANDERSEN, H. C. *The ugly duck and other tales*. Withefish: Kessinger, 2010.
- ASBJØRSEN, P. C.; MOE, J. *Popular Tales from the Norse*, 2. ed. Tradução: DASENT, G. W. Edinburgh: Edmonston and Douglas, 1859, p. 411-428.
- ASBJØRSEN, P. C.; MOE, J. *Por que o mar é salgado: contos populares da Noruega*. Tradução: GARRUBO, K. L. São Paulo: Berlendis, 2013.
- ASHCROFT, B.; GRIFFITHS, G.; TIFFIN, H. *The empire writes back*. New York: Routledge, 1991.
- BETTELHEIM, B. *A psicanálise dos contos de fadas*. Tradução: CAETANO, A. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.
- BONNICI, T. *O pós-colonialismo e a literatura: estratégias de leitura*. Maringá: EDUEM, 2000.
- GRIMM, W.; GRIMM, J. *Contos de Grimm*. Tradução: PENTEADO, M. H. vol 2. 2. ed. São Paulo: Ática, 1991.

- GRIMM, W.; GRIMM, J. *Grimm's complete fairy tales*. New York: Barnes&Noble, 2012.
- HESSEL, C.; KARNOPP, L. B.; ROSA, F. *Cinderela Surda*. Canoas: ULBRA, 2003.
- KARNOPP, L. B.; ROSA, F. *Patinho Surdo*. Canoas: Ed. ULBRA, 2005.
- KARNOPP, L. B.; ROSA, F.; SILVEIRA, C. H. *Rapunzel Surda*. Canoas: ULBRA, 2003.
- LA FORCE, C. R. C. *Persinette, the maiden in the tower*. Tradução: LAWRENCE, R. L. Blackdown Publications, 2014, Kindle Edition.
- PERRAULT, C.; *Contos de Perrault*. Tradução: JUNQUEIRA, R. R. 2. ed. Belo Horizonte: Itatiaia, 1989.
- SOUSA, D. V. C. *Língua Brasileira de Sinais e Língua de Sinais Francesa: uma relação histórica, linguística e cultural*. Disponível em: <<http://www.brasilazur.com/2012/09/linguabrasileira-de-sinais-e-lingua-de-sinais-francesa-uma-relacao-historica-linguistica-e-cultural/>>. Acesso em: jul. 2020.
- SPIVAK, G. C. *The rani of sirmur: an essay in reading the archives*. History and Theory, v. 24, n. 3, 1985, p. 247-272.
- SPIVAK, G. C. *Can the subaltern speak?* In: ASHCROFT, B.; GRIFFITHS, G.; TIFFIN, H. The post-colonial studies reader. London: Routledge, 1995, p. 24-28.
- TATAR, M. (org.). *Contos de fadas: edição comentada e ilustrada*. Tradução: BORGES, M. L. X. A. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- VENUTI, L. *Escândalos da Tradução*. Tradução: PELEGRIN, L. et al. Bauru: EDUSC, 2002.

O ENSINO DA ARTE - EDUCAÇÃO ATRAVÉS DO OLHAR: REVELANDO AS POÉTICAS PESSOAIS

Gabriel Pereira Cunha

INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea vivencia a era da informação, do visual da informação ultraveloz, da mobilidade e a onipresença da comunicação humana por meio dos diversos aparatos tecnológicos digitais, que, por sua vez, têm diminuído as distâncias e colocado como centro do universo, o homem. A linguagem artística serve como meio para despertar a esfera cognitiva e integrar o pensamento criativo e crítico (BARBOSA, 2017).

Nessa perspectiva, podemos constatar que as experiências que o ser humano vivência é que irá dialogar com seu interior, ou seja, aquilo que ele deixará transparecer ao expor suas ideias. A esse impulso interior nós denominamos de Poéticas Pessoais (SÃO PAULO, 2009). É a poética pessoal e individual que determina a essência de cada um e como irá ajudá-lo a compreender o “Eu” no mundo, e como se comportará frente aos acontecimentos.

Nesse sentido, Buoro (1996) nos afirma que marcas pessoais não serão perceptíveis somente na compreensão dos fatos, mas, também, no modo de ver, sentir e fazer Arte. Ou seja, a leitura que faço do mundo, certamente formará minha opinião, embora algo interiormente já esteja elaborado, a poética amplia o olhar e o modo como o transformo em ação.

Podemos observar que a decodificação faz parte desse processo investigativo: o olhar capta a mensagem e a poética pessoal é quem a decodifica, ou seja, interpreta. Essa capacidade de interpretação e/ou decodificação é uma lacuna de aprendizagem muito latente em nossa educação fundamental, infelizmente com a ausência de boas leituras de imagens, o leque de possibilidades acaba sendo tolhido (MESCHCONNIC, 2010).

Educar o olhar ainda é a maior ferramenta de mudança, em diversos aspectos: sociais, antológicos, sociológicos e não meramente artístico ser protagonista de uma mudança requer muito, a começar por uma imagem que aparentemente não possui significado (NANCY, 2013).

Em oposição a esse senso comum, a Semiótica nos ensina algo divergente daquilo que as mídias, muitas vezes, querem impor - tudo possui significado e fora previamente pensando. Essa ciência corrobora na busca pelo sentido, tendo por objetivo analisar as condições de produção e da apreensão da significação. Mas, de que modo entender o significado das coisas? Com que olhos enxergar os fatos? (LANDOWSK, 2017).

Destarte, a resposta mais significativa se consagra como aquela que é fonte de reflexão e que nos faz olhar com os olhos dos outros as diferentes cenas. Não é espantoso dizer que se não enxergamos bem, de nada adianta saber ler e escrever, se não sou capaz de ser alfabetizado pelas imagens que me rodeiam. Essa compreensão de mundo, fruto de uma leitura poética, possibilita o desenvolvimento da capacidade crítica, bem como de uma observação ativa e criativa da realidade (SKLIAR, 2014).

DESAFIOS DA FORMAÇÃO CONTINUADA NO PROCESSO EDUCACIONAL DA ARTE

Quando falamos do ensino de Arte, muitas vezes a nossa mente prefigura cenas que, por vezes, se relacionam a desenhos metafóricos embebidos de um leve plágio ou até mesmo céleres dancinhas que não abordam em nada o corpo enquanto elemento cênico. Portanto, a figura do professor como aquele que assume a posição de mediador dessas descobertas facilita não só a experimentação, como também a decodificação da informação artística e dos elementos culturais. Do mesmo modo, é preciso reconhecer que o ensino de Arte que pretende desenvolver a interculturalidade deve estar em busca não de soluções, mas de “provocações”. Se, por um lado, a ausência do profissional devidamente qualificado leva a tais precipitações, desse modo, um bom professor de Arte faz toda diferença (BARBOSA, 2012).

Como afirma Barbosa (2012) o ensino de Arte se dá pelas provocações, quando o professor se despe da roupa catedrática e assume o papel de propositos, aquele que vai inserir seu alunado no contexto que ele mesmo preparou e traçou as possíveis rotas.

É nesse sentido de que temos consciência de que somos potencialmente criadores e que o professor deve não tolher as crianças de seu senso criativo, poupando a humanidade de viver na cópia, fruto de um paradigma do que é ou não belo, sem dar vazão àquilo que a criança, de fato, conseguiu produzir e não submetendo a duros comparativos em sala e/ou fora dela.

Nesse sentido, o professor, cuja função é instrumentalizar o acesso ao criativo de cada um, é capaz de desfazer muitos desses paradigmas acima mencionados. Se possuímos linguagens, significa dizer que fazemos e produzimos cultura, então por que insistir em transmitir aos educandos que o belo deve ser seguido rijamente e segundo padrões midiáticos já estabelecidos, como uma convenção pouco criativa? (PIRES, 2009).

O criar é intrínseco do ser humano, dotado de alma, ânimo e Arte, podendo potencializar ainda mais esse ato criativo, visto que, na primeira infância a criança desenvolve a oralidade e experimenta o novo através do lúdico, ao manipular os diversos objetos. Dada a importância da presença artística nessa fase e ser ministrada nas escolas que oferecem estudos para essa modalidade (BARBOSA, 2012).

Sabemos que a dinamicidade de uma escola, por vezes, sufoca o intento primordial da disciplina Arte, levar conhecimento artístico e estético, bem como o conhecimento da sua produção para uma reflexão, para perder tempo com projetos que simplesmente camuflam tal objetivo.

Para Barbosa (2014) esse camuflar o objetivo da Disciplina até mesmo com projetos que se dizem de cunho artístico empobrece a Metodologia Triangular que consiste em: Ler, Fazer e Contextualizar. Esse percurso a ser vivenciado junto dos alunos estabelece uma relação significativa entre o alunado e o professor como propositos. Eis a cadeia que deve se fortalecer, pois sem um dos sopés, o tripé cai. Não é favorecer um em detrimento do outro, mas, de fato, ajustá-los a ponto de caminharem

numa sintonia em que não será o Produto final o mais importante, mas sim o Percurso a ser desenvolvido e, principalmente, vivenciado.

Se constatarmos uma defasagem no ensino de Arte e o desconhecimento a cerca da Metodologia Triangular, certamente falaremos de um ciclo em ensinar errado e aprender errado, haja vista que é inerente ao ser humano absorver do outro suas características e tentar imitá-las. Um ensino que é desconexo da realidade dos alunos certamente não reverbera reflexões positivas (BAROSA, 2014).

Como abordar a Arte Renascentista em sala, fazê-la atraente se não consigo inserir a Arte Marajoara que é comum na comunidade? São situações muito recorrentes que afastam a Arte da Vida, ou seja, distanciada dos grandes museus e centros urbanos, minha produção artística e a de meus alunos está fadada a se encerrar quando o sinal toca ao final da aula.

Nesse sentido, ficará mais claro ao educando que o principal fruto da reflexão artística é o da transformação social, quando a Arte perpassa saberes e experiências, ganha sentido e fica imbuída de significado. É a prática pedagógica sendo capaz de fomentar a conscientização possibilitando relações bilaterais no campo artístico escolar (PIRES, 2009).

O professor propositor precisa criar situações sistêmicas para que o aluno consiga, verdadeiramente, se colocar como sujeito expressivo e inato, contudo, é mais extraordinário que o mesmo consiga analisar o contexto da atividade que fora proposta e quais benefícios ela traz para a evolução reflexiva do educando (SÃO PAULO, 2009).

A LINGUAGEM VISUAL: FERRAMENTA COMO COMPREENSÃO DE MUNDO

Sabemos que o mundo tem se tornado cada vez mais imagem e aqueles que não conseguem fazer dele uma leitura, tem se tornado reféns de um analfabetismo imagético e corriqueiramente a escola não consegue desenvolver uma forma apropriada de usar a imagem em seu próprio benefício (FERRAZ; FUSARI, 2008).

Embora saibamos que a imagem não é simplesmente ilustrativa, acabamos colocando em xeque as informações que ela traz. Para Sant'Anna

(1998) a dosagem que recebemos, esse “turbilhão” de informações imagéticas faz com que nosso sistema cerebral não acompanhe e decodifique a mensagem que deveria ser entendida.

Estamos falando de uma contaminação visual em nosso cérebro. Na maioria das vezes não há um critério a ser seguido cerebralmente ou até mesmo um objetivo específico, isso certamente culminará na ausência da qualidade dessas imagens que consumimos diariamente. O resultado dessa ausência de critérios imagéticos é como entrar numa chuva torrencial não estando preocupado na direção que a enxurrada pode te levar, ou seja, é estar emerso de informações e acabar sendo sufocado por elas. Filtrar o uso das imagens ainda é o melhor caminho para não se perder na enxurrada (LANDOWSKI, 2007).

Se uma imagem vale mais que mil palavras, conforme nos ensina o adágio popular, será que estamos vivenciando uma era em que as palavras podem ser meramente substituídas? E agora que não existe escola que ensina a ler e escrever com imagens? O papel da escola não deve ser barrado nos muros, até porque esses muros devem servir de comunicação com o muro exterior (SÃO PAULO, 2009).

A maneira como confrontamos as propagandas visuais vão dizer a respeito de quem somos e de qual universo partilhamos. Existe um universo vasto de imagens, discernir quais são significativas é o ponto chave. Saber a que ela pode contribuir é fator positivo, mas, inseri-la em uma avaliação e olhar seu conjunto é tão importante quanto. Nada surge simplesmente do acaso, compreende-se que a imagem não está ali à toa (BUORO, 1996).

Há um fator determinante que deve ser levado em conta: qual é o contexto que ela está inserida, por que o autor optou por usar essas cores, que época esse artista está ligado etc. Perder a “inocência” de acreditar que as imagens ou vídeos que nos bombardeiam 24 horas não foram pensadas nos mínimos detalhes, conhecendo muito bem a que público essa mensagem chegaria.

Toda subversão imbuída nas visualidades cotidianas conclama para ser desmistificado, eis um motivo importantíssimo para que todo adulto tenha tido uma boa reflexão artística em seus tempos de escola. Dessa forma, quando uma pessoa consegue desvendar o mundo visual ao seu

redor, ele obtém o conhecimento de si mesmo, pois compreende o mundo em que está inserido e a cultura mais abrangente de outros lugares e como dialogam com seu cotidiano (LANDOWSKI, 2017).

Aperfeiçoar o olhar certamente é o exercício que mais apura o “olfato” da alma, capaz de perceber o outro em si mesmo. Entender o outro através de suas próprias experiências faz com que o visual externo seja uma ferramenta indispensável na decodificação do mundo ao meu derredor (NANCY, 2013).

Compreende-se que ter um olhar aprimorado para o cotidiano sem meramente deduzir os fatos é ampliar as formas de perceber e sentir os suportes, materialidades, e procedimentos das imagens que nos rodeiam (SÃO PAULO, 2009). É deixar de ser meramente um expectador passivo que se permite anular pela quarta parede do mundo midiático. Dessa maneira, colocar-se como cidadão crítico numa dialogicidade imagética, favorecerá a construção de olhares atentos para a arte, e compreendendo as imagens e situações muitas vezes saturadas de estereótipos e preconceitos que vão se atulhar-se em nosso consciente criativo (NUNES, 2008).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração a educação contemporânea, a poética pessoal pode ser observada como a grande essência do ser humano, porque é através dela que o expectador fará a inferência de suas interpretações dos produtos artísticos. Nesse contexto, se faz importante enfatizar que a investigação, em arte, por meio das poéticas pessoais, é fruto de um bom processo didático e de práticas pedagógicas voltadas para a Metodologia Triangular pautadas no Ler, Fazer e Contextualizar.

Com isso, observamos o quanto a Arte é importante se bem vivenciada, em contrapartida, se bem proposta. Entra em cena um personagem indispensável: o professor. O grande propositor capaz de elaborar caminhos a serem percorridos e que será trilhado pelos alunos para além dos muros da escola, a grande formadora de “gente” (FERRAZ; FUSARI, 2008).

Em contrapartida, a Arte deve ir além daquilo que infelizmente estamos acostumados a assimilar como arte, mais do que nunca deve ser compreendida como um processo e não unicamente como produto final, como caminho e não como ponto de chegada: o percurso é diferente, envolve sentimentos e emoções conaturais do ser humano.

Ao longo do trajeto de formação para produtores artísticos que somos, muitos pormenores necessitam ser observados. Um deles é a influência midiática ao nosso redor e como os nossos olhos são capazes de perceber tudo isso. Nesse ínterim, frequentemente somos alvejados de todo tipo de informação visual e, na maioria das vezes, não sabemos o que fazer com elas.

Certamente um mundo imagético denota interpretação, capacidade esta que o homem tem deixado de lado, certamente por uma formação precária ou que não preconiza o fazer artístico como modelo de reflexão e sim o “fazer pelo fazer” (BARBOSA, 2017).

De fato, a interpretação visual em um mundo extremamente midiático é sumamente importante, logo, o indivíduo que entra em contato com essa visualidade não será mais um refém da mídia, mas saberá como filtrar tais informações mediante critérios mentais previamente estabelecidos e que tenham eficácia para fazer tais inferências.

Ao desenvolver essa consciência avaliativa para seu próprio fazer artístico, estamos falando de uma reelaboração da realidade, pois cada indivíduo enxerga um mesmo acontecimento de diferentes formas e a reestrutura utilizando-se de formas, movimentos, linguagens e múltiplos recursos.

Nesse sentido, a individualidade do homem passa a ser coletiva, na busca de um desenvolvimento de cidadãos reflexivos, críticos e capazes de compreender as diversidades culturais que formam a cidade, o país e o mundo, de modo geral. Essa coletividade significativa perpassa a leitura e interpretação à luz da poética individual de cada ser.

Contudo, o ensino de Arte se apresenta como uma importante experiência não só para a aquisição de conhecimentos curriculares, mas, sobretudo, para despertar modos diferentes de pensar e de sentir, podendo

promover a compreensão da realidade e a transformação verdadeira no ambiente em que vivem.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae (2014) *A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos*. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

BARBOSA, Ana Mae. *As mutações do conceito e da prática*. In: BARBOSA, Ana Mae [Org.]. *Inquietações e mudanças no Ensino da Arte*. [livro eletrônico]. São Paulo: Cortez, 2012. Acessado em 12 jun.2020.

BUORO, Anamélia. *O olhar em construção*. São Paulo: Cortez, 1996.

FERRAZ, Maria Heloisa C. de T.; FUSARI, Maria Felisminda de R. e. *Arte na Educação Escolar*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

LANDOWSKI, Eric. *O círculo semiótico de Greimas*. In: *Com Greimas: interações semióticas*. São Paulo: Estações das Letras e Cores, 2017.

MESCHCONNIC, H. *Poética do traduzir*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

NANCY, J. L. *Fazer, a poesia*. ALEA. Rio de Janeiro: vol. 15/2, p. 414 – 422, jul – dez, 2013.

NUNES, B. *Introdução à Filosofia da Arte*. São Paulo: Editora Ática, 2008.

PIRES, E. *Proposta Curricular da Educação Infantil*. Campinas: Prefeitura Municipal de Campinas, 2009.

SANT'ANNA, A. *Propaganda: teoria, técnica e prática*. São Paulo: Pioneira, 1998.

SÃO PAULO. *Proposta Curricular*. Secretaria da Educação SP, Caderno do Professor. São Paulo, 2009.

SKLIAR, C. *O ensinar enquanto travessia*. Salvador: Adufa, 2014.

O MITO DO DUPLO EM CAVALEIROS DO ZODÍACO

Ayanne Larissa Almeida de Souza

INTRODUÇÃO

É sabido que a semiótica, a partir das teorias de L. Hjelmslev, insere-se na linha teórica que se ocupa com o texto, buscando examinar o plano de conteúdo em consonância com o plano de expressão, concebendo o texto enquanto unidade de sentido. Em outras palavras, o sentido da frase depende do sentido do texto. Sendo assim, as teorias semióticas começaram, portanto, a estreitar relação entre a instância de enunciação e o texto enunciado, bem como entre o enunciador e o enunciatário do texto.

Uma vez que a semiótica tem por objetivo o texto, tal como afirma Diana Barros (1990), descrevendo e explicando o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz, a autora define “texto” enquanto um todo de sentido que emerge a partir de uma organização e uma estruturação, bem como enquanto um objeto de comunicação entre destinador e destinatário. E, enquanto objeto de comunicação entre dois indivíduos, o texto pode ser entendido, pois, como objeto de cultura, imerso em uma sociedade, atravessado por (e atravessando) formações ideológicas das mais variadas.

Nesse sentido, o texto existe enquanto uma dialética entre ser objeto de significação e objeto de comunicação, uma vez que, conforme Diana Barros (1990), a análise textual que visa construir os sentidos de um texto só é possível levando-se em consideração o exame das instâncias internas e externas, ou seja, contextuais, sociais, políticas, econômicas, enfim, históricas, de um texto. É nesse sentido que a teoria semiótica de Greimas insere-se, concatenando os mecanismos teórico-metodológicos internos ao texto, assim como externos a ele. Pois, segundo Diana Barros (1990), para compreendermos o que o texto diz e como o diz, a semiótica examina os mecanismos da organização textual, bem como os mecanismos que permitem a enunciação, ou seja, a produção e a recepção do texto.

Sob essa perspectiva, o objeto da semiótica tanto pode ser o texto verbal ou não verbal, o que pressupõe as múltiplas possibilidades de manifestação textual. No presente trabalho, pretendemos utilizar tanto a dimensão linguística quanto visual a fim de não perdermos as características comuns aos dois tipos de textos. Buscaremos mostrar as expressões do mito do Duplo no mangá/anime Cavaleiros do Zodíaco, procurando interligar as diferentes especificidades de cada mídia – linguística e não linguística - na relação com a temática que desejamos investigar no plano de conteúdo. Ou seja, de que maneira a temática do Duplo emerge, enquanto plano de conteúdo, na saga de CDZ, no que diz respeito à sua expressão na mídia do mangá (escrita e visual) e no anime (oral e visual).

Nossa investigação analisará, especificamente, uma cena entre os irmãos gêmeos que se encontra presente no mangá da série clássica, na Saga de Poseidon, cena esta que também está no anime. Nosso propósito é perceber de que forma a temática do Duplo se expressa, no mangá e no anime, através das figuras verbais e não verbais, tais como o signo de Gêmeos, a condição de gêmeos dos personagens, a máscara usada por Saga etc.

Para compor nosso aporte teórico sobre o mito do Duplo, um dos mais antigos mitos que permeiam o imaginário humano, abordando a temática à luz do viés psicanalítico, traremos as análises de Sigmund Freud e Otto Rank, bem como de Ana Maria Lisboa de Melo, no que diz respeito ao duplo na literatura, e, também, de Nicole Fernandez Bravo no que concerne ao aspecto geral do mito. Sendo assim, utilizaremos as teorias greimasianas do percurso gerativo de sentido, no que diz respeito à figurativização e tematização, através dos aportes de José Luiz Fiorin e Diana Barros.

Nesse sentido, a semiótica deve, portanto, ser entendida enquanto uma teoria que tenta explicitar os sentidos de um texto mediante a análise do plano de conteúdo, independentemente das mais variadas mídias através das quais esse mesmo plano possa vir a se expressar.

O Duplo, esse estranho familiar que nos habita

O mito do Duplo é um dos mais antigos a permear o imaginário humano. A temática foi consagrada pelo movimento do Romantismo alemão, cujo termo cunhado por Jean-Paul Richter (1796 *apud* BRAVO, 2005, p. 261) é o *Doppelgänger*, e que pode ser traduzido como “segundo eu”, ou “duplo”, mas significa literalmente “aquele que caminha ao lado”. A partir disso, podemos perceber que a experiência vivenciada do duplo diz respeito à uma experiência subjetiva, o que pressupõe que o eu original, a partir do desdobramento em um outro eu, levanta a questão da identidade. Sigmund Freud (2010, p. 352), ao dissertar em seu estudo *O Estranho*, de 1919, denominaria tal aparição de “estranha presença” ou “o estranho familiar que nos habita”.

O surgimento da temática do duplo antecede o movimento Romântico e podemos encontrá-la na própria mitologia nórdica que narra histórias nas quais há o encontro do indivíduo com o seu duplo. Para Nicole Fernandez Bravo (2005), a libertação do Duplo é sempre um acontecimento nefasto e que traz consigo, na maioria das vezes, um presságio de loucura e de morte. Ainda conforme a autora, o desdobramento do eu em seu duplo fala sobre os aspectos ambíguos da condição humana, ou seja, dimensões malélicas e benéficas, e que pressupõe uma transgressão que está fora dos limites do humano.

O que possibilita o desdobramento do eu no duplo é sempre um conflito psicológico, ou seja, o duplo é a projeção de uma desordem interior. O sujeito encontra-se fissurado, cindido. E o preço que o indivíduo paga pela libertação do duplo é justamente o temor de encontrá-lo, porque quando isso ocorre, o eu encontra a si próprio e esse encontro denota a reunificação de um eu que se havia quebrado. Percebemos aqui, de certo modo, a visão do duplo na filosofia platônica.

Para o crítico C. F. Keppler citado por Bravo (1972 *apud* BRAVO, 2005, p. 263), o duplo é, ao mesmo tempo, igual ao original, mas também diferente dele, até mesmo oposto a ele. Contudo, é uma figura que provoca fascinação para aquele que ele duplica, pois o duplo representa um paradoxo: é interior, porque é um desdobramento de um eu, mas também é

exterior a esse mesmo eu; está aqui e, ao mesmo tempo, também está lá; é familiar, e ao mesmo tempo, também é um estranho; é um oposto complementar¹ que tem o poder de provocar, no eu original, reações emocionais intensas, que podem ser de atração ou repúdio.

A relação entre o eu original e o duplo é de contínua tensão e o encontro ocorre sempre em um momento de vulnerabilidade do eu original. O duplo transforma profundamente o eu original. Ainda conforme Keppler (1972 *apud* BRAVO, 2005, p. 263), o duplo é “uma parte não apreendida pela imagem de si que tem o eu, ou por ela excluída; daí seu caráter de proximidade e de antagonismo. Trata-se de duas faces complementares do mesmo ser”. O mito do duplo representa aquilo que é heterogêneo, a divisão do eu que cinde a unidade permitindo o fracionamento.

Para Sigmund Freud (2010), o duplo mostra-se como um enredo assaz problemático, pois seria outro si-mesmo, incógnito, velado, mas reconhecido pelo eu através da sensação de estranhamento que o duplo é capaz de provocar no indivíduo que ele duplica. Nas investigações de Freud (2010) sobre o mito do duplo, o Inquietante familiar ou o duplo seria aquilo que provoca horror, é aquilo que é terrível, que desperta angústia e desesperação no eu original e que a vulnerabilidade desse eu primitivo a respeito deste sentimento é variável de pessoa para pessoa.

O inquietante familiar, tal como Freud denomina o duplo, é um sentimento suscitado por alguma causa externa ao eu original, uma impressão produzida por alguma coisa familiar, mas que assume, para o indivíduo desdobrado, uma particularidade nova que era, até então, desconhecida. Conforme Freud, o *Unheimlich* “seria tudo que deveria permanecer secreto, oculto, mas apareceu” (FREUD, Vol. XIV, 2010, p. 338).

Freud analisa até que ponto aquilo que é familiar torna-se estranho e, conseqüentemente, também se volve perturbador e inquietante para o eu original que o descobre. Essa manifestação do duplo pode dar-se através de

¹ A presente informação pode ser obtida em quaisquer livros ou sites que tratem sobre o assunto “Astrologia”. No presente artigo, a informação foi retirada do site <<https://www.astrolink.com.br/>>.

pessoas, de eventos, situações, sentimentos, qualquer um desses fatores pode ser a causa para o aparecimento do inquietante.

O estranho familiar, o duplo, instala e insinua novas perspectivas sobre os alicerces que sustentam os pilares do eu. O duplo apresenta-se como um paradoxo, ele é um temperamento desconhecido pelo eu original por ser uma natureza que resguarda em si uma contradição subjetiva que o sujeito original ignora, recusa, menospreza, nega ou condena. O estranho familiar reside na mais profunda subjetividade do eu e pode pressupor o desejo de desconhecer aquilo que é conhecido, que pertence ao próprio do eu, e, por outra parte, o desejo de se tornar senhor desse conhecimento para não mais ter de o conhecer. Aquele que se desdobra cria para si a ilusão de que possui controle sobre os acontecimentos externos. Contudo, esse eu original apenas objetiva na realidade o próprio drama interior.

No que diz respeito à literatura, o mito do Duplo é uma das questões mais estudadas. Segundo Ana Maria Lisboa de Mello (2000, p. 111):

A ideia de duplicidade do Eu é uma noção antiga e se desdobra em várias acepções, consoante o contexto de que e de onde se fala. Na literatura, o tema do duplo é recorrente porque diz respeito a questões muito inquietantes para ao ser humano. “Quem sou eu?” e “o que serei depois da morte?” São indagações perenes que se projetam na criação artística de todos os tempos e sugerem representações do desdobramento do Eu que pensa e, ao mesmo tempo, é objeto da reflexão.

O duplo é outro ao mesmo tempo que é si mesmo. O duplo observa o si mesmo e o faz indagar-se: “Que queres tu de mim?”. O duplo é uma inquietante estranheza, uma categoria do eu que é aterrorizante, mas que é também, há muito tempo, conhecida e familiar. Entretanto, torna-se pavoroso por corresponder a algum material que o eu original não aceita e deseja ocultar ou negar, e que retornou ao consciente.

O mito do duplo encontra-se no imaginário da humanidade desde os mitos da antiguidade. Suas principais manifestações insurgem-se através das figuras de irmãos gêmeos, sócias, espelhos, fantasmas, retratos, sombras etc. O duplo é o ver-se no outro, é a duplicidade, a dualidade, é um familiar que é, ao mesmo tempo, um estranho. É um estrangeiro conterrâneo que nos habita.

Tematização e Figurativização - uma análise semântico-discursiva

A partir do que problematizamos sobre o mito do duplo, propomos, no presente artigo, uma análise através do percurso semântico-discursivo da semiótica clássica de Algirdas Greimas, mediante os aportes teóricos de Diana Barros e José Luiz Fiorin, cujo propósito é perceber de que forma a temática do duplo expressa-se, por meio de figuras, no mangá e no anime de CDZ.

Nossa análise tem como objetivo examinar dois personagens da história de CDZ, a saber, os irmãos gêmeos Saga e Kanon, a fim de compreender de que maneira ocorre a figurativização do tema do duplo, percebendo essas manifestações na mídia verbal e visual do mangá, bem como na mídia visual do anime. No âmbito da semântica discursiva, segundo a proposta do texto, daremos atenção a dois procedimentos, a saber, a figurativização e a tematização, os quais são responsáveis pela disseminação, no nível do discurso, dos valores do sujeito da enunciação no nível narrativo, permitindo um estreitamento entre enunciação e enunciado. Segundo Diana Barros (2001, p. 125):

[...] a conversão dos percursos narrativos em percursos temáticos e seu posterior revestimento figurativo. A disseminação discursiva dos temas e a figurativização são tarefas do sujeito da enunciação, que assim provê seu discurso de coerência semântica e cria efeitos de realidade, garantindo a relação entre mundo e discurso.

Sendo assim, o sentido do texto é assegurado mediante os processos de temas e figuras, ou seja, constituição e concretização da semântica textual. Ainda segundo a autora (2001), tematizar é formular valores abstratamente e organizá-los em percurso. Através desses percursos temáticos, o enunciatário é capaz de organizar os valores através da semântica, cujo propósito seria garantir a coerência global do texto e efetivar o caráter abstrato dos temas. Os percursos, conforme Barros (2001), constituem-se por via de traços semânticos que são concebidos abstratamente.

De acordo com Fiorin (2005, p. 91), “o tema é um investimento semântico, de natureza puramente conceitual, que não remete ao mundo

natural. Temas são categorias que organizam, categorizam, ordenam os elementos do mundo natural”. Em outras palavras, o percurso temático resulta, portanto, da formulação abstrata dos valores narrativos, ou seja, a recorrência de um tema em um discurso encontra-se ligada ao fato de o sujeito narrativo cumprir o papel temático.

As figuras, por outro lado, são responsáveis pela concretização desses mesmos sentidos. Conforme Barros (2001), as figuras particularizam e concretizam os temas abstratos, conferindo traços sensoriais. Segundo Fiorin (2005, p. 91):

A figura é o termo que remete a algo existente no mundo natural: árvore, vagalume, sol, correr, brincar, vermelho, quente, etc. Assim, a figura é todo conteúdo de qualquer língua natural ou de qualquer sistema de representação que tem um correspondente perceptível no mundo natural. [...] Quando se diz que a figura remete ao mundo natural, pensa-se não só no mundo natural efetivamente existente, mas também no mundo natural construído.

A figurativização recobre o percurso temático abstrato e atribui traços de revestimento sensorial. Para Barros (1990), o investimento figurativo busca manifestar a temática e é a partir desse revestimento figurativo que o percurso temático é materializado. Os efeitos de realidade são utilizados para que o enunciatário possa reconhecer imagens do mundo e, a partir daí, acreditar na veracidade do discurso. A credibilidade do discurso acontece por meio, em grande medida, do reconhecimento dessas figuras de mundo. Conforme Barros (1990), há um contrato de validação que é estabelecido entre enunciador e enunciatário e que serve de intermediário para o reconhecimento das figuras.

Tematizações e figurações são dois níveis de concretização de sentido dentro da semântica discursiva. Essa aparente e inicial oposição entre figura e tema pressupõe uma dicotomia entre concreto/abstrato. Mas é necessário salientar que esse antagonismo não é polarizado, e sim gradual, um *continuum* que vai do nível mais abstrato ao concreto.

De acordo com Fiorin (2005), dependendo do nível semântico que reveste os esquemas narrativos, deparamo-nos com dois tipos de texto: os figurativos e os temáticos. Enquanto os primeiros criam o efeito da

realidade por construir um simulacro da mesma, os segundos buscam explicar a realidade, classificando, ordenando a realidade e estabelecendo relações e dependências. Nesse sentido, figuras e temas possuem uma relação de complementaridade, pois as figuras possuem um caráter descritivo e representativo, enquanto os temas têm caráter predicativo e interpretativo.

Temas e figuras sempre estão presentes nos textos verbais ou não verbais, ainda que um ou outro percurso semântico possa predominar nos mesmos. A partir das figuras, podemos descobrir o tema subjacente, uma vez que o tema, para ter sentido, precisa ser concretizado pela figura e, por outro lado, o tema consolida-se enquanto revestimento do esquema figurativo. A partir desses dois níveis discursivos, pretendemos agora analisar de que maneira podemos perceber a temática do duplo figurativizado dentro do universo clássico de CDZ.

O irmão gêmeo, a mórbida semelhança

Para a nossa análise, iremos utilizar o mangá número 30, correspondente à Saga de Poseidon, que faz parte da segunda edição dos mangás da saga clássica de CDZ, relançados no Brasil pela Editora Conrad, a partir do ano 2004, com as devidas correções em relação à primeira edição, que ocorreu no ano 2000. Também utilizaremos o episódio 112, do dvd 21, da Saga de Poseidon para complementar a nossa investigação.

Antes de iniciarmos a análise, faremos um pequeno resumo do contexto do personagem em questão a fim de situarmos o leitor que não possui intimidade com o universo de CDZ. *Cavaleiros do Zodíaco*, ou *Saint Seiya*, como é conhecido no Japão, narra a história de guerreiros denominados “cavaleiros” que vestem armaduras e precisam proteger a reencarnação da deusa Atena, que desce à terra de tempos em tempos, encarnando em um corpo humano, quando a humanidade está correndo perigo.

Saga é o cavaleiro da constelação de Gêmeos da era atual. A história de Saga começa treze anos antes dos acontecimentos que iniciam a *Saga do Santuário*, e dão o pontapé para o começo do enredo de CDZ. A história de

Saga é contada justamente durante a *Saga de Poseidon*, no mangá citado acima e que servirá de corpus analítico para a nossa investigação.

Há uma diferença sutil entre mangá e anime no que diz respeito àquilo que provoca as atitudes do cavaleiro de Gêmeos e que são o estopim para os eventos que vão ocorrer treze anos depois. Priorizaremos aqui a versão original do mangá, que além de ser muito mais simples e clara, constitui-se enquanto uma fonte muito mais interessante para analisarmos o mito do duplo.

Conforme informações que podem ser encontradas nos mangás, no anime, nas enciclopédias e livros publicados sobre o assunto, bem como no site <https://www.cavzodiaco.com.br/>, o personagem Saga de Gêmeos era um dos cavaleiros que, por suas qualidades enquanto homem e guerreiro, estava predestinado a se tornar um forte candidato ao próximo sucessor de Grande Mestre do Santuário de Atena. O cavaleiro de ouro de Gêmeos possuía todas as características necessárias para ocupar o posto: tinha humanidade, habilidade, coragem e força física.

Contudo, Saga foi dado como desaparecido por treze anos. Durante esse tempo, ele esteve escondido sob a máscara do Grande Mestre do Santuário depois de assassinar o mestre anterior, Shion, e tomar o posto como governante do Santuário. O plano de Saga era matar reencarnação da deusa Atena na era atual, comandar o Santuário de Atena e, através disso, dominar o mundo.

Com o decorrer da história, descobrimos que, na verdade, Saga possuía uma dupla personalidade que o fazia oscilar entre os extremos do bem e do mal. Dentro dele, tais opostos estavam sempre lutando entre si. Percebemos, portanto, que o nível fundamental na nossa análise sobre o duplo em CDZ, no que diz respeito ao personagem Saga, encontra-se na dualidade, no embate entre o bem e o mal.

Na perspectiva semântico-discursiva que pretendemos usar como percurso de sentido, essa luta que insinua as contradições próprias da condição humana entre instinto e razão, animalidade e humanidade, entre selvageria e civilização, é a estrutura fundamental e nela surge a significação como oposição semântica mínima.

No plano de conteúdo da história de CDZ, essa oposição semântica a partir da qual se constrói o sentido do texto, e que surge como o embate entre bem e mal, manifesta-se como: proteger Atena/matar Atena; entre aceitar a decisão do Grande Mestre, um homem que, em sua sabedoria, conhece o que é o melhor para o Santuário, ainda que essa decisão implique, para o eu original, ter de abrir mão de algo que se quer, ou dar vasão ao que o eu realmente deseja, que é ocupar o lugar do Grande Mestre do Santuário independente das consequências.

Podemos inferir dessa estrutura a tríade básica da psicanálise freudiana: Id, Ego e Superego, no qual Saga seria a instância do Ego, aquele que toma as decisões. Para Freud (1980), em *O Id e o Ego*, o Ego a instância psíquica que evolui a partir do Id, funcionando no nível consciente. Guiado pelo princípio da realidade, o Ego tem por objetivo limitar o Id ao considerar os desejos deste como inadequados. Conforme Freud (1980, p. 43) “o caráter do ego é um precipitado de catexias objetais abandonadas e ele contém a história dessas escolhas de objeto”. O Ego é a mediação entre a vontade instintiva do Id e a repressão do Superego.

Saga é claramente a instância do Ego, o que Freud (1980, p. 23) representa “a razão e a circunspeção, em oposição ao Id, que contém as paixões”. Sendo assim, o Ego deseja reprimir o Id, que é ele mesmo, ou seja, é a dimensão da qual o Ego apenas vai evoluir ao ser limitado pelo Superego. Por essa razão, percebemos em Kanon, do qual iremos falar mais adiante, o prisma do Id. Saga e Kanon são gêmeos e, portanto, são idênticos, são dois do mesmo, é a cisão da unidade, a quebra do eu, a duplicação do Uno. Segundo Freud (1980), o Id é o local no qual armazenamos as pulsões, os impulsos mais primitivos. Guiado apenas pelo prazer, no Id não há regras, pois tudo o que interessa ao Id é a vazão do desejo, da satisfação. O Id não reconhece elementos sociais, portanto, não há certo ou errado e não importam as consequências. O Id está sempre buscando as formas de satisfazer seus impulsos.

Kanon é o Id de Saga e, portanto, fazendo parte do eu original, são idênticos, com a diferença de que a instância do Ego consegue limitar o Id através do contato com o mundo e das regras a serem seguidas que

possibilitam o viver em sociedade. É aprisionando o Id que o Ego consegue viver sem cometer extremos que poderiam trazer punições para o Ego.

Saga, enquanto a instância do Ego, aquele que deve limitar os impulsos do Id, diz para Kanon, o Id, quando este lhe aconselha a matar a reencarnação de Atena, o Grande Mestre, e tomar o poder: “Eu não aceito ouvir isso nem do meu próprio irmão. Idiota! Nós somos Cavaleiros do Zodíaco e devemos proteger Atena” (KURUMADA, vol. 30, p. 18-19). Observemos que Saga reconhece o que ele é, um cavaleiro de ouro e, como tal, tem plena consciência de seu dever enquanto um cavaleiro do zodíaco: proteger Atena. Mas o Id rebate: “Que tal ser honesto consigo mesmo? Sim, você devia matar Atena e o idiota do Grande Mestre, que escolheu Aiolos como o sucessor” (ibid., p. 19).

A instância do Superego emerge na história na figura de Aiolos de Sagitário. É a dimensão que permite que o Ego desenvolva os mecanismos necessários para suplantar o Id. Percebamos que, enquanto o Id é o próprio Ego em sua dimensão primitiva e, por isso mesmo, é idêntico a ele, mas de uma maneira impulsiva, o que se manifesta na homogeneidade física dos gêmeos Saga e Kanon, o Superego é uma instância adquirida de fora que complementa o Ego. Se tomarmos em consideração que os signos de Gêmeos e Sagitário, respectivamente os signos de Saga e Aiolos, são opostos complementares, ou seja, são oposições que, no entanto, se completam, percebamos a ligação que o personagem de Aiolos possui em relação a Saga.

O Superego é a dimensão social, é o outro que é externo a mim, mas que, no entanto, me acusa, denuncia-me a mim mesmo. Conforme Freud analisa o Superego:

Você deveria ser assim (como o seu pai)”. [...] Também compreende a proibição: Você não pode ser assim (como o seu pai). [...] Esse aspecto duplo do ideal do ego deriva do fato de que o ideal do ego tem a missão de reprimir o complexo de Édipo; em verdade, é a esse evento revolucionário que ele deve a sua existência. (FREUD, 1980, p. 49)

Em outras palavras, o Superego seria uma gradação do Ego, uma diferenciação que se torna uma idealização do Ego. Durante toda a história, enquanto Saga mantém o disfarce de Grande Mestre, ele “vê” Aiolos de Sagitário, mesmo este estando morto por ordem do próprio Saga. Aiolos é

assassinado logo após o Grande Mestre, acusado de traição ao Santuário. Essa visão ou ilusão do cavaleiro de Gêmeos em relação ao cavaleiro de Sagitário, coloca Aiolos na posição de ser essa instância que cobra do Ego as consequências de seus atos perpetrados no Id. Haja vista que Saga decide matar Shion e Atena após escutar os conselhos do irmão que, na teoria de Freud, seria a dimensão do Id. Segundo Freud (1980), o Superego é a censura, a culpa, o medo da punição. Ainda sobre o Ego, em relação ao Id e ao Superego, ele diz que o eu:

[...] serve a três senhores severos, empenhando-se em harmonizar suas demandas e exigências. Essas demandas sempre divergem, parecem muitas vezes inconciliáveis; não surpreende que o Eu fracasse tanto em sua tarefa. Os três tirânicos senhores são o mundo externo, o Id e o Super-eu. Se acompanharmos os esforços do Eu em atendê-los simultaneamente - melhor dizendo: em obedecer-lhes simultaneamente -, não lamentaremos ter personificado esse Eu, tê-lo apresentado como um ente particular. Ele se sente constrangido de três lados, ameaçado por três tipos de perigos, aos quais, em caso de apuro, reage desenvolvendo angústia. (FREUD, 2010, XVIII, p. 220)

Ele pode ser visto como uma instância reguladora, como um ser superior que o Ego quer alcançar. Aiolos representa exatamente isso em relação a Saga: a moral, a ética, a noção de certo e errado e todas as imposições sociais que são figurativizadas através da escolha do Grande Mestre, Shion, recair justamente no cavaleiro de Sagitário, indiciando que ele era o exemplo que Saga deveria alcançar.

O superego, assim como Aiolos, se posiciona contra o Id, o lado sombrio de Saga, pois representa o que há de civilizado em nós, em detrimento dos impulsos arcaicos. Enquanto para o Id/Kanon não existe certo ou errado, *para o Superego/Aiolos não existe um meio termo entre certo e errado*: se você não está fazendo a coisa certa, então estará errado. Essa particularidade se expressa, na história, quando Saga (dominado pelo Id), disfarçado de Grande Mestre, tenta matar Atena e é impedido pelo Superego, Aiolos, que lhe diz diretamente que ele não pode fazer aquilo, pois estaria matando o símbolo da paz e do equilíbrio na Terra. O que, conseqüentemente, atiraria o mundo no caos.

Como falado acima, com a finalidade de tomar para si o controle do Santuário e, através disso, obter um poder descomunal sobre o mundo e a humanidade, Saga assassina o antigo mestre do Santuário pelo fato de Shion (o antigo Grande Mestre) não o haver escolhido como sucessor, tendo sido Saga preterido em favor de Aiolos de Sagitário. Segundo Shion, Saga e Aiolos eram os cavaleiros mais velhos e que melhor reuniam bondade, lealdade e coragem. Contudo, o Grande Mestre decide-se por Sagitário, anunciando a decisão a ambos os cavaleiros em uma audiência particular.

Algum tempo depois, Shion retira-se para *Star Hill*, observando as estrelas e buscando sinais da aproximação da nova Guerra Santa. Porém, ele é interrompido pela chegada não-autorizada de Saga de Gêmeos, que o seguira àquela área restrita para questionar não ter sido escolhido como Grande Mestre. Saga afirma ser tão qualificado quanto Aiolos em todos os requisitos. Diante do questionamento do Cavaleiro, Shion reconhece os atributos de Gêmeos, mas revela que, embora esperasse estar enganado, ele sentia a presença de um grande mal escondido dentro de Saga. E Shion tem as suspeitas confirmadas quando esse lado sombrio de Saga toma o controle, parabeniza o Grande Mestre por tê-lo descoberto e ataca o Mestre de surpresa, com um golpe fatal e à queima-roupa.

Percebemos aqui que o desdobramento ocorre, tal como salientou Nicole Fernandez Bravo (2005), a partir de uma situação de densidade emocional para o eu original, um acontecimento perturbador que engatilha a projeção do duplo. O conflito psíquico de Saga por ter sido preterido em prol de outro cavaleiro, fez com que o duplo emergisse. A desarmonia provocada no cavaleiro de Gêmeos pela insatisfação de não ter sido escolhido como o sucessor do Grande Mestre, o que provavelmente significava para ele que suas qualidades estavam sendo inferiorizadas por Shion, possibilitou a projeção do duplo para fora.

Prestemos atenção que Saga, ao confrontar Shion, defende as próprias qualidades para ter assumido a posição desejada de Grande Mestre. Se eu sou leal e corajoso, se eu estou tão qualificado quanto Aiolos para assumir o posto, por que não eu? Esse é o momento de tensão que permite a cisão do eu e o aparecimento desse estranho que o habita, e ao qual Shion denomina de “um grande mal”, o que pressupõe o duplo com aspectos

ambíguos e que demarca uma transgressão por parte do eu original, no caso, Saga.

Essa exacerbação do eu original para se fazer valer é um mecanismo narcísico, poderíamos dizer. Percebamos que, para Saga, esse lado sombrio que Shion apenas suspeitava, não era desconhecido. Por essa razão, Freud questiona até que ponto esse estranho é, de fato, um estrangeiro a nos habitar. Mas não é Shion quem faz Saga perceber o lado sombrio que o habita, mas Kanon. É o irmão gêmeo mais novo de Saga quem permite que o duplo de Saga venha à tona. Shion apenas aperta o gatilho que permite a projeção do duplo na realidade objetiva.

O duplo, em Freud (2010, vol. XIV), encontra-se ligado ao narcisismo, pois a instância do outro serve de objeto para a observação do eu consciente. Através do duplo, o eu original olha para si próprio em busca de sua própria identidade. Para Freud (2010, vol. XIV), não só as camadas mais obscuras dessa instância narcísica do eu, estranha e familiar, podem ser projetadas no duplo, como também as possibilidades existenciais ainda não realizadas pelo eu original, as fantasias às quais o inconsciente desse eu ainda se agarra, bem como todas as tendências do eu original que não puderam se impor, assim como também os materiais recalçados:

A ideia do duplo não desaparece necessariamente com esse narcisismo inicial, pois pode adquirir novo teor dos estágios de desenvolvimento posteriores da libido. No Eu forma-se lentamente uma instância especial, que pode contrapor-se ao restante do Eu, que serve à auto-observação e à autocrítica, que faz o trabalho da censura psíquica e torna-se familiar à nossa consciência [Bewusstsein] como “consciência” [Gewissen]. No caso patológico do delírio de estar sendo observado, ela torna-se isolada, dissociada do Eu, discernível para o médico. O fato de que exista uma instância assim, que pode tratar o restante do Eu como objeto, isto é, de que o ser-humano seja capaz de auto-observação, torna-se possível dotar de um novo teor a velha concepção do duplo e atribuir-lhe várias coisas, principalmente aquilo que a autocrítica vê como pertencente ao superado narcisismo dos primórdios. (FREUD, XIV, 2010, p. 352)

Através do desdobramento do eu original em um duplo, Saga institui outro mundo dentro do mundo no qual deve viver, pois aquele que se desdobra possui a ilusão de agir e controlar aquilo que está externo a si.

Contudo, tudo o que faz é projetar o desequilíbrio íntimo, objetivar a desordem psíquica. Há um abandono da unidade da consciência, da própria identidade de um sujeito, tido como único e transparente. Uma vez desdobrado, o eu original não sabe quem ele é: se é si mesmo ou se é esse outro que o olha e o faz perguntar a si próprio: Quem sou eu? O que queres tu de mim?

Em CDZ, a temática da dualidade de Saga de Gêmeos emerge em três figurativizações bem demarcadas: a primeira delas, e talvez a mais óbvia, é o fato do cavaleiro pertencer ao signo de Gêmeos. Conforme Junito de Sousa Brandão (2015), na trilogia *Mitologia Grega*, o mito do signo de Gêmeos encontra-se atrelado ao mito grego de Castor e Pólux, os irmãos gêmeos dióscuros. Nesse sentido, compreendemos porque, em CDZ, a casa de Gêmeos abrigaria dois cavaleiros e não apenas um.

O signo de Gêmeos em si mesmo, conforme Claudia Lisboa (2018) no livro *A luz e a sombra dos 12 signos*, está atrelado à ideia de personalidade capaz de múltiplas facetas, uma versatilidade para se adaptar às variadas situações práticas do cotidiano. Segundo a autora, a personalidade de Gêmeos caracteriza-se particularmente por ser dinâmica, uma capacidade de migrar para diferentes níveis de humor ou atitudes, o que, vulgarmente falando, poderia caracterizar o que, no senso comum, define-se por “duas caras”, ou seja, um indivíduo que muda de personalidade, alguém instável, algo que não está fixo, algo que é mutável. Além disso, o próprio símbolo do signo de Gêmeos é o número II, escrito em algarismo romano, o que já provoca a ideia de duplicação, ou seja, dois do mesmo, repetição do Uno. Um eco.

No nível da expressão estética, essa dualidade do signo de Gêmeos, que é em si mesmo uma manifestação da dualidade de caráter de Saga, aparece na armadura de ouro de Gêmeos, cujo elmo é composto por duas faces, uma de cada lado, as quais uma está chorando enquanto a outra encontra-se sorrindo, o que indicia justamente a dupla personalidade. Além disso, a casa de Gêmeos é capaz de provocar uma ilusão de ótica em quem adentra o ambiente. Há um jogo enlouquecedor de luz e sombra que se entrecruzam e que também expressa essa polaridade entre bem e mal.

Aqui encontramos o segundo nível do percurso de sentido, o patamar narrativo, os elementos que constituem as oposições fundamentais são assumidos, de acordo com Diana Barros (2001), como valores por um sujeito graças à ação de um sujeito. Ou seja, não estamos mais no âmbito de afirmar o bem ou mal, tampouco de recusá-los, mas de transformar, pela ação do sujeito, os aspectos benéficos em maléficis.

No caso do personagem de Saga, essa transformação ocorre no reconhecimento em ser um cavaleiro do zodíaco que deve defender Atena, ou seja, não deve fazer aquilo que o lado sombrio ordena que ele faça, mas que, no entanto, ele permite agir contra todos os princípios nos quais anteriormente acreditava, levado pela perturbação psíquica que provoca em Saga essa cisão que se expressa por meio da dualidade de caráter. Poderíamos questionar se já havia uma falha de caráter de antemão e a situação na qual o cavaleiro se encontrava foi apenas um gatilho para que ele expusesse essa fissura.

O segundo elemento que figurativiza a dualidade em Saga de Gêmeos é a mudança física que ocorre no personagem quando o lado mal se apossa do eu original. No mangá, os cabelos de Saga tornam-se negros (no anime, tornam-se cinzas) e em ambos os olhos se avermelham, o que pressupõe que o eu foi tomado pela loucura.

Saga (Bem e Mal)



Fonte: <https://seiya.com.br/saga-de-gemeos/>

Podemos observar a dinâmica entre as personalidades de Saga, a boa, aparentemente natural dele, e a má, que é projetada para fora através de

uma situação de tensão psíquica, o que caracteriza a manifestação do duplo. Ambas as facetas interagem como se fossem duas entidades que oscilassem em um só corpo, sempre uma combatendo a outra. Essa imagem remete a um dos maiores clássicos da literatura que tratou sobre o mito do duplo: *O estranho caso do Dr. Jekyll e Mr. Hyde*, do escritor inglês Robert Louis Stevenson (2012), publicado em 1886. No Brasil, o livro popularizou-se sob a alcunha de *O médico e o monstro*.

O médico e o monstro traz elementos instigantes, como o transtorno de dupla personalidade, por exemplo. Com referências aos assassinatos cometidos por Jack, o estripador, na Londres vitoriana, o livro inspirou um novo termo no dicionário inglês: Jekyll and Hyde, como são chamadas as pessoas moralmente dúbias. O enredo inicia-se quando o médico e pesquisador Henry Jekyll afirma que o bem e o mal existem em todas as pessoas.

Jekyll, para provar a teoria, trabalha incansavelmente em seu laboratório a fim de elaborar uma fórmula que seria capaz de cindir o eu e separar as instâncias do bem e do mal. Não querendo colocar em risco a vida de ninguém, ele mesmo bebe a poção. Como consequência, o lado demoníaco é revelado. A essa face Jekyll chama de Mr. Hyde. Inicialmente, Jekyll acreditava poder controlar as manifestações de Hyde, mas logo ele veria que estava totalmente enganado. Outro ponto de encontro entre Jekyll e Saga é que ambos mudam fisicamente para expressar o lado “mal”.

Saga no momento da transformação para o lado mal



Mr. Hyde e Dr. Jekyll



Fonte: Cena do filme “O estranho caso do dr. Jekyll e Mr. Hyde

Nessa interdiscursividade entre Saga e Jekyll, chegamos a terceira figurativização do duplo em CDZ: a própria existência do irmão gêmeo de Saga, Kanon. Como havíamos salientado, o duplo emerge diante de uma situação de tensão, de um acontecimento estranho que perturba o eu original. No caso de Saga, o fato de ter sido preterido pelo Grande Mestre, mesmo possuindo todas as qualidades necessárias para ocupar o posto. Essa situação faz com que o personagem projete para fora o estranho que o habitava. E o preço que ele paga por esse desdobramento é o encontro com esse estrangeiro que mora em nós.

A figura do gêmeo por si só já pressupõe uma dualidade. Segundo Bravo (2005), o gêmeo é aquele que conseguiu tornar visível no mundo o seu duplo. Na arte, o gêmeo é a primeira forma de duplicidade. O gêmeo nos defronta com dois seres vivos idênticos, não mais sabendo qual é qual. Em CDZ, Saga é perseguido pelo temor de encontrar com um outro ele mesmo. Para Bravo (2005, p. 270), “a dissolução da realidade objetiva no mundo subjetivo da consciência motiva a obsessão do desdobramento”. O terror que Kanon inspira no irmão gêmeo mais velho ilustra a angústia de Saga: sou o sujeito que tem consciência e, ao mesmo tempo, o objeto de que tenho consciência.

No texto, *O Estranho*, Freud (2010) atesta que, embora o duplo possa parecer algo de estranho a nós, uma dimensão externa ao eu, ele sempre esteve conosco desde o princípio do funcionamento da psique do indivíduo, sempre pronto para emergir e provocando uma sensação de estranheza, de alguma coisa sinistra. O desdobramento é a perda da inocência da inconsciência que permite ao eu original retornar à unidade primeva.

Saga percebe, portanto, que ele nada mais é do que a máscara de outro eu, e essa ideia se figurativiza na própria máscara que ele usa para ocultar quem era a verdadeira pessoa que estava no lugar do Grande Mestre, a quem ele havia assassinado e assumido o lugar como um impostor. É a mesma máscara que vai cair diante de Aiolos de Sagitário, a instância do Superego.

Na cena em questão, analisada por nós, Saga, o eu original, que aparenta ser naturalmente bom, confronta o irmão gêmeo, que seria a contraparte naturalmente má. Juntos, ambos conformam o eu que foi separado, tal como Jekyll e Hyde. Kanon, inclusive, diz a Saga que: “Por sorte, ninguém no Santuário sabe que somos irmãos. Eu posso ajudá-lo e a Terra será nossa”. Observemos que a instância obscura de Saga, o próprio Kanon, era desconhecido, estava escondido, ninguém sabia que existia e, valendo-se dessa pantomima, esse lado sombrio poderia ajudá-lo a conseguir o que queria. Ninguém iria esperar tais atitudes de Saga, uma vez que o lado sombrio estava oculto, estava escondido, e prevalecia o lado bom, o lado inserido na sociedade, o Superego. Sendo assim, ele sairia incólume de qualquer suspeita.

Outra fala de Kanon traduz essa oposição entre bem e mal, metaforizado nas figuras de deus e diabo: “Você cresceu com o coração puro, como um Deus, desde que nasceu. Eu sempre admirei o mal. Apesar de sermos gêmeos, somos tão diferentes quanto um anjo e um demônio”. Eis aqui o estranho familiar que nos habita. O duplo pode configurar, por um lado, o desejo de desconhecer aquilo que é conhecido, que é próprio do eu, ou, por outra parte, o desejo de se tornar senhor desse conhecimento para não mais ter de conhecer.

O encontro com o duplo emerge sempre como fonte de sofrimento para o sujeito duplicado. O eu original projeta, na realidade objetiva, o

drama da fissão interior, a cisão do eu. Sendo assim, a descoberta do duplo retrata o triunfo da unicidade do eu que havia sido cindido. O duplo é um outro que, ao mesmo tempo, é si mesmo.

Saga e Kanon – Cena do anime, episódio 112, Saga de Poseidon



Fonte: <<http://www.santuariodomestreryu.com.br/2014/10/reacenda-o-seu-cosmo-capitulo-5-os.html>>

Freud (2010) trata o duplo como algo familiar, o eu original não desconhece sua existência, mas está com ele desde o princípio; contudo, o duplo torna-se pavoroso para o eu original por corresponder a algum material que o “eu” deseja negar e que retorna para o consciente. A imagem do duplo assombra porque denuncia o eu original a si próprio, colocando esse eu diante si mesmo, como quando Kanon dispara para Saga que, embora sejam iguais e, ao mesmo tempo, tão diferentes, “eu sei que há um mal tão grande quanto o meu em seu coração” (KURUMADA, vol. 30, p. 19). Esse mal do qual fala Kanon, é ele próprio; ele, enquanto o gêmeo, enquanto duplo, figurativiza o mal que o eu original, Saga, deseja ocultar e por isso mesmo Kanon não era conhecido de ninguém. A fala seguinte de Saga resume exatamente o horror do eu desdobrado ao ver-se confrontado consigo mesmo: “Cale-se. Jamais vou libertar tal demônio, Kanon. Vou prendê-lo agora mesmo na prisão do cabo Sunion.” (ibid, p. 19). E ele aprisiona Kaon no cabo Sunion. Ou seja, Kanon era esse demônio que deveria permanecer escondido. Sobre a referência do Id freudiano com

Kanon, assim salienta Freud (2010, XVIII, p. 220) a respeito da relação entre Ego e Id:

Pode-se comparar a relação do Eu com o Id àquela do cavaleiro com o cavalo. O cavalo fornece a energia para a locomoção, o cavaleiro tem a prerrogativa de determinar a meta, de dirigir o movimento do forte animal. Mas entre Eu e Id ocorre, frequentemente, a situação nada ideal de o cavaleiro ter de levar o animal aonde este quer mesmo ir.

Como podemos perceber, as medidas do Ego contra o Id são efetuadas de forma silenciosa e invisível. A consciência que Saga possui de sua própria capacidade de praticar ações que iam contra as regras sociais estabelecidas, que transgrediam o pacto social, fez com que Saga projetasse em um duplo seus instintos criminosos, a parte de si próprio que desejava ignorar. O duplo, portanto, Kanon, representa a força bruta do instinto e a tentação à loucura. O sujeito de desejo, o Id, figurativizado em Kanon, entra em atrito com o sujeito social, com a imagem imposta pela sociedade, que visa limitar a outra personalidade, que é Saga.

Saga vestido de Grande Mestre



Esse antagonismo entre o ser de desejo e o ser social tem como trágico desfecho a loucura e a morte. Não à toa, Saga comete suicídio no final da Saga do Santuário. É o embate entre a respeitabilidade aparente do ser social que se opõe ao egoísmo do ser profundo, é a oposição entre a máscara e o ser, que aparece, como já dito, na própria máscara que Saga usa

para ocultar a verdadeira identidade. Todos pensam que o Grande Mestre continua lá, ninguém sabe que Shion fora assassinado e um impostor havia tomado seu lugar.

Essa máscara usada por Saga e que simboliza a oposição entre o que se é verdadeiramente e o que pensamos ser, torna-se ainda mais perniciosa porque, aquele que se desdobra deveria exercer uma posição de justiça, mas

leva outros à perda da justiça. Saga coloca cavaleiros de Atena contra cavaleiros de Atena por motivações estritamente maléficas e egoístas. Os cavaleiros entram em embate manipulados pela ambição de um só homem.

Se trouxermos novamente a discussão do Ego e do Id, percebemos que Saga aprisiona Kanon, ou seja, trancafia, recalca para o inconsciente esse material que ele desejava negar, extirpar de si, tal como Jekyll acredita poder fazer ao tomar a beberagem e separar de si sua parte demoníaca, Hyde. Kanon aterroriza Saga porque este é um homem que não aceita se ver tal como é. Ele quer se desembaraçar da parte mal formada de seu ser, que não se adequa a uma vida em sociedade, nem muito menos aos requisitos de um defensor da deusa Atena, cujo propósito é manter a paz na Terra. A fala de Kanon, ao ser aprisionado por Saga, demonstra bem os desejos do Id:

Não pense que vai conseguir conter o seu mal para sempre. Saga, homens como você não passam de hipócritas. Que mal há em alguém querer conquistar tudo o que deseja? Que mal há em utilizar a força que os deuses nos deram? Saga, eu sempre vou lembrá-lo do fascínio pelo mal. Sua verdadeira personalidade é maligna, meu irmão. (KURUMADA, vol. 30, p. 21)

Quando esse mal é libertado, a história do duplo revela que é perigoso conceder uma expressão a esse lado sombrio. Saga termina libertando essa força bruta. No anime, episódio 112, dvd 21, da Saga de Poseidon, durante essa mesma cena cujo diálogo retiramos do mangá, antes de se afastar do irmão, após tê-lo prendido no cabo Sunion, Saga escuta estas palavras ditas por Kanon e volta-se para olhá-lo:

Você está enganando a você mesmo, Saga. Algum dia, com certeza, sua maldade vai dominá-lo. Os fortes vão obter aquilo que querem. O que há de errado nisso, fale? Os deuses me deram um poder, por que eu não posso usá-lo para mim mesmo? Saga, juntos nós podemos dominar a Terra toda, entenda isso. Saga, continuarei a dizer sempre o quanto você pode chegar a ser malvado. Eu sempre direi isso, está ouvindo?

E nesse momento, quando Saga vira-se para o irmão, sua aparência física se transforma, os cabelos mudam de cor, os olhos ficam vermelhos e a figura de Saga obscurece-se, tornando-se negra, o que metaforiza a libertação desse lado sombrio e o fracasso do processo de repressão. Saga

desejava pôr-se a salvo do mal encerrando-o no cabo Sunion, mas é então que esse lado mal liberta-se com poderes redobrados. Segundo Bravo (2005), o duplo, essa imagem do inferno que temos na cabeça e no coração, é o próprio Diabo dentro da cultura judaico-cristã ocidental.

Saga



Fonte: Cena do Anime, episódio 112, Saga de Poseidon

Perceba-se que Kanon faz o papel do Diabo, ele é o tentador, que está com Saga desde o princípio, nasceu com ele. Dialogar com Kanon é dialogar consigo próprio e, portanto, fazer um exame de consciência. O horror do duplo caracteriza o medo de viver consigo mesmo. Apenas no final da batalha das 12 casas zodiacais, Saga irá reintegrar e aceitar a parte de si mesmo que ele tentou expurgar, ou seja, ele irá moralmente reintegrar-se ainda que seja fisicamente destruído. O duplo é a imagem da loucura que chega ao ponto de que, para Saga, a única maneira de manter distante aquilo que se encontra no próprio interior é matando-se. O que é uma indicação óbvia de que o outro sou eu. A morte para Saga, de certo modo, é um renascimento pela afirmação do melhor eu, inclusive no autossacrifício.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente trabalho, fizemos uma análise semântico-discursiva, a partir da semântica clássica, sobre o mito do duplo no mangá/anime *Cavaleiros do Zodíaco* (CDZ). Para isso, utilizamos as instâncias da figurativização e da tematização do percurso semântico a fim de investigarmos de que forma a temática da duplicidade aparece iconizado nas expressões do mangá e do anime.

Para compor nossa análise, utilizamos uma cena específica do mangá, colocado como base principal do exame, utilizando o anime apenas para complementação explicativa. A cena encontra-se no volume 30 da segunda edição dos mangás de CDZ relançados pela editora Conrad, em 2004. Já no anime, a cena está presente no episódio 112, do dvd 21, da Saga de Poseidon.

A cena diz respeito ao diálogo entre o cavaleiro de ouro de Gêmeos, Saga, e seu irmão gêmeo mais novo, Kanon. Nessa cena, pudemos perceber de que forma a figura do irmão gêmeo emerge como um desdobramento do eu original representado por Saga. Observamos de que forma Kanon surge como a projeção dos desejos inconfessados do irmão mais velho e que o encontro do eu com o duplo simboliza a libertação desse outro eu, ao mesmo tempo que anuncia a necessidade de morte do eu original.

Vimos, segundo o percurso semântico figurativo, que a dualidade de Saga não se encontra apenas na figura gemelar, embora essa seja a instância mais óbvia na história. A faceta de duplicidade já está inscrita na própria constelação e signo que o cavaleiro de ouro defende; Gêmeos, que já pressupõe uma dubiedade, uma dissociação em si mesmo, ao se referir a uma duplicação do Uno, ou seja, dois que é um só, dois do mesmo, o Um dividido. Essa ideia se encontra também no símbolo do signo de Gêmeos que é o numeral II escrito em algarismo romano.

Além disso, pudemos perceber que Kanon pode ser concebido também como a instância do Id em relação à Saga, se levarmos em consideração a teoria freudiana da consciência. Kanon emerge como sendo essa dimensão sem regras, que desconhece o certo e o errado e apenas quer dar vazão aos desejos, satisfazendo-os sem medir as consequências. Saga, por outro lado, é o ego consciente desse lado que precisa ser, a partir do Superego, limitado e reprimido.

A figura do Superego, em relação a Saga, pode ser vista no cavaleiro de Sagitário, ao qual Saga manda assassinar e a quem o cavaleiro de Gêmeos constantemente tem presente, chegando a materializar Aiolos em visões, sentindo-se culpado pelo que tinha feito. A presença de Aiolos nas visões de Saga, que a história não explica se são, de fato, aparições fantasmagóricas ou puro delírio do geminiano, surge como o dedo inquisidor da dimensão

social que cobra as faltas praticadas pelo Ego. Sempre que vê Aiolos, Saga sente-se imediatamente acusado, encurralado, intimidado e posto contra a parede. Além do mais, foi o próprio Aiolos quem tentou impedir que Saga matasse a reencarnação de Atena, que significa a paz e a ordem sobre a Terra, impedindo que o mundo recaísse no caos, ou seja, na ideia de desordem.

Percebemos, pois, que o mito do duplo fala sobre as multiplicidades que compõe o humano, bem como das contradições próprias da condição humana de estar no mundo, o que indica que somos capazes de nos abrir para inúmeras virtualidades de viver plenamente, refletindo o infinito no mundo finito, ou o eu finito na dimensão infinita. O duplo representa tudo o que renega a limitação do eu.

REFERÊNCIAS

ASTROLINK. Disponível em: <<https://www.astrolink.com.br/> Acesso em: 05 de julho de 2020>.

BARROS, Diana. *Teoria do Discurso – Fundamentos Semióticos*. São Paulo: Humanitas, 2001.

BARROS, Diana. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 1990.

BRANDÃO, Junito de Sousa. *Mitologia Grega*. Vol. I, II, III. 26.ed. Petrópolis, RJ: Contexto, 2015.

BRAVO, Nicole Fernandez. O Duplo. In: BRUNEL, Pierre (org). *Dicionário de Mitos Literários*. Tradução de Carlos Sussekind. 4.ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2005. pp. 261-288.

CAVALEIROS DO ZODÍACO. Disponível em: <<https://www.cavzodiaco.com.br/>>. Acesso em: 05 de julho de 2020.

FIORIN, José Luiz. *Elementos de análise do discurso*. 13.ed. São Paulo: Contexto, 2005.

FREUD, Sigmund. *Novas conferências introdutórias à Psicanálise*. Tradução de Paulo César de Souza. 4.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

FREUD, Sigmund. *O ego e o id*. Tradução de James Strachey. Rio de Janeiro: Imago, 1980.

FREUD, Sigmund. O Estranho. In: FREUD, Sigmund. *História de uma Neurose Infantil* (O homem dos lobos), Além do princípio do prazer e outros textos [1917-1920]. In: Obras Completas Vol. XIV. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

KEPPLER, C.F. *The Literature of the second self*. University of Arizona: Press Tuscon, 1972.

KURUMADA, Masami. *Cavaleiros do Zodíaco* – Enciclopédia. Tradução de Adriana Sada. São Paulo: Conrad Editora, 2004.

KURUMADA, Masami. *Cavaleiros do Zodíaco* – Saga de Poseidon. Vol. XXX. Tradução de Luy Coutinho. 2.ed. São Paulo: Conrad, 2004.

LISBOA, Claudia. *A luz e a sombra dos 12 signos: história e interpretação que ajuda a compreender a força dos astros*. São Paulo: Principium, 2018.

O MISTÉRIO do renascer de Poseidon. Episódio 112. DVD21. Cavaleiros do Zodíaco – Saga de Poseidon. Rimo S.A. 2019.

STEVENSON, Robert Louis. *O médico e o monstro*. Tradução de Bráulio Tavares. São Paulo: Hedra, 2012.

Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde. Direção de Rouben Mamoulian. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1931. 1 DVD (96 min).

O HERÓI CRIANÇA NA TRAVESSIA DA ANTIGUIDADE À PÓS-MODERNIDADE E SUA BUSCA PELO SAGRADO

Diogo Raimundo Rodrigues Santos

Felipe Hilan Guimarães Santos

INTRODUÇÃO

As questões do herói e da infância são atemporais. Para qualquer tempo e espaço que olharmos, veremos ali presentes, em diversas narrativas (sejam elas orais, escritas, imagéticas e outras) e obras de arte, as auras heroica e infantil atravessando diversas épocas, culturas e fronteiras. O fazer artístico atravessou diversas eras e operou (e opera) em várias formas, desde a música considerada a primeira arte, passando pela literatura e o cinema (sexta e sétima artes respectivamente), os quadrinhos (a nona arte) e a arte digital (décima primeira arte)¹, e em tudo isso vemos originais e ontológicas obras de arte que manifestam a grandeza das questões do herói e da infância.

Desde a antiguidade quando nos deparamos com Moisés, o herói hebreu abandonado na infância às margens do rio Nilo para sobreviver, até a pós-modernidade com o advento das tecnologias audiovisuais, e quando assistimos à performance de heróis crianças nas obras da atualidade como, por exemplo os chamados *digiescolhidos* da obra japonesa *Digimon* que invocam monstros digitais da realidade virtual, vemos o fascínio da humanidade por esses dois grandes frutos do humano: o herói e a criança. Nesse duplo existente nessas questões, percebemos uma questão no entre do fio da costura deste tecido: o sacro. Tanto os semideuses gregos, quanto o

¹ SYAKCZ, José Luiz. *Quais são as 11 artes?*

Disponível: <<https://www.escoladeescrita.com.br/quais-sao-as-11-artes/>>. Acessado em 11 de março de 2021.

pequeno Goku à procura das sete esferas do dragão, estão em busca da mesma coisa no final: o sagrado.

Além de apresentar heróis crianças da antiguidade, realizamos neste artigo um levantamento das obras animadas produzidas e veiculadas pelos meios de comunicação. Deste modo, nossos objetos de análise são os animes² e desenhos animados especificamente, não seus derivados ou originais, pois muitas vezes essas obras são derivadas ou originadas de mangás e jogos de vídeo game, sendo que nossa abordagem neste texto é mais poética do que propriamente técnica sobre as obras. Para mais detalhes técnicos sobre as obras, deixaremos algumas referências bibliográficas ao final do ensaio e em notas de rodapé.

Embora o tempo não possa ser medido, pois não tem início e nem fim, realizaremos nesta pesquisa um recorte histórico das obras animadas da década de 60 até a década e 90, final do século XX.

A QUESTÃO DO HERÓI CRIANÇA NA ANTIGUIDADE

O nascimento de um semideus na antiguidade acontecia do amor entre uma mortal e um deus. Desse diálogo entre o humano e o sagrado, contudo, não nascia uma criança comum, mas um herói criança, alguém com um destino glorioso e por muitas vezes trágico pela frente.

A maioria dos heróis trágicos tem a sua infância ameaçada. Qual a razão desse fato? Isso acontece, pois a criança é o começo de tudo. A jornada heroica e o destino seriam totalmente interrompidos se a infância do herói fosse assaltada. É na puerícia que iniciamos nossa andança pela vida, então quando havia alguma profecia sobre um libertador ou herói, geralmente decretava-se o infanticídio. Uma das narrativas clássicas que nos mostram essa singular questão é o nascimento de Perseu.

Dânae, a mãe de Perseu, foi encerrada por seu pai Acrísio, o rei de Argos, num calabouço subterrâneo, porque um oráculo lhe dissera que o filho de

² Obras animadas de origem nipônica transmitidas pelos serviços de televisão aberta ou de streaming, geralmente são baseadas em mangás, gênero textual japonês semelhante aos quadrinhos.

Dânae causaria a sua morte. Zeus, o pai dos deuses, porém, desejava possuir Dânae no aposento dela, que parecia uma tumba; ele transformou-se numa chuva de ouro que caía sobre o teto da prisão. Desse modo, a tumba transformou-se numa câmara nupcial. Depois do nascimento de Perseu, o filho divino, o rei Acrísio quis matar a própria filha e sua nefasta criança, lançando ambos ao mar dentro de uma arca. Zeus, porém, protegeu-os, levando-os sãos e salvos para a ilha de Sérifo, onde foram recolhidos por um pescador. (MULLER, 1987, p. 12)

No enxerto acima, apesar do nascimento difícil, é possível enxergar a providência divina sempre conduzindo e livrando a criança herói, assegurando seu destino e missão no futuro. O herói criança reúne em si três virtudes poderosas: a heroicidade, a infantilidade e a sacralidade. Seu destino é ser herói, mas, para que isso aconteça, sua infância precisa ser preservada, e são as mãos dos deuses que resguardam a vida e o futuro do ainda pequeno e indefeso herói. A ameaça constante é uma sombra que sempre paira sobre a infância do herói criança clássico, já que o trágico o intimida desde a sua concepção até sua morte gloriosa. Como Muller (1987) explica:

Acompanhando agora as etapas típicas do caminho do herói, nos deparamos, em primeiro lugar, com o fato psicologicamente tão profundo, de que a concepção, a gravidez, o nascimento e a primeira infância do futuro herói são com frequência representados como muito penosos e arriscados. A narrativa sobre o babilônico Gilgamesch, um dos mais antigos heróis da humanidade, é semelhante à de Perseu. Depois do nascimento, ele foi jogado de uma torre, apanhado por uma águia e colocado em segurança. Diz-se que o herói trágico Édipo acabou abandonado, por ordem do pai, numa região erma, com os pés atravessados por um ferro e amarrados. Mas ele foi salvo por um pastor. Sabemos do próprio Zeus e de Hércules, o maior herói grego, assim como de Moisés e de Jesus, o quanto tiveram a infância ameaçada. (MULLER, 1987, p. 12)

O ser criança é, para a maioria dos heróis clássicos, uma fase de transição, contudo ela é fundamental para que eles possam ser genuínos, sendo assim, é necessário passar pelo kairós para que sua história, embora ficcional, seja verdadeira, pois não há nada mais verdadeiro do que a infância e, enquanto eles dormem e são embalados por suas mães ou amas, eles são preservados e destinados pelo sagrado.

HERÓIS CRIANÇAS NAS OBRAS DE ARTE DA PÓS-MODERNIDADE

A expressão pós-modernidade tem sua origem em meados de 1945 no “movimento artístico, filosófico e cultural chamado pós-modernismo, também denominado de período pós-industrial”³. Esse período nos trouxe diversas questões consigo e umas das principais novidades foi o avanço tecnológico e, diante desse contexto, foi possível desenvolver criativas e diferentes formas de arte.

Temos, então, a criação e difusão dos televisores pelo mundo e a criação dos primeiros animes que retrataram a questão do herói criança: *Homem de aço* (1963), de Mitsuteru Yokoyama, e *A princesa e o cavaleiro* (1967), de Osamu Tezuka. Essas duas obras trouxeram como baluarte o protagonismo infantil nas telas e mostravam como as crianças do mundo todo poderiam sonhar em ser heróis de verdade.

Nesse caminho iremos traçar uma linha cronológica de relevância das obras produzidas a partir dessa época, fazendo uma seleção do que foi lançado das décadas de 60 até o final do século XX, apresentando cada uma delas e mostrando os seguintes elementos: como a questão do herói criança é de fundamental importância para a arte e poética contemporâneas, a relação destas obras entre si e como os fios do sagrado conectam todas elas.

Segue abaixo um quadro contendo uma relação dos autores e obras animadas que se destacaram historicamente, durante a expansão mundial da tecnologia televisiva e da internet, bem como do aprimoramento técnico científico do fazer artístico, do século XX, das décadas de 60 ao final da década de 90.

OBRA	AUTOR	ANO
Homem de aço (Gigantor)	Mitsuteru Yokoyama	1963
A princesa e o cavaleiro	Osamu Tezuka	1967
Dororo	Osamu Tezuka	1969

³ ROSA, Joseane. *Pós-modernismo*. Disponível em: <<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/pos-modernismo>>. Acessado em 11 de março de 2021.

Dr. Slump	Akira Toriyama	1981/1997
Caverna do Dragão (Dungeons & Dragons)	Marvel Production, TSR, Toei Animation	1983
Cavalo de fogo	Estúdio Hanna Barbera	1986
Dragon Ball e Dragon Ball GT	Akira Toriyama	1986/1996
Dragon Quest: Dai no Daibōken	<u>Kōji Inada</u> , <u>Riku Sanjō</u> , Yūji Horii.	1992
Pokémon	Satoshi Tajiri	1997
0 Yugi oh	Kazuki Takahashi	1998
1 Bucky (Jibaku-kun)	Ami Shibata	1999
2 Digimon Adventure	Akiyoshi Hongo	1999
3 Hunter x Hunter	Yoshihiro Togashi	1999
4 Medabots	Tensai Okamura, Bee Train, Natsume Inc.	1999
5 Monster Rancher	Tecmo, Hiroyuki Yano, TMS Entertainment.	1999

HOMEM DE AÇO (GIGANTOR)

A obra Homem de aço, também conhecida por Gigantor, criada por Mitsuteru Yokoyama, narra a história de um robô gigante inventado para ser uma arma de guerra, porém o cientista que o criou morre antes de concluir sua programação. Posteriormente, seu filho Jimmy, uma criança de 12 anos, encontra o robô e, juntamente com seu tio, o Dr. Bob Brilliant, reprograma e transforma o robô em um paladino da paz. Embora pareça aqui que temos apenas uma narrativa comum sobre um robô gigante que é quase invencível e onipotente, o cerne desse enredo está em Jimmy. Ele é o coração que pulsa por baixo da casca de metal de Gigantor. Ele é um homem de aço, mas o seu coração é o de uma criança.

A PRINCESA E O CAVALEIRO

Essa obra do grande mestre Osamu Tezuka, considerada "um dos avós dos animes atuais" (GARCIA, 2017), é original por diversas questões, não só por colocar em pauta a temática do herói criança, tendência essa seguida pelos anos e décadas subseqüentes, mas por dar ênfase ao protagonismo e heroísmo feminino. Em *A princesa e o Cavaleiro*, acompanhamos "as aventuras e desventuras da princesa Safiri, que tem de fingir que é homem, para herdar o trono da Terra de Prata. O título original em japonês é Ribon no Kishi, significa algo como "o cavaleiro de fita no cabelo"" (GARCIA, 2017). Assim, vemos aqui um jogo poético de inversão narrativa, pois as figuras da criança e da mulher, que são comumente representadas como frágeis e vulneráveis, nos são apresentadas na persona da princesa Safiri como fortes e resilientes.

DORORO

Um bebê recém-nascido é sacrificado a 48 demônios pelo próprio pai, um samurai feudal, em troca de poder. Nessa oferenda maligna, 48 membros do corpo da criança são oferecidos a cada demônio. À beira da morte, o filho do samurai é abandonado e sobrevive graças a um curandeiro que o encontra, sara suas feridas e lhe dá próteses para cada um dos membros perdidos de seu corpo. Toda essa trama se desenvolve no Japão feudal, e é nessa perspectiva de estilo de terror que Osamu Tezuka surpreende, inova e cria sua obra de arte chamada *Dororo*. A criança que tem seu corpo destruído pelos demônios é Hyakkimaru, que cresce e se torna um guerreiro poderoso. Sua infância foi roubada, mas ele a reencontra quando seu caminho cruza com a menina Dororo, e juntos descobrem que fazem parte do destino um do outro. Nessa aventura, Hyakkimaru e Dororo irão atravessar o caminho dos 48 demônios e recuperar cada um dos membros do corpo do garoto.

DR. SLUMP

É uma das primeiras obras do escritor Akira Toriyama, na qual ele traz como protagonista a heroína criança Arale Norimaki. Ela é uma invenção de Senbei Norimaki que tem como apelido “Dr. Slump”, que a constrói como a primeira robô criança do mundo, algo que não tem como não nos fazer lembrar da história e da relação entre Gepeto e Pinóquio, do autor italiano Carlo Collodi. As aventuras de Arale vão acontecer na Vila Pinguim, um lugar onde homens, animais, monstros e robôs irão conviver e interagir criando diversas e engraçadas histórias. O grande atributo do robô criança Arale é a força física, o que nos faz pensar sobre a força e o poder que existe e pulsa na infância. A personagem Arale é uma grande metáfora que nos provoca e deve nos levar a acreditar na força poética da criança, já que ela aparece como a própria criatividade em carne, osso e vida. Se o Emanuel, a figura de Jesus Cristo, é “Deus conosco”, a criança é “o originário conosco”. Não esqueçamos nunca de Guimarães Rosa, pois quando nasce uma criança, o mundo torna a começar.

CAVERNA DO DRAGÃO

Baseado nos grandes jogos clássicos de fantasia de rpg (*role playing game*), no original *Dungeons & Dragons*, essa animação mostra a trama de seis crianças e adolescentes que são transportados magicamente para um reino fantástico onde dragões e outros monstros existem. É uma aventura clássica na qual os protagonistas irão assumir uma classe específica com poderes, habilidades e atributos especiais.

No time de personagens principais temos: Hank o arqueiro, Eric, o cavaleiro, Diana, a acrobata e artista marcial, Sheila, a ladina, Presto, o mago, e um herói que nos chama a atenção é o garoto de oito anos Bobby, irmão mais novo da Sheila. Ele faz o papel de um bárbaro com seu tacape cuja força e poder é capaz destruir pedras enormes e provocar abalos sísmicos. Sua companheira inseparável é a unicórnio Uni. Bobby é o herói criança por excelência da obra, embora o mesmo negue sua infância

detestando ser tratado como criança. Ele nos faz pensar sobre como subestimamos e desrespeitamos o ser-criança ou ser-infantil.

Geralmente “criança” e “infantil” são expressões para as quais damos sentido pejorativo quando dizemos a alguém “você é muito infantil” ou “para de agir como criança”, ou ainda “porque você não cresce”. No entanto, consideramos que o ser-criança ou ser-infantil é a busca eterna pelo originário e pelo aprender constante que nunca deveria ter fim. Entendemos que nunca nos cansamos de perguntar sobre o ser das coisas e dos fenômenos, mas quando fechamos nossa mente e coração, achando que já somos maduros e sabemos todos os mistérios que existem entre o céu e a terra, então, na verdade, já nos tornamos uma árvore putrefata que não dá mais frutos e que está começando a morrer lentamente.

CAVALO DE FOGO

A história da menina Sara que montava e cavalgava sob o cavalo de fogo era um verdadeiro conto de fadas. Essa narrativa é sobre pro-cura e descoberta. Sara, cujo nome já evoca a presença da realeza e do sagrado (Sara vem do hebraico e significa “filha do rei”), é aquela que se comunica com o místico cavalo de fogo. A imagem do fogo é algo muito forte em diversos folclores e religiões: “o fogo em diversas culturas é o elemento que expressa o sagrado no mundo, a chama ilumina a escuridão enquanto guia a existência humana no caminhar dos bosques sombrios” (SILVA, 2018, p. 86).

Sara busca descobrir sobre quem é e quem será, qual sua missão e destino. Embora descubra que “é uma princesa e que precisa voltar ao planeta Dar-Shan para salvar o lugar das garras da bruxa Diabolyne e seus Espectros, espíritos malignos”⁴, para ela não é bastante saber, mas, como criança que é, sua jornada está constantemente atravessando o vale do não-saber. Enquanto o cavalo de fogo ilumina seu caminho, as sombras causadas

⁴ *Relembre o desenho “Cavalo de fogo”, que completa 30 anos.* Disponível em <<https://www.opovo.com.br/noticias/curiosidades/2016/10/relembre-o-desenho-cavalo-de-fogo-que-completa-30-anos-veja-curios.html>>. Acessado em 11 de março de 2021.

pelas próprias chamas a guiam e a aquecem; a escuridão do corcel flamejante também faz parte de sua sina; tudo isso nos mostra a jornada do humano acontecendo entre a luz e as trevas, o dia e a noite, o bem e o mal.

DRAGON BALL E DRAGON BALL GT

Em Dragon Ball, vamos acompanhar Goku, um garoto que tem um passado misterioso, um carisma simples e uma força descomunal. É uma característica de Akira Toriyama dar força aos seus personagens crianças (a exemplo de Arale em *Dr. Slump*), contudo, Goku também tem consigo um traço muito interessante e que o distingue: ele é puro de coração. Essa característica de Goku, algo muito relacionado à construção de personagens heróis crianças irá levá-lo a sempre acreditar nas pessoas, o que fará com ele conquiste grandes amigos e salve vários inimigos, por isso, muitas vezes, ele é traído e enganado, ao mesmo tempo em que desenvolver cenas e arcos muito cômicos, pois sua pureza de coração é proporcional a sua ingenuidade.

A história de Goku começa quando ele conhece Bulma, uma adolescente genial e inventora de diversos aparelhos, dentre eles o “radar do dragão” capaz de achar, segundo a lenda, as sete esferas do dragão. Aquele que conseguir reunir as sete esferas terá o direito de invocar o deus Shenlong e realizar qualquer desejo de seu coração. Bulma, como a maioria dos personagens de Dragon Ball, é movida por egoísmo e motivos mesquinhos, contudo Goku é movido por outras emoções e sensações: aventura, mistério, curiosidade e sua origem. Antes de morrer, seu avô lhe deixou de presente a esfera de quatro estrelas e, desejando descobrir o segredo por trás disso, Goku parte nessa jornada com Bulma e outros amigos que faz durante seu caminho. É durante essa travessia que ele, uma pequena criança, tem seu encontro com o sagrado e o grande deus Shenlong.

Dragon Ball fez tanto sucesso que uma década depois Akira Toriyama criou uma nova saga chamada *Dragon Ball GT*, na qual ela resgata Goku como herói criança e a clássica busca pelas esferas do dragão. Nessa saga, Pilaf, antigo vilão de Goku na infância, reúne as sete esferas do

dragão e pede a Shenlong para que Goku volte a ser criança. A partir daí, os heróis crianças, Goku e sua neta Pan, irão protagonizar altas aventuras em busca das esferas do dragão e batalhando contra o dragão de cada esfera.

A música de abertura de Dragon Ball, *Fantástica Aventura*, é um convite poético para mergulhar em todas as questões que a obra de Akira Toriyama nos propõe pensar. Ele consegue, em Dragon Ball, contar uma história simples e original do encontro de uma criança consigo mesma, com os outros e com o sagrado.

Vamos conquistar as esferas do dragão! Levar pra luta a garra de um vencedor. Correr e pegar as esferas do dragão! São tantas maravilhas para descobrir. A fantástica aventura começou! Neste mundo de emoção que você chegou. E quem procura com força e energia! Realizar sonhos e fantasias Em algum lugar da Terra logo vai brilhar! Vamos amigos é hora de lutar! E feras terríveis vamos derrotar! Com a nuvem voadora vou me aproximar! Desafios pra superar A liberdade dá pra alcançar. E vencer a guerra contra o mal! Que vai nos perseguir até o final! Vamos conquistar as esferas do dragão! Um ideal que sempre vai nos unir Correr e pegar as esferas do dragão! Lá dentro tem tesouro pra descobrir A fantástica aventura vai começar! Neste mundo chance igual nunca mais terá!⁵

DRAGON QUEST: DAI NO DAIBŌKEN

A origem deste anime está na série de jogos *Dragon Quest*. Conhecido no Brasil como *Fly, o pequeno guerreiro*, essa história de fantasia, que também teve a mão do brilhante Akira Toriyama no projeto como responsável pela arte e design dos personagens, nos revela Dai como um pequeno guerreiro aspirante a herói tentando se descobrir como tal.

Ele é criado na ilha Dermline por seu avô adotivo, o mago monstro Brass, e a Fly é contada uma história de dez anos atrás, quando o mundo era ameaçado pelo Rei Demônio Hadlar e como ele foi derrotado pelo grande herói Avan e seus companheiros. Durante seu caminho, Fly irá conhecer

⁵ *Fantástica Aventura*. Disponível em <<https://www.vagalume.com.br/dragon-ball/conquistar-as-esferas-do-dragao.html>> Acessado em 11 de março de 2021.

Avan em pessoa e treinar com ele, agora ele já é Mestre Avan e instrui discípulos para continuarem seu legado de combate às forças das trevas caso elas despertem de novo. Um desses discípulos é o inexperiente mago Pop Maam que, inicialmente, usa uma arma mágica capaz de atirar magias, mas posteriormente ela decide se tornar uma artista marcial, e Genki, um guerreiro poderoso e primeiro discípulo de Avan que, no meio do caminho, se perde, mas ao se encontrar com Dai, se reencontra novamente consigo mesmo e seus ideais.

A jornada de Fly é repleta de emoção, amizade e batalhas contra o exército do mal que volta a agir após a ressurreição de Hadlar, o Rei Demônio e a morte de Avan que se sacrifica para salvar seus discípulos. A história de Fly e os discípulos de Avan nos lembra a narrativa bíblica de Cristo: o mestre que morreu se sacrificando pelos seus discípulos e deixando a eles princípios, ideais, um legado e uma missão a cumprir.

POKÉMON

Em um universo onde toda criança que completa 10 anos de idade é desafiada a ser um treinador e mestre pokémon, vamos acompanhar as aventuras de Ash Ketchum da cidade de Pallet. Os pokémons são criaturas de diversos tipos e tamanhos com diferentes habilidades elementais (fogo, água, eletricidade, grama, terrestre, gelo, dragão, fantasma, psíquico, sombrio, lutador, fada, voador, aço, venenoso, inseto, pedra e normal). O nome é uma abreviação de *pocket* (bolso) e *monster* (monstros), logo eles são os monstros de bolso, pois os pokémons são capturados e armazenados em pequenos itens que cabem no bolso, as *pokebolas*.

Baseado no mundo dos jogos homônimos, a animação de Pokémon irá desenvolver Ash e seu companheiro inseparável Pikachu em uma jornada repleta de experiências e desafios. A maioria dos treinadores pokémon só veem os monstros de bolso como instrumentos para realizarem suas ambições, como ganhar torneios e competições pokémons, pois o maior sonho de um treinador pokémon é vencer uma Liga pokémon e, assim, ganhar o título magno de Mestre Pokémon. Porém, apesar de ter todos esses mesmos sonhos, Ash não olha seus pokémons como objetos ou

peões para serem usados, pois ele os ama como verdadeiros amigos. E essa é a principal questão de Pokémon, a amizade. E qual a relevância de pensarmos sobre a amizade em um mundo cada vez mais individualizado? Ora...

A amizade é indispensável ao homem para o bom funcionamento de sua memória. Lembrar-se do passado, carregá-lo sempre consigo, é, talvez, a condição necessária para conservar, como se diz, a integridade do seu eu. Para que o eu não se encolha, para que guarde seu volume, é preciso regar as lembranças como flores num vaso e essa rega exige um contato regular com as testemunhas do passado, quer dizer, com os amigos. Eles são nosso espelho; nossa memória; não exigimos nada deles, a não ser que de vez em quando lustrem esse espelho para que possamos nos olhar nele. (KUNDERA, 2009, p. 36)

YUGI OH

Nessa obra temos toda uma mitologia egípcia sendo desenvolvida a partir do herói criança Yugi Muto. Ele gosta muito de diversos tipos de jogos, em especial o jogo de cartas *Monstros de Duelo*. Sua aventura inicia após receber como presente de seu avô, Solomon Muto, um artefato egípcio, o enigma do milênio. Ao conseguir desvendar seu mistério e montar suas peças semelhantes a um quebra cabeça que lembra uma pirâmide, ele desperta o espírito misterioso de um antigo Faraó que passa a ajudar Yugi e seus amigos nas batalhas de cartas, tomando posse de seu corpo durante os desafios.

Contudo, com o passar do tempo, diversos outros espíritos e seres do mal começam a se manifestar no mundo dos humanos e afetam o equilíbrio entre o mundo dos homens e o das criaturas da escuridão. Assim, o que era antes um simples torneio de cartas, se torna um jogo das trevas, dando vida e poder às criaturas das cartas. Agora Yugi tem que, com a ajuda de seus amigos e o espírito do Faraó egípcio, lutar para proteger o equilíbrio entre os dois mundos. Na história de Yugi, vemos mais uma vez o herói criança andando de mãos dadas com o sagrado no entre da luz e das trevas, na dobra do humano e o desumano e no duplo do plano físico e o espiritual.

BUCKY (JIBAKU-KUN)

Jibaku-kun, no Brasil conhecido como *Bucky*, conta a história de um universo composto por 12 mundos, onde cada mundo é protegido por uma Grande Criança. Essas crianças são responsáveis por protegerem seus mundos e cada uma delas têm um Espírito como parceiro. Segundo Spaak (o mais poderoso de todas as grandes crianças e responsável pelo mundo de Primas, o primeiro dos 12 mundos), “um Espírito é uma criança sagrada que derrota os monstros, a grande criança é a única que consegue se comunicar com o Espírito”⁶.

Nesse universo, homens, criaturas e Espíritos (criaturas redondas, rosadas, que cabem na palma da mão e que explodem em batalhas) convivem harmoniosamente até que acontece algo à Princesa da Torre Pontaguda, que habita o Mundo Zero e mantém o equilíbrio entre os seres vivos. É nesse contexto que as aventuras de *Jibaku-kun* acontecem. Bucky, um garoto que tem como sonho ser o senhor e soberano do décimo segundo mundo, é escolhido por Spaak para ser seu sucessor. Apesar de ambicioso, Bucky se mostra uma grande criança com potencial incrível, de coração bondoso e, ao lado de seu Espírito Jibak, Pinky (grande criança de Secandas, o segundo mundo) e de Kai (grande criança de Trios, o terceiro mundo), irá lutar e proteger as pessoas dos monstros que começam a ficar fora de controle e a ameaçar o equilíbrio dos 12 mundos.

DIGIMON ADVENTURE

Em *Digimon Adventure*, de 1999, iremos ter oito heróis crianças como protagonistas. A história narra as aventuras desse grupo (nesse momento eles eram apenas sete) que, ao ir a um acampamento de verão, é misteriosamente transportado para outro mundo: o Digimundo. Nesse novo mundo, eles descobrem novas criaturas chamadas *Digimons*, que são

⁶ Diálogo entre Spaak e Bucky quando ele o torna seu sucessor como grande criança do mundo de Primas.

monstros digitais. Dessa forma, as crianças percebem que estão em um mundo que é, na verdade, a rede digital de seu próprio mundo, a Terra, assim, os dois mundos coexistem e dependem um do outro.

As crianças são chamadas de *digiescolhidos* e cada uma delas têm um parceiro digimon e um brasão que representa a sua personalidade. Taichi Kamiya, também chamado de Tai, é o líder do grupo e seu parceiro é Agumon. O brasão de Tai representa a coragem; Kari Kamiya, a irmã mais nova de Tai, tem como parceira Tailmon e seu brasão representa a luz que dissipa todas as trevas; Yamato Ishida, o Matt, tem como parceiro Gabumon e seu brasão é a amizade; Takeru, o T.K., é o irmão mais novo de Matt, seu parceiro é Patamon e seu brasão simboliza a esperança; Sora Takenouchi tem como parceira Piyomon e seu brasão simboliza o amor; Koushiro Izumi, também chamado de Izzy, é o cérebro da equipe, que descobre a conexão do Digimundo com a Terra, seu parceiro é Tentomon e o seu brasão é da sabedoria, também chamado de brasão do conhecimento; Mimi Tachikawa tem como parceira Palmon, seu brasão é o da sinceridade; Joe Kido, o mais velho dos digiescolhidos, tem como parceiro Gomamon e seu brasão é o da confiança. Todos esses brasões são símbolos de grande relevância para a narrativa de *Digimon Adventure*, pois a entrada do homem nesse mundo simbólico é o que propiciou seu processo de humanização, colocando o ato de narrar como ação existencial. Narrar, então, significa sentir o mundo e sentir-se alguém nele (CAVALCANTI, 2002).

Cada digimon pode evoluir para sua próxima fase, de acordo com o sentimento do coração de cada parceiro humano. Um dos arcos mais impactantes, e que inaugura a vitória e revela missão das crianças no Digimundo, é a batalha dos digiescolhidos contra Devimon, onde vemos a digievolução de Patamon, parceiro de T.K., para Angemon e seu triunfo glorioso sobre o terrível demônio. Nesse arco, vemos como as crianças digiescolhidas seriam aquelas que iriam levar o Digimundo à libertação do poder do mal e das forças das trevas latentes em seu seio. Assim, é possível ver como a presença das crianças nesse mundo digital manifesta o próprio sagrado e o transcendental. Otto (2007) nos exemplifica isso ao narrar uma experiência com o sagrado dos escritos do místico muçulmano Bajesid

Bostami “Aí o Senhor altíssimo me desvelou seus mistérios e me revelou toda a sua glória. Então, ao fitá-lo (não mais com os meus, mas) com os olhos dele, vi que minha luz, em comparação com a dele, não passava de trevas e escuridão (Tadhkiratu ‘lavliya)” (OTTO, 2007, p. 53). Vemos, então, a intrínseca relação da humanização a partir da ótica do transcendental. É um diálogo, um processo.

HUNTER X HUNTER

É mais uma narrativa que nos traz como herói a criança. Dessa vez, acompanhamos o menino de 12 anos, Gon Freecss, que acredita que é órfão e foi criado pela sua tia Mito na Ilha da Baleia. Ao descobrir uma pista, tudo indica que seu pai, Ging Freecss, supostamente ainda vive e atua como Hunter, que são “indivíduos de elite e licenciados para rastrear tesouros secretos, animais exóticos e até mesmo outros indivíduos”⁷. A partir daí, Gon começa sua jornada para se tornar um Hunter, tendo que passar por diversas provas para conseguir o título de Hunter, que vão de testes físicos até habilidades de combate. Nesse caminho, Gon conquista vários companheiros que o irão ajudar em suas aventuras, mas três amigos se destacam nessa travessia:

Durante o exame, Gon, conhece e faz amizade com outros três participantes: Kurapika, o último membro do clã Kurata, que quer se tornar um Hunter, a fim de vingar sua família e recuperar os olhos escarlate que foram roubados de seus corpos por um grupo de mercenários conhecidos como Gen’ei Ryodan; Leorio, que só quer ser um Hunter para poder pagar seus estudos de medicina; e Killua Zoldyck, um jovem que deixou sua antiga vida como um membro da família mais famosa de assassinos. Assim, este pequeno grupo de amigos embarcam em uma série de aventuras com cada um tentando conquistar seus objetivos.⁸

O grande foco da obra é a amizade de Gon e Killua. Na medida em que o relacionamento dos dois cresce e amadurece, Killua conhece, por

⁷ Disponível em <<https://www.tavernageek.com.br/mangas/hunter-x-hunter-volume-01>>.

⁸ Ibidem.

meio da bondade e compaixão de Gon, outro estilo de vida diferente daquele ensinado por sua família. Agora em vez de menosprezar e diminuir a vida dos outros, Killua passa a valorizar e a amar mais os outros e menos a si mesmo, agora tendo Gon como amigo, ele encontra um ideal e modelo maior para seguir e para, se preciso for, sacrificar a própria vida. De um assassino a sangue frio, ele se torna a encarnação do texto sagrado joanino que diz “Ninguém tem maior amor do que aquele que dá a sua vida pelos seus amigos” (João 15:13).

MEDABOTS

Essa aventura futurista se passa no ano de 2122, e nela adentramos na jornada de Ikki e seu companheiro Medabot, Metabee. Um medabot é um robô com inteligência artificial e, no universo do anime, eles servem a humanidade em diversos serviços desde atividades domésticas e comerciais até em batalhas e torneios chamados de *cyberlutas*. Ikki tem 10 anos e sonha em ser um campeão do Torneio Mundial de Cyberlutas, contudo ele é pobre e não tem condições de comprar um Medabot moderno, mas consegue juntar dinheiro e comprar um modelo antigo.

Sua sorte muda quando ele encontra, perdida em um rio, uma medalha rara e poderosa que dá a seu Metabee uma personalidade, uma força misteriosa e acima do comum chamada *medaforça*. É a partir desse encontro entre Ikki e Metabee que vamos acompanhar o desenvolvimento da amizade deles e suas batalhas contra os vilões Gangue dos Robôs de Borracha e o Dr. Meta-Malvado, vilão e líder da gangue. Nesse clássico enredo de luta do bem contra o mal, vemos mais uma vez a presença do herói criança como protagonista e vencedor sobre o poder e domínio dos adultos.

MONSTER RANCHER

Essa obra do fim do século XX nos mostra a trajetória de Genki, um típico menino fascinado por vídeo games que, ao ganhar um torneio, recebe como recompensa um novo jogo que ainda não foi lançado, mas quando ele

tenta colocar o novo jogo para rodar em seu vídeo game, acaba indo para dentro do mundo do jogo.

Monster Rancher vai nos revelar as aventuras de Genki que, ao lado de Holy (personagem que teve seu pai morto por Moo, o vilão desse mundo) e dos seus amigos monstros (Mocchi, Suezio, Golem, Tigre e Lebre), vai à procura da Fênix, o único monstro poderoso o suficiente para derrotar o poderoso e maligno Moo. A referência à Fênix nos mostra a relação costurada na obra entre vida, morte e sagrado:

Trata-se de uma ave fabulosa, originária da Etiópia, mas cujo mito está relacionado, no país dos faraós, com o culto de Ra-Herakheit, isto é, o Sol vivo. De porte imponente como a águia, era a única ave existente de sua espécie, não podendo, assim, se reproduzir como as demais. O mito, por isso, centrou-se em sua morte e renascimento. Um pássaro da mitologia grega que quando morria entrava em auto-combustão e passado algum tempo renascia das próprias cinzas. Segundo alguns escritores gregos, a Fênix vivia exatamente 500 anos. Deitando-se no ninho, deixa cair sobre si seu sêmen e morre. Da semente depositada nasce a nova Fênix. Esta escolhe o cadáver paterno e guarda-o num tronco oco de mirra. Transporta-o, em seguida, para Heliópolis, onde é cremado sobre o altar de Ra, o Sol. Sua chegada a Heliópolis é triunfal. Sobrevoa majestosamente a cidade, escoltada por um bando de aves, que lhe prestavam homenagem. Pairava sobre o alto do Deus Ra e aguardava a aproximação de um sacerdote, que a comparava com a pintura existente nos livros sagrados e só então o tronco de mirra era solenemente cremado. Terminada a cerimônia, a nova Fênix retornava a Etiópia, onde se alimentava de pérolas de incenso até o cumprimento de um novo ciclo de morte e renascimento. (SILVA, 2007, p. 50)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A travessia que o herói criança percorre, desde a antiguidade até as narrativas pós-modernas do século XX, nos mostra como a infância tem sua presença marcada na história da arte, do homem, de nossas civilizações e como ela vem constantemente acompanhada de uma mão invisível e poética, guiando a criatividade que compõem as diversas narrativas existentes e desenvolvidas durante o passeio por esse bosque ficcional. O herói criança é aquele que mergulha no sagrado e nada nele como em um mar, ele se encharca de imaginação e brinca com a infância e com a própria

divindade. Seu destino já está selado, mas isso não torna a aventura menos atraente.

Quando olhamos para as histórias de crianças que desafiam seus medos, seus semelhantes, monstros e as forças do mal, precisamos pensar sobre a vida, seu sentido e aprender a olhar, a admirar e “encontrar a criança ‘divina’, aquela força vital que nos fez sobreviver até agora e que, apesar de todas as dificuldades, brada um grande "Sim!" à vida” (MULLER, 1987, p. 15). Assim, é na nossa criança interior que podemos encontrar algo de heroico e de sagrado, como nos ensina poeticamente Alberto Caeiro.

Num meio-dia de fim de Primavera tive um sonho como uma fotografia. Vi Jesus Cristo descer à terra. Veio pela encosta de um monte tornado outra vez menino, a correr e rolar-se pela erva. E a arrancar flores para as deitar fora. E a rir de modo a ouvir-se de longe. [...] A mim ensinou-me tudo. Ensinou-me a olhar para as coisas. Aponta-me todas as coisas que há nas flores. Mostra-me como as pedras são engraçadas. Quando a gente as tem na mão e olha devagar para elas. [...]. O Menino Jesus adormece nos meus braços. E eu levo-o ao colo para casa. Ele mora comigo na minha casa a meio do outeiro. Ele é a Eterna Criança, o deus que faltava. Ele é o humano que é natural. Ele é o divino que sorri e que brinca. E por isso é que eu sei com toda a certeza. Que ele é o Menino Jesus verdadeiro. E a criança tão humana que é divina. (PESSOA, 1994, p. 194)

REFERÊNCIAS

CAVALCANTI, Joana. *Caminhos da literatura infantil e juvenil: dinâmicas e vivências na ação pedagógica*. São Paulo: Paulus, 2002.

Coelho Junior, L. L. & Gonçalves, G. M. R. (2011). *Cultura pop japonesa e identidade social: os cosplayers de Vitória (ES)*. *Psicologia & Sociedade*, 23(3), 583-591.

FURQUIM, Fernanda. *Homem de aço pode ir para o cinema*. Disponível em <<https://veja.abril.com.br/blog/temporadas/homem-de-aco-pode-ir-para-o-cinema/>>. Acessado em 11 de março de 2021.

GARCIA, Roosevelt. *A princesa e o cavaleiro, um dos avós dos animes atuais*. Disponível em <<https://vejasp.abril.com.br/blog/memoria/a-princesa-e-o-cavaleiro-um-dos-avos-dos-animes-atuais/>>. Acessado em 11 de março de 2021.

GOMES, Fábio de Souza. *Dr. Slump – a importância do primeiro mangá de Akira Toriyama*. Disponível em < <https://www.omelete.com.br/quadrinhos/dr-slump-a-importancia-do-primeiro-manga-de-akira-toriyama>>. Acessado em 11 de março de 2021.

MULLER, Lutz. *O Herói – Todos Nasceram para Ser Heróis*. São Paulo: Cultrix, 1987.

PESSOA, Fernando. *Poemas Completos de Alberto Caetano*. Lisboa: Presença, 1994.

KUNDERA, Milan. *A identidade*. Tradução de Teresa Bulhões Carvalho da Fonseca. São Paulo: Companhia de Bolso, 2009.

OTTO, Rudolf. *O sagrado: os aspectos irracionais na noção do divino e sua relação com o racional*. Petrópolis: Vozes, 2007.

SALADINO, Rogério; MORAIS, Roberto. *Os heróis de Caverna do Dragão. Dragão Brasil*, nº 68. São Paulo, Brasil: Trama Editorial, 2001.

SILVA, Adriely Cristina Duarte da Silva. *O Heroísmo trágico de Aquiles e Augusto Matraga: Um estudo do herói grego e do herói cristão em Homero e Guimarães Rosa*. Dissertação de Mestrado em Estudos Literários. Programas de Pós Graduação em Letras. Belém: Universidade Federal do Pará, 2018.

SILVA, Mônica Giacomini Guedes da. *Doença terminal, perspectiva de morte: Um trabalho desafiador ao profissional da saúde que luta contra ela...* Rev. SBPH v.10 n.2 Rio de Janeiro dez. 2007.

SYAKCZ, José Luiz. *Quais são as 11 artes?* Disponível: <<https://www.escoladeescrita.com.br/quais-sao-as-11-artes/>>. Acessado em 11 de março de 2021.

TEZUKA, Osamu. *Dororo – volume 1*. São Paulo: New Pop, 1967.

SOBRE OS AUTORES E AS AUTORAS

Filipe Brito de Oliveira possui graduação em Letras – habilitação em Língua Portuguesa – pela Universidade Federal do Pará (2017). Atualmente cursa o mestrado na área de Estudos Literários na mesma instituição.

E-mail: filipeoliveira02@yahoo.com.br;

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4735024106232155>.

Carla Cristina Gaia dos Santos é mestra e doutoranda em Letras (PLE/UEM) e docente IFPR – Campus Telêmaco Borba. E-mail para contato: carla.gaia@ifpr.edu.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3273384841898978>.

Gabriel Pereira Cunha é professor Especialista de Arte e História nível Técnico e Médio do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza nas ETECs Professor Milton Gazzetti (Presidente Venceslau-SP) e Professora Nair Luccas Ribeiro (Teodoro Sampaio), Brasil. Presidente Epitácio- São Paulo. Atua também como professor de educação básica nível II da Prefeitura Municipal de Teodoro Sampaio-SP e professor de educação básica ensino médio - Colégio Novo Millenium LTDA. Especialista em Educação Inclusiva e Artes Visuais pela Faculdade de Tecnologia Paulista, FATEP, Brasil. Atuou como Professor Articular de Projetos do Eixo de Códigos e Linguagens das Escolas de Tempo Integral do Estado de São Paulo (ETIs). Foi coautor do Livro “O ensino de história local na sala de aula: fontes, objetos e metodologias” da Editora Atena.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8565935000103346>.

Ayanne Larissa Almeida de Souza é doutora em Literatura e Interculturalidade pela Universidade Estadual da Paraíba.

E-mail: ayannealmeidasouza03@gmail.com;

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5437867936739184>.

SOBRE OS ORGANIZADORES

Diogo Raimundo Rodrigues Santos é professor do Quadro Efetivo dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano) na Rede Municipal de Ensino de Ananindeua. Mestrando em Estudos Literários, Universidade Federal do Pará (UFPA). Especialista em Educação de Jovens e Adultos (UFPA). Graduado em Pedagogia (UFPA). Coordenador do Grupo de Estudos em Fantasia, Heroísmo, Infância e Sagrado (GEFHIS). Pesquisador do Núcleo Interdisciplinar Kairós (NIK) vinculado ao Instituto de Letras e Comunicação (UFPA) e do Grupo de Estudos Literários e Formação de Leitor (GELAFOL), vinculado ao Instituto de Ciências da Educação (UFPA). E-mail: diogorod77@gmail.com.

Felipe Hilan Guimarães Santos é professor de Língua Portuguesa, Literatura e Redação do Ensino Fundamental II e Médio da Rede Estadual do Pará. Doutorando e Mestre em Estudos Linguísticos, Universidade Federal do Pará (UFPA). Graduado em Letras – Língua Portuguesa (UFPA). Pesquisador do Grupo de Pesquisa em Discurso, Sujeito e Ensino (DISSE), vinculado ao Instituto de Letras e Comunicação (UFPA), e do Grupo de Estudos em Fantasia, Heroísmo, Infância e Sagrado (GEFHIS). Coordenador do projeto estudantil HIATO – Escrita Literária. E-mail: hilanguimaraes@hotmail.com.

